

1.10 Komiks, gag, pointa

- Obsah
- Metodika

Načítám ...

>> [Jít na tuto stránku.](#)

Metody

Tvoření, Diskuse, Imaginace, Zážitková pedagogika

[Metody a formy](#)

Forma a popis realizace

Vnitřní tvůrčí aktivita, kterou uvádí jeden realizátor. Žáci pracují jako jednotlivci u stolu a reagují na zadání od realizátora. V průběhu se několikrát setkává celá skupina ke společné diskusi. Zadání přicházejí lineárně a jednotlivé úkoly a s nimi získané dovednosti na sebe postupně navazují.

Obsah

- Co je komiks, jak souvisí s videotvorbou

Rozdělte se do skupinek po třech a každá skupinka ať si sedne za jeden stůl vedle sebe a směrem k prezentačnímu plátnu. A koukněte, co je na plátně. *Realizátor promítne jednoduchý komiks - kreslený, s tematikou science, ideálně na 3 „rámečky“.* Říkejte vše co vás k tomu, co vidíte, napadá. *Realizátor spolu s účastníky ukázkou analyzuje. Používá návodné otázky a odpovědi shrnuje.*

Ano, vidíme komiks, který má tři rámečky. Co dělá komiks komiksem? Jaké jsou základní složky komiksu? Z čeho se komiks skládá? Ano, dialogy bývají v bublinách. Texty vyprávěče bývají v rámečku uvnitř panelu. Někdy se využívá karikatura, ale většinou se kreslíři snaží o co nejreálnější kresbu. Proč si myslíte, že ten realismus té kresby je důležitý? Ano, je to důležité pro naše lepší pochopení toho daného komiksu.

A teď už se dostáváme k tomu, jakých principů komiks využívá? Ano, samozřejmě vtip, ale jak je toho vtipu v tom komiksu docíleno? Zkratka, je to zkratka a názornost. Tvůrce komiksu využívá naší zkušenosti, naší znalosti a díky tomu si může dovolit použít zkratku a nemusí nám vše vysvětlovat. Proto pro nás mohou být například zahraniční politické komiksy nepochopitelné, protože se dobře v tamních politických reáliích neorientujeme. A to je pak na dovednosti každého tvůrce, jakých detailů, jakých reálií, jakých našich zkušeností při tvorbě komiksu využije, aby se setkal s co největším pochopením.

Ale pojďme ještě dál, pojmenovali jsme si znaky, principy, ale na čem každý komiks stojí? Co je

základem každého komiksu? Ano, je to příběh. Příběh je základem i pro prezentace, filmové scénáře, reklamy, hudební klipy, filmy apod. Bez příběhu se neheme, je však umění, jakým způsobem se ten příběh uchopí. Co každý příběh obsahuje? Jaké má znaky? Co by nemělo ve skladbě příběhu chybět? Ano, „úvod, zápleтка, závěr“.

A komiksový příběh bývá často vystaven jako gag. Už jste se s tímto slovem někdy někdo setkal? Gag je původně pojmenování komické scénické scény, tedy scény, která probíhá před zraky diváků. Ale postupně se stala základem pro filmovou grotesku i právě jedním z přístupů u komiksu. Gag je tvořen tzv. postupně rozvíjející se akcí a magickým číslem je číslo 3. Koukněte na plátno, ukáži vám ukázkou filmového i komiksového gagu. *Realizátor pouští ukázkou.*

A aby se v nás právě toto filmové myšlení ve zkratce trochu otevřelo a lépe se nám používalo, začneme tvorbou jednoduchého komiksu a trochu si s tím zkusíme hrát. A protože budeme teď tvořit komiks, tak si ještě řekněme, jak se říká těm všem rámečkům? Strip - z anglického slova proužek. A těm samotným rámečkům se říká panely. Většinou má krátký komiks 3 - 5 panelů.

- Tvorba komiksu

Nyní zůstaneme sedět po trojicích kolem stolů, jen si každý udělejte prostor, už nemusíte sedět čelem k projekčnímu plátnu. Teď si každý vezměte jednu bílou popisovací tabulku a jeden černý smývatelný fix. Tabulku si dejte podélně a nakreslete si na ní komiksový strip, který bude mít tři panely - tři stejně velké rámečky vedle sebe, aby celkově vyplnily celou velikost popisovací tabulky. *Realizátor ukazuje bílou popisovací tabulku, kde už má smývatelným černým fixem nakresleny tři rámečky vedle sebe.*

A nyní do prvního panelu - rámečku namalujte první část komiksového příběhu, takzvaný úvod, udičku. Téma si každý můžete zvolit, jaké chcete, ale vzpomeňte si, že důležitou roli hraje zkušenost a detail. Máte na to tak 3 až 5 minutek.

Všichni jste kresbu dokončili? Tak nyní tabulku posuňte dalšímu z vaší trojice, který sedí po vaší pravé ruce. Nyní máte každý v ruce tabulku od vašeho souseda. Pozorně si prohlédněte celý první panel a nechte se vtáhnout do atmosféry a stylu, kterým se kresba prvního panelu ubírá. Teprve, když jste dostatečně vtaženi a dokážete si pojmenovat téma nyní již vašeho komiksu, tak se ujměte druhého panelu. A nakreslete druhou část komiksového příběhu, takzvanou zápletku, zauzlení. A opět si na to dáme čas tak 3 až 5 minut.

