

Interaktivní aplikace - interpretace literárního textu pomocí multimédií

Petr Augustin

Bakalářská práce
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav vizuální tvorby

akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Petr AUGUSTIN**
Osobní číslo: **K08321**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Vizuální komunikace**

Téma práce: **Interaktivní aplikace – interpretace literárního textu pomocí multimédií**

Zásady pro vypracování:

1. Výzkum trendů
2. Analýza literárního zdroje
3. Vypracování skic děje a schémat chování aplikace
4. Technologické, kresebné a animační zpracování
5. Postprodukce a ladění chování aplikace

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

1. Necronomicon: The Best Weird Fiction of H.P. Lovecraft – Gollancz S.F. ISBN-10: 0575081562
2. The Call of Cthulhu and Other Weird Stories (Penguin Modern classics) ISBN-10: 0141187068
3. Architektura gotická ISBN: 420010106823
4. Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design ISBN-10: 0596008031
5. The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design by Flint Dille ISBN-10: 158065066X
6. Adobe Photoshop – design grafiky GUI ISBN: 9788024720111

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Art. Ivan Pecháček**
Ústav vizuální tvorby
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2010**
Termín odevzdání bakalářské práce: **20. května 2011**

V Uherském Hradišti dne 8. února 2011


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




M. A. Vladimír Kovařík
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

1. odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
2. beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
3. na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
4. podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
5. podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo - bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
6. pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 18.5.2011

Jméno, příjmení, podpis

PETR AUGUSTIN

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Nemá-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Práce aspiruje změnit zažitě představy o knize a literárním textu. Snaží se o posunutí hranic dříve tištěného média a jejího obsahu – statického, nekomunikujícího textu, jakožto i jeho propojení s ebookem, audioknihou, ambientním zvukem a autorskou kresbou.

Výsledek definuje nové médium – pohyblivý komiks se zvukem a předčítaným textem. Toto spojení je prezentováno formou dotykové aplikace, což zvyšuje její atraktivitu, mobilitu a schopnost distribuce.

Klíčová slova: komiks, literární adaptace, aplikace, GUI, nová média

ABSTRACT

The work is aspiring to change the current state of book and literary text. It is trying to push the boundaries of the previously printed media and its content – static, uncommunicative text, as well as its connection to ebook, audiobook, ambient soundtrack and personal artwork.

The result defines the new medium – moving comics with sound and narration. This connection is presented in the form of touchscreen application, which raises its attractiveness, mobility and the ability of distribution.

Keywords: comics, literary adaptation, application, GUI, new media

Chtěl bych poděkovat svému vedoucímu, MgA. Ivanu Pecháčkovi za všechny jeho rady a pomoc při stavbě, vývoji a práci na všech výtvarných složkách tohoto projektu a za jeho několikaleté vedení ve světě vizuálního vyjadřování a uměleckého jazyka.

Dále bych chtěl poděkovat ateliérovému vedoucímu MgA. Bobovi Stránskému, za jeho podporu a informace z prostředí grafického designu a tvorby uživatelsky příjemného prostředí, vytváření originálních věcí a za to, že mě naučil myslet jako grafika.

Fakultě informatiky v Brně za jejich nadšení do práce a projektu, který nebyl jejich vlastní ani pro ně povinný, i když nevím, jestli budou schopní aplikaci dokončit, mají můj respekt a vděk.

Prohlašuji, že tato bakalářská práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracoval samostatně.

Všechny zdroje, literaturu a materiály, které jsem při vypracování používala nebo z nich čerpal informace, v práci řádně cituji a uvádím úplné odkazy na jejich zdroje.

