

Text to visuals

Text to visuals

Text to visuals

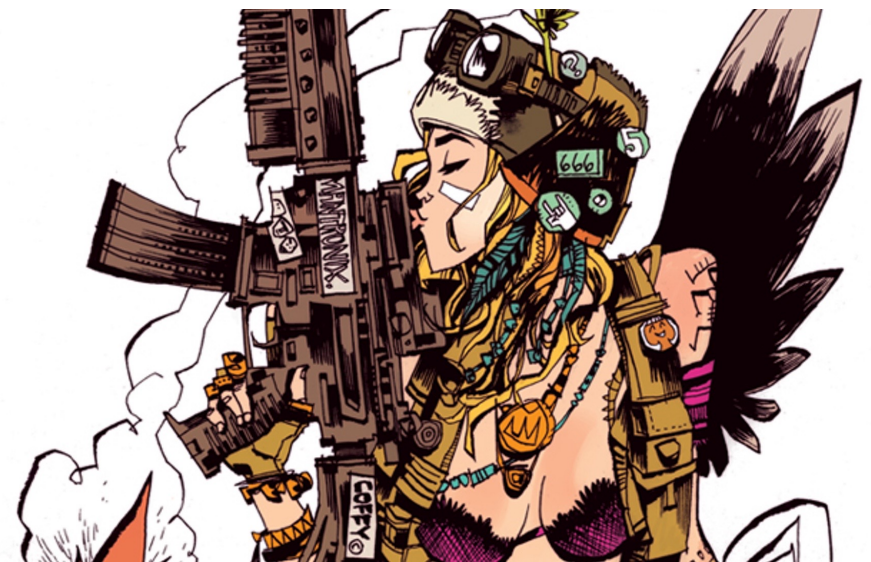
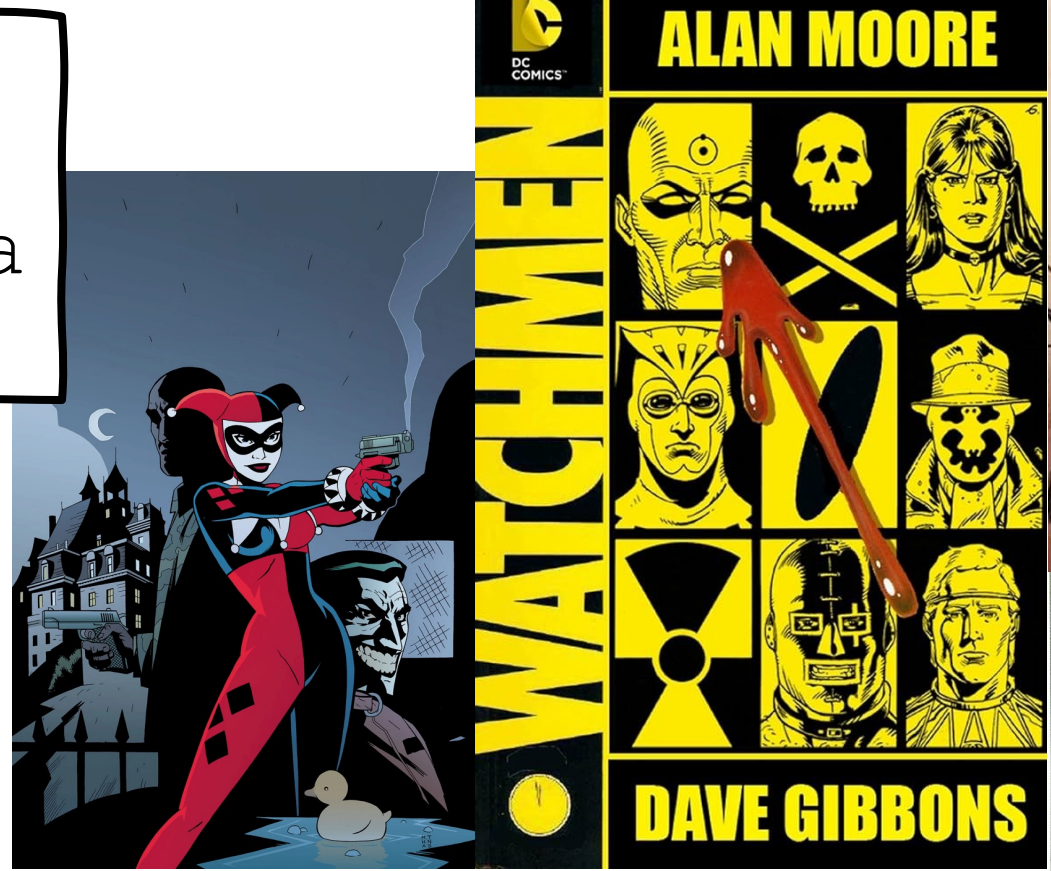
Něco málo k  
teorii...

