

Nápomocné rady komiksovým autorům

Tohle není návod na to, jak se dělá komiks. Každý autor má trochu jiný postup. Někdo pracuje ve dvojici, někdo sám, někdo si připraví dopředu podrobný přesný scénář, který pak beze změn překreslí. Někdo tvoří zcela bez přípravy a kupodivu mu to vychází skvěle. Já jsem nejspíš někde uprostřed, hodně věcí dělám intuitivně, ale snažím se dopředu mít rámcovou představu. Jednotlivé fáze mi dávají možnost v průběhu práce se s látkou sžívat a opravovat, vylepšovat, dokonce i ve finální fázi, když píšu texty do připravených bublin, ještě někdy měním přesné znění. Můžete se také rozhodnout nakreslit příběh beze slov. Je hodně skvělých „němých“ komiksů, které si vystačí s obrázky a k pochopení příběhu texty vůbec nepotřebují. Nabízím vám v maximální stručnosti pár tipů, které se mi osvědčily. Doporučuji je přečíst, a pak se zařídit podle svého.

Hlavní požadavek je srozumitelnost

Příběhu

Jako každý autor jste tím, kdo vede čtenářovu pozornost. Čtenář je Váš partner, vedete s ním dialog, i když u toho už nejste. Měl by rozumět tomu, co mu chcete říct.

Dobře vystavěný příběh je základem úspěchu i v případě dokumentárního komiksu. Způsob, jakým budete zacházet s fakty, se svědectvími, případně s jejich vlastní reflexí, vytváří z reálných událostí strukturovaný příběh, který by měl mít jasný začátek a konec. Zvažujte, co je důležité a proč, nepodceňujte detaily, hledejte souvislosti.

Obrázků

Zejména v komiksu jde především o to, aby obrázky co nejlépe vyprávěly, abyste využili co nejvíc jejich obrovskou vyprávěcí schopnost. Aby, tak jako text, vedly co nejlépe pozornost čtenáře. Teprve ve druhé řadě jde o to, jak jsou „krásné“. Musí být především poznat, kdo je kdo, co je co, kdo co komu říká, kde se co odehrává. Toho lze dosáhnout i zkratkou, velkým zjednodušením. Míra zjednodušení je jednou z mnoha voleb, kterou musí komiksový autor učinit, stejně tak jako zvolená technika, kompozice atd. Komiks má nesmírně širokou škálu prostředků a možností k dispozici, nelze je v krátkosti obsáhnout.

Textu (Pokud váš komiks není beze slov.)

Čitelnost textu je zásadní. Pokud chcete psát texty vlastní rukou, pište co nejjednodušším, snadno čitelným písmem, nejosvědčenější je jednoduché hůlkové písmo, pokud nejste zvyklí psát čitelně, vyplatí se nalinkovat si řádky. Pokud k tomu nemáte zvláštní důvod, nepoužívejte ornamentální, zdobné

písmo ani nečitelné psací písmo. Pokud by se čtenář vyčerpal už při luštění textu, možná by mu zbylo málo chuti pokračovat ve čtení. Když budete pro lettering používat některý hotový font, řiďte se podobnými ohledy. Vyberte takový, který se nejvíc hodí k Vaší látce a k Vaší kresbě.

Příprava příběhu a textu

Podle možností co nejobsáhlejší sběr materiálu.

Prostředí – jak to tam vypadalo, jaké byly zvyklosti, jaká byla architektura, móda, technické přístroje? Historické, politické souvislosti? Ovšem když se do toho opravdu zaberete, povede Vás to dál a dál, budete nacházet další a další souvislosti a informace a může se vám zdát, že stále ještě nevíte dost a budete mít chuť pátrat dál a dál. Pak je třeba smířit se s tím, že se nikdy nedozvíte všechno a chcete-li se dobrat k nějakému výsledku, musíte s výzkumem přestat a spokojit se s tím, co máte.

Postavy - prověřte postavy svého komiksu. Znáte je? Dovedete vysvětlit jejich motivaci v každém okamžiku příběhu, znáte jejich momentální i trvalé cíle? Jak souvisí konkrétní životní příběh s charakterem, mohlo se totéž stát někomu jinému? Jak můžete zestručnit, přiblížit charakteristické rysy svých hrdinů?

Synopse. Stručně si sepište příběh, který budete vyprávět. Ujasněte si, jakými důležitými body musíte v příběhu projít, co všechno je nezbytné odvyprávět, a co jsou detaily, nebo méně důležité věci, které tam z nějakého důvodu (ptejte se, z jakého?) chcete mít. Už teď můžete vědět, které promluvy tam chcete, jaké výjevy Vám připadají lákavé. To všechno ale můžete ještě měnit.