OBSAH

1	ÚVOD DO PROBLEMATIKY NOVÝCH MÉDIÍ A APLIKACÍ...11
1.1	Úvaha nad rozvojem nových médií a aplikací.....11
1.2	Konzumace informačního obsahu a aktuální trendy13
2	PRŮBĚH PRÁCE, ANALÝZA A STANOVENÍ VÝCHODISEK...16
2.1	Cíle aplikace.....16
2.2	Analýza média.....16
2.3	Možné přesahy práce, její síly a její slabiny (SWOT).....17
2.3.1	SWOT.....17
2.3.2	Vyhodnocení SWOT analýzy.....18
3	LITERÁRNÍ PŘEDLOHA A JEJÍ PŘENESENÍ.....19
3.1	Stručný popis díla H.P Lovecrafta a jeho dopady na moderní zábavu.....19
3.2	Předloha Krysy ve zdech – synapse a analýza.....21
3.3	Použití metody filmového scénáře.....23
4	ZPRACOVÁNÍ VÝTVARNÉ ČÁSTI APLIKACE.....27
4.1	Storyboard a skript.....27
4.2	Zvuky a hudba28
4.3	Styl a výtvarnosti.....30
4.3.1	Práce s texturami.....31
4.3.2	Stylizace obličejů a postav.....32
4.3.3	Emoční vyjadřování a psychologie barev.....32
4.4	Estetika aplikace a typografie.....33
4.5	Animace a video.....34
5	POUŽITÉ TECHNOLOGIE A IMPLEMENTACE MÉDIÍ.....36
5.1	Skenování – kresby a textury.....36
5.2	Adobe Photoshop – malba a vrstvení.....36
5.3	Audacity – míchání zvukových stop a efekty.....36
5.4	Adobe After Effects – kompozice, animace37
5.5	Virtual dub – export videa a postprodukce.....37
5.6	iOS prostředí – programování.....37
	ZÁVĚR.....38

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	39
DOPLŇKOVÉ OBRÁZKY.....	41
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	45
SEZNAM PŘÍLOH.....	46

I. TEORETICKÁ ČÁST

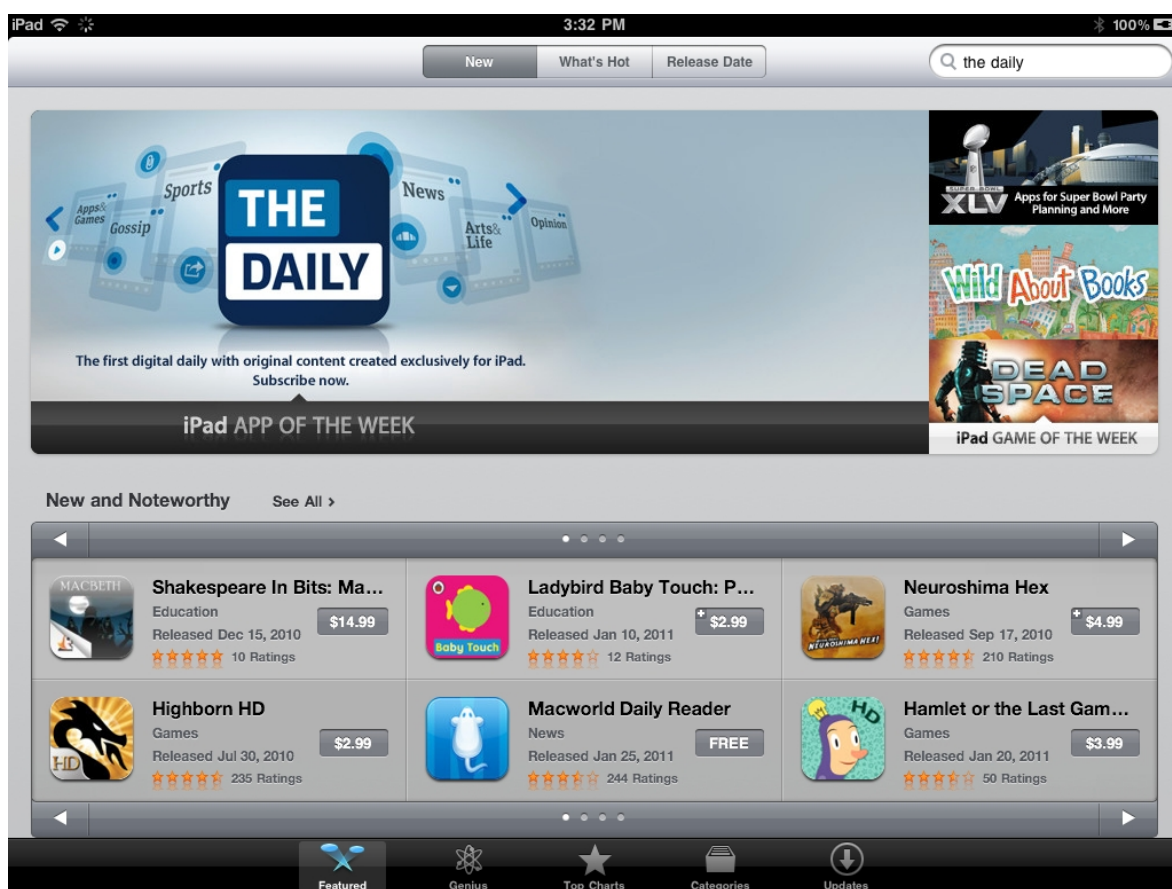
1 ÚVOD DO PROBLEMATIKY NOVÝCH MÉDIÍ A APLIKACÍ

1.1 Úvaha nad rozvojem nových médií a aplikací

„Když se podíváte na to, jak moje děti konzumují software, pokud pro ně není okamžitě atraktivní tak ho hned ho odloží. Dokážete si představit, co se stane IT trhu, až se tahle generace dostane do světa byznysu?“