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.



Obecně lze komiksy třídit zhruba takto:

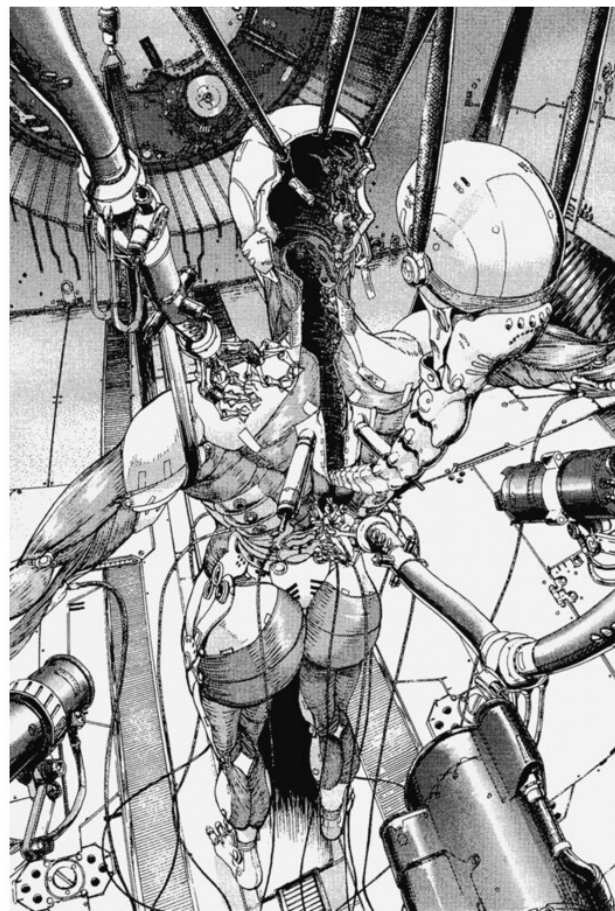
**Superhero genre**  
Od klasických narativů superhrdinů pro ty ne zcela černobílé, či dokonce protagonisty spíše záporné, s temným původem, mstitele apod.



Obecně lze  
komiksy  
třídít zhruba  
takto:

## Manga

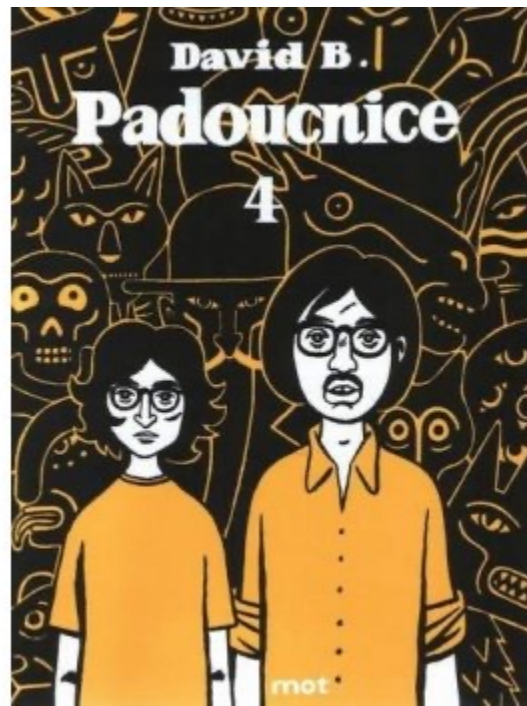
Velmi zkráceně - unikátní  
žánr, zrozený v Japonsku.  
Má celou řadu subžánrů  
(superhero, fantasy, sci-fi,  
některé velmi kontroverzní  
[goru, lolicon]), typický  
vizuální jazyk, opravdu  
pestré množství příběhů a  
charakterů a také jedinečná  
díla určená pro nejmladší  
čtenáře



