

KOMIKS S ROZUMEM 06

II. ŘADA



VÍM, ŽE JSEM MINULE SLIBOVAL, ŽE SE PODÍVÁME NA SYMBOLY, ALE DNEŠNÍ KOMIKS NÁM DÁVÁ PŘÍLEŽITOST, VĚNOVAT SE SPÍŠE ZPŮSOBU VYPRÁVĚNÍ A O SYMBOLECH TO BUDE PŘÍŠTĚ. NAKOUSNEME DNES TOTIŽ JEDNO Z NEJDŮLEŽITĚJŠÍCH TÉMAT - NAČASOVÁNÍ. NĚCO, CO OBYČEJNÝ ČTENÁŘ VĚDOMĚ NEVNÍMÁ, ALE MNOHDY TO ROZHODUJE O ROZDÍLU MEZI DOBRÝM A ŠPATNÝM PŘÍBĚHEM.



PETR KOPL UVÁDÍ:
ROBIN A OSTROV 21. ARCHETYP

ROBIN, JEHO PES IKAR A VRABČÁK PÍP SE S OSTATNÍMI TROSEČNÍKY VYDÁVAJÍ NAJÍT VYSÍLAČKU, KTERÁ BY JE MOHLA DOSTAT DO CIVILIZACE...

PLÝTVÁNÍ MÍSTEM:

Taky jsme si řekli, že se v komiksu snažíme neplýtvat místem... Tak tady naopak musíme. Ukážeme si několik způsobů, jak na malý okamžik zastavit děj. Jak čtenáři naznačit, že mezi jedním a druhým panelem vzniká časová prodleva důležitá pro situaci.

POZASTAVENÍ DETAILEM:

Při plánování obrázku vždy uvažte fakt, že divák čte obrázky zleva doprava veden textem. Platí to i pro jednotlivé panely. Takže pokud chci naznačit odmlku mezi panelem 1 a panelem 2, zahltím jeho okno na druhém panelu výjevem celé scény s podrobnými detaily. Tak docílím toho, že se čtenář u obrázku na moment zdrží.

PROSTÉ VYJÁDRĚNÍ:

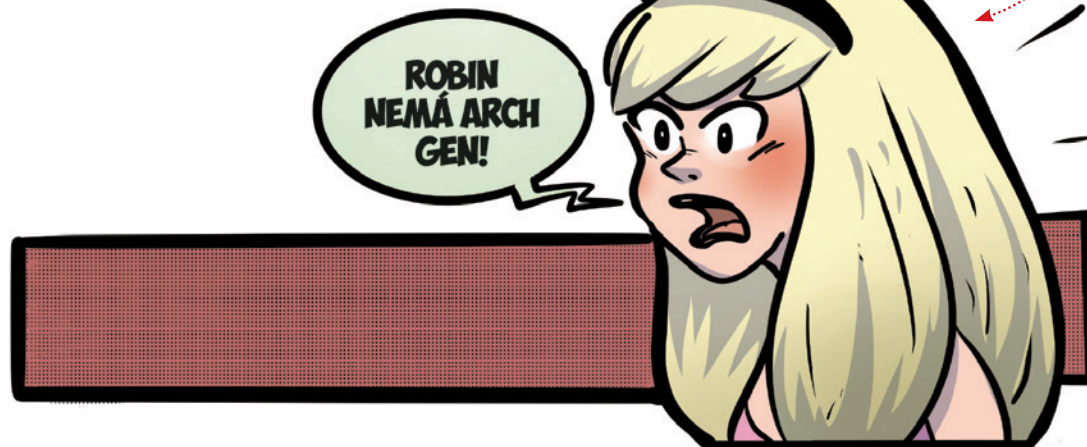
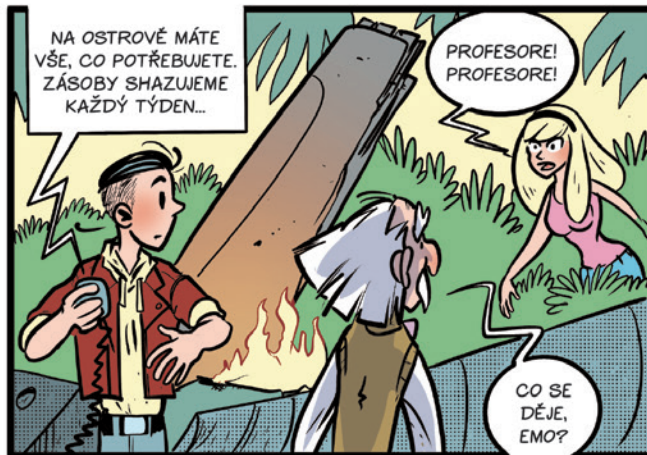
Jde to udělat i vloženým panelem bez textu. To funguje vždycky. Je to ale prvoplánové řešení, ale jeho účinek je zaručený a nemůže vyvolat nejistotu. Robin je tu evidentně šokován a poskytuje v ději místo na jedno nadechnutí... Ale šlo by to jinak?



