

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

**Autorský komiks a komiks jako inspirace pro film
Spiderman: Into The Spider-Verse**

bakalářská práce

Autor: Petra Benková
Studijní program: B0114A300057 Výtvarná tvorba se zaměřením na
vzdělávání
Vedoucí práce: Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.
Oponent práce: MgA. Petr Hůza



Zadání bakalářské práce

Autor:	Petra Benková
Studium:	P20P0553
Studijní program:	B0114A300057 Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání
Studijní obor:	Anglický jazyk se zaměřením na vzdělávání, Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání
Název bakalářské práce:	Autorský komiks a komiks jako inspirace pro film Spiderman: Into The Spider Verse
Název bakalářské práce AJ:	Author's comics and comics as an inspiration for the movie Spiderman: Into The Spider Verse

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce analyzuje komiksovou tvorbou inspirované dílo Spiderman: Into The Spider Verse. Rozbor je prováděn především z obsahového a uměleckého hlediska. Všímá si vazeb díla k filmové současnosti a historii, samostatná kapitola je věnovaná i použitým technologiím. V té souvislosti se práce zamýšlí nad odklonem umělců od tvorby animovaných filmů směrem k nejnovějším trendům, jako jsou například videohry a virtuální média. Text doplňují vybrané úryvky z komentářů diváků, které ilustrují analyzované skutečnosti. V praktické části autorka předkládá originální příběh zpracovaný rovněž do podoby komiksu, tedy do média, z něhož vychází i dílo rozebírané v teoretické části.

1. ZAHED, Ramin, 2018. *Spider-Man: Into the Spider-Verse – The Art of the Movie*. Titan Books. ISBN 978-1-785-65946-1
2. DANNER, Alexander, MAZUR, Dan, 2014. *Komiks od roku 1968 do současnosti*. Universum (ČR). ISBN 978-80-242-4856-1
3. FURNISS, Maureen, 2017. *Animation The Global History*. 1. London: Thames & Hudson. ISBN 978-0-500-25217-8
4. KOKEŠ, Radomír, 2015. *Rozbor filmu*. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta. ISBN 978-80-210-7756-0
5. BORDWELL, David, 2011. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Akademie múzických umění (AMU). ISBN 978-80-7331-217-6

Zadávací pracoviště:	Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.
Oponent:	MgA. Petr Hůza
Datum zadání závěrečné práce:	14.12.2021

Prohlášení

Prohlašuji, že bakalářská závěrečná práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 13/2022 (Řád pro nakládání s bakalářskými, diplomovými, rigorózními, dizertačními a habilitačními pracemi na UHK). Prohlašuji, že jsem bakalářskou závěrečnou práci Autorský komiks a komiks jako inspirace pro film Spiderman: Into The Spider-Verse vypracoval(a) pod vedením vedoucí(ho) závěrečné práce samostatně a uvedl(a) jsem všechny použité prameny a literaturu.

Datum:.....

Podpis studenta:.....

Anotace

BENKOVÁ, Petra. *Autorský komiks a komiks jako inspirace pro film Spiderman: Into The Spider-Verse*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2023. 39 s. Bakalářská závěrečná práce.

Tato bakalářská práce analyzuje komiksovou tvorbou inspirované dílo Spider-Man: Into The Spider-Verse. Rozbor je prováděn především z obsahového a uměleckého hlediska. Všímá si vazeb díla ke komiksové současnosti a historii, samostatná kapitola je věnovaná i použitým technologiím. V té souvislosti se práce zamýšlí nad odklonem umělců od tvorby komiksů směrem k nejnovějším trendům, jako jsou například videohry. Text doplňují vybrané úryvky z komentářů diváků, které ilustrují analyzované skutečnosti. V praktické části autorka předkládá originální příběh zpracovaný rovněž do podoby komiksu, tedy do média, z něhož vychází i dílo rozebírané v teoretické části.

Klíčová slova: Spider-Man, komiks, animace, film, videohry

Annotation

BENKOVÁ, Petra. *Author's comics and comics as an inspiration for the movie Spiderman: Into The Spider-Verse*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2023. 39 pp. Bachelor Degree Thesis.

This bachelor thesis analyses the comics-inspired work *Spider-Man: Into The Spider-Verse*. The analysis is conducted from the content and artistic point of view. It notes the work's connections to the comics present and history, and a separate chapter is dedicated to the technologies used. In this context, the thesis reflects on the artists' deviation from the comics towards recent trends such as video games. The text is supplemented by selected excerpts from audience 's comments, which illustrate the facts analyzed. In the practical part, the author presents an original story, which is also processed into the form of a comics, the medium from which the discussed work is based in the theoretical part.

Keywords: Spider-Man, comics, animation, film, videogames

Obsah:

Úvod.....	7
Teoretická část	8
1 Vazba díla ke komiksové současnosti a historii	8
1.1 DC a Marvel	8
1.1.1 Neal Adams	8
1.2 Superhrdinské komiksy od 90. let.....	9
1.2.1 Brian Michael Bendis	11
2 Použité technologie	11
2.1 Inspirace komiksovými prvky a jejich použití při vyprávění příběhu	12
3 Odklon umělců k videohram a virtuálním médiím.....	16
3.1 Počátky videoher	16
3.2 Vývoj Spider-Man videoher.....	18
4 Analýza názorů veřejnosti	21
Závěr	22
Praktická část	23
Úvod.....	23
5 Autorský komiks	24
5.1 Pozadí příběhu.....	24
5.1.1 Andy a magie v Nodnolu.....	24
5.1.2 Ginn a magie v Mah'gnimribu	25
5.1.3 Cita a mágové v Koryu.....	26
5.1.4 Niq a Bresh bez magie.....	27
5.2 Příběh	27
5.3 Postup kresby	29
5.3.1 Postavy a náčrt příběhu	29
5.3.2 Zkoušení dostupných možností a následná kresba komiksu	31
Závěr	36
Bibliografie	37
Seznam obrázků.....	39

Úvod

Svět tradičních médií je v posledních desetiletích pod palbou technologických novinek. Klasická média, jako je komiks, se otřásají v základech, bojují o čtenáře, snaží se přizpůsobovat mladé generaci a ubývají jim finance na rozvoj. Přesto v současných tvůrčích vyvolávají úctu a stávají se velmi často předmětem jejich studia a další kreativní práce.

V mé práci jsem se zaměřila na jedno takové dílo: Spider-Man: Into The Spider-Verse, které do hloubky rozebírá veškeré dostupné knihy, sešity, filmy, seriály a další díla, kde se kdy Spiderman vyskytl, aby pochopili maximum o jeho podstatě a o tom, jak s ním můžeme pracovat v jednadvacátém století. Proto jsem se rozhodla podstoupit několik historických analýz tvorby komiksových studií DC a Marvel a následně jsem přistoupila k již poučenějšímu rozboru filmu Spider-Man: Into The Spider-Verse. V poslední části svého textu jsem podnikla i exkurz do oblasti videoher, abych celý tento současný technologií determinovaný stav věcí dokonale pochopila.

O této své anabázi přináším následující řádky a věřím, že tím přispěji k diskurzu či reflexi, kterou uspěchaný dnešek podle mého názoru nezbytně potřebuje. Jako reakci na své nově získané znalosti o světě komiksů přináším své vlastní komiksové dílo. Podle vzoru superhrdinských komiksů se jedná o příběh, kde je hlavním hrdinou docela obyčejný Niq, který ve světě ovládaném magií jako jediný dokáže pomoci svému kamarádovi v nesnázích.

TEORETICKÁ ČÁST

1 Vazba díla ke komiksové současnosti a historii

1.1 DC a Marvel

Ve 30. let 20. století začínají vycházet komiksové sešity od dvou výtvarných skupin, *National Comics Publications* a *Timely Comics*. Obě skupiny vymýšlí a kreslí celé nové světy s nejrůznějšími superhrdinskými postavami, na kterých pracují týmy kreslířů, návrhářů, spisovatelů, redaktorů a mnoho dalších osob důležitých pro přivedení nových příběhů k životu.

Jako komiks se označuje příběh doprovázený kresbami. Oproti beletrii, kde je text souvislý a kresby se v ní vyskytují jen občas, pokud vůbec, je komiks spíše série kreseb doprovázená textem. Komiks je rozdělen do jednotlivých okamžiků příběhu, kterým se říká panely. Panely jsou za sebou chronologicky seřazeny podle toho, jak se vyvíjí příběh. Může být na stránce jeden nebo dokonce několik. Pokud je na panelů na stránce více, jsou většinou ve tvaru obdélníku uspořádány vedle sebe do tabulky. Někdy ale panely mohou mít tvar nejrůznějších lichoběžníků, mohou se navzájem překrývat a textové bubliny a kresby mohou z obrysů panelu přecházet do panelu dalšího.

Příběh se odehrává převážně pomocí kreseb, které jsou ale doprovázeny textovými bublinami s krátkými monology nebo dialogy postav. Akční komiksy, jako například od DC a Marvel, také využívají dynamické texty s citoslovci výbuchů, úderů a dalších slov důležitých pro sdělení divákům, jaký zvuk si právě mají představit. Takovéto citoslovce, čáry a noty zobrazují zvukové efekty bez jejich dlouhého popisu.

S postupem let od těchto dvou výtvarných skupin vznikají stále nové komiksy s desítkami až stovkami postav a superhrdinů. V 60. letech se názvy skupin ustálily na *DC Comics* (1) (*Detective Comic series*) a *Marvel Comics* (2), tak jak je známe dnes.

1.1.1 Neal Adams

Díky předchozím zkušenostem s komerčními ilustracemi a vlastním komiksovým stripem *Ben Casey* zapadl Neal Adams do světa superhrdinských komiksů s nečekanou lehkostí. Jeho styl, který za roky výtvarných zkušeností zdokonalil, byl při jeho nástupu na DC Comics scénu již plně rozvinutý. Posléze přešel i k Marvel Comics, kde spolupracoval například na sériích *X-Men* a *Avengers* (3). Vycházel ze své praxe

s komiksovými stripy, u kterých se nechal inspirovat klasickou ilustrátorskou tradicí autorů, jako byli například Stan Drake nebo Alex Raymond.