Obecně lze  
komiksy  
třídít zhruba  
takto:

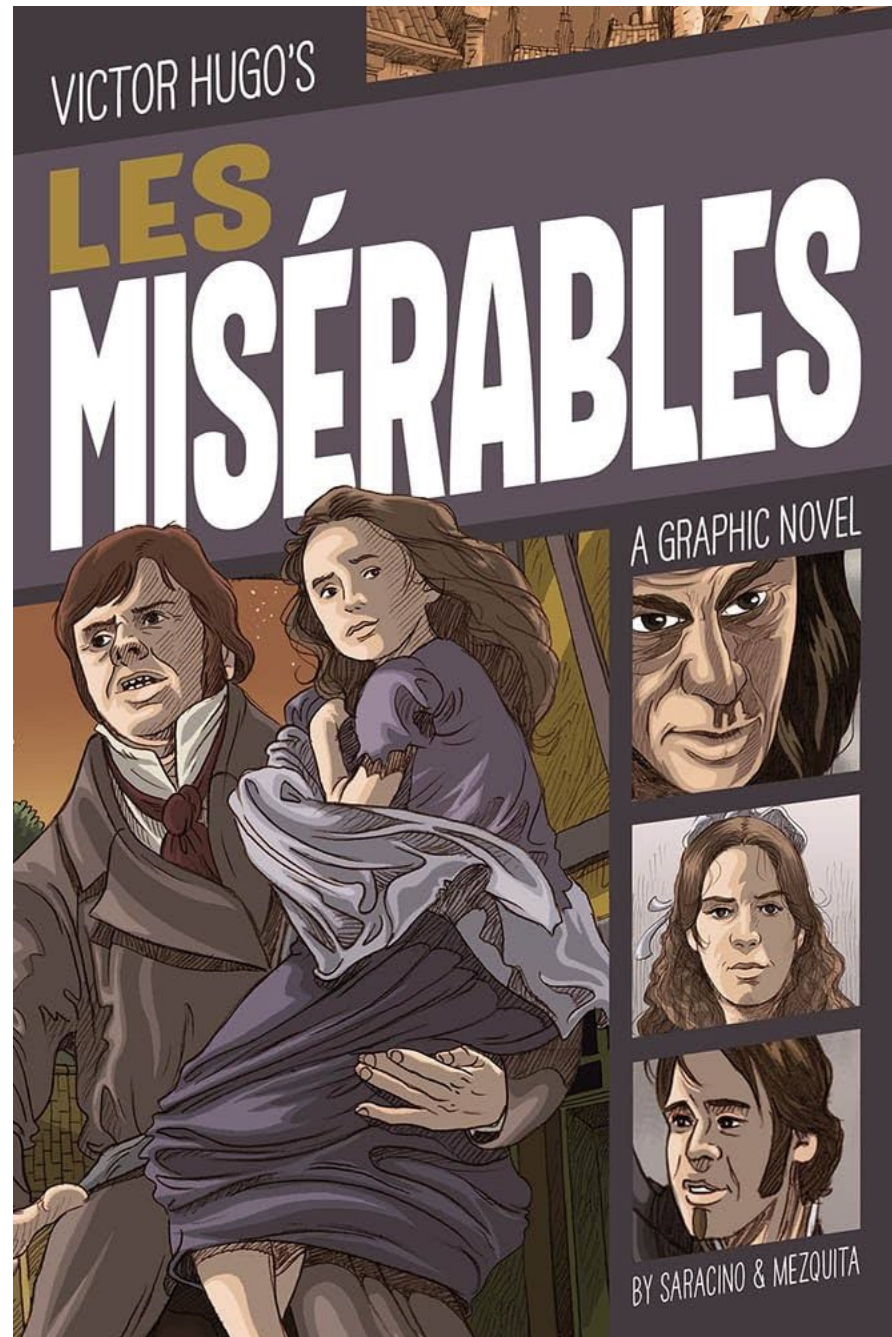
**Biografie/autobiografie/stil  
I life/**

Není třeba více rozvádět -  
díla jako Persepolis, Maus,  
Padoucnice, Red Rosa, My  
friend Dahmer apod.