Máme všichni hotovou kresbu druhého panelu? Nyní opět můžete posunout mazací tabulku kolegovi, který sedí po vaší pravé ruce. Každý drží v ruce tabulku, kde už jsou dva panely nakreslené a třetí chybí. Opět si důkladně prohlédněte dva předešlé obrázky a pokuste se namalovat poslední rámeček jako třetí část komiksového příběhu, tedy závěr, rozuzlení. Na tento závěrečný si nechme 5 minut, ať máte čas na domyšlení pointy. *Realizátor čas určuje podle rychlosti skupiny.*

Ten, kdo už dokončil poslední panel, prosím doneste tabulku na označený stůl nápisem Galerie a jednotlivé komiksy si můžeme společně začít prohlížet.

- Debata nad komiksy

Pojďme se všichni shromáždit kolem komiksové galerie a prohlédněme si jednotlivé komiksy.

Každý si vezměte do ruky komiks, u kterého jste kreslili první z panelů a zkuste interpretovat zbývající dva panely a porovnejte to se svou původní vizí. Jeden začne a pokud se jeho interpretace existujících kreseb posune úplně jinam, poprosím vás, tvůrce zbývajících panelů, o případné vysvětlení.

Který z rámečků pro vás byl nejtěžší? A proč? A který naopak nejlehčí? A na co jste si ještě během

celého procesu přišli?

Ted' jsme zjistili, jak těžké je mít myšlenku v hlavě a ještě ji zjednodušit do jednoho rámečku a zkratkou na to navázat, aby to děj příběhu posouvalo. Co vám pomáhalo, když jste dostali nakreslený první nebo i druhý panel? Čeho jste se chytali? *Realizátor se snaží s účastníky definovat pointu.* Ano, detailů, střípky příběhu, znak a jeho všeobecná znalost (například „znak EU“), vypovídající celek.

A to je důležité, aby každý z panelů samostatně vypovídal a tzv. fungoval. Žádný panel nemůže být zbytečný, musí mít své plnohodnotné místo a takzvaně mířil na pointu. Pointa není jen záležitostí „posledního“ třetího rámečku. Je potřeba s pointou počítat již v předešlých obrázcích.

- Dokreslení posledního panelu komiksu

Vraťme se opět ke stolům a sedněte si tak, abyste viděli na plátno. Nemusíte sedět v těch původních trojicích.

Promítnu vám dvě ukázky tří panelových komiksů, kde poslední rámeček vždy chybí. *Realizátor promítne dvě ukázky komiksů ideálně s vědeckou tmeatikou.* Jeden z komiksů si vyberte a pokuste se domalovat chybějící třetí panel. Jako panel pro vás může být celá plocha mazací tabulky a do rohu napište 1 či 2, podle toho, který komiks jste si vybrali. Tyto komiksy jsou již ucelenější, protože již existují a jsou od jednoho tvůrce. Pointa již existuje, tedy se vám bude i snadněji tvořit. Všimněte si všech detailů a reálií. Na dokreslení si dáme 5 minut.

Kdo má dokresleno, dejte svou tabulku na kraj stolu, ať si ji všichni mohou prohlédnout a sami se běžte podívat na ostatní práce. S účastníky, kteří si vybrali stejný komiks jako vy, si zkuste vaše pointy vzájemně porovnat. A zkuste si vzájemně vysvětlit, co vás vedlo k takovému zakončení. Čeho jste si všimli a třeba přijdete i na to, co jste si interpretovali jinak atd.

A teď je čas si promítnout komiksy v původní podobě. *Realizátor promítne oba komiksy v původní podobě.* Zkuste jeden po druhém shrnout, co vedlo vaše uvažování k vaší pointě a jak se liší od pointy skutečné.

- Vlastní science komiks

Opět si každý najděte místo u stolu, vyčistěte si vaši mazací tabulku a zkuste si v hlavě sesumírovat, co všechno jste se o komiksu dozvěděli, co vás překvapilo, zaujalo, jak funguje gag, co musí obsahovat příběh... A zkuste každý sám nakreslit svůj vlastní science komiks na tři panely. Zvolte si vědecké téma a myslete na pointy.

Kdo má hotovo, doneste své science komiksy na stůl Galerie, kde si je všichni společně prohlédneme. Pokud vám něco není jasné, tak se autorů doptejte. Komiksy si tu necháme vystavené ještě dva dni, abychom se k tomu mohli vracet. A ještě si je vyfotíme, abychom si je archivovali a možná se nám mohou hodit při tvorbě některého science videa.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet
Bílá mazací tabulka	2 pro žáka
Černý smývatelný fix	1 pro žáka
Čisticí hadr na tabulku	1 pro žáka

Obsahové přílohy

Aktivita nemá obsahové přílohy.

[>> Jít na tuto stránku.](#)

From:

<https://www.mscb.cz/> - **MSCB**

Permanent link:

<https://www.mscb.cz/skolam/virus/aktivita/10/uvod>

Last update: **2020/11/20 15:38**

