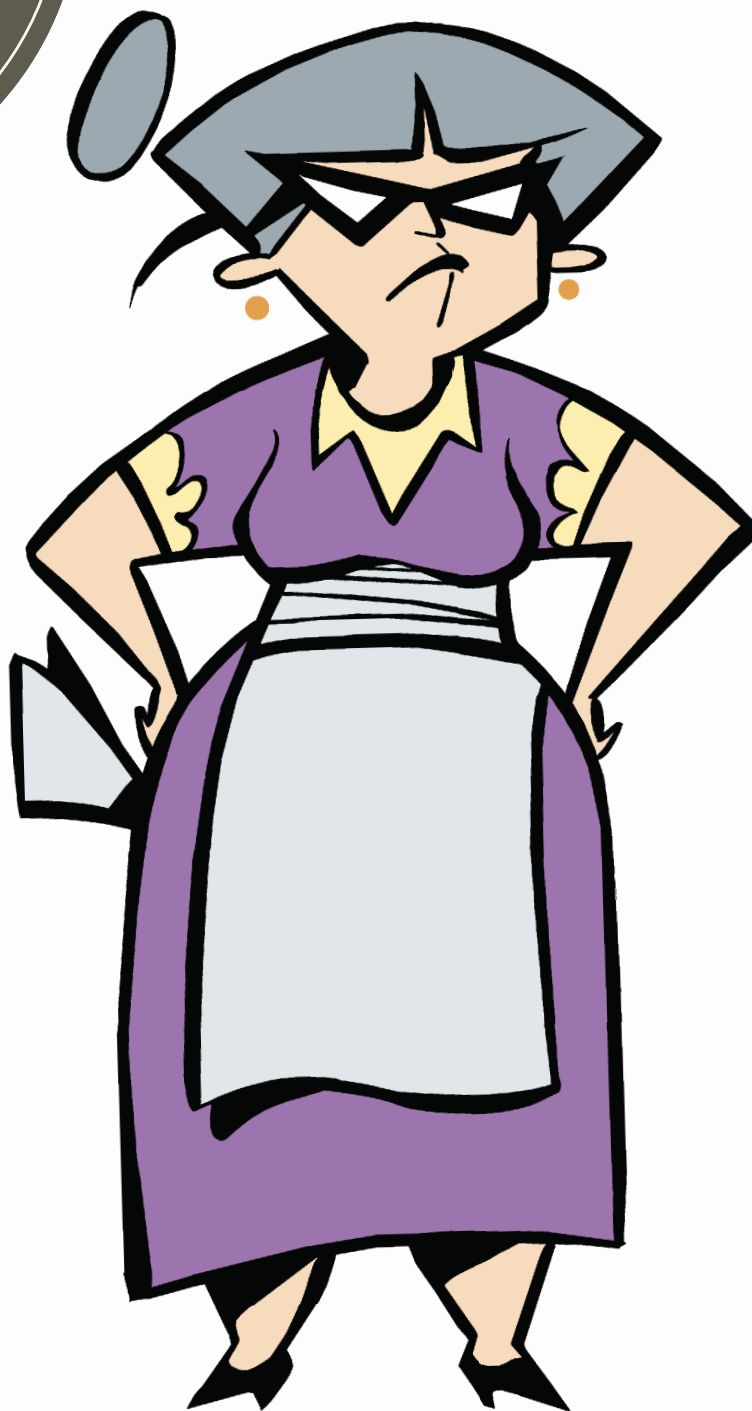


KAPITOLA

7



RŮZNÉ TYPY TĚL

Ne každý typ těla se dá snadno zařadit do jednoznačné kategorie podle věku, pohlaví a tak podobně. Některé postavy mají tělo zavalité, jiné jsou atletické a další jsou prostě tupé a hloupé.