Obecně lze komiksy třídit zhruba takto:

Dílo na téma existujících/klasických literárních předloh



Obecně lze komiksy třídit zhruba takto:

Díla humoristická/volnočasová/odpočinková

V duchu původního záměru slovíčka comics, díla humoristická samozřejmě dále vycházejí, ať už v celených formách, nebo jako příloha nedělních novin. (Dalším levelem jsou webcomicsy a memes)



1978



1984



1988



1992



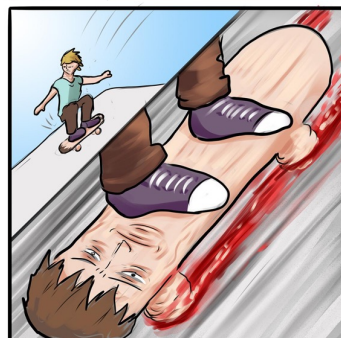
1996



2000



2003

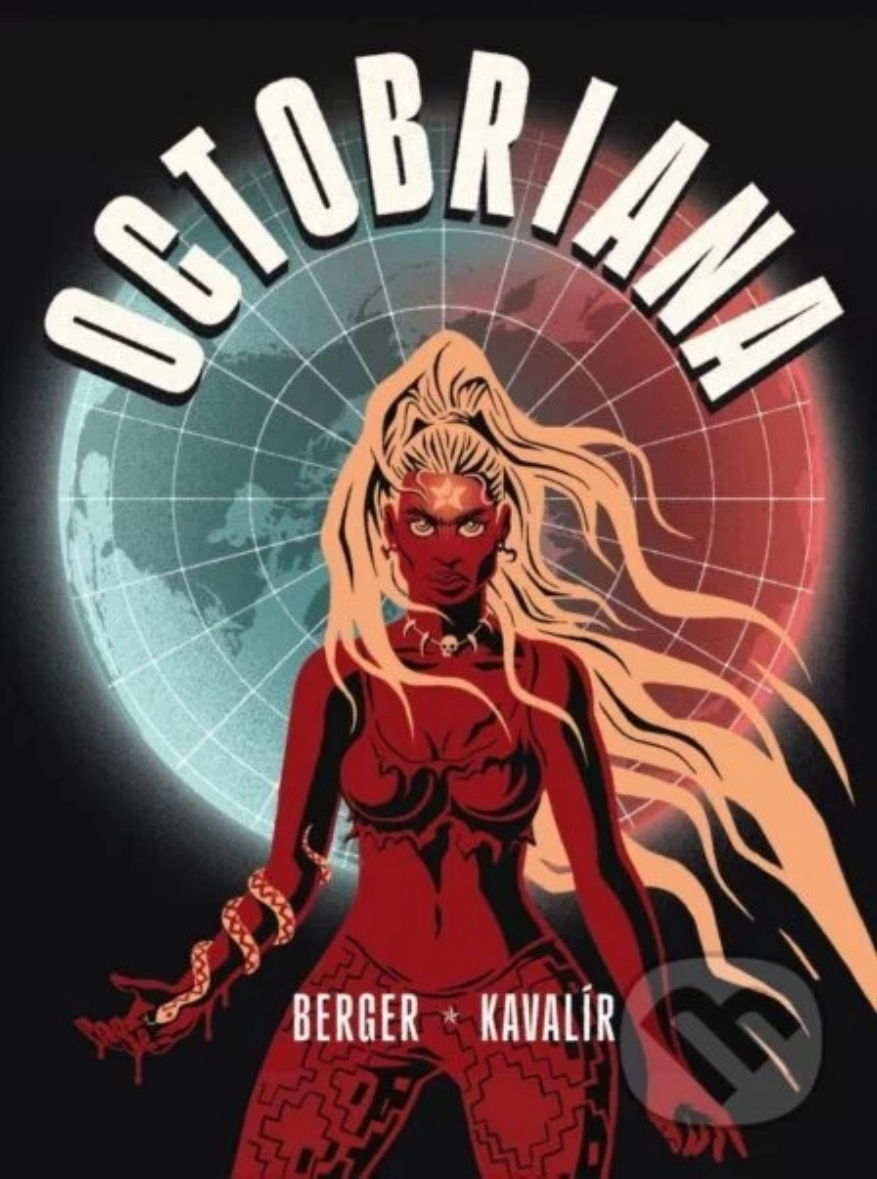


ZAS

Obecně lze komiksy třídit zhruba takto:



Sci-fi/Fantasy/Post-apo





# Praxe-> dělení scénáře a příprava podkladů pro storyboard

## Pracovník 456

(Naprogramovaný svět, hlavní protagonista Joel, vedlejší Kevin, interiér Joelaova bytu, exteriér ulic, továrna) skutečná realita dialogy

Joel se každé ráno časně vzbudí

a obuje si své růžové papučky

Poté zamíří do kuchyně dát si snídani

K snídani si vždy dá toust s marmeládou a máslem, k tomu kávu

Když odchází ze svého bytu málem se jako vždy zapomene přezout z růžových papuček

Pak jde známými ulicemi směrem k továrně

Vždy projde kolem trafiky, kde si kupuje noviny

Tam se každý den setká se svým nejlepším přítelem Kevinem

Vždy si s ním krátce povídá pořád o tom samém. (připojit nevýznamný dialog)

Potom spolu kráčí k místu, kde pracují

Prochází ulicemi, kde potkávají pořád ty samé tváře

Stejně lidí, kteří se nikdy nezměnili

Joel pracuje jako technická podpora v továrně na výrobu pletených svetrů

Není se svou prací spokojený, ale nikdy ho nenapadlo ji opustit. (připojit monolog Joela, jak nadává na stejnou otravnou práci)

