

AHOJ KOMIKSÁCI!
TAK JSEM TU ZASE
A DNEŠNÍ DÍL JE
OPRAVDU SPECIÁLNÍ.
BUDEME UČIT
ČTENÁŘE ČÍST
KOMIKS!

KOMIKS S ROZUMEM

005. ODKAZY



Video
a před-
chozí
díly
seriálu
najdete
ZDE!

O pět si nejprve přečtete komiks
vpravo a uvažujte, v čem tkví
jeho vyprávěcí technika.

Slabina komiksu

O co by nám mělo jít především, je bu-
dování napětí. V komiksu je to jedna
z nejtěžších disciplín. Žádnému čtenáři,
zvláště pokud je napjatý, nezabráníte,
aby nejdříve nepřehlédl celou stránku.
Je to jedna ze slabín tohoto média, ale
pokud se s tímto faktem naučíte praco-
vat, stane se ohromnou předností.

Proti přeskakovačům

Jaký je trik na to, aby čtenář nepřes-
kakoval okýnka komiksu? Spočívá
v tom, že pokud to udělá, bude zmate-
ný. V tomto případě se snažím, aby se
v každém okně odehrávalo více událos-
tí najednou. Chronický přeskakovač
panelů tak ztratí přehled. Postupně
by měl pochopit, že dívat se dopředu
mu k ničemu není, a odnaučit se to.

Panel č. 1

Pošta televizním Batmanům s Adamem
Westem. Přesně takhle Batman a Robin
šplhali po zdech snad v každém dílu.
Odkazy na jiná díla v komiksech jsou
fajn, ale je to dvousečná zbraň. Moh-
ly by totiž rušit při čtení. Pokud to ne-
přeháníte, je to přidaná hodnota. Takle
zábava má ale přísná pravidla! Odkazy
se musí dít na pozadí a nezasevěného
čtenáře nesmí rušit.

Panel č. 2-4

Drama spěje k vrcholu a napětí podpo-
ruji ještě třetím nebezpečím dole u lka-
ra. V tomto okamžiku jsou karty rozdané
a zbývá poslední kapka k spuštění akční
scény.

Panel č. 5-7

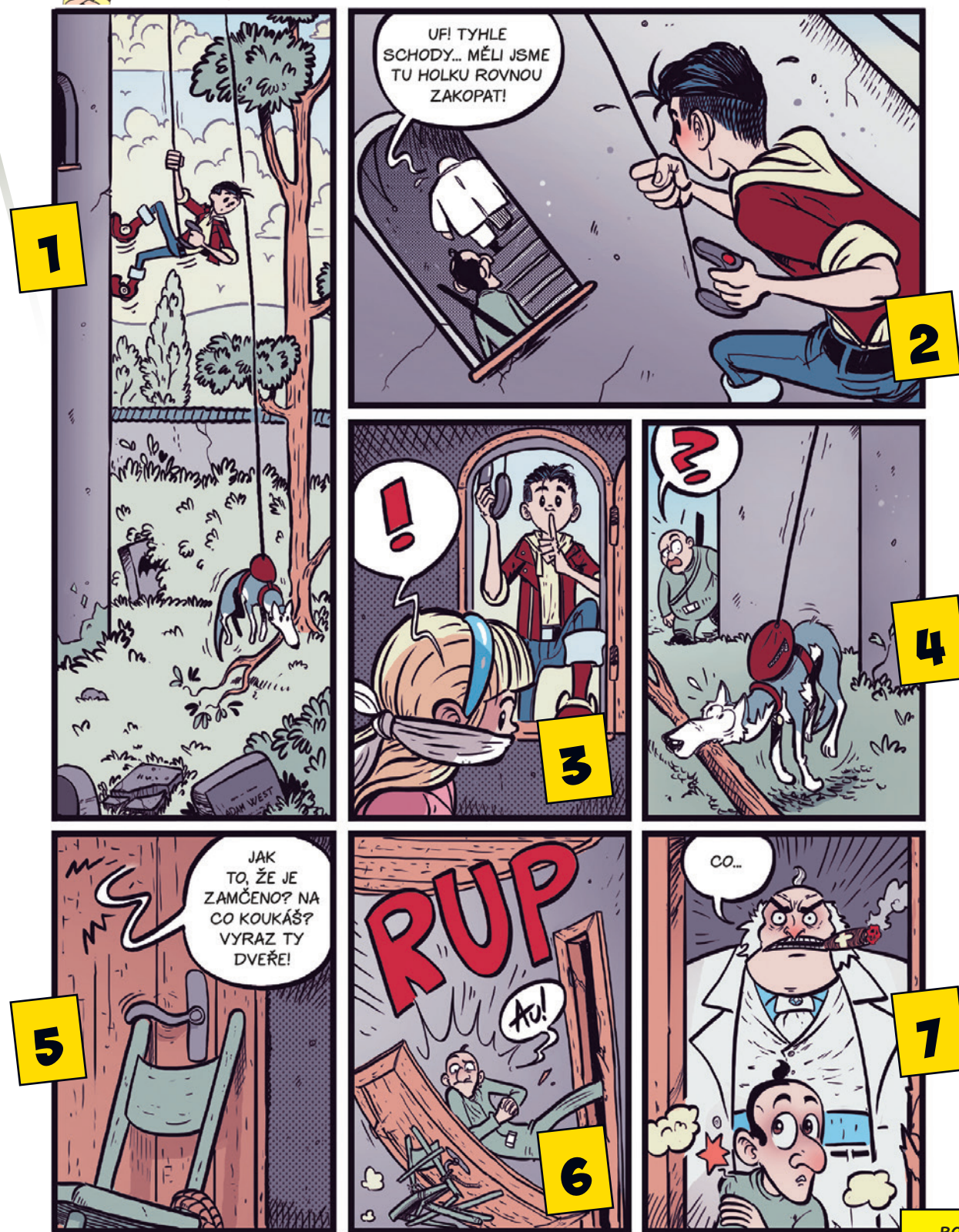
Konečně to s pořádným SFX ruplo.
Dovedl jsem děj do krize a jako správná
Šeherezáda nechávám pokračování na
příště. Děj tak končí klasickým cliffhange-
rem. Přiměju díky němu čtenáře, aby
se těšili na příští díl. ■■■