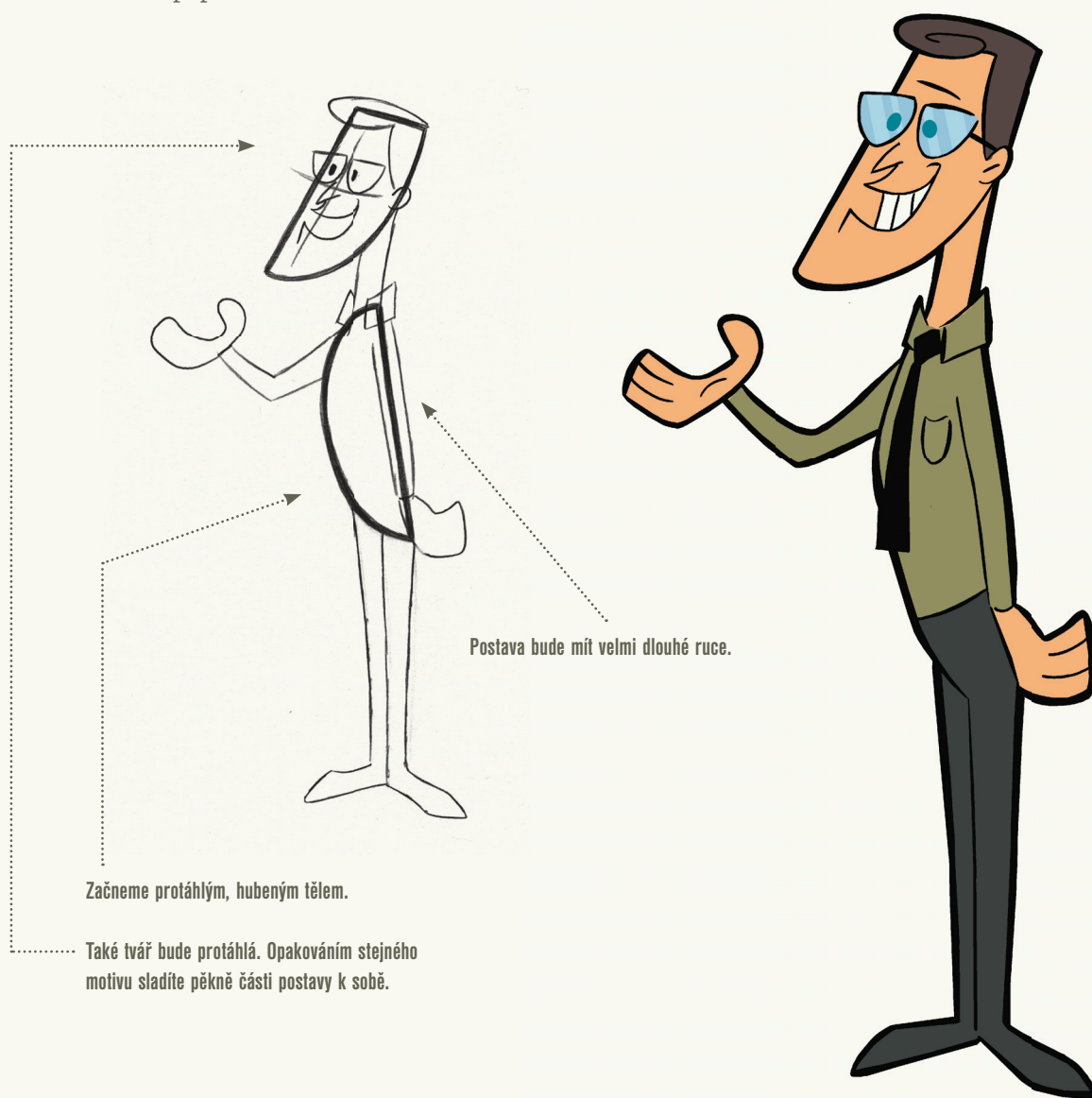
Co když potřebujete nějakou postavičku s neobvyklým nebo nestandardním typem těla? Vykážete se na ni a nebudete ji kreslit? Jasně, v pořádku, konec kapitoly, další.

Dělal jsem si samozřejmě legraci. Tak trochu. Ale problém tu přece jen je. Otázkou tedy zůstává: jak kreslíři vytvoří výchozí typ těla pro nějakou postavičku velmi neobvyklých proporcí? Zkrátka si nový tvar musí vymyslet. I když je však takový nový tvar originálem, rozhodně jej zbytečně nekomplikujte a udělejte jej pokud možno co nejjednodušší.

Nestyd'te se na postavě znázornit také její charakteristické rysy, jakkoli jsou negativní – ať je to špatné držení těla, pivní břicho, nebo křivé nohy. Naopak je co nejlépe zužít – zvýrazněte je a dostanete novou, nápadnou a legrační postavičku.