MEZERA V DĚJI:

Čas od času se stane, že pro zdůraznění důležitosti události potřebujete vyprávění zpomalit, nebo dokonce na chvíli zastavit. V komiksu to jde velmi těžko, protože čtenář je tu ten, který udává tempo.

Máme k tomu ale nástroje, které nám pomohou čtenáře správně navést. Těch prostředků, kterými toho dosáhneme, by si neměl téměř všimnout, ale měly by na něj zapůsobit. Ano, dostáváme se k okamžiku, kdy opět zúročíme fakt, že jsme si přesně nastavili pravidla chování panelů (viz jeden z minulých dílů nebo podrobněji v mém komiksovém náčrtníku).



POKRAČOVÁNÍ PŘÍŠTĚ...

MEZERA V ČASE:

KOMIKS JE JEDINÉ MÉDIUM NA SVĚTĚ, KTERÉ ČAS MĚNÍ NA PROSTOR. To je také jedna ze základních jeho definic. Na prostředním řádku vidíme, jak vynalézavě si s tímto faktem můžeme pohrát. To, že doposud dodržujeme striktní pravidla rozmístění panelů nám dává možnost odstavit panel o trochu dál a hned to čtenáři předá zprávu, že se druhý panel odehrává o něco později v čase, než je doposud v tomto komiksu obvyklé. Dobrý trik, že? Ale dá se použít opravdu jen v případech, že přesně dodržujete vzdálenosti jednotlivých panelů, protože i to je vyjadřovací prostředek komiksu, stejně jako jakákoli jiná grafika, kterou v něm naleznete.

DLOUHÝ POHLED:

Poslední způsob, který si dnes ukážeme, je ryze komiksový. Opět využívá faktu, že čteme zleva doprava, a tak když prodloužíme panel pod postavou na celý řádek a Emu samotnou pak dáme až úplně doprava, přinutíme čtenáře, jakoby přejít s kamerou v tom směru a učinit detail na tvář postavy... Zvýšíme tím i dramatický efekt scény.

NEJDE ÚPLNĚ PŘESNĚ OVLIVNIT, JAKÝM TEMPEM BUDE ČTENÁŘ VÁŠ KOMIKS ČÍST. ALE MÁME PROSTŘEDKY, KTERÉ JEHO ZÁŽITEK OVLIVNÍ. VYUŽÍVEJTE JE NAPLNO!

ZÁKLADNÍ ODBORNÉ VÝRAZY PRO TUTO LEKCI:

PANEL - JEDNOTLIVÝ OBRÁZEK KOMIKSU, JEŽ SPOLU S OSTATNÍMI OBRÁZKY TVOŘÍ SEKVENCII VYPRÁVĚNÍ KOMIKSU.

NAČASOVÁNÍ - TEMPO A RYCHLOST VYPRÁVĚNÍ BY MĚLA PODLÉHAT POTŘEBÁM DĚJE.

TAK SE ZATÍM MĚJTE A NAJDĚTE SI NA WEBU ABC STARŠÍ DÍLY TOHOTO SERIÁLU. TĚŠÍM SE NA VÁS VE SVÉM NÁČRTNÍKU A NEZAPOMÍNEJTE MI PSÁT!
WWW.PETRKOPL.CZ AUTOR@PETRKOPL.CZ