Jako každý den vstoupí do oprýskané a temné továrny

a vejde do své pochmurné kanceláře

Musí tu strpět osm hodin nic nedělat, jelikož se v továrně nikdy nic nerozbito a tak se tu nic nerozbitě děnes

Po práci se znovu setká se svým kamarádem Kevinem

a společně jdou do hospody sledovat fotbal. (interiér hospody, záběr na televizi s fotbalovým zápasem)

Zápas, který vždy probíhá stejně, nikdy nevyhraje tým, kterému Joel s Kevinem fandí. (připojit dialog Kevin a Joela o tom, že jejich tým zase nevyhrál a snad to vyjde příště)

Večer si tak sundá své růžové papučky a

usíná s tím, že další den musí znovu do práce

Prožít to celé znovu. (zde můžeme jako poslední okno zachytit Joela jak spí a sní o své otravné práci)

Skutečná realita (interiér rozlehlé počítačové kanceláře)

Kolem pracovníka 456 pobíhá několik dalších lidí

Všude vládně zmatek. (připojit dialogy pracovníků, jak vykřikují o tom, že program přestal fungovat)

(záběr na konkrétní počítač s pracovníkem) Všichni se snaží napravit poruchu počítače, který programuje jeden z hlavních uměle vytvořených světů. (záběr na hádající se pracovníky a jejich dialogy)

Nejspíš došlo ke zkratu a je možné, že to nějaké postavě změnilo program. (záběr na monitor počítače, zaseklý obraz, okno program neodpovídá)

Pro takové chvíle je tu právě on. Jeho práce je tvořit a upravovat programy. Napravit životy postav které jsou stejně jen bezvýznamnými. (pracovník sleduje protokol programu a snaží se jej uvést do pořádku, u toho si mrmá pod fousy)

(Naprogramovaný svět, hlavní protagonista Joel, vedlejší Kevin, interiér Joelaova bytu, exteriér ulic, interiér fabriky)