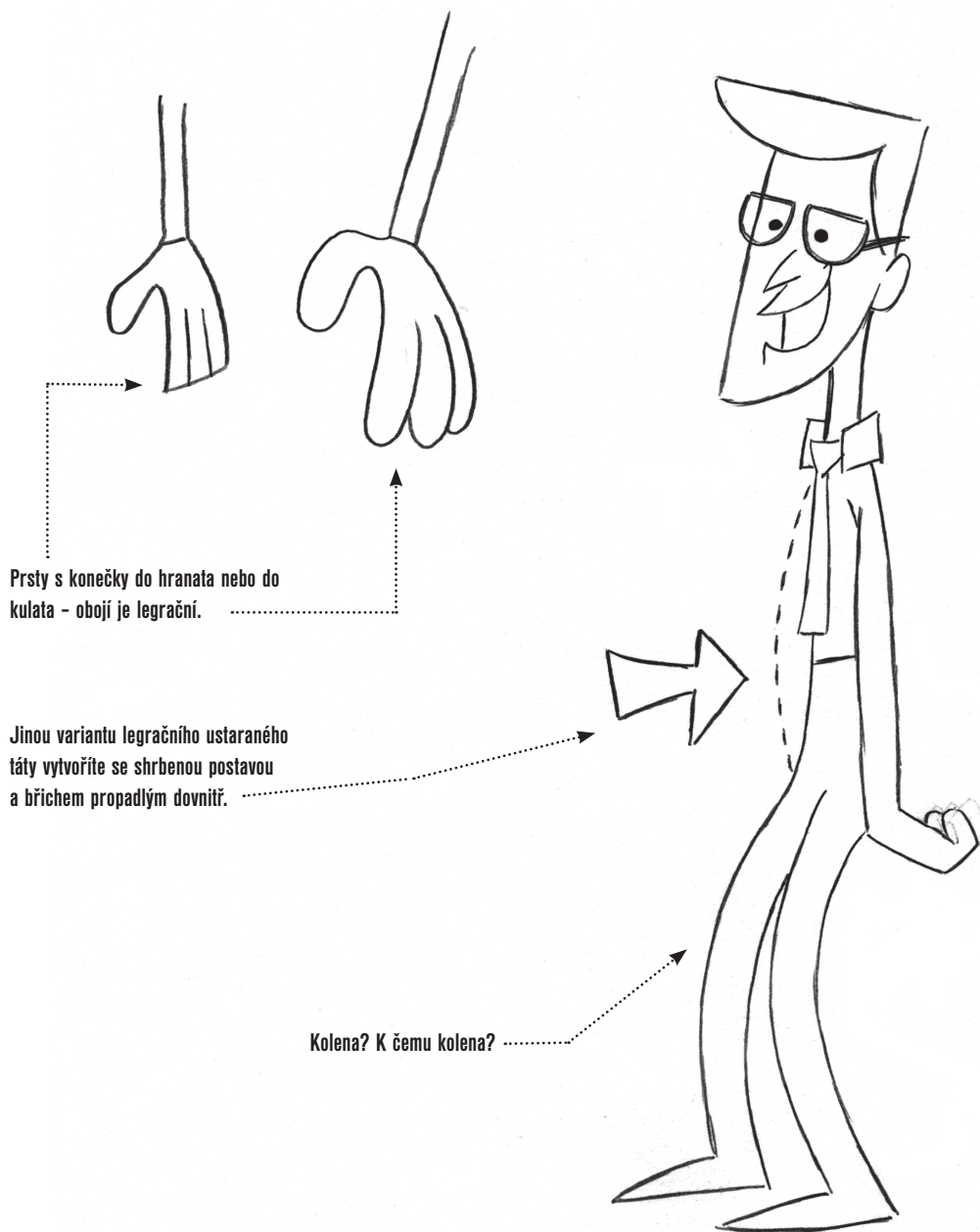
USTARANÝ TÁTA

Tátové jsou v komiksech jen jednoho druhu – takoví, jaké snad nikdo z nás nemá: vždycky v dobré náladě, nikdy se nezlobí (nebo možná ani nemyslí). Tihle tátové mohou mít různé typy těla – a všechna jsou každopádně legrační. Trup této postavičky je zaoblený trochu jako řez melounu položený na bok. Veselá brada je jedním ze základních požadavků na postavičku táty. Brýle také. A každopádně musí nosit kravatu. Záměrem kreslíře je vytvořit postavu, která je vždy slušně oblečena a řádně upravena, ale zároveň je tak trochu praštěná. Všimněte si také vyzábělých rukou a nohou. Přesně tak nějak vypadá kancelářská krysa, zvyklá na každodenní papírovou válku.



