

Dynamika, styl,
posloupnost

Varianty

Od počátku se vizuální vlastnosti postupně vyvíjely od klasického třídění po dramatické vstupy, později až do surrealistického vzezření a určité snovosti.

Jesse Kowalski z Muzea Normana Rockwella uvádí [zajímavý popis vývoje komiksových narativů](#) a s nimi spojených vizuálních přístupů. Nutno dodat, že je silně orientován na US scénu, zejména pak na žánr superhrdinů. Nicméně, lze zde zaznamenat nástup alternativ a moderního přístupu.



Enki Bilal a jeho živá ilustrace. Aby bylo možné zachytit větší množství detailů, ilustrace jsou tvořeny na velkých formátech.



Barvy a stylistika

Chceme li názorně poukázat na nepřeborné možnosti zpracování komiksového díla, ideálním exemplářem je populární dark fantasy dílo Sandman Neila Gaymana. Od svého zrodu, kdy vycházel pod křídly DC komiks prošel mnoha přeměnami. Na scénářích Gaymana pracovala celá řada světově uznávaných i začínajících ilustrátorů. Sandman se dočkal několika samostatných knižních vydání, sequelů, dílů věnovaných jednotlivým postavám, etc. Jednotlivá díla se vyznačují velmi nekonvenčním přístupem k zachycení narativu.



Nejmladší sestře rodinného klanu, Delirium, vdechl život ilustrátor Mike Dringenberg (postava se v komiksové sérii poprvé objevila jako Delight, její transformace v Delirium není v příběhu konkretizována)



První podoba Sandmana od ilustrátora Sama Kietha

Little endless sequel ilustrátorky Jill Thompson

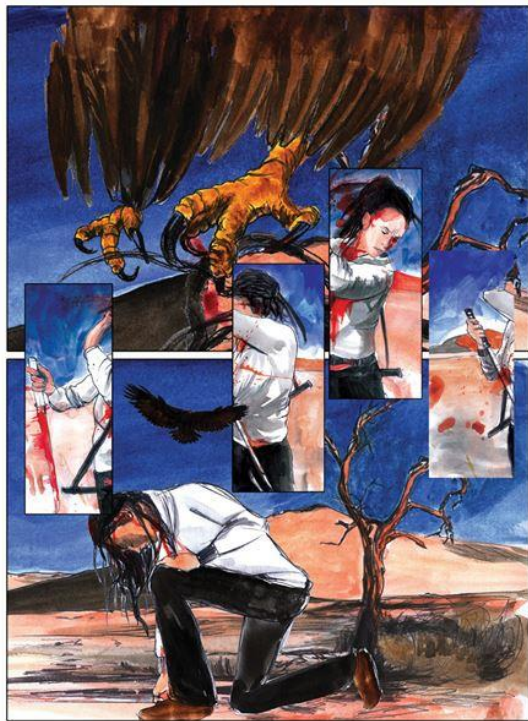


Interpretace ilustrátora Chrise Bachalo



J. H. Thompson a jeho komplikovaný, snový přístup ke zpracování příběhu





Toy_Box. (2014). *Moje kniha Vinnetou*. Labyrint.



Drahoňovská, T. (2020). *Bez vlasů* (ilustroval Štěpánka JISLOVÁ). Paseka.

Detail / minimalismus

Jakou formu zvolit? Jednoduše takovou, díky které budete schopni zpracovat příběh srozumitelně. Pokud jste zkušenější kreslíři, můžete přistoupit k dramatickým detailům. Pokud jste spíše lepším vypravěčem, vytvořte si vizuální jazyk, kterým budete schopni zhmotnit svůj svět.



U OBSTY DO PRÁCE STÁVALA KAPELA SLOŽENÁ Z VEZŇŮ A HRÁLA NEUKRÁSNĚJŠÍ ROMSKÉ PÍSENIČKY K OBĚMU
MĚLO BYT DOBRĚ PROCHÁZELU JSME V ZÁSTUPU KOLEM A PLAKALI.



TATINEK ONEMOCNĚL, HOVNĚ ZHUBĚL A TOLIK ZESLÁBL, ŽE PŘI NÁSTUPĚCH UŽ NEVYDRŽEL STÁT.