Co je na Adamsových dílech nejvíce patrné jsou jeho perfektní znalosti kresby a anatomie lidského těla. Jeho umění kontrastů a jemného šrafování je skoro pravým opakem stylu Jacka Kirbyho, který spíše ve své tvorbě postavy a věci kolem zjednodušoval a pracoval s čistotou linky a zábavnou zářivou plošnou barevností.

Adams je mistrem v zachycování pocitů při počátečním popisu postav. Jedny z jeho nejznámějších postav jsou *Batman* a *Superman*. „*Jeho první významná série u DC, Deadman, je příběh ducha, který se snaží pomstít, svou vraždu. Byla provedena tísňovým, chmurným stylem, který dobře zachycoval úzkost nadpřirozeného hrdiny.*“ (4) Do doby, než Adams nastoupil na superhrdinskou komiksovou scénu, se žádnému autorovi nepodařilo zachytit svět, i když se smyšlenými postavami, tak realisticky, jako právě jemu. I přes to, s jak idealizovanou muskulaturou své postavy kreslí, je schopen je přesvědčivě nechat čelit každodenním problémům, jako je například rasismus, sociální problémy a závislost na drogách, a tím zachytit pozornost čtenářů, kteří se s postavami a příběhy mohou ztotožnit.

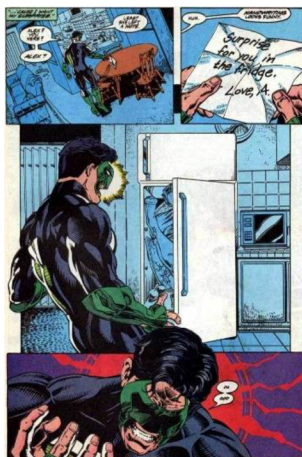


Obrázek 1 – *Deadman, Strange Adventures*, 1968.

1.2 Superhrdinské komiksy od 90. let

V 90. letech 20. století nastala éra temných a pochmurných ztvárnění komiksů. Původní čtenáři stárli, a protože se jim autoři komiksů chtěli neustále přibližovat, zvolili cestu upravování příběhů pro starší čtenáře, nejen pro děti a dospívající. To ale zapříčinilo mnohem násilnější postavy a situace, ale na druhou stranu zajímavější a oslnivější výtvarné zpracování, které uspokojí a překvapí i dlouholeté čtenáře, kteří by mohli požadovat nové prvky, namísto těch starých a ohraných.

Vtipně, ale pravdivě, shrnula tuto éru komiksů Gail Simoneová slovním spojením „ženy v mrazácích“. Tím podotýkala na část komiksu Green Lantern z roku 1994, kde byla zavražděna přítelkyně hlavního hrdiny a následně nalezena v mrazáku. Nejen že komiksy v té době byly celkově temné, dokonce se s ženskými postavami v nich zacházelo ještě hůř. Od roku 2000 jsou pokračování komiksových příběhů ještě mnohem pochmurnější a násilnější, jako odezva na jejich filmové adaptace, kterým se chtěli přizpůsobit.



Obrázek 2 – Green Lantern, 1994

V roce 1999 začali výtvarníci Warren Ellis a Bryan Hitch tvořit ve stylu, který označili jako „širokouhlý komiks“ (4). Od Marvel a DC komiksů, které se kreslily do té doby, se vymykali tím, že v jejich komiksech se dával důraz převážně na rozsáhlé vyprávění a dlouhé dialogy, akční scény a jejich následky a z veliké části i na zkázu velkých měst, ve kterých se superhrdinské souboje odehrávají. Tím napodobovali vyprávěcí, a z části i vizuální, stránku filmů. Tomuto stylu se začalo říkat dekomprimované vyprávění.

V té době začalo být populární vydávat, a kupovat, komiksy v celých svazcích, oproti jednotlivým krátkým sešitům. Jeden svazek byl dlouhý přibližně jako šest nebo dvanáct sešitů a tím pádem bylo jednodušší komiksy sbírat. Grafické romány postupem času více a více ovlivňovaly mainstreamový komiks. Toho využili autoři dekomprimovaných vyprávění, kteří mohli tvořit delší příběhy, dokonce i na pokračování. Ti začali dlouze rozepisovat a natahovat příběhy, kterým by v některých případech prospělo být kratší, ale možnost snadnějšího prodeje a tím pádem většího zájmu čtenářů se jim zamlouvala více.

1.2.1 Brian Michael Bendis

Jeden z nejpřednějších představitelů Brian Michael Bendis ve své sérii *Powers* spojuje superhrdinský žánr s krimi, kde při vyšetřování zločinů protahuje výslechy a rozhovory na několik stran, ale tak bravurně a se svižným tempem, že se čtenář i s minimem doprovodných kreseb nezačne nudit. Bendis byl požádán, aby ve svém stylu přetvořil komiksy Spider-Mana a tím jeho příběhu vdechl nový život dřív, než první film přijde do kin a diváci si budou žádat podobnou komiksovou verzi. „*Nový Spider-Man měl být zbaven vši zavedené kontinuity, takže se Peter Parker zase stane středoškolákem. Bendisovo nadání pro dlouhé jiskřivé dialogy dobře zapadlo do hrdinovi upovídánosti a vtipu.*“ (4) Tato adaptace měla veliký úspěch, a to pobídlo Marvel, aby nechal předělat i některé další stárnoucí komiksové příběhy. Šanci podílet se dostalo mnoho nadaných scénáristů, mezi které patří právě Warren Ellis, který stál na počátku tohoto komiksového stylu.



Obrázek 3 – *Ultimate Spider-Man, Vol.1, 2000-2009*

2 Použité technologie

Na rozdíl od stylu dekomprimovaného vyprávění, které přináší alespoň částečně pocit hraného filmu na papírové stránky komiksu, tvůrci animovaného filmu *Spider-Man: Into The Spider-Verse* udělali pravý opak. „*Chtěli přinést zážitek čtení komiksů na filmová plátna způsobem, který diváci ještě nikdy předtím neviděli.*“ (5) Dalším cílem tvůrců bylo skrz naskrz prozkoumat příběh Spider-Mana jako takového. Převyprávěn a ztvárněn byl nespočetněkrát, a proto tvůrci právě pro tuto skutečnost vymysleli metaforu. Vzali každý malý kousek příběhu a snažili se proniknout do jeho nitra, aby viděli, jaké je jádro onoho příběhu, jaké jsou podobnosti ve všech ztvárněních a jaké prvky budou chtít ve své adaptaci použít a jaké naopak pozmění. Jejich film tento průzkum znázorňuje tím,

jak se postupem času vizuálně stále více rozpadá, je použito více efektů a je poznat rozdíl oproti úplnému začátku filmu, kde ještě ani nebylo zřejmé, že se bude jednat o nerealistický film se super schopnostmi a nadpřirozenými jevy.



Obrázek 4 - *Spider-Man: Into the Spider-Verse The Art of the Movie*

2.1 Inspirace komiksovými prvky a jejich použití při vyprávění příběhu

V jednom z prvních návrhů scénáře, který napsal Phil Lord, byla zmíněna slova jako „Pow!“ a „Bang!“, a stejně tak i návrhy na textové bubliny jako ty, které se používají v komiksech, když postavy mluví. Když následně umělci a vývojáři začali na filmu pracovat, nechtěli těchto citoslovců a bublin používat velmi mnoho, aby se film nezdál příliš kýčovitý. Chtěli, aby filmu pomáhaly vyprávět příběh efektivně a pokud by se jim zdálo, že filmu nepomáhají, neviděli by důvod do určitých částí bubliny nebo citoslovce přidat. Avšak moment, kdy by si řekli, že zašli příliš daleko nikdy nenastal. Právě naopak, „*Máme příležitost udělat něco, co ještě nikdo předtím neudělal. Musíte prolomit dosavadní zvyklosti. Musíte rozbít nástroje. Chci, aby mi animátoři řekli, že jsme roztavili server a nevíme, jak ho opravit.*“ (5) Jen v tu chvíli budou tvůrci spokojeni s tím, na čem pracovali a dali do toho svou duši.

Při tvorbě filmu proběhlo nespočet schůzek ohledně jeho vizuální stránky. Když tvůrci měli možnost vytvořit tento film a celý svět v něm, chtěli toho co nejvíce využít. Nechtěli vytvořit film, který se zdá a vypadá jako každý jiný plně animovaný Spider-Man. Měli možnost postavit celý nový svět, a dokonce i další nové paralelní světy způsobem, který je zároveň zpracován esteticky a texturně. Skutečnost, že dostali možnost vytvořit film podle komiksových knih brali velmi osobně a důvěrně. Není mnoho dalších zdrojových materiálů a médií, které jsou takto osobní. Komiksové knihy, alespoň některé z těch, které byly napsány v té době o podobném tématu, jsou nakresleny

a zároveň i napsány jedním a tím samým autorem. „*Ve filmech se CGI se tato přídavná jména příliš často nepoužívají – ručně a autorsky zpracované jedinou osobou.*“ (6) Tvůrci udělali to, že požádali okolo osmi set autorů a umělců a umožnili každému z nich se nějakým způsobem podílet na tvorbě jejich filmu. „*Mohli jsme si pohrát se světlem a tmou způsobem, který se v animovaných filmech s počítačovou grafikou dosud nevyskytoval. Skutečně se rozšířila škála toho, co jsme mohli na plátno přenést, zejména pokud jde o vytváření temných a grafických scén s osvětlením ve stylu komiksových knih.*“ (7) Všichni z nich doufají a myslí si, že i diváci při sledování filmu pocítili, kolik lásky a pozornosti do tvorby vložili. Stal se z něj poněkud zvláštní, ale vcelku velice propracovaný CGI film, který vypadá, jako by právě vyskočil z komiksové knihy o Milesovu příběhu a jeho světě.