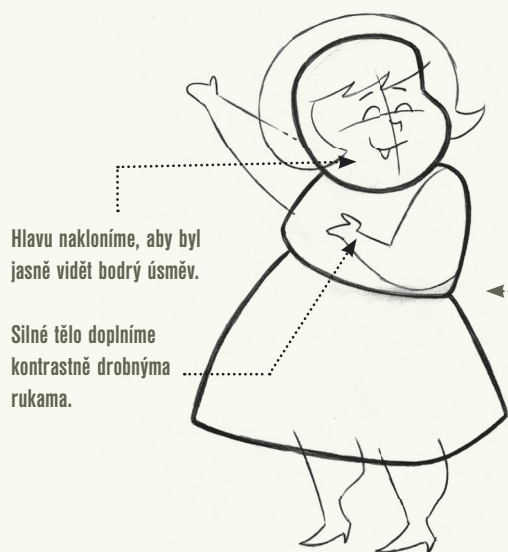
S úplně obyčejným, fádním, nezajímavým oblečením je vlastně postavička ohromně zajímavá.

DETAILY TĚLA



VENKOVSKÁ MÁMINA

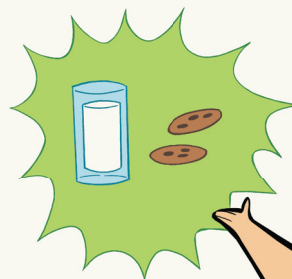
Tuhle venkovskou maminu jsme si vypůjčili někdy z 50. let a pomocí kosmické síly komiksových kreslířů jsme ji přenesli do současnosti. Máma je nepřehlédnutelná, legrační, ale zároveň milá, laskavá a vždy nápomocná. Až se vám chce brečet – v tom dobrém slova smyslu.



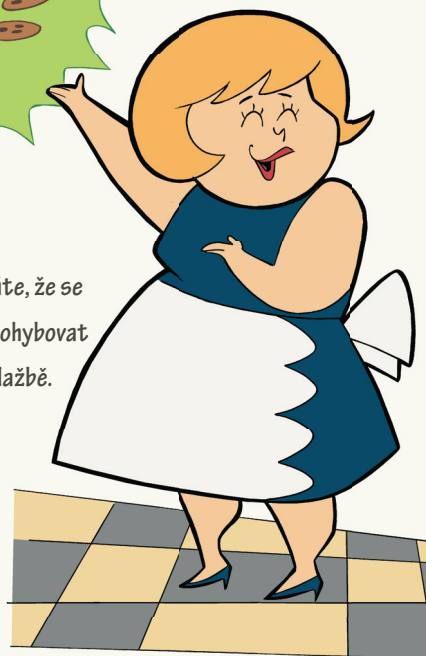
Hlavu nakloníme, aby byl jasně vidět bodrý úsměv.

Silné tělo doplníme kontrastně drobnýma rukama.

Pas? V podstatě ani nepostřehneme, že nějaký má.

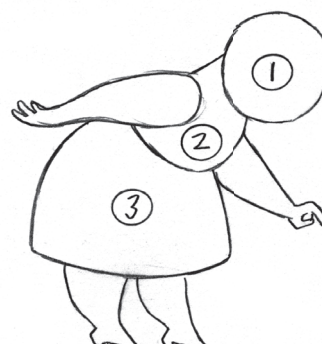
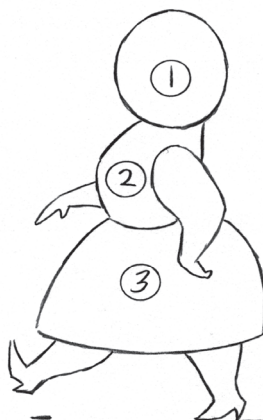


A nezapomeňte, že se máma musí pohybovat po tradiční dlažbě.



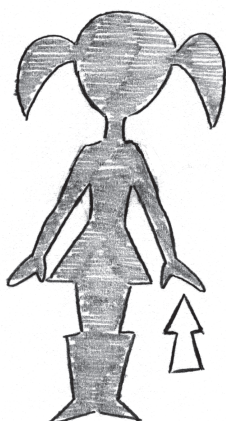
DETAILY TĚLA

ZDE NESKLÁDÁME TRUP ZE TŘÍ SOUČÁSTÍ, ALE JEN ZE DVOU. TŘETÍ VELKOU SOUČÁSTKU CELÉHO TĚLA TVOŘÍ OVŠEM MOHUTNÁ HLAVA.