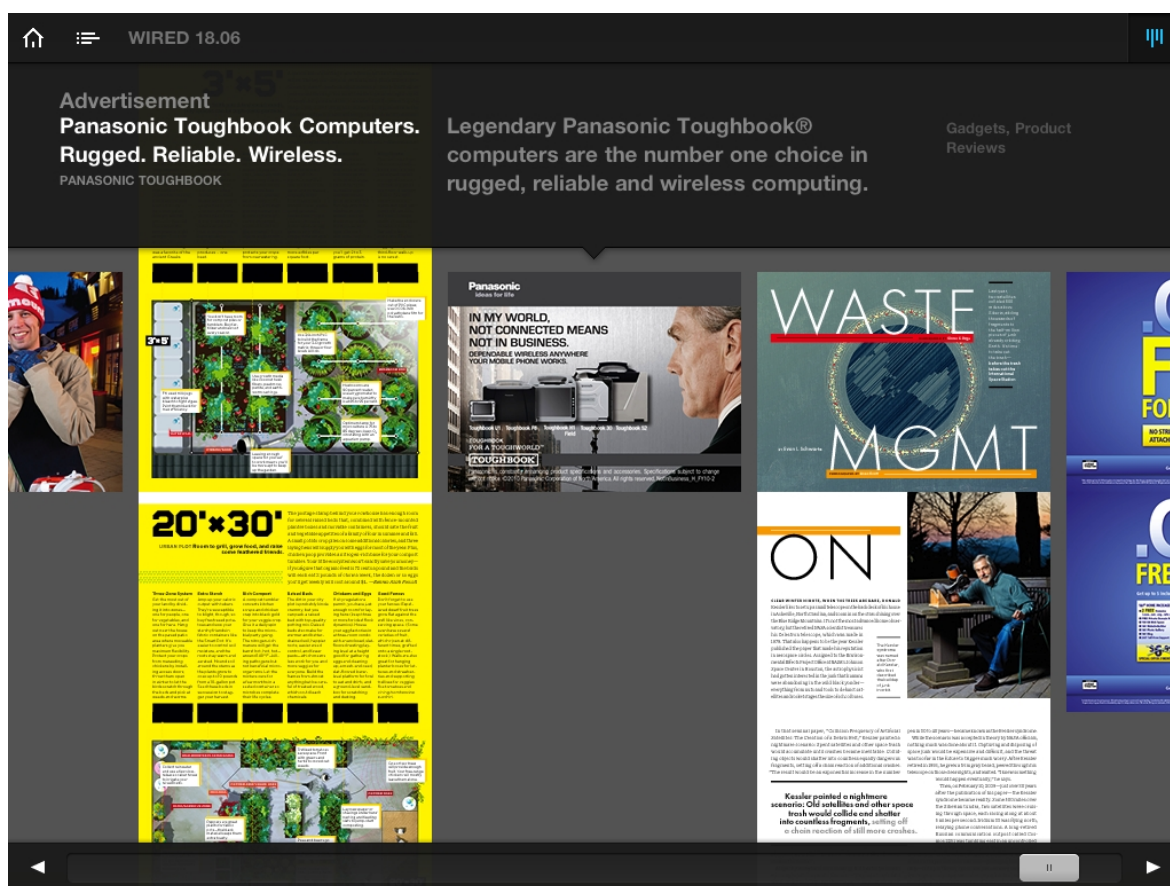
SAP CEO Jim Hagemann o nové generaci IT uživatelů [1]

Nové technologie, které se objevují v poslední době hlavně v souvislosti s ultramobilními zařízeními jako jsou smartphony a tablety, ovlivnili za krátkou dobu, ve které se staly masově přístupnými, svět aplikací tak, jako snad žádný hardware před nimi od dob osobního počítače.