Obrázek 5 – Ukázka komiksové předlohy, *Spider-Man: Into the Spider-Verse The Art of the Movie*

Na rozdíl od ostatních komiksových zpracování Spider-Mana, se pro Milese komiksové efekty, bubliny a citoslovce začínají projevovat až po tom, kdy ho kousne pavouk. Ze začátku se ryze komiksovým stylem tvůrci chtěli vydat, ale po mnoha debatách se rozhodli, že se Milesův komiksový příběh bude vyvíjet zároveň s jeho zkušenostmi. Miles žije ve světě, kde Peter Parker jako Spider-Man existuje a pro občany New Yorku již není novinkou. Na začátku filmu, kde se o Peteru mluví a je ukázán, jak zachraňuje město, se ihned objevují bubliny, panely a citoslovce, protože přesně tak diváci Spider-Mana znají, jako komiksového superhrdinu.



Obrázek 6 – Koncept díla, Patrick O'Keefe, , *Spider-Man: Into the Spider-Verse The Art of the Movie*

Ale jakmile se vyprávění odkloní pouze na Milese, všechny efekty zmizí a diváci ho mají možnost poznat jako chlapce, který žije normálním životem studenta. Jedině až poté, co ho kousne pavouk a on začíná mít super schopnosti, se komiksové efekty postupně pomalu vrací a začínají se projevovat i u Milese, postupně podle toho, jak své schopnosti objevuje a procvičuje. Tímto se postupem času posouvá do stejného komiksového světa, ve kterém žijí všichni ostatní komiksoví Spider-Manové.

Celý film je animovaný po dvanácti snímcích za sekundu oproti standardním čtyřicetivaceti. „Umožnilo nám to vytvořit některé z nejvýraznějších vizuálních výpovědí, které jsme dosud ve filmu viděli. Mohli jsme abstrahovat pozadí, skutečně posunout barevnou paletu a opřít se do animace. Většinu animace jsme vytvořili ve snímcích po dvou místo po jednom nebo ve dvanácti obrazech za sekundu místo čtyřicetivaceti. To je u CG vzácné.“ (7) To dokonce i odlišuje Milese, jakožto nového Spider-Mana, od Petera Parkera, jako Spider-Mana dosavadního. Milesovy pohyby jsou sekané, stejně jako celý film, protože je v roli superhrdiny nový a teprve se musí všechny triky naučit, a ne vždy se mu vše povede napoprvé. Na rozdíl od Milese, Peter je animován hladce bez sekání, což má poukázat na to, že je v roli super hrdiny již zběhlý a vše umí bez velké námahy.

Jednou z nejtěžejnějších součástí animace a kresby se pro tvůrce stala práce s linkami. Díky tomu měli tvůrci možnost propojit animovaný styl filmu s komiksovým kreslířským stylem. „Kombinace kresby a následné animace obličejových linií byla zásadní pro to, jak expresivní naše postavy mohly být. Právě tyto silné emocionální výkony postav nám umožnily posunout styl a vzhled celého filmu.“ (8)

Právě z tohoto důvodu tvůrci vyvinuli nový systém, s pomocí kterého výtvarníci mohli kreslit linie, stejně jako ilustrátor komiksů. Dalším krokem poté bylo převést tyto linie do geometrie a upravit je pro potřeby animace. První automatizace těchto linií začaly například na nose, rukou a uších, kde tím pádem bylo vyžadováno méně ruční práce

s animacemi u jednotlivých snímků. „*Používáme tyto moderní 3D, CG animační nástroje, ale chceme, aby si každý umělec uvědomil, že každý snímek je ilustrací něčeho. Snažíme se znovu zviditelnit, co lidská ruka dokáže vedle všech úžasných technologických výtvarných.*“ (7) Zde byly totiž lépe předvídatelné oproti věcem, které se v animaci neobjevovaly tak často. Díky těmto počátkům měli vývojáři lepší možnost použít algoritmy pro strojové učení, které vedly k automatizaci těchto linií v mnoha dalších částech filmu. Nejen na postavách, ale i na věcech s tvrdým povrchem, jako například budovy a nábytek, použili animátoři tyto algoritmy, ke kterým byly poté často při animaci přidávány ještě linie další.

Techniky komiksového tisku inspirovaly konečný vzhled filmu, přičemž se hojně využívalo polotónování a šrafování čar, stejně jako celkový pop artový vzhled většiny animace. Tímto způsobem se tvůrci vyhýbají jemné gradaci stínů a barev. „*Spider-Verse není tradiční CGI, ale spíše spousta nových stylů vykreslování smíchaných s ručně kreslenými prvky.*“ (8) Při kompozici a renderování se využily ilustrační principy, mezi které se řadí například zjednodušený design, výrazná kompozice, grafické tvary a výrazné barvy.

Pro účely animace a filmu tvůrci podstoupili i od tradičního rozostření, které ve filmu znázorňuje rychlý pohyb postav a věcí. Hráli si s různými styly pohybu, které by nejlépe vystihovaly komiksové ztvárnění, které potřebovali. Jedním ze stylů, který ve filmu použili byl inspirován ofsetovým tiskem komiksů, kdy se, často zcela náhodně bez záměru autora, jedna barevná vrstva posune z místa, na kterém měla být položena. Tuto techniku používají také na pozadí snímků. Díky tomuto nápadu se našla i další řešení, mezi které spadá například použití více končetin pro vykreslení pohybu, nebo také kreslení rychlostních čar okolo pohybujícího se objektu, stejně, jako se používají v komiksech, kde se snímky nehýbou a je potřeba ukázat čtenářům, že se objekt pohybuje.



Obrázek 7 – *Spider-Man: Into The Spider-Verse*, 2018



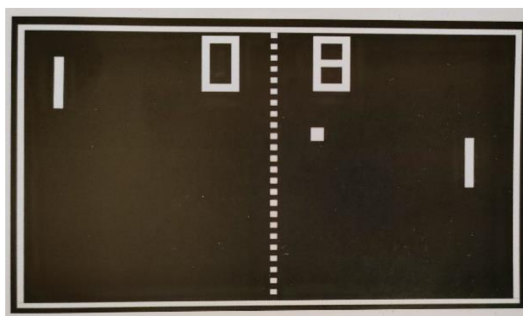
Obrázek 8 - *Spider-Man: Into The Spider-Verse*, 2018

3 Odklon umělců k videohram a virtuálním médiím

3.1 Počátky videoher

Technologie se postupem času neustále zdokonalují a vyvíjí. V padesátých letech dvacátého století dokonce vznikla první počítačová hra. Naprogramoval ji zaměstnanec jaderného zařízení Brookhaven National Laboratory v New Yorku v roce 1958 a její název je *Tennis for Two*. V té době ale počítače nebyly tak kompaktní a snadno dostupné jako nyní. V padesátých letech si takto výkonné počítače mohly dovolit pouze univerzity, velké podniky a vláda, protože jeden počítač byl tak veliký, že zabíral celou místnost.

Na tuto hru skoro ihned navázali výzkumníci v americkém MIT. Ti v roce 1962 přišli s hrou *Spacewar*, ve které se naváděly dvě rakety tak, aby se navzájem sestřelily. O jedenáct let později vydal podnik Atari jednu z nejznámějších prvotních her, kterou je *Pong*. Tu byli schopni umístit do barů, arkád a mnoha dalších míst, díky kterým si videohru mohli zahrát první lidé z veřejnosti, a tím odstartovat stále rostoucí zájem o nové videohry, které zažily největší rozkvět v arkádách v sedmdesátých letech.

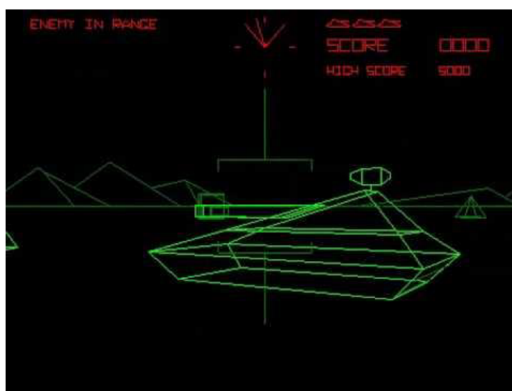


Obrázek 9 – Atari, *Pong*, 1973

Lidé mají v povaze si chtít hrát a něčím se bavit, ať jsou mladí nebo staří. Nejvíce si hrají děti, ale ani dospělí neodmítnou příležitost si hrát. Hektický život, kdy musí chodit skoro každý den do práce a posléze se večer starat o domácnost jim nedává příliš mnoho času na jiné zábavné aktivity, ale když najednou byla dostupná nová verze her, mnoho dospělých jistě nepohrdlo novým pozoruhodným způsobem, jak se mohli odreagovat.

Samozřejmě se vždy najdou takoví, kteří jsou skeptičtí k novým technologiím a nápadům, ale jak je vidět například na videohrách, postupem času si našly nespočet příznivců, díky kterým měl svět videoher možnost se každým rokem rozvíjet.

Díky zájmu veřejnosti, finančním podporám a vývoji technologií měla scéna videoher možnost se stále více rozvíjet a zdokonalovat. Od her, které byly vytvořeny z pouze pár pixelů a jejich cíl a myšlenka byly velmi jednoduché se postupem let vyvíjely komplexnější hry s více možnostmi, postavami a dokonce barvami. „*Třidimenzionální displeje se poprvé objevily na obrazovkách počítačů v 60. letech 20. století a velmi velké stroje dokázaly s těmito obrazy manipulovat v reálném čase, ale až v roce 1980 mohl hráč videoher libovolně manévrovat imaginární krajinou.*“ (9) První třidimenzionální videohrou byl *Battlezone*, kde hráč jezdí se svým tankem a sestřeluje tanky protivníků. Jedná se o vektorovou hru, ve které nejsou objekty zcela vyplněny pixely. Jsou pouze linkou propojeny body, které znázorňují obrysy objektů. Objekty se pohybují po jedné ploše dopředu, dozadu a do stran, ale ne nahoru a dolů. Avšak se zde dobře pracuje s perspektivou, díky které je dobře poznat, jaké objekty jsou vepředu a jaké vzadu. Objekty vepředu jsou barevně výraznější a větší než objekty v pozadí.