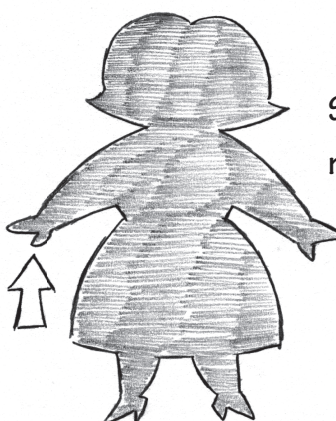


ROZDÍLY TĚLESNÝCH TYPŮ

Hubená postava má vždy dlouhé ruce.

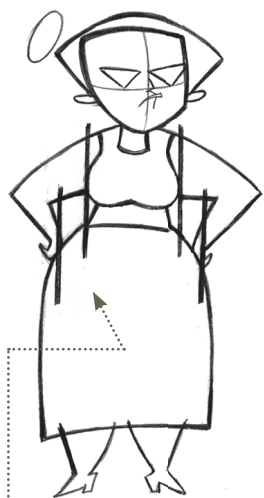


Silnější postava musí mít ruce naopak krátké.

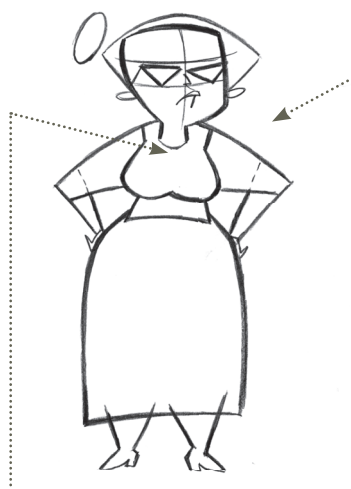


NERUDNÁ TETINA

Jaký je rozdíl mezi maminou a tetinou, to rychle pochopíte. Nerudnou tetinu poznáte podle bojového postojе se zaťatými rameny, rukou v bok a podsaditého trupu zasazeného na zad... tedy nad boky. Díky brýlím s ostrými obroučkami je zase trochu praštěná, i když jiným způsobem. Uši má nastražené, aby jí nic neuniklo. Zvýrazňují tak její výstřední vzhled. A ve tváři se nezrcadlí tak bodrý a veselý výraz jako u maminy z předchozí stránky... No, vlastně je taky docela „veselý“!



Vidíte, o kolik jsou boky širší než pas? Postava tak působí komicky. Všechno má zkrátka v bocích.



Krk zasadíte hluboko mezi ramena, čímž vytvoříte bojový postoj. Všimněte si, že i paže má tetina docela mohutné.

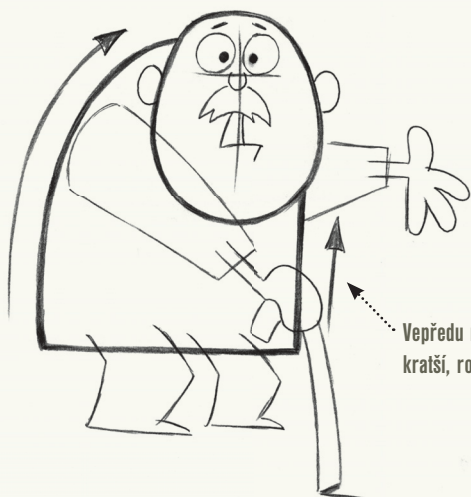


Nohy má tetina trochu vytrčené do strany, takže lze tušit směšnou kolébavou chůzi.

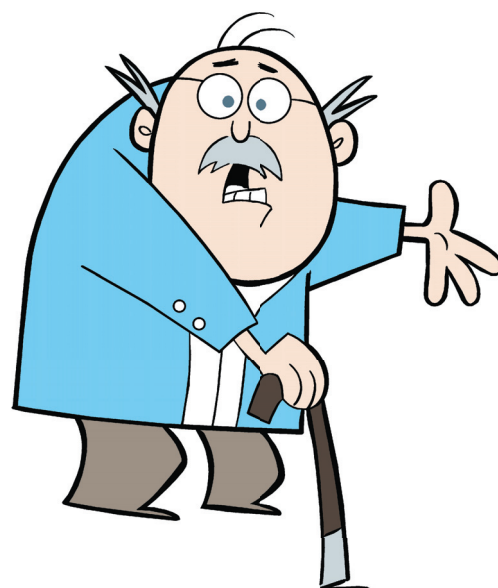
LEGRÁČNÍ DĚDA

Jestli se dají všechny komiksové postavičky dědů popsat jedním slovem, tak je to „zavalitý“ a „nemotorný“. Kde má děda pas? A kde krk? Kam se podělo celé čelo? Hned vám to řeknu: všechno uteklo k mladším postavičkám. A také shrbená záda patří samozřejmě k typickému dědovi – alespoň k tomu komiksovému. Proč? Protože komiks spočívá v okamžitém, prvoplánovém rozpoznání charakteru. Postavičky musíme vykreslit pomocí určitých stereotypů, aby tak čtenář hned viděl, jaké mají v komiksu roli a jaké mají vlastnosti.

