

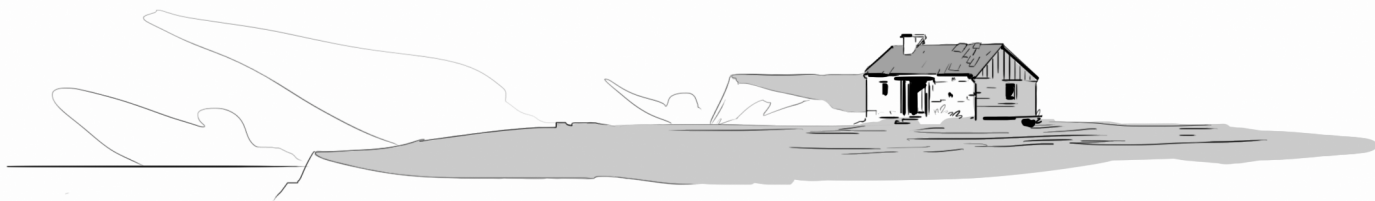
BÁJNÝ „ESTABLISHING SHOT“

„Visual Storytelling“ neboli vyprávění obrazem by se dalo označit jako jeden z pilířů komiksu. Zahrnuje všechny informace, které lze čtenáři předat prostřednictvím obrazu. Například výraz postav, jejich oblečení, ani jejich akce nemusíme popisovat v textu. Vidíme je.

Jedna z nejdůležitějších informací, kterou čtenářům vyprávění obrazem může poskytnout, je prostředí, kde se děj příběhu odehrává. Dovolte mi představit...

UVÁDĚJÍCÍ ZÁBĚR!

Častěji znám pod anglickým názvem „Establishing Shot“ označuje záběr, který může přijít kdykoliv a kdekoliv, aby nám ukázal, kdy a kde se příběh odehrává.



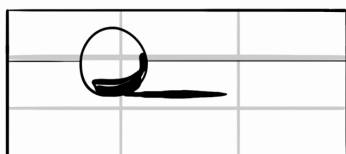
Vzpomenete si na velké panely, které vyobrazují celá města, krajiny a vesmírné lodě přilétající k planetám? To všechno jsou uvádějící záběry! Společně využívají několik technik, které je často odlišují od jiných panelů:

VYPLNĚNÍ STRÁNKY od okraje k okraji nejen zvětší prostor panelu, ale také odstraní rámeček a čtenář tak pomyslně vstoupí do obrazu.

DŮRAZ NA DETAILS pomůže ve čtenáři probudit vzpomínky nejen na vzhled předmětů, ale i pocit na dotek, vůni nebo dokonce zvuk.



KOMPOZICE MIMO STŘED snadno vede čtenáře a dovozuje mu procházet panel, jak je mu libo. Střed je v kompozici velmi důležitý! Pokud je prvek umístěn do středu, přitáhne na sebe pozornost jako magnet.



Na začátku scény ukáže místo, kde se čtenář nachází:



Nebo naopak čtenáře překvapí nečekaným odhalením:



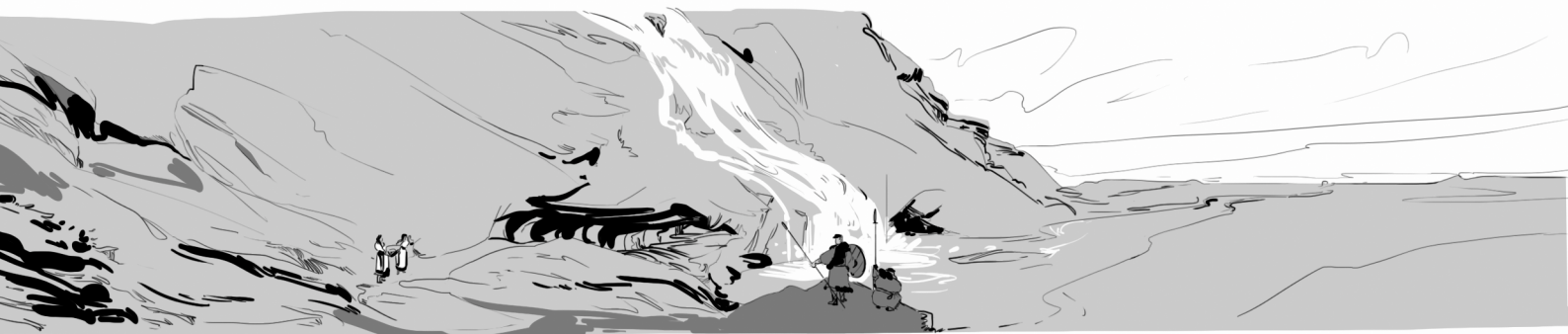
Uvádějící záběr může být velká výzva. Avšak odměna za tvrdou práci je uvedení světa v silném zážitku, který čtenáři nejen ukáže, kde se příběh odehrává, ale dodá mu atmosféru a pocit skutečnosti.