Obrázek 10 – *Battlezone*, 1980, Atari Inc, Co.

V devadesátých letech začali být hráči lákáni na nové 64bitové systémy, jako například Nintendo 64, a ještě lepší a komplexnější hry, které se na nich daly hrát. Zlatým hřebem tohoto nového systému byla hra *Super Mario 64*. Díky použití třidimenzionální animace a nových technologií má postava Maria možnost se pohybovat po ploše dopředu, dozadu a do stran, ale také může skákat nahoru a dolů. To je veliký posun od předchozích třidimenzionálních her. Také jsou postavy a objekty zcela vyplněny barevnými pixely, kterých je tolik, že vytvářejí plochy hladké a ne hranaté. Také objekty jsou animovány, aby vypadaly třidimenzionálně, oproti předešlým dvoudimenzionálním hrám.



Obrázek 11 – Super Mario 64, 1996, Nintendo EAD

3.2 Vývoj Spider-Man videoher

Sice pouze dvoudimenzionální, ale i přesto ve své době velmi oblíbená byla videohra *Spider-Man: The Video Game*, která vyšla v roce 1991. Skoro každý superhrdina měl svou vlastní verzi této bojové hry, která byla jednou z nejoblíbenějších arkád. „Ale jen málo z nich bylo tak dobrých a vybroušených jako *Spider-Man*,“ (10) s detailními postavami a barevným pozadím. Tato hra mohla být hrána jednotlivcem nebo až čtyřmi lidmi najednou, kdy každý hráč hrál za vlastní postavu, která pomáhala hlavnímu Spider-Manovi porazit protivníka. Na rozdíl od jiných arkádových her, kde každý joystick přísluší k určité postavě, zde si každý hráč může libovolně vybrat, za jakou postavu bude hrát. Jediným kritériem je, že se postavy nesmí opakovat. Hra má několik úrovní, kdy se při některých záběrech oddálí a je statický. U jiných se zase naopak přiblíží a záběr postav a pozadí se pohybuje ze strany na stranu podle toho, jakým směrem se hýbou postavy.



Obrázek 12 - Spider-Man: The Video Game

Zcela první třidimenzionální Spider-Man videohrou je hra *Spider-Man*, která vyšla v roce 2000 na platformách PC, PlayStation, Game Boy Color, Nintendo 64, Dreamcast. Zde se Spider-Man již může pohybovat všemi směry, čímž se značně rozrostly možnosti hraní a jednotlivých cílů hry. Oproti dvoudimenzionální arkádové bojové hře se ve hře *Spider-Man* dají plnit i jiné úkoly než jen zničení protivníka, jako

například zachránění rukojmiho. Hráči mohou použít Spider-Manovy schopnosti střílení pavučin a šplhání po stěnách a střepech a tím se k jeho postavě ještě více přiblížit a vyzkoušet si být superhrdinou. „*V této hře je tolik osobitosti a důrazu na detail.*“ (10) Při postupu hrou se dají najít všemožné výhody na vylepšení jeho dosavadních schopností. Ty většinou trvají jen pár vteřin, nebo dokud je hráč nespotřebuje.



Obrázek 13 - Spider-Man (2000)

Videohra *Spider-Man: Web of Shadows* z roku 2008 dává hráčům kompletně nové možnosti hry. V porovnání s předchozími videohrami, kde se hráč postupně posouvá z úrovně na úroveň ve striktně daných mezích, nabízí *Spider-Man: Web of Shadows* otevřený svět. V něm se hráči mohou jakkoliv pohybovat mapou a tak postupně hledat různé úkoly. Po splnění daných úkolů se hra vrátí zpět na volnou mapu a hráči buď mohou hledat další úkoly a padouchy pomocí speciálních schopností, které Spider-Man má, nebo se mohou jen tak pro zábavu houpat městem na pavučinách, skákat ze střechy na střechu a lézt po zdech. Je zde také možnost měnit mezi kostýmem Spider-Mana a jeho symbiontem, známého také jako Venom. Každý z kostýmů nabízí trochu jiné možnosti hry, kdy záporný Venom je silnější a destruktivnější. „*Tato hra se posunula ještě o krok dál a nabízí několik konců příběhu v závislosti na tom, jak často podlehnete svým násilnickým pudům ovládaným symbiontem.*“ (10) Při pohledu na animaci videohry je patrné, že se technologie posunula ještě o krok dál a nabízí realističtější zpracování postav a objektů na mapě, společně s dokonalejším vyhotovením stínů a odlesků.



Obrázek 14 - *Spider-Man: Web of Shadows* (2008)

Nejnovější Spider-Man videohrou je tématický *Spider-Man: Miles Morales* z roku 2020, kterou si hráči mohou užít na konzolích Play Station 4 a Play Station 5 s tím, že díky vývoji technologií Play Station 5 podporuje rychlejší načítání úseků hry s trochu lepší grafikou, ale i majitelé starší Play Station 4 konzole si mohou užít nezapomenutelný zážitek. Videohra navazuje na hru předchozí z roku 2018, kterou je *Spider-Man*. Nejnovější hra se ovládá stejně jako její předchůdce, až na několik vylepšení nebo menších změn, protože Miles Morales je novou samostatnou postavou s vlastními schopnostmi.

Vývojáři této videohry se nechali inspirovat moderní dobou, ve které hráči žijí, a do světa Milese Moralese zasadili i jeho vlastní aplikaci nebo dokonce sociální sítě, na kterých si vývojáři vyhráli s nepřeborným množstvím příspěvků, které si při hře hráči mohou pročitat. V příspěvcích jsou pozitivní i negativní komentáře mířené právě na Milese, jakožto zastupujícího hrdinu za Petera Parkera, který má za úkol ochránit město New York před padouchy. Ne každý občan ale souhlasí se zastoupením ve formě Milese Moralese, a tak se někteří z nich uchylují právě na sociální sítě. „*Pro ještě větší prohloubení zážitku vám všemi deseti doporučuji pročitat zdejší sociální síť, v níž se autoři vážně vyblbnuli. Příspěvky jsou totiž velmi uvěřitelné, realistické, plné hejtrů, chytrolinů a lidí, co mají na všechno ten jediný správný názor.*“ (11) Avšak jednotlivé příspěvky neobsahují žádné gramatické chyby. Kvůli tomu maličko ztrácí na důvěryhodnosti, protože na internetu, a hlavně sociálních sítích si uživatelé často na gramatiku a překlady nedávají pozor.

Videohra také navazuje na animovaný film *Spider-Man: Into The Spider-Verse* tím, že hráči mohou v průběhu hry sbírat a vyhrávat různé kostýmy, které mohou Milesovi obléct a hru si tím ozvláštňit. Jeden z kostýmů je kreslený, jako kdyby vypadl ze stránek komiksu. Další přímo navazuje na daný film v podobě trhané animace, které

se ve filmu docílilo díky použití dvanácti snímků za sekundu, oproti standardním dvaceti čtyř snímkům.

Děj této videohry se odehrává v zasněženém New Yorku v období Vánočních svátků. Díky technologii *ray tracing* se například v kalužích, sklech a zrcadlech vytvářejí odlesky okolí, které se pohybují podle toho, z jakého úhlu na ně hráči koukají, oproti pouhým matným animacím. Technologie došly až tak daleko, že všechny postavy a objekty jsou vyhlazené bez zbytečných hran a zjednodušení jako například ve videohře *Spider-Man* z roku 2000. Při pohledu na *Spider-Man: Miles Morales* se skoro zdá, jako by se hráči dívali na hraný film, díky tomu, jak realisticky zpracované jsou všechny pohyby, plochy, stíny a odlesky. „*Budete se zastavovat, kochat se a fotit si jednotlivé scény ve foto módu.*“ (11)



Obrázek 15 - *Spider-Man: Miles Morales* (2020)

4 Analýza názorů veřejnosti

Co se filmu týče, veřejnost komentuje většinou pouze děj příběhu a kontext a význam vedle ostatních *Spider-Man* filmů. Pokud ale už někdo mluví o vizuální stránce *Spider-Man: Into The Spider-Verse*, hodnotí ji velice kladně a ve většině případech jako styl, který doposud nikde předtím neviděl. Mnoho lidí si všimlo trhané animace, která je zapříčiněna použitím dvanácti snímků za vteřinu, oproti čtyřiašedesáti. V jednom komentáři autorovi dokonce neunikl rozdíl v rychlosti animace mezi Milesem a Peterem. Všichni, kterých názor jsem četla, se shodli na mistrovských a záměrných detailech v celém filmu, které se v jiných velkých projektech jen tak nevidí. Od prolínání 2D animačních technik s 3D CGI, přes design postav až po dynamické kompozice scén, jde objektivně o přelomový film, který posouvá hranice moderní animace. Film čerpá jak z tradiční 3D počítačové animace, tak z komiksové estetiky a spojuje je do oslnivého, kinetického stylu.

Dalšími prvky, které veřejnost pochvaluje, je použití nejen komiksového stylu kresby a barevnosti, ale i použití prvků, které jsou charakteristické právě pro komiksovou tvorbu jako takovou. Tvůrci filmu používali komiksové panely pro posun částí příběhu, textové bubliny občas doplňovaly mluvené hlasy, nebo myšlenky postav. Text se také objevoval na zdech budov kreativními způsoby tak, že pozadí scén nerušil, ale naopak ještě přidal na dějové i vizuální stránce. V jednom okamžiku se na plátně objeví několik panelů. V jiném okamžiku se pomocí psaných titulků zrcadlí Milesův vnitřní monolog. V jiném případě používá známé psané zvukové efekty, které odpovídají ději. Pro fanoušky, kteří rádi hledají skryté zprávy, narážky nebo vtipy je tento film vysloveným rájem, protože film někdy dosáhne vizuálního přetížení, ale jen tom nejlepším slova smyslu. Zejména v závěrečné části se toho na obrazovce děje tolik, že styl filmu jako by podkopával vyprávění a vše se mění v rozmazanou změť tvarů, barev a pohybu. Z velké části však vysoce experimentální styl funguje mimořádně dobře.