NAŠLA JSEM V ODPADČÍCH ŠHINLOU BRAMBORU.

TU SI VEZMLU PRO TATINKA.



ZANEDLOUHO TATINKA NĚKAM ODVEDLI.

DĚTI ZLATĚ NETRAPE SE, AŽ VÁLKA SKONČÍ SEJDEME SE ZASE DOMA.



V TÁBORE PŘÍBRNĚ PÁCHL KOUŘ Z KOMBÍ TOMU, CO ŘÍKALI OSTATNÍ VEZŇOVÉ.

LUDEM NESCHOPNÝM PRÁCE STRÁŽE NAMLUVĚ ŽE SE PŮJDOU OSPROHOVAT.

POTOM MŤRVOVY NAHRNOU NA HROMADU A SPÁLÍ V OŠRŮCH PĚCÍCH.



MAN INVITED ME TO TV. CAN I GO?

DING DONG



OOOH! SHAHAB!

HEY!

HI!



SHAHAB WAS ANOTHER COUSIN HE HADN'T BEEN LUCKY. THE V STARTED JUST AS HE BEGAN MILITARY SERVICE. THEY SENT HIM TO THE FRONT RIGHT AWAY.

I'M ON LEAVE.

COME IN, I'LL MAKE SOME TEA.



JUST TALKING TO SHE SAID THEY'RE BRINGING CHILDREN FOR THE... REALLY!?



IT'S AWFUL. EVERY DAY I SEE BUSES FULL OF KIDS ARRIVING.

SHIT, YOU SEE THAT?



THEY COME FROM THE POOR AREAS, YOU CAN TELL... FIRST THEY CONVINCIE THEM THAT THE AFTERLIFE IS EVEN BETTER THAN DISNEYLAND, THEN THEY PUT THEM IN A TRANCE WITH ALL THEIR SONGS...



IT'S NUTS! THEY HYPNOTIZE THEM AND JUST TO THEM INTO BATTLE. ABSOLUTE CARNAGE.

Satrapī, M. (2021). *Persepolis*

370 comes to an end I decide to change my first name. Though I don't realize it at the time, I'm a heroic act. I've won the war.



I was not defeated. I have been defeated over the disease that killed me.

I used to be convinced that I was going to catch my brother's epilepsy and then it would be my sister's turn.



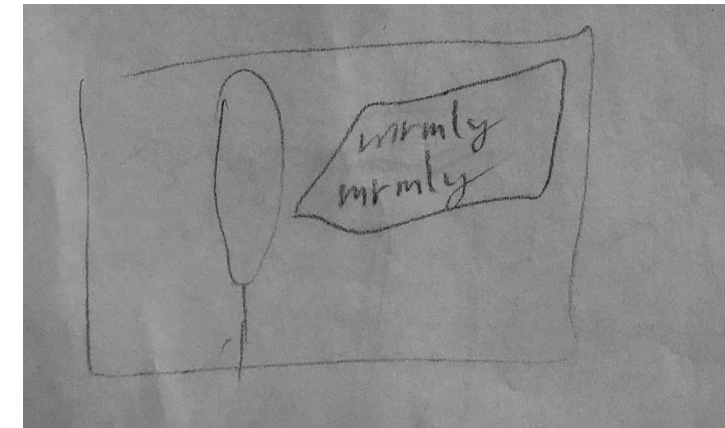
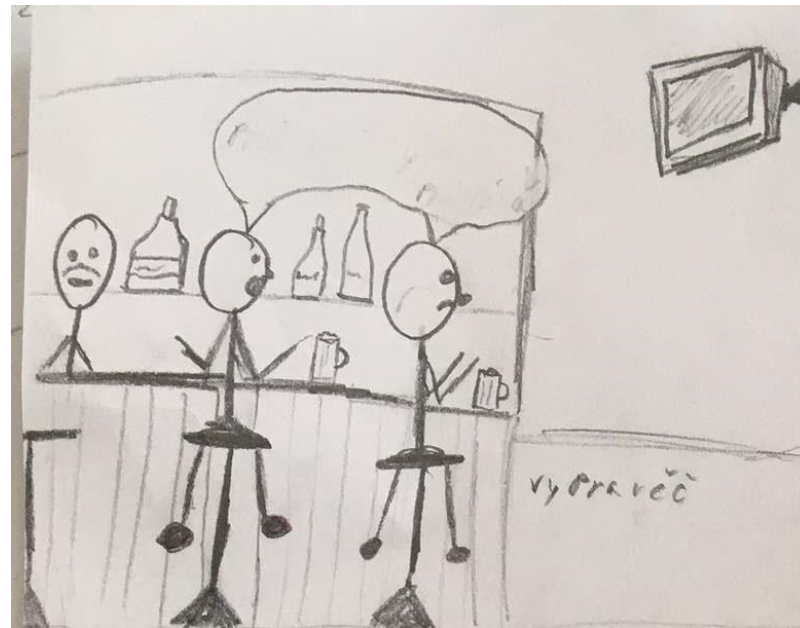
David B. (2004). *Padoucnice*