Všimněte si dlouhého oblouku, který naznačuje shrbená záda.>

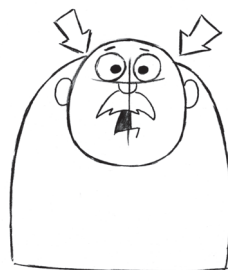


Vepředu nakreslete kratší, rovnou čáru.

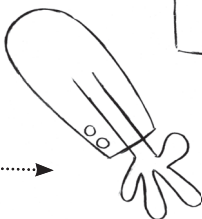


DETAILY TĚLA

Hlavu zastrčte mezi ramena, tedy dolů, a vynechte krk. Postava tak bude vypadat nepohyblivá a shrbená, jak je to v tomto věku časté.>



Vetché, kostnaté ruce můžete nakreslit opět přehnaně a v rukávech je nechte „plavat“.



Chromá kolena nakreslete ohnutá.



SVĀLOVEC

Tenhle týpek je něco jako hamburger s hlavou a vlasy. Samé svaly a skoro žádný mozek. Ale to je na nich právě zábavné. A věřte mi, stokrát lepší je takového chlápka nakreslit než ho za své peníze pozvat na oběd.

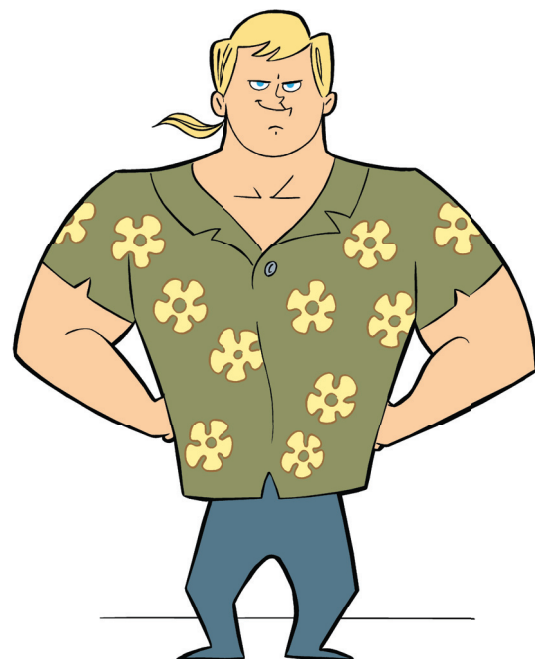
Postavě musíme samozřejmě zvýraznit mohutné svaly, ale nejdůležitější je na ní především směšně mohutný trup jako celek. Druhým nejdůležitějším prvkem postavy jsou silné paže a silná stehna, která přechází v tenoučké ruce, resp. lýtky – přesto chlapík suverénně zdvihá třisetkilové závaží.

Při kreslení svalovce vycházíme z lichoběžníku, který otočíme širší základnou nahoru. Pro „namakané“ sportovce je tenhle tvar postavy velmi typický.

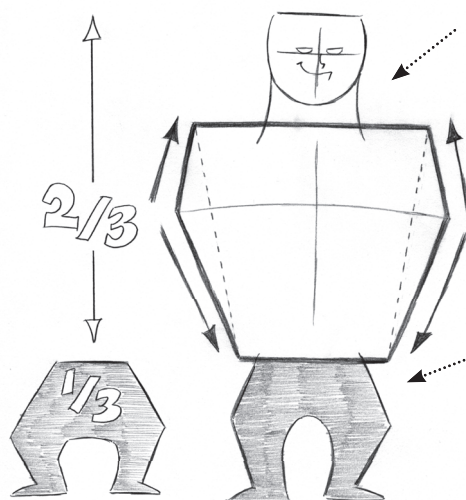
Paže budou silnější než stehna.

Krk bude o něco širší než hlava.

Maličké nohy budou u tohoto chlapíka opět působit komicky.



DETAILY TĚLA



Tentokrát nekreslíme žádné jemné přechody.

Hrudník musí být mohutný – základní tvar zde ještě rozšíříme.

U takto výrazné, až výstřední postavy je ideální používat ostře lomené úhly.