Obr. 1 – Interface Apple Appstore

Uvedením nových distribučních systémů jako je iTunes, Android Market a Apple Appstore se přístup k aplikacím zásadně změnil. Nejde už pouze u utility, tedy programy užívané k usnadnění činností, ale také o zábavu. Aplikace jakou jsou Wired magazine (časopis, který vydává skvěle zpracovanou interaktivní edici, která umožňuje uživateli nejen číst text a sledovat obrázky, ale zabudovává do obsahu video, hudbu a 3D vizualizace), posouvají obsah nových médií mimo oblasti tradičně tištěné a rozdíl mezi nimi je podle mne srovnatelný jako mezi publikací s obrázky a bez obrázků.



Obr. 2 – Wired magazine app

Toto dříve neexistující pole působnosti otvírá grafickému designu bránu do světa, kde neexistují žádné zažitě konvence (výše jmenovaná aplikace Wired se ovládá otáčením stran zleva doprava a zároveň má obsah i shora dolů; tedy ve 4 směrech čtení), žádný konzervatismus a hlavně široké publikum lačné po jakémkoliv originálním nápadu (Úspěšná aplikace Barcodas používá foťák mobilu pro čtení čárových kódů a následně vytváří melodii, vygenerovanou z jeho hodnot).

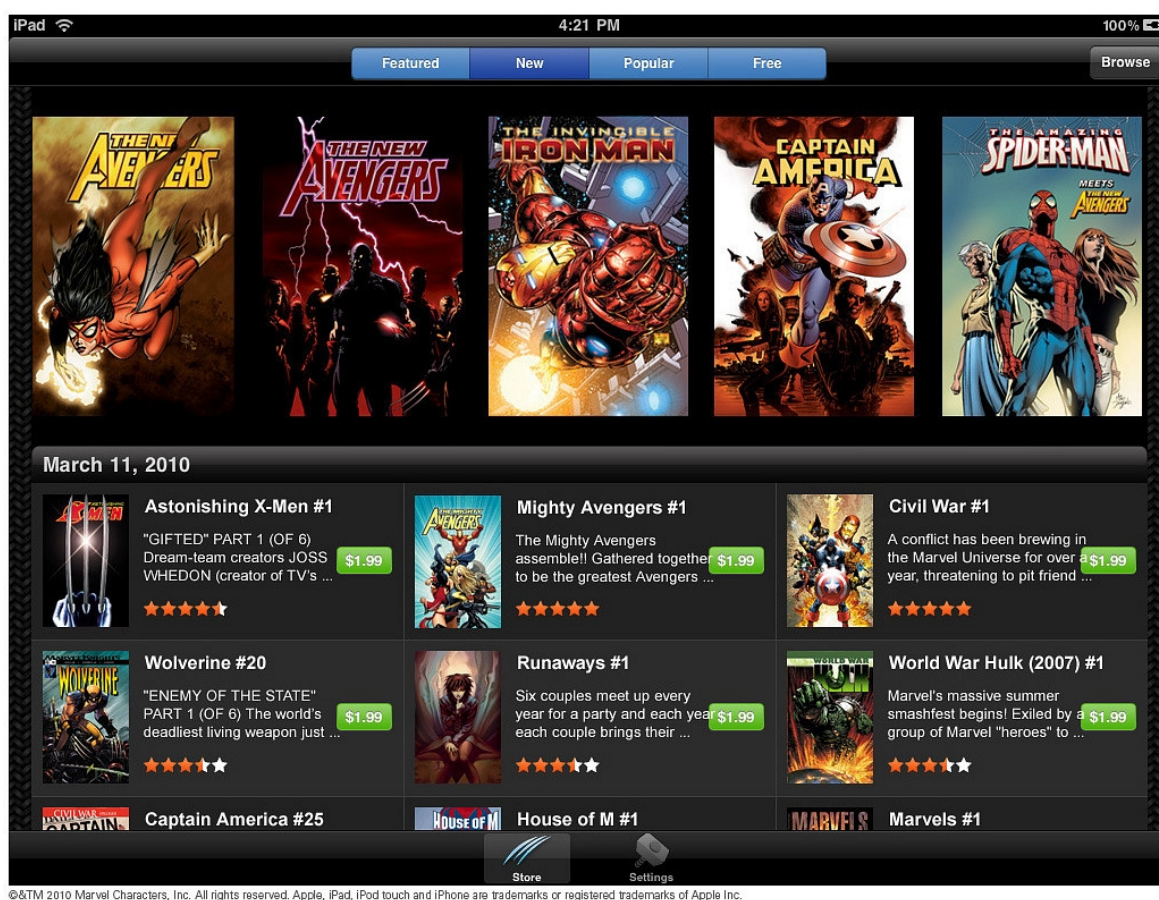
V tomto prostředí, vysoce kompetitivním, zároveň výnosným a snadno proniknutelným pro nové developery, vzniká skvělá situace pro grafické designéry, potažmo ilustrátory a designéry GUI. Aplikace, které vznikají jsou produkty navržené, vyrobené a mnohdy dokonce i fungující velmi podobným způsobem a jedinými efektivními nástroji konkurence se tak stává chování a design celé aplikace. Není třeba dodávat, že každý vizuální umělec, který se rozhodne v tomto poli působit, se bude setkávat se stejně drsným a konkurenčním prostředím jako samotní developeri aplikací. Jak finance, tak i uvedení revolučních metod designu a ovládnání aplikace může být ale odměnou každému z nich.