Lundgren, G. (2022). *Žofí Z-4515* (ilustroval Amanda ERIKSSON)

Výběr přístupu, aneb jak začít?

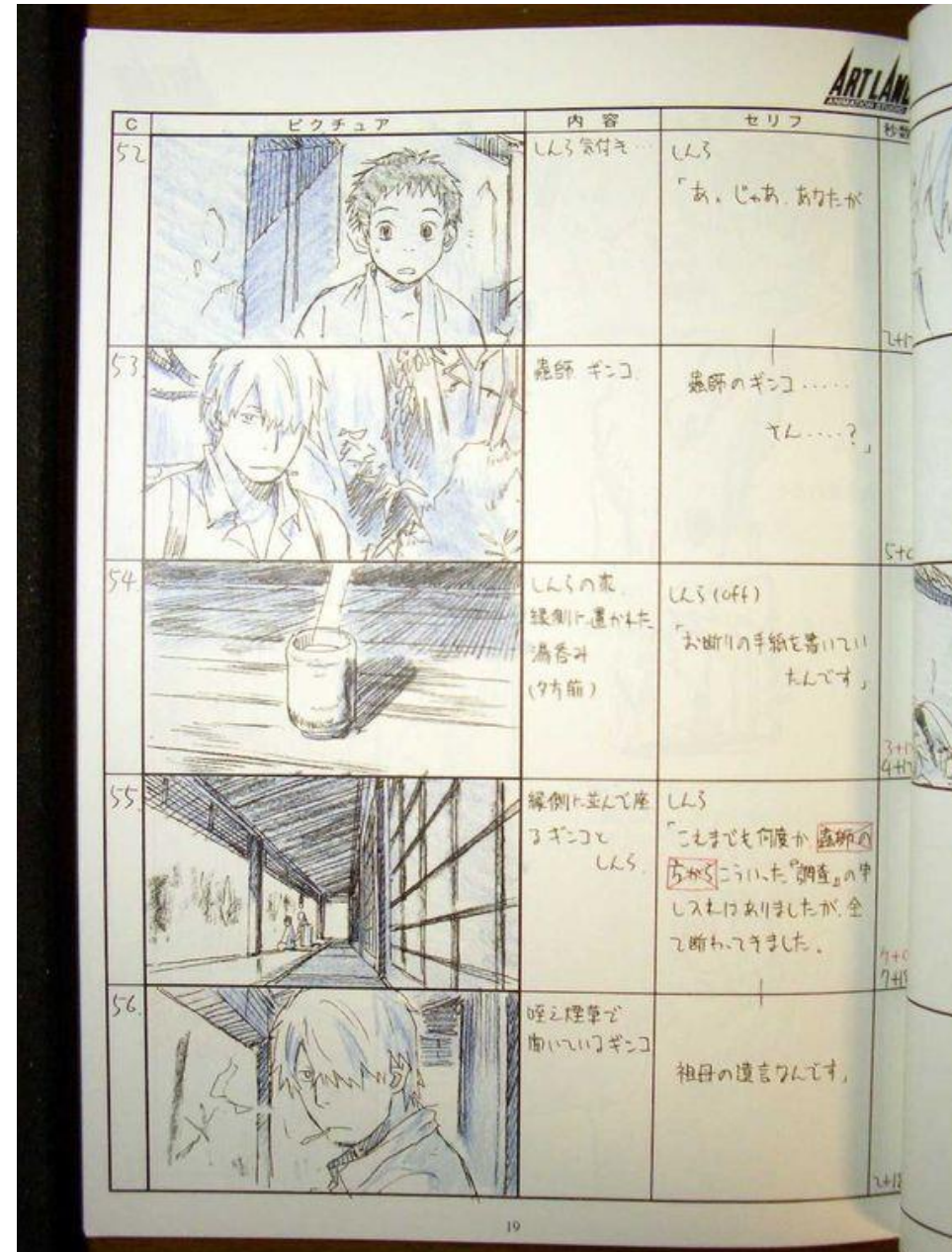
Joel

Pokud je Váš scénář připraven, rozdělte ho na jednotlivé prvky. Připravte si způsob, jakým budete příběh vizualizovat, včetně interiérů/exteriérů. K zjednodušení a optimalizaci samotné ilustrace se dostaneme později. Pokud si troufáte na bohaté a barevné interpretace, připravte se na to, že tvorba komiksu potrvá o dost déle, než minimalizující přístup. Na druhou stranu, přijít s výstižnou, ale zjednodušenou kresbou není o nic jednodušší.