Joel se opět vzbudil a obul si své růžové papučky

Právě si chystal svůj každodenní ranní toust, když mu něco došlo. (záběr na Joela, jak se při přípravě toastu zasekne a zamyslí se)

Každý den dělá to samé, nikdy ho ale nenapadlo dělat něco jiného. Jakoby jeho život byl předem daný. Teď měl chuť začít úplně něco jiného. Žít život, ve kterém bude každý den dělat nové věci. (záběr na Joela navazující na předchozí, přiblížení jeho obličeje jak přemýšlí) Nechápal, proč o tom nepřemýšlel už dříve

Byl nadšený ze své myšlenky a tak běžel za svým kamarádem do trafiky. (záběr jak si zhaduje z nohou růžové papučky a tříská za sebou dveřma) Sdílet mu, že můžou společně jít a dělat si co chtěou

Kevin jako každé ráno stál před trafikou a čekal na Joela

(Ten se k němu přitíhl a začal na něj chrlít): "Kevin, vždyt' mi můžeme dělat úplně nové věci! Proč nás nikdy nenapadlo nechat téhle nejnudnější práci a začít dělat něco nového?!" (rozdělit nejlépe do dvou framů, jeden zabírá Joela, druhý Kevinu)

Kevin ale jakoby ho neposlouchal. (Znepokojeně se na něj díval a odpověděl mu): "Už zase jdeš pozdě Joeli, kde ses tak zdržel?"

"Ty to pořád nechápeš?" povídá Joel, "My tady marníme čas, místo toho, abychom šli dělat něco smysluplného!"

(Kevin ale znovu zopakoval, záběr na něj jak má stále stejný výraz): "Už zase jdeš pozdě Joeli, kde ses tak zdržel?"

(Joel se na Kevinu překvapeně podívá) Proč se Kevin chová tak divně? Vypadá to, že mi vůbec nerozumí. (dva ramy, jeden na Kevinu, druhý opět na Joela jak má znepokojený výraz ve tváři)

Z Joelových myšlenek ho vytrhl Kevin: "Už zase jdeš pozdě Joeli, kde ses tak zdržel?"

Touto otázkou vždy začínala jejich konverzace. Jak na to jen Joel odpovídal? A tak velmi rozvázně zkusil: "Málem jsem se zapomněl přezout." (Joel to říká se smutným výrazem ve tváři a skloněnou hlavou k zemi)

(Na to Kevin odpověděl Joelovi už dávno známou větou): "Z těch tvých růžových papučí?"

# Reference/použitá díla

Matt Madden (2005) - 99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style

Paul Dini / Bruce Timm (1999) - Harleen Quinzel (New Earth), DC Comics

Alan Moore/ Dave Gibbons (2013) - Watchmen, DC Comics

Tom Taylor a kol. (2023) - DCeased: War of the Undead Gods #6, DC Comics

Alan Martin/ Jamie Hewlett (1988) - Tank girl #1

Alvin Schwartz/ Wayne Boring (1945) - Superman #37, DC Comics

Masamune Širó (1991) - Ghost in the shell

Kosaku Anakubo (1996) - Pokemon pocket monsters, Shogakukan

Junji Ito (1987) - Tomie, Asahi Sonorama

Pierre-François Beauchard/David B. (1999) - Padoucnice #4, L' Association

Kate Evans (2015) - Red Rosa, Verso

Marjane Satrapi (2000) - Persepolis, Pantheon books

Chantal Montellierová (2009) - Franz Kafka - Proces, BB/art

Luciano Saracino/Fabi Mezquita (2018) - Les Misérables, Stone arch books

Harold Whitaker (1954) - Animal farm, Associated British-Pathé

[https://www.instagram.com/nelliesnest\\_official/](https://www.instagram.com/nelliesnest_official/)

<https://www.extrafabulouscomics.com/>

[Grant Morrison/ Chris Burnham \(2015\) - Nameless #1](#)

Jeff Lemire/Dustin Nguyen (2015) - Descender, Image comics

[Vitaly S. Alexius \(2009\) - Romantically apocalyptic](#)

Ondřej Kavalír/Marek Berger (2023) - Octobriana, Labyrint