1.2 Konzumace informačního obsahu a aktuální trendy

„Knihy se stávají stále více nepohodlným luxusem a brzy to bude luxus, který si nadále nemůžeme dovolit.“

-Peter Cochrane, publicista silicon.com předpovídá zánik papírových knih [2]

Dalším fenoménem trhu tablet zařízení je konzumace obsahu, který v minulosti sloužil tištěnému médiu. Do této kategorie spadají zpravidla noviny, časopisy, komiks a především knihy. Čtení tohoto obsahu se stává více a více pohodlným, jak pro jeho očividnou přenosnost a možnost skladovat na zařízení velké množství dat, tak i pro implementaci technologií, které prostě fyzický papír nikdy nebude schopný obstarat, jako je používání sociálních médií k citacím, použití archívů ke katalogizaci a snadnému třídění (přehledné skladování měsíčníků nebo edicí) a v neposlední řadě jejich cenová nenáročnost, která se díky digitální distribuci stává výrazně nižší než papírové vydání.



Obr. 3 – Ipad comics app

Pokud se zamyslíme, proč tento způsob vývoje a sdělování informací nefungoval už mnohem dřív na osobních počítačích, přijdeme na zajímavý fakt. Důvodem, proč jsou některé aplikace na mobilní přístroje tak úspěšné je jednoduše to, že na platformu desktop počítačů nikdo tyto aplikace nevytvořil. Z hlediska hardwaru v sobě například iPad nemá v podstatě nic, co by běžnému počítači chybělo. Ale zdá se, jakoby centralizovaná distribuce aplikací ve spojení s dotykovým, mobilním systémem nutila developery dostat ze sebe to nejlepší, jako by jim v tom osobní počítač snad někdy bránil. To je další z mnoha důvodů, proč tradiční statický, tištěný obsah v postmoderní zábavě upadá. Jak výstižně dodává šéfredaktor časopisu Wired:

„Pokud je pravda, že současná generace má jeden z nejkratších rozsahů pozornosti a je velmi vizuálně zaměřená, dlouhý text a statické listy papíru jí už pravděpodobně nebudou stačit.“ [3]

Stejně jako se v poslední dekádě drasticky inovovalo prostředí získávání informací, přechod z webu přeplněného textem do webu naplněného obsahem tvořeným uživateli plného videí, interakce a designu, přichází nutnost drasticky změnit celé prostředí osobního komputingu.

„Průmysl stolních počítačů je mrtev. Inovace prakticky přestala existovat. Microsoft dominuje a přitom nemá téměř žádnou inovaci. Trh je v temném věku a ten bude trvat nejmíň do konce této dekády.“ *Steve Jobs 1996, pět let před vydáním iTunes [4]*

2 PRŮBĚH PRÁCE, ANALÝZA A STANOVENÍ VÝCHODISEK

2.1 Cíle aplikace

Práce si klade za cíl vytvoření aplikace – adaptace horového textu *The Rats in the Walls*, podpořené autorskými kresbami v komiksovém stylu a provázání této vizualizace s mluveným narativem, zvukem a hudbou.

Přemost'uje rozdělení multimédií na animovaný film, komiks a audiobook – snaží se přitom o opoutání diváka a o co největší kondenzaci textového obsahu.

Usiluje o zpracování téměř sto let staré předlohy moderním výtvarným způsobem se zapojením jednoduchých prokladů, animace, postmoderního využití textur a stylizace.