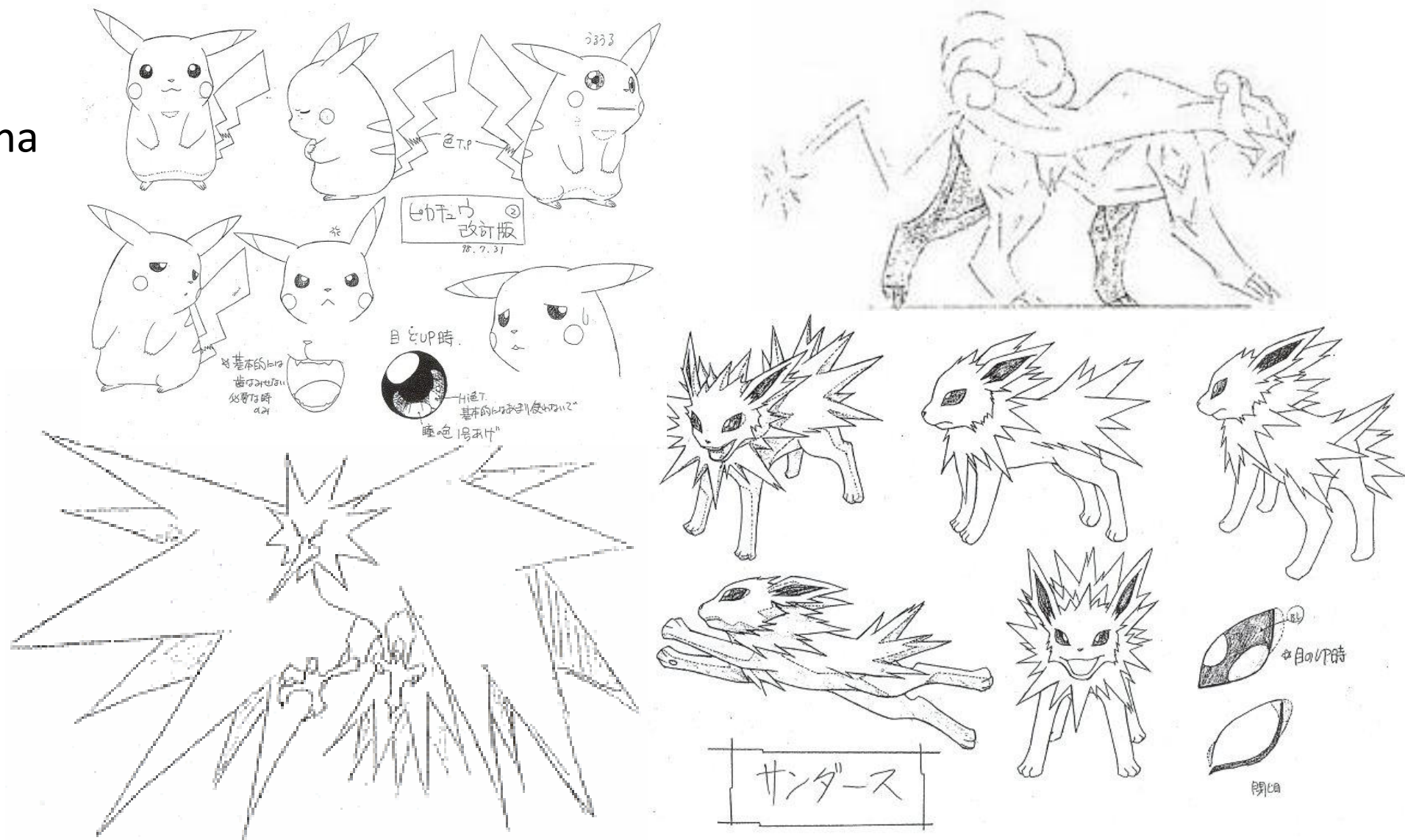
Organisation is the key

Originální storyboardy legendárního studia Ghibli. Přestože se jedná o animační práci, přístup ke komiksovým storyboardům je téměř totožný. Můžeme tímto způsobem o komiksu přemýšlet jako o „statické animaci“, která je dokončována naší vlastní imaginací podobně, jako když čteme knihu.



(když už jsme na zastávce v Japonsku)

Můžeme mrknout na [reference sheety](#) (settei), které jsou předkládány animátorům k jednotlivým pokemonům. Inspirovat se můžeme jasně danými charakteristikami a dokonalým propracováním.