Jedním z velkých plus je skutečnost, že se ve filmu používá tím více komiksových prvků, čím dál se posouvá příběh Milese jako Spider-Mana. Až po kousnutí pavoukem je možné vidět jedny z prvních prvků, jako například textové bubliny, když Miles přemýšlí. Od té chvíle se vše jen a jen stupňuje a nabírá až chvílemi chaotický dojem. Nejvíce komiksových prvků je vidět v akčních a intenzivních scénách. Diváci si nenechali ujít ani podívanou z barevných obrysů a stínování budov a věcí v pozadí scén, i když postavy v popředí jsou barevně výraznější s černými obrysy a stínováním v komiksovém stylu.

Závěr

Po podstoupení nejrůznějších analýz jak počátků superhrdinské komiksové tvorby, tak současných rozhovorů a spisů od tvůrců rozebíraného filmu Spider-Man: Into The Spider-Verse a na něj navázané videohry: Spider-Man: Miles Morales, jsem se přesvědčila o tom, že se tvůrci onoho filmu snažili vzdát hold klasické komiksové tvorbě skrze technologicky pokročilé médium, kterým je animovaný film. I přesto, že se náš svět posouvá v před a s ním i digitální média, která jsou u mladších generací čím dál oblíbenější, se tvůrci filmu naopak vrátili zpět o pár desetiletí a nechali se inspirovat komiksovými prvky, jako například textovými bublinami, obrysovými linkami postav a objektů, stínováním šrafurou a rychlostními čarami, které pomocí technologicky pokročilé a oblíbené animace nabídli veřejnosti.

Tím docílili zcela nového vizuálu kombinace animované a komiksové tvorby, která se líbí jak dětem, tak i dospělým, kteří mají možnost vidět své vzpomínky na komiksy z dětství v pohybu. Díky tomuto průlomovému objevu otevřeli brány dalším tvůrcům animovaných filmů, kteří by se v budoucnu mohli chtít zajímat o předělání nějakých dalších komiksových příběhů do pohyblivé podoby.

PRAKTICKÁ ČÁST

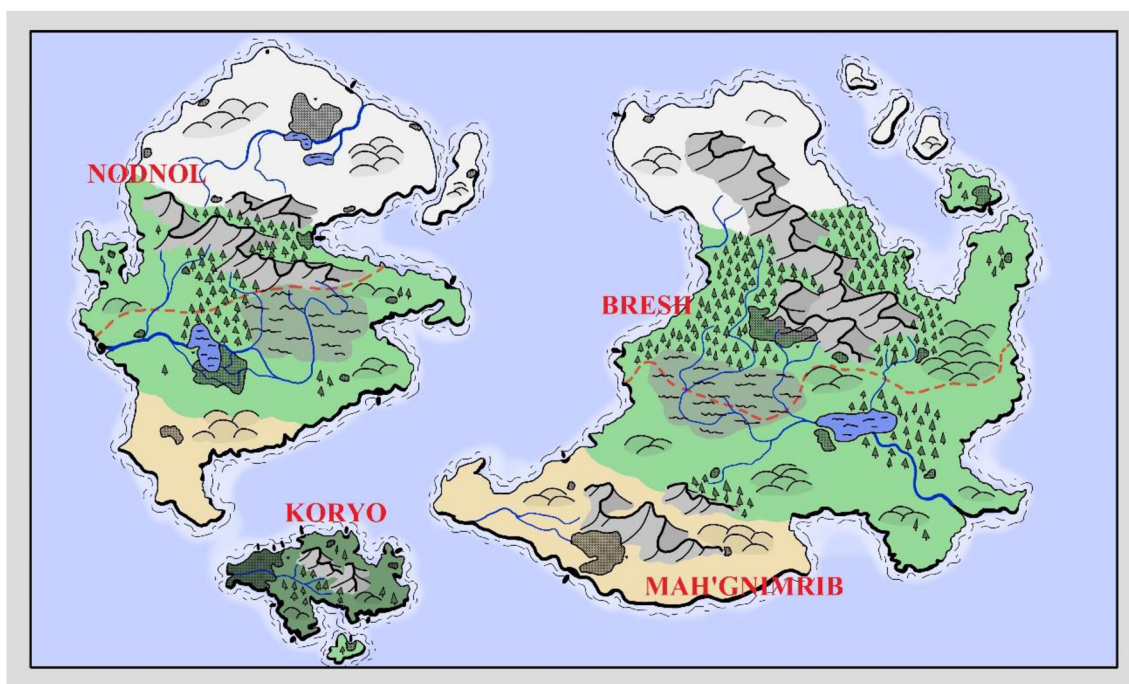
Úvod

Inspirována výše popsanou tematikou jsem se rozhodla pro vytvoření vlastního originálního komiksového díla. Nebyla to pro mě lehká cesta, každou zkušenost jsem si musela krok po kroku vytvořit, neměla jsem se nikde o co opřít. První námět jsem zcela zahodila a zvolila jsem nakonec příběh založený na mých zkušenostech získaných z herních virtuálních světů. Tyto světy jsou plné magie a dobrodružství. Poučila jsem se i ze současných fantasy románů, ve kterých autoři budují vlastní světy od mapy kontinentů až po specifické rasy obyvatel, které na nich žijí. Typickou součástí také bývá popis historie těchto vymyšlených zemí, ani já jsem ji nevynechala. Autoři fantasy věnují hodně času vývoji nových jmen a někdy i řečí s originální gramatikou. Jako výtvarnice jsem ale zůstala jen u jmen lidí, ras a kontinentů. Místo vývoje jejich řeči jsem se soustředila na zvládnutí digitální výtvarné technologie, kterou jsem také předtím neznala, a klasických výrazových prostředků komiksů v praxi.

Na následujících řádcích jsem se pokusila nastínit popis mnou vymyšleného světa, jeho obyvatel, jejich vlastností i národních dějin, a to s bohatým využitím magický prvků a kouzel. Abych však nebyla ve všem tendenční, do pointy svého příběhu jsem vložila poselství, které naopak ukazuje, že magie nezbytná není! Chtěla jsem ukázat, že znalost a ochrana přírody znamenají daleko, daleko víc. Přesto prosím berte následující popis mého fantasy světa s rezervou a s trpělivostí, protože jde jen o jakýsi nahrubo načrtnutý rámeček, který bych měla ještě pár měsíců i let zpřesňovat a zdokonalovat.

5 Autorský komiks

5.1 Pozadí příběhu



Obrázek 16 – Svět THE, Petra Benková, 2022

5.1.1 Andy a magie v Nodnolu

Kdysi velmi vzácné okvětní lístky Elan květin jsou dnes hlavním vývozním artiklem Dnalgne, hlavního města Nodnolu. Květina roste pouze ve velmi specifických podmínkách a kvůli vysokým nárokům na kvalitu půdy, velkému množství slunečního záření a paranormální aktivitě v oblasti před stovkami let téměř vyhynula. Samotná květina funguje jako magická houba, která při svém růstu absorbuje velké množství energie a v nepravidelných intervalech ji uvolňuje zpět do koloběhu. Bylo známo, že v okolí květiny dochází ke spontánním jednoduchým kouzlům, což kdysi podnítilo diskuse o jejím možném vnímání. Vzhledem k této skutečnosti lze s okvětními lístky manipulovat a vyvážet je pouze ve zvařelém a vysušeném stavu, což zabraňuje úniku moci. Tyto okvětní lístky lze použít jako katalyzátory, zdroje magie pro náročná kouzla nebo jako přísady při vyvolávání duchů.

Magie v této oblasti vzkvétala v dávných dobách, kdy Nodnoliané žili na jihu ve větších komunitách. V dnešní době se z ní většinou stalo ztracené umění. Rodiny často vlastní jeden nebo několik artefaktů, které se předávají jako rodinné dědictví, ale nejčastěji se používají při tradičním uctívání předků. V podstatě se z "nástrojů k provozování magie" staly "něčím starým".

Nodnoliané věří v několik "druhů" duchů. Nejvýznamnější v jejich kultuře jsou duchové předků, nebo obecně duše zemřelých. Na rozdíl od duchů přírody je mohou vyvolávat živí lidé. Nodnoliané věří, že vyvolávající a duch musí mít stejné kořeny (tj. lidé mohou vyvolávat pouze jiné lidi atd.), aby vyvolání fungovalo.

Protože mrtví nejsou vázáni hmotným prostorem, lze technicky vzato vyvolat ducha z kterékoli části světa, ale nelze si vybrat konkrétní osobu. Ten, kdo na volání odpoví, je náhodná duše se znalostmi, které mohou být v případě nouze užitečné. Ostatní duše však mohou stále nabídnout své znalosti prostřednictvím spojení, které spojuje vyvolaného ducha s mrtvými. Vyvolaný duch je vázán k hmotné rovině cílem, který mu zadal vyvolávající. Po splnění cíle duch zmizí zpátky na odpočinek odkud přišel, ale ve vzácných případech, kdy má příslušná mrtvola na sobě nebo v její bezprostřední blízkosti vysušené okvětní lístky nebo krystaly many, magické síly, může být duchovi zabráněno v odchodu na odpočinek, dokud mana v krystalu přirozeně nezmizí, někdo předměty z mrtvolky nesebere nebo dokud se z ní nerozpadne poslední kousek.

Tito bloudící duchové jsou odpojeni od duchovního hávu, takže jim často zcela chybí vlastní paměť. S hmotnou rovinou mohou komunikovat pouze prostřednictvím magie – tedy pokud jim to jejich paměť dovolí. Mohou se vznášet a procházet pevnými předměty, jsou převážně průhlední, trochu září a zachování jejich lidského vzhledu je unavuje. Někteří zvládnou námahu, když po určitou dobu vypadají téměř jako lidé, ale poté se vždy vrátí do podoby zářící průhledné koule. Také se při únavě mohou schovat do, od magické síly prázdných, mana kamenů.