Struktura příběhu.

Zacházení s časem - bude vyprávění kontinuální v čase nebo bude používat retrospektivu? Dokážete plynutí času vyjádřit obrazem nebo budete používat text k jeho upřesnění? Jaké časové období obsáhnete? Kde začít, kdy skončit?

Úhel pohledu – kdo bude vyprávět příběh? Vy osobně? Blíže neupřesněný vypravěč? Samotní aktéři příběhu? Obejdete se bez vypravěče?

Bude Váš komiks potřebovat text nebo bude němý, beze slov?

Scény – je třeba vybrat nejlepší momenty, jimiž budete vyprávět. Některé okamžiky mají větší vypovídací možnosti než jiné. Mohou to být několikastránkové pasáže, ale i jedno, dvě pole.

Text. Rozhodněte se, kolik textu potřebujete, co budete schopni vyprávět obrázky, kde je text nezbytný. Napište si první verzi textů postav, případně vypravěče. Co se textu týče, máte k dispozici i texty jako součást obrázků, tj. noviny, televize, plakáty, knihy, reklamy atd...

Kresba

Skica celku. K dispozici máte maximálně tři strany. Není to moc, vyplatí se proto dobře si rozmyslet a rozvrhnout, co se má na které straně stát, aby příběh běžel správným tempem.

Hrubá skica. Nakreslete si hrubou skicu každé stránky. Budete používat pravidelné nebo nepravidelné rozdělení stránky? Zkuste různé varianty, než se rozhodnete, uvidíte, že formálně rafinované rozdělení někdy může poutat moc pozornosti a odvádět ji jinam než chcete, jindy vám naopak může různorodé rozčlenění stránky ve vyprávění pomoci. Pravidelné rozdělení může na první pohled působit fádně, ale má tu přednost, že ho čtenář brzo přestane vnímat, a o to víc se soustředí na děj. Univerzální návod neexistuje, ale je dobré se rozhodnout vědomě s uvážením různých možností. Přemýšlejte o rozvržení panelů a jejich kompozici. Teď je čas znovu prověřit, na co stačí obraz a co je nutné říci slovy?

Čistá skica.

Ujasněte si podobu postav, kompozici jednotlivých panelů. Rozhodujete o perspektivě, úhlu pohledu, o velikosti záběru od mikrodetailu k velkému celku (termíny přejaté z filmu). Kde budou bubliny, kolik místa na ně potřebujete? Můžete je doplnit až nakonec, ale i tak musíte předem počítat s prostorem, který zaberou. Zleva doprava se čte nejen text, ale i oko běží tím směrem po obrázcích. Myslete na to při kreslení, aby jako první mluvil vždy ten, kdo chcete. (Když budete mít obrázek s dvěma lidmi, kteří si povídají, a budete chtít, aby jako první postava mluvila ta vpravo, musí být její promluva první na ráně, tj. promluvu postavy vlevo umístěte až za ní.)

Čistá kresba

Výtvarná technika.

Nejvyšší čas se rozhodnout, jakou technikou svůj příběh nakreslíte. Barevně nebo černobíle? Potřebujete barvy? Proč?

Jakou míru stylizace chcete použít? Stylizace není styl, co se toho týče, důvěřujte vlastní ruce, nesnažte se napodobovat něčí styl. Kresba je jako rukopis, můžete se na cizích „stylech“ hodně naučit, ale nedovolte, aby potlačily vaši přirozenou dynamiku a způsob myšlení.

Další postup se liší podle zvolené techniky. Komiks dnes používá snad všechny výtvarné 2D techniky (někdy i 3D). Tuš, tužka, akvarel, tempery, digitální zpracování atd...

Můžete třeba:

- nakreslit linky tuší (nerozmývací), pak vybarvit akvarelem
- nakreslit linky tuší (jakoukoli), pak kresbu naskenovat a barevně pojednat v grafickém programu
- nakreslit všecko tužkou, pak naskenovat a měnit v počítači dle libosti
- malovat temperou, akrylem...

Lettering

O tom jsem psala už výše, většinou to bývá poslední fáze při tvorbě komiksu. Nezapomeňte nakonec očíslovat strany. **Název** máte vymyšlený možná už od samého začátku, ale někdy je to jeden z nejtěžších úkolů a naštěstí až do samotného konce máte čas ho změnit. A ještě se podepsat.

Přeju hodně zdaru a těším se na Vaši práci!

Lucie Lomová