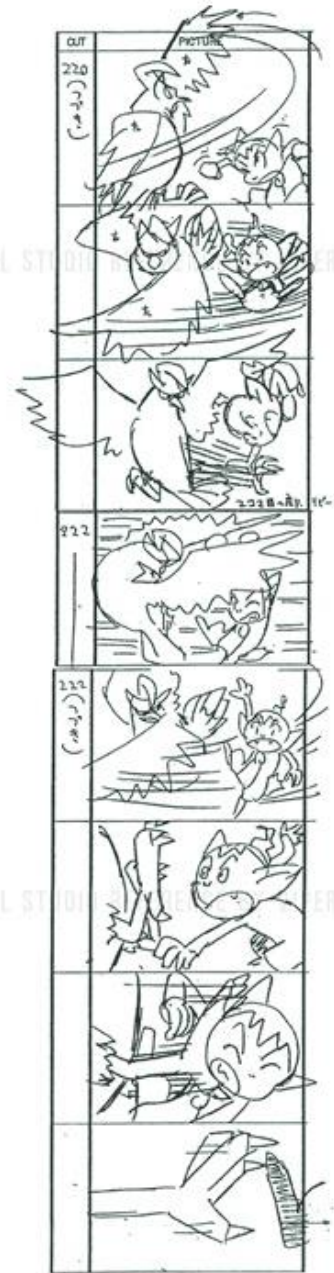


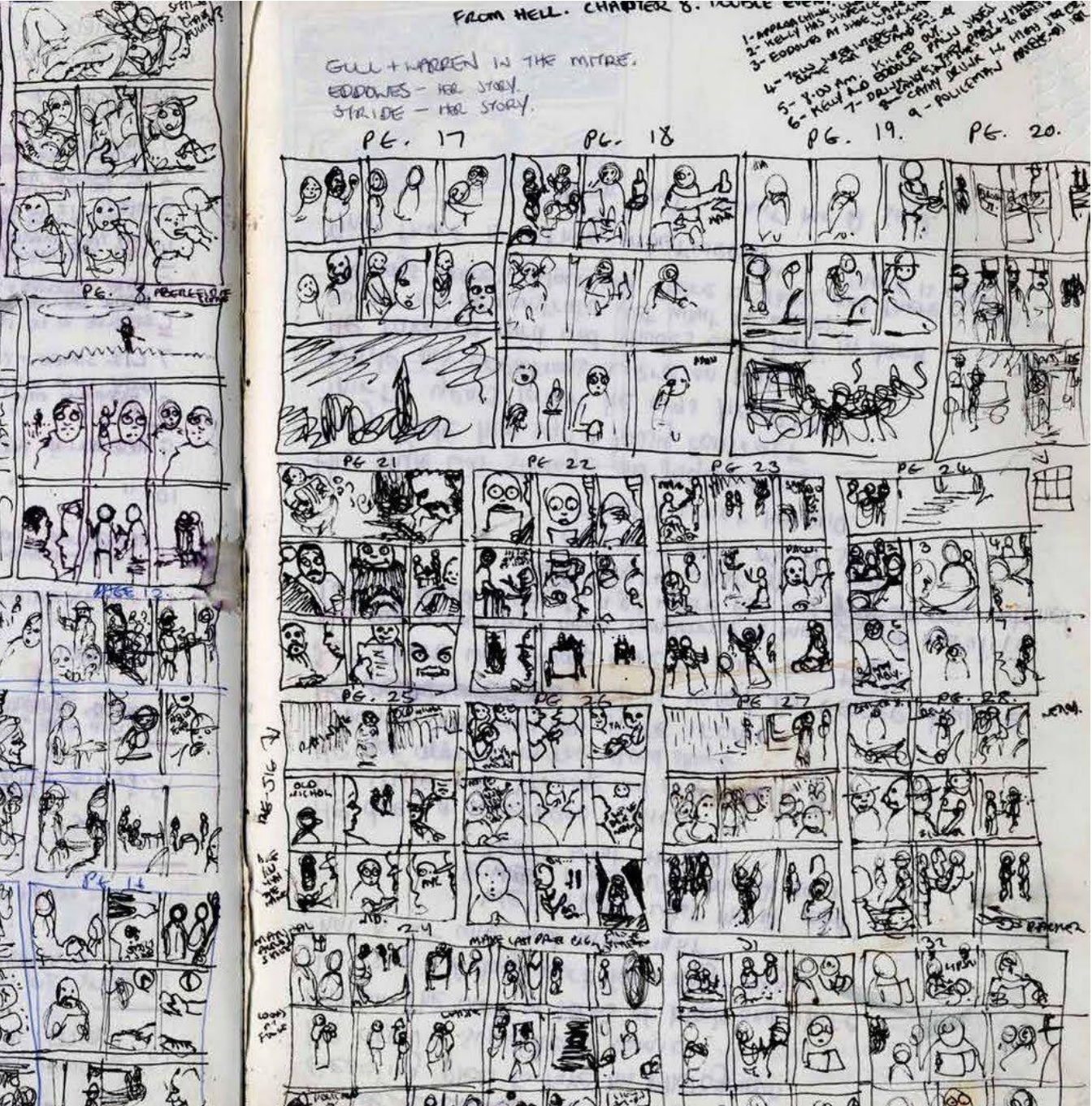
Produkční
storyboardy k
první sérii anime

インファイト (ムクホーク)