5.1.2 Ginn a magie v Mah'gnimribu

Mah'ghaga, lidé na kontinentu Mah'gnimrib, věří, že "Mah, jejich bůh, je všude a ve všem na tomto světě". Mah'stava je něco jako energie. Každý člověk, zvíře, rostlina nebo zrnko písku má v sobě energii. Liší se pouze tím, co a kdo má kolik v sobě. U země to funguje takto: nejvíce energie mají pouště. Mají tolik Mah'stavy, že jsou neúrodné. Pastviny nebo lesy mají méně energie než pouště, mají ideální množství Mah'stavy. Čistá voda má opravdu málo energie. Mah'stavu můžeme přirovnat k hnojivu nebo živinám. Když je hnojiva příliš mnoho, rostlina zahyne, když je ho tak akorát, rostliny rostou. Bez hnojiva rostliny nemohou růst vůbec.

Lidé a zvířata mají také Mah'stavu. Je to podobné jako s půdou. Ale u "živých" věcí to funguje trochu jinak. Mah'ghaga věří, že když se člověk narodí, má v sobě trochu

Mah'stavy. Čím je starší, tím množství energie narůstá a po nějaké době, kolem 60-70 let, u zvířat a rostlin jsou roky různé, má člověk v sobě tolik Mah'stavy, že ho začne zabíjet. Když už jeho tělo nedokáže více Mah'stavy přijmout, zemře. Pro Mah'ghaga však smrt není nic špatného, když zemře, splyne s Mah'stavou, což je smyslem jeho života.

Mah'ghaga používají Mah'stavu na souši a v poušti. Přerušují tok energie na souši a vytvářejí něco jako ochrannou bariéru kolem místa, kde chtějí vysadit rostliny. Kvůli vysoké koncentraci energie na poušti a podobných půdách tam nemohou růst žádné rostliny. K vytvoření této "ochranné bariéry" Mah'ghaga aktivně nepoužívají energii v sobě, pouze vědí, jak propojit svou energii s tou v zemi a jak tam dočasně upravit její tok. Mah'ghaga tedy jednoduše mohou tok Mah'stavy ovládat, ale neumějí ji aktivně používat.

5.1.3 Cita a mágové v Koryu

Přibližně čtyřicet procent obyvatel ostrova Koryo ovládá nějaký druh magie. Není zcela jasné, jak lidé v Koryo dosáhli schopnosti používat magii, ale existuje příběh, který Koryané vyprávějí.

Cheonsak jsou v Koryu historií bráni jako vyšší čisté bytosti, které stvořily svět. Mají neomezené schopnosti, které ale mohou využívat jen k dobrým věcem. Ti, kteří se proti tomu vzbouřili, a jejich mysl byla zkorumpovaná mocí, byli prokleti, jejich krev ztmavla a jejich tělo získalo odporný vzhled. Tak vznikli Akmaibs. Ti jsou schopni využívat magii jak chtějí, ale na úkor toho, že je vyčerpává. Mají odporný vzhled, který svou magií mohou skrývat.

Před staletími ostrov Koryo vůbec neexistoval. Existovaly jen dva velké kontinenty. Pak se ale části kontinentů začaly záhadně rozpadat a z malých částí vznikl ostrov, kterému se dnes říká Koryo. Koryané věří, že rozpad kontinentů způsobily Akmaibs, kteří chtěli vytvořit vlastní zemi, protože Cheonsak, dohlíželi na všechny ostatní části světa a nedovolili Akmaibs se nikde volně pohybovat. Akmaibs se začali rozmnožovat s lidmi žijícími na nově vzniklém ostrově, a tak se zrodili první Warlockové. Warlock je napůl Akmaib a napůl člověk, který je schopen produkovat magii. Každý Warlock má znamení, které v podstatě ukazuje jeho tmavou krev. Znamení Warlocků může být cokoli - šíleně zbarvené oči nebo kůže, jizvy po celém těle, rohy, dlouhé drápy nebo tesáky, cokoli. Warlockové své znamení obvykle skrývají pomocí své magie.

Cheonsak se nelíbilo, jak Akmaibs využívají Koryo. Pokusili se tak Koryo ovládnout. Mnoho z nich však začalo porušovat pravidla, protože nechtěli s Akmaibs bojovat. Začali se rozmnožovat i s lidmi, a tak vznikly Yahyové.

Nicméně se věří, že mnoho Cheonsak a Akmaibs žije v Koryo dodnes, a proto se stále rodí Warlockové a Yahyové. Mnozí chudí Koryjané věří, že když se narodí dítě bez magických schopností a má modré oči, je to proto, že je požehnal Cheonsak, který na ně dohlíží. V dospívání jsou poté vycvičeni jako nejlepší lučištníci, protože byli obdařeni "jestřábíma očima".

Warlockové používají negativní magii, která je v nich uložena. Proto je jejich magie omezená a unavuje je. Když používají magii, negativní energie v jejich těle se hromadí stále víc a víc. Čím více negativní energie mají v těle, tím jsou unavenější. S věkem se Warlockové naučí používat magii a příliš se neunavovat, ale pokud nejsou připraveni a musí bojovat nebo používat magii delší dobu, nakonec se také vyčerpají a na nějakou dobu omdlí. Svou magii mohou používat k mnoha věcem. Bránit se, bojovat, léčit a hýbat s věcmi.

Yahyové, děti Cheonsak, používají pozitivní magii. Je to čistá magie a lze ji používat pouze k léčení, pomoci a obraně. Když ji používají, neunavuje je. Pokud však Yahyové chtějí svou moc použít ke zlému, budou trpět nesnesitelnou bolestí.

5.1.4 Niq a Bresh bez magie

Na kontinentu Bresh nemají jednoho konkrétního boha, ve kterého by věřili, ani mnoho duchů jako jiné národy. Lidé v Breshi věří v sílu přírody. Příroda tu byla dávno předtím, než po zemi začali chodit lidé. Pro ně to znamená, že příroda tu byla vždy a vždy tu také bude. Nic přírodního nemůže přírodu poškodit natolik, aby se nemohla sama uzdravit. A pokud se příroda dokáže uzdravit sama, dokáže uzdravit i lidi. Lidé jen musí slíbit, že přírodu nebudou poškozovat a dělat nic, co by jí uškodilo. Příroda může někdy škodit lidem, stejně jako může škodit zvířatům nebo rostlinám. Takový je život a lidé se s ním musí naučit žít. Díky svému velmi přirozenému způsobu života toho o rostlinách, bylinách a zvířatech vědí hodně. Co je jedovaté a co může léčit.

5.2 Příběh

Skupina čtyř kamarádů, každý z jiného kontinentu, se vydala na další z jejich častých výprav. Již třetím dnem procházejí husté lesy kontinentu Bresh, které všem kromě zdejších mohou připadat příliš husté a strašidelné. Nejméně se líbí Andymu, který je

chvílemi až moc opatrný a nerad se něčeho bojí. S mapou v ruce vede skupinu Niq, který sice vyrůstal v hlavním městě, ale okolní lesy má za svůj život prochozené a ví, co očekávat. Ginn z písečného Mah'gnimribu a Çita z pirátského Korya jsou také velice opatrní, ale na rozdíl od Andyho by se dokázali ubránit. Tedy pokud mají možnost použít své magické schopnosti.

V Breshi jsou magické pouze modře svítící kamínky, které ale místní obyvatelé používají jen jako pouliční osvětlení. Všichni kromě Niqa mají radost, že i tady, kde lidé magii nevyužívají, je stále magie v kamínkách pro cizince přístupná. Ne všichni obyvatelé Breshe vědí o magických schopnostech kamínků, a pokud ano, stejně nevědí, jak je využívat. Niq je jeden z mála, který na svém drakovi proletěl skoro celý svět a od místních se o magii dozvěděl. Díky tomu také ví, že existují určitá místa, kde nerostou žádné magické rostliny a nejsou tam ani žádné magické kamínky. Takovým místům se říká Magoff.

Když Niq ostatním oznámí, že právě do Magoffu za chvíli vstoupí, začnou protestovat a ptají se, jestli není nějaká jiná cesta. Magoff, kterým budou procházet se nachází mezi bažinou a jezerem, takže cesta okolo by trvala nejméně další čtyři dny. To se Andymu vůbec nezamlouvá, protože dalších několik dní by v hlubokých lesích být nechtěl. Skupina se tedy rozhodne do Magoffu vkročit. Çita radí Ginn, aby si na sebe vzala svůj plášť. Nemohou vědět, kdo by je mohl přepadnout a oni se v Magoffu nemohli ubránit. Na to se Niq zasměje a říká, že jediné, co by je v okolí mohlo přepadnout, je veverka. Najednou se Andy, který je nejraději ve své podobě ducha, protože se tak méně unaví, začne třást a měnit tvar. Během vteřiny před zbytkem skupiny na zemi sedí Andy ve své lidské podobě. Nikdo z nich nemyslel na to, že Magoff by mohl působit i na Andyho ... skupenství. Andy, který pochází z ledového Nodnolu má na sobě v lidské podobě teplé oblečení do minusových teplot. V tomto oblečení mu je v mírném Breshi najednou teplo, a tak se rozhodne ze sebe svrchní teplou vrstvu sundat a být pouze v kalhotách, tričce a svých zimních botách. Ale protože je jeho oblečení moc velké, musí si ho všichni mezi sebou rozdělit. Niq nese kabát, Çita kalhoty a Andy rukavice. Ginn, jako jediná holka, nenese nic a dává pozor na cestu a okolí.