PRO POSTAVY, KTERÉ SE BUDOU V KOMIKSU OPAKOVAT, SI
VYTVOŘTE IDENTIKITY. NEJEN PROTO, ABY MOHLY FUNGOVAT ZE
VŠECH ÚHLŮ A BYLY POZNAT, ALE HLAVNĚ PROTO, ABY SE VÁM
JEJICH PODOBY NEMĚNILY V PRŮBĚHU DĚJE. POKAŽDÉ, KDYŽ JE
BUDETE KRESLIT, MĚJTE JEJICH PRVOTNÍ OBRÁZKY NA OČÍCH
A V PRŮBĚHU JEDNOHO PŘÍBĚHU ODOLEJTE JEJICH INOVACI.

PETR KOPL UVÁDÍ:
ROBIN A OSTROV 5.
ARCHETYP

ROBIN A SPOL. OBJEVILI, ŽE HRABĚ Z LAUTRNIC SE SVÝMI DVĚMA
NOHSLEDY DRŽÍ UNESENOU ANIČKU NA PŘÍMĚSTSKÉM HRBITOVĚ
VE VĚŽI KOSTELÍKU. ÚNOSCI SE ROZHODLI, ŽE CELOU AKCI ODPÍSKAJÍ.
ROBIN MÁ JEN PÁR CHVIL NA TO, ABY ANIČKU ZACHRÁNIL.



ZÁKLADNÍ ODBORNÉ VÝRAZY PRO TUTO LEKCI:

- CLIFHANGER** – OTEVŘENÝ KONEC PŘÍBĚHU, KTERÝ MÁ NALÁKAT ČTENÁŘE,
ABY SE TĚŠILI NA DALŠÍ DÍL
- SFX** – EXPRESIVNĚ VYJÁDRĚNÉ ZVUKY
- ODKAZ** – POMRKNUTÍ NA ZASVĚCENÉHO ČTENÁŘE. V OBRÁZKU JE
SKRYTÉ TAJEMSTVÍ, KTERÉ ODKAZUJE NA JINÁ DÍLA
- IDENTIKIT** – GRAFICKÉ ZNÁZORNĚNÍ PŘEDMĚTU NEBO POSTAVY ZE VŠECH
MOŽNÝCH ÚHLŮ, ABYSTE SE MOHLI PŘESNĚ DRŽET JEJICH PODOBY

POKRAČOVÁNÍ
PŘÍŠTĚ...

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