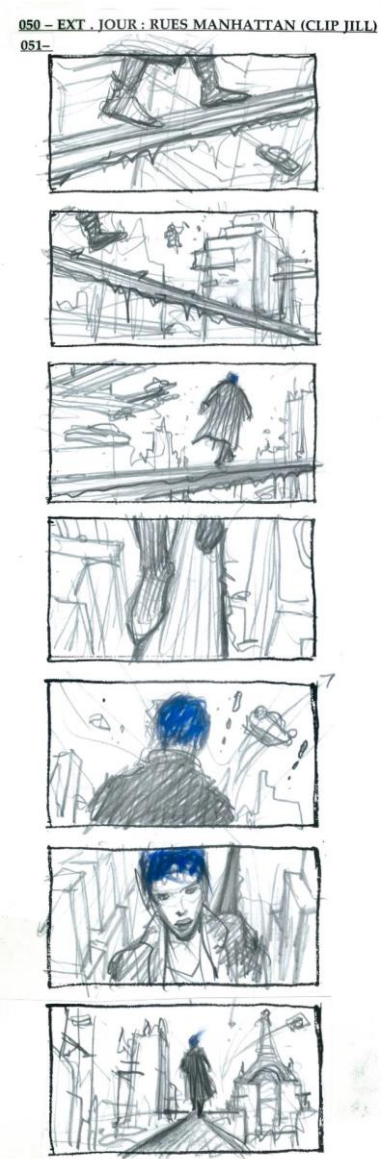
タイプ: かくとう
分類: ぶつり

相手に対して、蹴りやパンチの猛攻を
与えます。特にエフェクトはありません。

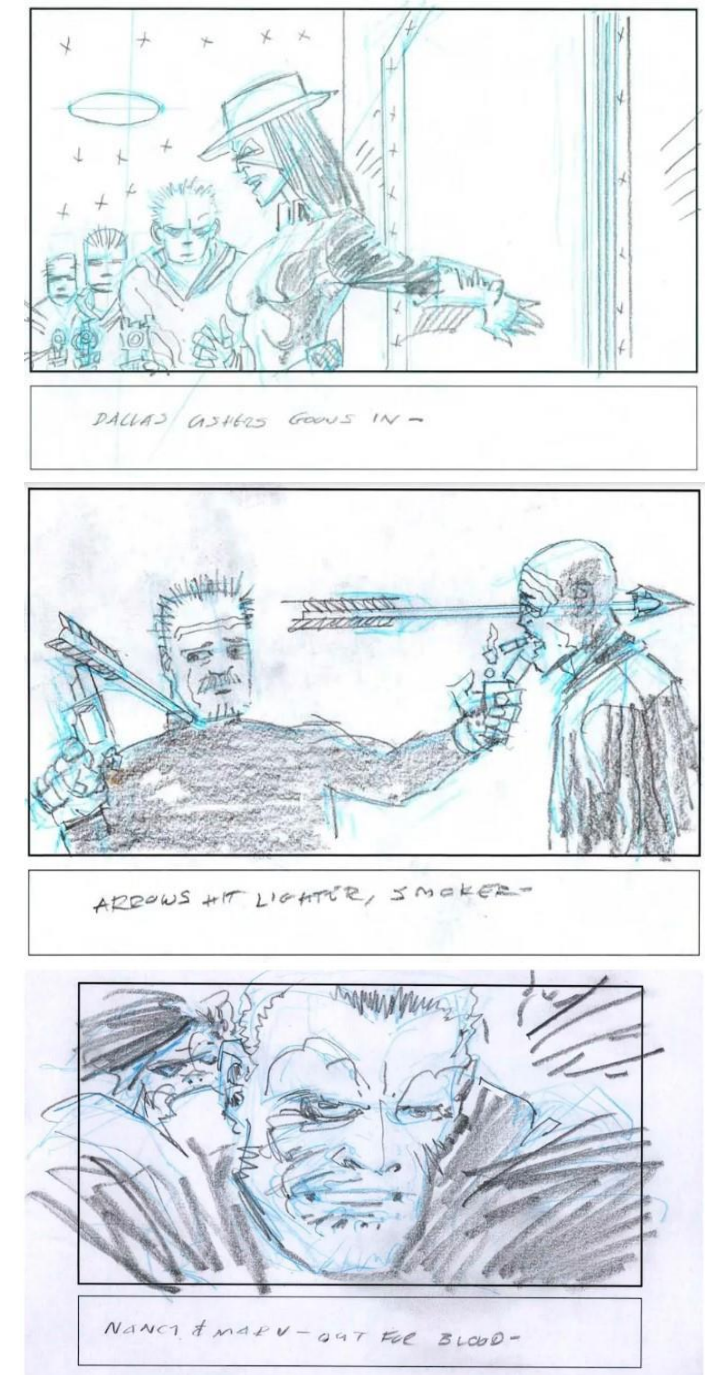




Alan Moore/Eddie Campbell - From hell



Enki Bilal - Immortal



Frank Miller - Sin city