O několik hodin později jsou konečně skoro na konci Magoffu a zbývá jim poslední necelý kilometr. Andy, kterého lidská podoba vysiluje, již skoro není schopný ujit ani krok, ale ostatní se ho snaží povzbuzovat. Nemotorný, a ještě k tomu vyčerpaný Andy náhle zakopne na kamenité cestě a s ránou padá na zem. Stalo se to tak rychle, že

mu nikdo nestihl přispěchat na pomoc a podepřít ho. Andy se rozkřičí a chytá se za koleno. Ginn a Çita k němu ihned přispěchají a dívají se, co se mu přihodilo. Když uvidí jeho do krve odřené koleno, začnou panikařit. Bez své magie mu nedokáží nijak pomoci, a ještě není ve stavu, kdy by mohl kamkoliv dojít. Ani nevědí, jestli náhodou nemá zlomenou kost. Jak tak nad ním panikaří a snaží se vymyslet, co bez magie dělat, uvědomí si, že nějakou dobu neviděli Niqa. Během pár momentů již Niq běží s hrstí listů a bylinek. Nikdo neví, na co přesně chce zeleň použít. Niq přiklekne k Andyho zraněné noze, vidí, že je jen odřená a dá se do práce. Andy je zmatený, protože to, co Niq přinesl není salát a Andy není hladový. Když mu dojde, že Niq chce zeleň položit na ránu, začne se vzpouzet, protože nevěří, že by bylo bezpečné si do rány dávat jakékoliv listy. Niq se mezitím ptá, jestli někdo nemá kus látky na obvázání okolo zraněné nohy a přidržení listů na místě. Během chvíličky je vše obvázané a Andymu již neteče krev.

Zatímco Çita s Niqem Andyho zvedají ze země, aby ho zbytek cesty Magoffem podepírali, Ginn uvidí v dálce svítit modré magické kamínky. To znamená, že jsou již velmi blízko konce Magoffu. Cesta jim trvá asi pět minut a jakmile se dostanou ke svítícím kamínkům, Niq zakládá táborák, aby měli na noc teplo. Çita se u ohně chce Andyho zeptat, jak mu je, ale Andy je již dávno ve své podobě ducha schoulený v měkké kapuci svého kožešinového kabátu a spí. Ostatní si řeknou, že by si po dnešní cestě taky měli odpočinout a po chvíli taky usínají. Další ráno ostatní vzbudí povyk Andyho, který na Niqa volá otázku, jaké kouzlo použil, protože rána je již skoro zahojená a vůbec nebolí. Ten odpovídá, že žádné kouzlo nepoužil, ani kdyby mohl. Ne na vše je potřeba magie.

5.3 Postup kresby

5.3.1 Postavy a náčrt příběhu

Ze všeho nejdříve jsem přemýšlela nad situací, kterou v komiksu nakreslím. Věděla jsem, že Niq bude hlavním hrdinou, protože jako jediný neumí pracovat s magií, ale umí mnoho jiných „normálních“ věcí. Jistě by se dalo najít spoustu magických věcí, díky kterým by mohl být hrdina kdokoliv, ale Niq mi dával největší smysl pro potřeby držení se tématu bakalářské práce. Superhrdinové v komiksech bývají výjimeční tím, že mají oproti ostatním lidem nějakou super schopnost. Niq je naopak výjimečný tím, že žádnou super schopnost nemá a dokáže si s věcmi poradit po svém.

V programu na digitální kreslení *Krita* jsem se naučila, jak udělat komiksové panely, tak aby linky kreseb nebyly viditelné na okrajích a místech mezi panely. Poté jsem se zamyslela, jak by čtyři hlavní postavy, Niq, Andy, Ginn a Çita mohly vypadat.

Podle toho, jak jsem je a jejich svět vymýšlela již před třemi lety jsem věděla, jaký styl oblečení nosí a jak vypadají, ale nikdy jsem je oficiálně nenakreslila.



Andy

Ginn

Çita

Niq

Obrázek 17 – Andy, Ginn, Çita, Niq – Petra Benková, 2023

Když jsem měla jasno, jaké oblečení budou mít v komiksu na sobě, jsem se přesunula na samotné kreslení příběhu. Jednotlivé stránky jsem nechtěla přehlcovat, takže jsem zvolila sedm až devět panelů na stránku. Příběh je stránkami nepřímou rozdělen na čtyři části. V první se skupina dozvídá, že musí projít Magoffem, ve druhé Magoffem prochází a unavený Andy padá na zem, ve třetí mu Niq ošetřuje koleno listy a bylinkami a v poslední části se utáboří a další den se Andy nemůže divit, že listy fungují na rány skoro stejně dobře jako magie.

S touto vizí jsem začala načrtávat postavy v jednotlivých panelech, co dělají, co říkají a jak jsou i s textovými bublinami v panelu umístěny. Původně jsem plánovala nakreslit stránky jen tři, ale to by potom byl příběh moc rychle useknutý. Jsem ráda, že jsem nakreslila i stránku čtvrtou a tím ukázala postup Niqovi pomoci, utáboření se a další ráno. Některé náčrtky jsou propracovanější s alespoň částečnou anatomii a oblečením, když bylo potřeba, ale zbytek náčrtků není moc detailní. Vše jsem načrtávala podle potřeby pro moji orientaci při kreslení načisto.

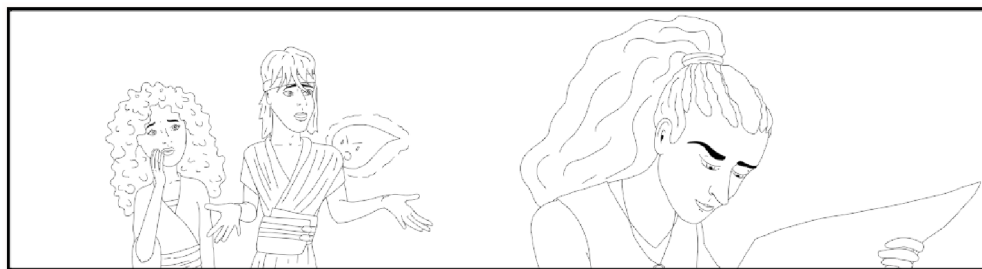


Obrázek 18 – 1/4 náčrt komiksového listu, Petra Benková, 2023

5.3.2 Zkoušení dostupných možností a následná kresba komiksu

Když jsem měla jasno v rozvržení příběhu do komiksových panelů, přesunula jsem se k samotnému kreslení načisto. Můj prvotní plán byl takový, že budu v programu Krita používat jeden ze štětců s hrubou nepravidelnou stopou. Tím jsem chtěla docílit toho, že linky komiksu budou vypadat, jako kdyby byly kreslené na papíře tužkou nebo barvou a štětcem. Také bych měla možnost pracovat s různě silnou nebo slabou stopou, podle použitého tlaku na tužku pro digitální kresbu, a se stopou která je na koncích zúžená, stejně jako by byla stopa po kresbě tužkou nebo malbě štětcem na papír. Naštěstí jsem s takovým štětcem v programu experimentovala pouze na jednom panelu, a ne na všech. Již z mých předchozích zkušeností s digitálním kreslením jsem věděla, že je v určitých situacích lepší používat funkci kyblík na vyplnění ploch barvou. Tuto funkci jsem plánovala používat právě na vybarvování postav a objektů okolo nich, protože je práce s ní efektivnější oproti tomu, abych vytvářela nespočet kresebných vrstev a plochy precizně a pomalu vybarvovala ručně. Po nakreslení linií štětcem s hrubou stopou v prvním panelu jsem použila funkci kyblík, ale zjistila jsem, že je stopa příliš nepravidelná na to, aby ve svých hranicích udržela barevnou plochu vybarvenou kyblíkem. Po dlouhém pátrání a zkoušení různých dalších podobných štětců jsem se musela uchýlit k základnímu štětcí, který má zcela hladkou a pravidelnou stopu, ve které se barevná plocha kyblíku udrží bez potíží. Na úkor toho jsem se musela vzdát nepravidelné stopy linky se zúženými konci a různou silou stopy. Na dalších vrstvách

jsem však poté přidala silnější a dynamičtější linie, u kterých jsem se již nemusela omezovat funkcí kyblíku.



Obrázek 19 – 1/4 strana, 1/7 panel, obrysové linky, Petra Benková, 2023

Postavy v příběhu se vyskytují na přírodní cestě mezi poli a stromy podél cesty. Rozhodla jsem se pozadí znázornit pouze v jednoduchém náznaku štětcem se sprejovou rozmazanou stopou, aby pozadí zbytečně nerušilo příběh, který se odehrává v popředí komiksu. Pozadí samo o sobě není pro příběh nijak důležité, kromě toho, že ukazuje umístění postav v přírodě. Právě proto, že se celý příběh odehrává ve vymyšleném světě, kde lidé žijí ve spojení s přírodou a nemají takové možnosti a technologie na obarvování látek svítivými barvami, jako máme možnost my v reálném světě. Oni používají barvy přírodní a tím pádem často splývají s barvami přírody, která je okolo nich. Barvy lesa jsou dobře vidět na barvách oblečení Niqa na pravé straně a na barvách oblečení Ginn na levé straně obrázku níže. Kdybych použila ostré hranice barevných ploch v pozadí, mohlo by se v určitých případech stát, že by oblečení postav s pozadím splývalo. Rozostřením pozadí se tomuto dá alespoň trochu lépe předejít a tím pádem je jasněji poznat, co přesně se odehrává v popředí, a je důležitější, oproti tomu, co se nachází v pozadí a není pro příběh až tak důležité.



Obrázek 20 - 1/4 strana, 1/7 panel, barevná kresba s pozadím, Petra Benková, 2023

Stejně jako se v jiných komiksových dílech používají nejrůznější druhy textu v panelech, které znázorňují určitý posun v příběhu, jsem se i já rozhodla takový panel také použít. Místo toho, abych zdlouhavě vymýšlela několikahodinovou část, která k pointě příběhu ani není důležitá, jsem zvolila cestu panelu s textem „O několik hodin

později“. Tím jsem měla možnost se v příběhu rychle posunout k části, která je opět ve vyprávění důležitá. Jako pozadí tohoto panelu jsem zvolila stejné pozadí, jako na zbytku panelů s postavami. Tímto jsem docílila vizuálního spojení s příběhem a postupem postav v přírodě.



