

AHOJ KOMIKSÁCI!
JMENUJI SE PETR KOPL
A V TOMTO DÍLU SERIÁLU
PRO TVŮRCE KOMIKSŮ SE
PODÍVÁME, JAK NEZTRATIT
ČTENÁŘE HNED NA
ZAČÁTKU PŘÍBĚHU.

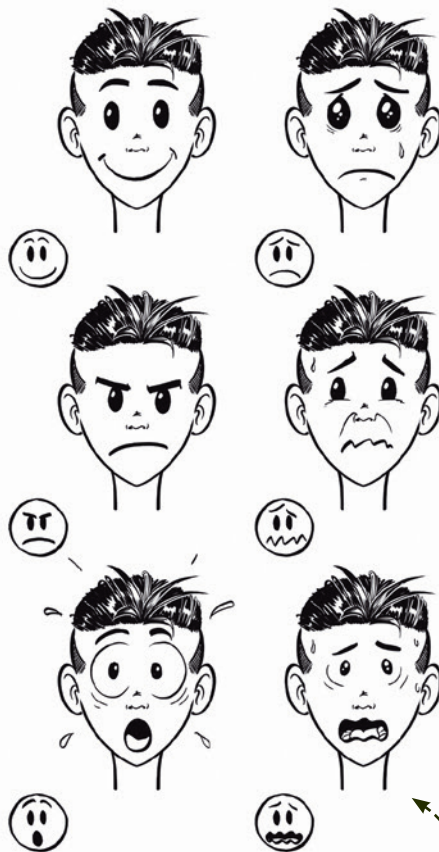


KOMIKS S ROZUMEM

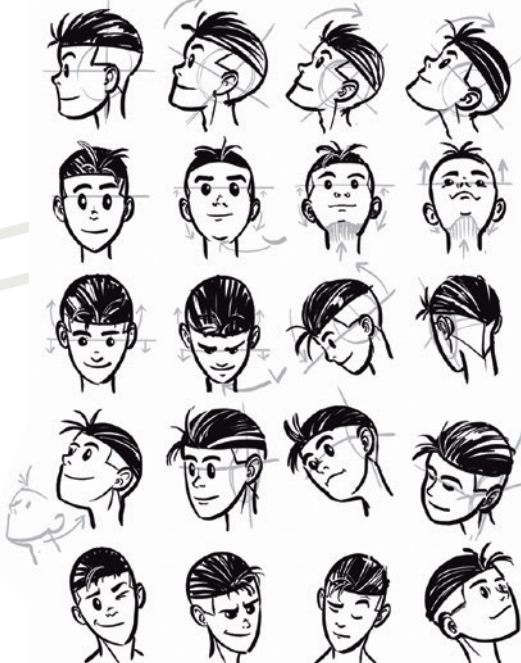
002. EXPOZICE



Video
k seriálu
a před-
chozí díl
najdete
ZDE!



VYZKOUŠEJTE, JAK
BUDOU VAŠEMU HRDINOVÍ
SLUŠET ZÁKLADNÍ EMOCE



Boj o pozornost

Pouhé dva panely nám stačí k tomu, aby-
chom tuto jednoduchou situaci nastínili,
a tak může hrdina přejít do akce. Každý
komerční komiks je boj o čtenářovu po-
zornost. Máme tu na předchozích pane-
lech celkem hodně textu a mohlo by se
stát, že se začne čtenář nudit. Akcí přimě-
jeme čtenáře, aby otočili stránku. ■ ■ ■

NEZAPOMEŇTE SVÉHO
HLAVNÍHO HRDINU
PODROBIT DŮKLADNÝM
ZKOUŠKÁM VZHLEDU

Dnes si rozebereme první stránku
našeho komiksu a vysvětlíme si
některé další pojmy a principy.
Minule jsme si v krátkosti vysvětlili, jak
se komiks tvoří krok za krokem, a teď už
se budeme podrobně věnovat vyprávě-
cím technikám.

První stránka

Úvodní panel je vždy nesmírně důležitý.
Představujete v něm prostředí a na za-
čátku komiksu i postavy a z vyprávěč-
ského hlediska také situaci, ve které se
aktéři nalézají. Proto vždy dbejte na zá-
kladní pravidlo: Vše, co čtenář vidí, musí
být jasné a přehledné. Zkrátka nesmíte
dovolit divákovi, aby si scénu vysvětlil
jinak, než jste chtěli.

Kdo, kde

První panel nám tedy ukazuje hlavní hr-
diny velmi přehledně a čistě, aby se do
nich mohl čtenář hned vžít. Zároveň vidí-
me, kde se nacházejí, a není proto třeba
vyprávěcké doušky o tomto faktu.
Tomuto jevu se říká expozice.

Užitečný sidekick

Do situace nás v našem případě vpraví
sám Robin. To je jeden z důvodů, proč je
šikovné, aby měl hrdina sidekicka. Může
tak říct nahlas své záměry a domněnky
a my už nepotřebujeme vyprávěče,
který by bránil tomu, aby se čtenář
do hrdiny lépe vžil.

Neotravujte s textem

Upřesnění situace. Představují se nám
dvě nové postavy hlídačů. Všimněte si,
jak zacházím s prostorem. Věci v dálce
mají tenčí konturu, méně detailů a bled-
ší barvu. Dosahují tak iluze hloubky. Ro-
bin tu opět komentuje děj. Dejte si však
pozor, aby se v popisu neobjevilo nic, co
čtenář vidí na obrázku. Takový text je
v moderních komiksech nežádoucí
a čtenáře otravuje.

HLAVNÍ LOGO – DŮLEŽITÁ JE I PODOBA HLAVNÍHO
NÁZVU VAŠEHO KOMIKSU. POKUD CHYSTÁTE SERIÁL,
BUDE MÍT HLAVNÍ NADPIS A NA JEHO PODOBĚ JE TŘEBA
ZAPRACOVAT. MUSÍ BÝT JEDNODUCHÉ A STÁLÉ.

SEKUNDÁRNÍ LOGO – NÁZEV KONKRÉTNÍHO DÍLU
KOMIKSU MŮŽE VYPADAT VŽDY JINAK, PODLE TOHO,
JAK SE VÁM TO HODÍ DO PŘÍBĚHU.

PETR KOPL UVÁDÍ:

ROBIN

A OSTROV ARCHETYP



POKRAČOVÁNÍ
PŘÍŠTĚ...

ZÁKLADNÍ ODBORNÉ VÝRAZY PRO TUTO LEKCI:

EXPOZICE	– ÚVODNÍ PŘEDSTAVENÍ POSTAV, SITUACE A PROSTŘEDÍ. HLAVNÍ ZÁLEŽITOSTI PŘÍBĚHU BY SE MĚLY UVÉST V PRVNÍ TŘETINĚ PŘÍBĚHU, NIKOLI POZDĚJI.
SIDEKICK	– POMOCNÍK HRDINY (SHERLOCK – WATSON).
POKRAČOVÁNÍ PŘÍŠTĚ	– TYPICKÁ HLÁŠKA V KOMIKSU NA POKRAČOVÁNÍ. I KDYŽ JE TO SAMOZŘEJMÉ, JE TO TRADICE.

TAKŽE PŘÍŠTĚ, KOMIKSÁCI!
NEZAPOMÍNEJTE POSÍLAT
OBRÁZKY!
WWW.PETRKOPPL.CZ
AUTOR@PETRKOPPL.CZ