ABSENCE BUBLIN by se dala přirovnat k dlouhému, tichému pohledu. Text v bublině přečteme za určitý časový úsek. Tím dává i panelu s bublinou časový limit, který v něm čtenář stráví. Zatímco panel bez textu není takto načasován. Čtenář z něj neodejde, když dočte text, ale až jej celý vstřebá.

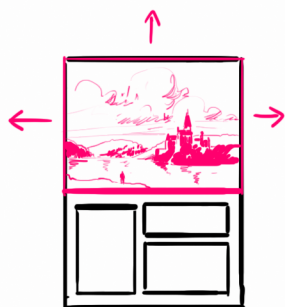


DŮRAZ NA HLOUBKU za využití jednoduchých triků v perspektivě může navodit silnou iluzi prostoru. Například když jsou předměty v popředí nebo lidské postavy použity pro porovnání velikosti jiných objektů, vytvářejí pocit hloubky.

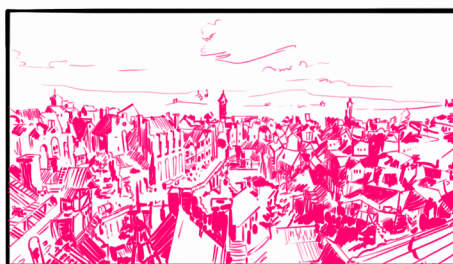




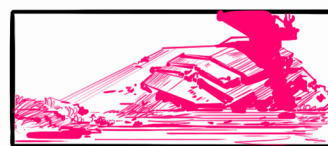
Zkuste se vydat na lov bájného uvádějícího záběru! Vyberte si váš oblíbený komiks a najděte takový záběr, který vás zcela pohltí a vtáhne vás do příběhu. Snažte se objevit i znaky, jakými se váš uvádějící záběr liší od ostatních panelů:



Vyplňuje okraje stránky?



Je v něm dán důraz na detail?



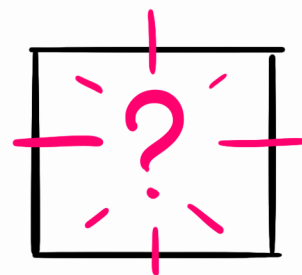
Má kompozici mimo střed?



Neobsahuje bublinu?

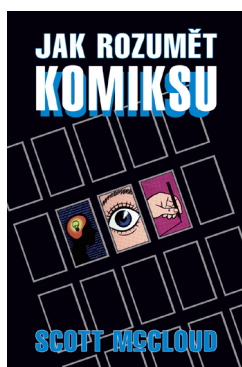


Klade důraz na hloubku a předměty v popředí?



Najdete další?

Pozor, uvádějící záběr může splňovat všechny tyto body, nebo může splňovat jen některé! Neberte je jako jasná pravidla, pouze jako nejtypičtější příklady. Uvádějící záběr se objevuje i ve filmu, kde plní úplně stejnou funkci jako v komiksu. Můžete ho ulovit i ve svém oblíbeném snímku! Ale hlavně se nám nezapomeňte svým úlovkem pochlubit.



Všechny zde zmíněné informace a další jsou přehledně popsány ve čtvrté kapitole knihy „Jak rozumět komiksu“ od komiksového autora Scotta McClouda.

Kniha bude brzy k dispozici také v komiksovém koutku na dětském oddělení městské knihovny v Hradci Králové!