Obrázek 21 – 2/4 strana, 4/7 panel, posun příběhu, Petra Benková, 2023

V akčních a superhrdinských komiksech se používají různá citoslovce, například výbuchu, zvolání, bolesti a dalších zvuků, které věci a lidé vydávají. Touto formou mají autoři komiksů možnost ukázat čtenářům, jaký zvuk si mají při čtení určité části představit. V případě mého komiksu unavená postava Andyho zakopává na nerovném povrchu písčité a kamenité cesty a padá na zem. Když dopadne, v reálném životě, nebo i na videu s audio záznamem by bylo slyšet, jaký zvuk jeho pád, kontakt jeho těla a země, udělal. V kresleném komiksu není možnost, jak jinak zachytit tento zvuk, než do komiksu napsat například v českém jazyce slovo „BÁC“. Pro emotivnější efekt zvuků citoslovcí se text může napsat různými velikostmi. Čím větší text, tím hlasitější má zvuk být. V mém případě má text „BÁC“ svůj vlastní panel ne proto, že je hlasitý, ale proto, jak velký má v příběhu a pro postavy význam. Andy je po dlouhé cestě už tak velice unavený a teď ještě k tomu spadne na zem. Nemá náladu, ani emocionální kapacitu na to, aby vesele dokončil cestu, natož aby se ještě musel potýkat s pádem a odřeným bolavým kolenem. Špičaté trojúhelníkové tvary okolo citoslovce ještě více podchycují váhu pádu a jeho následků. Barvami tohoto panelu jsem ukázala, o koho pád se jedná a v jakém prostředí. Zelené pozadí znázorňuje přírodu, ve které se postavy celou dobu nacházejí. Červená barva textu naopak znázorňuje, o kterou postavu se jedná, v tomto případě o Andyho, který má na sobě jako jediný z kamarádů červené oblečení.



Obrázek 22 - 2/4 strana, 7/7 panel, citoslovce pádu, Petra Benková, 2023

Na třetím listu komiksu jsem využila dvou dalších štětců, které jsou v programu Krita k dispozici. Oproti liniím, které tvoří obrysy postav, a rozostřeného pozadí, jsem použila štětec, který vypadá jako škrábance a štětec, který při tahu na jednu stranu dělá stopu ve vybrané barvě a při tahu na stranu druhou vybranou barvu ztmaví. Textura prvního štětce se perfektně hodila na kresbu poškrábaného Andyho kolena poté, co na kamenité cestě upadnul. Ke kresbě onoho poškrábaného kolena jsem štětec použila ve třech odstínech červené barvy, které jsem na sebe postupně vrstvila, aby vypadaly jako krvavá odřenina na kůži.



Obrázek 23 - 3/4 strana, 1/10 panel, Andyho odřené koleno, Petra Benková, 2023

Druhý štětec s dvojitou barevností jsem použila na kresbu směsi bylinek a listů, které Niq přinesl na ošetření Andyho odřeniny na koleni. Směrem nahoru a doprava štětec kreslí vybranou barvou, v mém případě světle zelenou, a dolů a doleva tmavším odstínem zelené barvy. Krouživými a nepravidelnými pohyby jsem měla díky tomuto štětci možnost několika tahy navrstvit dva odstíny zelené barvy tak, aby barevná plocha vypadala jako listy položené v kupě na sobě se stíny mezi listy a od slunce nasvícenými světlými plochami listů.

Tyto textové bubliny se převážně používají na panelech společně s kresbami postav, kde je přímo vidět, která postava říká co. Ve většině případech platí pravidlo, že textové bubliny, které jsou nahoře nebo na levé straně, se mají číst jako první a podle nich dolů a doprava pokračuje konverzace. Někdy se ale na zdůraznění určitých vět, konverzací nebo zvolání mohou textové bubliny na panelu použít samostatně.



Obrázek 26 – textové bubliny na samostatném panelu, Petra Benková, 2023

Závěr

Přesto si myslím, že jsem ušla obrovský kus cesty. Ještě před rokem jsem se s komiksovou tvorbou příliš nesetkala a nyní jsem realizovala již první nesmělé vlastní dílko v tomto žánru. Myslím si, že je důležité, abychom my, studenti, podnikali tyto kroky do neznáma a snažili se i za tak krátký čas o maximum možného. Věřím, že se mi v mé další práci podaří zdokonalit výtvarné případně i literární dovednosti, a proto budu schopná lépe tvořit příběhy hrdinů, které jsem pro tuto práci vymyslela od jména, národnosti, povahy až po vizuální podobu.

Bibliografie

1. ™, DC.© & DC. [Online] [Citace: 11. březen 2023.] <https://www.dc.com/>.
2. ™, MARVEL© & Marvel. [Online] [Citace: 11. březen 2023.] <https://www.marvel.com/>.
3. Remembering Neal Adams, 1941-2022. *Marvel*. [Online] 10. květen 2022. [Citace: 11. březen 2023.] <https://www.marvel.com/articles/comics/remembering-neal-adams-1941-2022>.
4. Danner, Alexander a Mazur, Dan. *Komiks od roku 1968 do současnosti*. místo neznámé : Universum (ČR), 2014. 978-80-242-4856-1.
5. Goldman, Eric. Phil Lord and Christopher Miller on Making 'Spider-Man: Into the Spider-Verse' a Tribute to Comic Books. *Marvel*. [Online] [Citace: 12. březen 2023.] <https://www.marvel.com/articles/movies/phil-lord-christopher-miller-spider-man-into-the-spider-verse-interview>.
6. —. 'Spider-Man: Into Spider-Verse' Directors on the (Multi)Universal Appeal of Spider-Man. *Marvel*. [Online] [Citace: 12. březen 2023.] <https://www.marvel.com/articles/movies/spider-man-into-spider-verse-directors-on-the-multi-universal-appeal-of-spider-man>.
7. Zahed, Ramin. *Spider-Man: Into the Spider-Verse – The Art of the Movie*. místo neznámé : Titan Books, 2018. ISBN 978-1-785-65946-1.
8. ™, MARVEL© & Marvel. *Spider-Man™: Into the Spider-Verse*. [Online] 2018. [Citace: 8. duben 2023.] <https://www.imageworks.com/our-craft/feature-animation/movies/spider-man-spider-verse>.
9. Wallich, Paul. The Invention Of Battlezone: And how the U.S. Army hijacked the videogame. *Spectrum*. [Online] 2022. [Citace: 30. březen 2023.] <https://spectrum.ieee.org/battlezone>.
10. Chitty, Nelson. 20 Best Spider-Man Games Of All Time, Ranked. *Fandom Spot*. [Online] [Citace: 30. březen 2023.] <https://www.fandomspot.com/best-spider-man-games/>.

11. Hajda, Patrik. Spider-Man: Miles Morales – Recenze. *Games.cz*. [Online] 24. listopad 2020. [Citace: 30. březen 2023.] <https://games.tiscali.cz/recenze/spider-man-miles-morales-recenze-500187>.
12. TM, MARVEL[©] &. Spider-ManTM: Into the Spider-Verse. *Marvel*. [Online] 2018. [Citace: 8. duben 2023.] <https://www.imageworks.com/our-craft/feature-animation/movies/spider-man-spider-verse>.
13. FURNISS, Maureen, 2017. *Animation The Global History*. 1. London: Thames & Hudson. ISBN 978-0-500-25217-8
14. KOKEŠ, Radomír, 2015. *Rozbor filmu*. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta. ISBN 978-80-210-7756-0
15. BORDWELL, David, 2011. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Akademie múzických umění (AMU). ISBN 978-80-7331-217-6
16. MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. 1. New York, USA: HarperPerennial, 1994. ISBN 978-80-7381-419-9

Seznam obrázků

Obrázek 1 – Deadman, Strange Adventures, 1968.	9
Obrázek 2 – Green Lantern, 1994.....	10
Obrázek 3 – Ultimate Spider-Man, Vol.1, 2000-2009.....	11
Obrázek 4 - Spider-Man: Into the Spider-Verse The Art of the Movie	12
Obrázek 5 – Ukázka komiksově předlohy, Spider-Man: Into the Spider-Verse The Art of the Movie	13
Obrázek 6 – Koncept díla, Patrick O’Keefe, , Spider-Man: Into the Spider-Verse The Art of the Movie.....	14
Obrázek 7 – Spider-Man: Into The Spider-Verse, 2018	15
Obrázek 8 - Spider-Man: Into The Spider-Verse, 2018.....	16
Obrázek 9 – Atari, Pong, 1973.....	16
Obrázek 10 – Battlezone, 1980, Atari Inc, Co.	17
Obrázek 11 – Super Mario 64, 1996, Nintendo EAD.....	18
Obrázek 12 - Spider-Man: The Video Game	18
Obrázek 13 - Spider-Man (2000).....	19
Obrázek 14 - Spider-Man: Web of Shadows (2008).....	20
Obrázek 15 - Spider-Man: Miles Morales (2020).....	21
Obrázek 16 – Svět THE, Petra Benková, 2022	24
Obrázek 17 – Andy, Ginn, Çita, Niq – Petra Benková, 2023	30
Obrázek 18 – 1/4 náčrt komiksového listu, Petra Benková, 2023	31
Obrázek 19 – 1/4 strana, 1/7 panel, obrysové linky, Petra Benková, 2023.....	32
Obrázek 20 - 1/4 strana, 1/7 panel, barevná kresba s pozadím, Petra Benková, 2023 ...	32
Obrázek 21 – 2/4 strana, 4/7 panel, posun příběhu, Petra Benková, 2023.....	33
Obrázek 22 - 2/4 strana, 7/7 panel, citoslovce pádu, Petra Benková, 2023	34
Obrázek 23 - 3/4 strana, 1/10 panel, Andyho odřené koleno, Petra Benková, 2023.....	34
Obrázek 24 - 3/4 strana, 9/10 panel, bylinky a listy, Petra Benková, 2023	35
Obrázek 25 – vzorník použitých barev, Petra Benková, 2023	35
Obrázek 26 – textové bubliny na samostatném panelu, Petra Benková, 2023.....	36