Napojením jednotlivých součástí vznikne celek, který by měl reprezentovat současné trendy v oblasti multimediálního obsahu – velké množství zvukového a obrazového materiálu prokládané menším množstvím sekundárního textového obsahu.

Naprosto nutnou součástí práce je pak zevrubná analýza předlohy, což pomáhá snadnému zjednodušení a převodu do „komiksové“, filmové podoby.

2.2 Analýza média

Jelikož se práce snaží o vytvoření nového přístupu a propojení více nezávisle se vyvíjejících médií, analyzovat tento obor je složité.

Celkově aplikace spadá do pole populární kultury, je pak cílená na dnešní generaci uživatelů, která chce pojmout co největší množství informací v co nejkratší době, velmi stravitelnou a přístupnou formou, rychle a zajímavě. Kultura multimediálního obsahu je celkově pole neorané a nepopsané (pokud vynecháme očividné – animovaný a hraný film). S nástupem nových technologií se toto paradigma může radikálně proměnit – například využití LED displayů může v budoucnosti proměnit dosud silně statické pole reklamy na dynamické a expresivní odvětví.

2.3 Možné přesahy práce, její síly a její slabiny (SWOT)

Z hlediska vyhodnocování práce jsem přistoupil ke klasické SWOT analýze, která může pomoci specifikovat problémy a najít jejich řešení.

2.3.1 SWOT

Strengths:

1. Výtvarné zpracování rezonuje rychleji a silněji s divákem než literární podoba
2. Zvuky a hudba rozhýbávají běžně požitkově chudý text
3. Netradiční technologie a forma (tablet) jsou neotřelé a originální pro literární adaptaci
4. Literární základ je poměrně starý, je k dispozici volně a byl mnohokrát zpracován a analyzován – jedná se o uznávaného autora s napsanou kritikou
5. Využití anglického jazyka jako hlavního doplňku aplikace může sloužit jako dobrá pomůcka pro středně pokročilé až silně pokročilé v angličtině, navíc rozšiřuje pole marketingu a propagace na mezinárodní trh
6. Tento druh adaptace může vzbudit u diváka zájem přečíst si původní dílo

Weaknesses:

1. Vzhledem k rozsahu projektu, jeho naprogramování a celkové náročnosti provedení a způsobu použití je interaktivita celé aplikace nízká
2. Uživatel aplikace bez jakékoliv znalosti angličtiny nebude mít velmi silný zážitek z narace a dramatizace textu
3. V tuto chvíli není zařízení iPad v ČR rozšířen tak, jako v USA či VB a cílení aplikace na české publikum je tedy omezeno

Opportunities:

1. V případě úspěchu při komerční realizaci projektu a dispozici většího týmu by bylo možné totožným způsobem zpracovat jinou literární předlohu – vytvoření sérií
2. Navázání na kultovní oblibu H.P.L by mohlo být velmi účinné z hlediska propagace, targetingu a prodeji cílové skupině
3. Rozšíření konceptu na větší interaktivitu by posunulo aplikaci více do oblasti interaktivních her, v tomto případě by byla aplikace nákladná na výrobu, ale oslovila by větší publikum

Threats:

1. Špatná propagace a zacílení cílové skupiny by při hypotetickém prodeji aplikace mohlo být katastrofální pro celý projekt
2. Aplikace pro svou komplexitu může zklamat v některém ze svých mnoha prvků – celý projekt se pak rozpadne
3. Pokud by projekt nevyužil hudbu a zvuk v rámci Creative Commons, hrozila by autorovi žaloba

2.3.2 Vyhodnocení SWOT analýzy

Vizuální a zvuková stránka buduje celou práci. Je nutné, aby jí byla dopřána nezbytná pozornost. Nízká interaktivita aplikace není velký problém, protože aplikace je jedna z prvních svého druhu a nebojují pro ní tedy žádné očekávání (V knihách je interaktivita nulová, přesto jsou oblíbené).

Design GUI a propagace musí být jasné a zřetelné, aby nedošlo ke zmatení diváka a vydávání aplikace za něco, co není.

V případě budoucí práce na podobném projektu by spolupráce s více grafiky a programátory mohla přinést velmi zajímavý výsledek ve formě krátké, interaktivní zábavy, jakési obdoby komiksového žánru a zavedení nekonvenčního média.

3 LITERÁRNÍ PŘEDLOHA A JEJÍ PŘENESENÍ



Obr.4 – Howard Phillips Lovecraft retušovaný před sochu Cthulhu A. Bonnazi

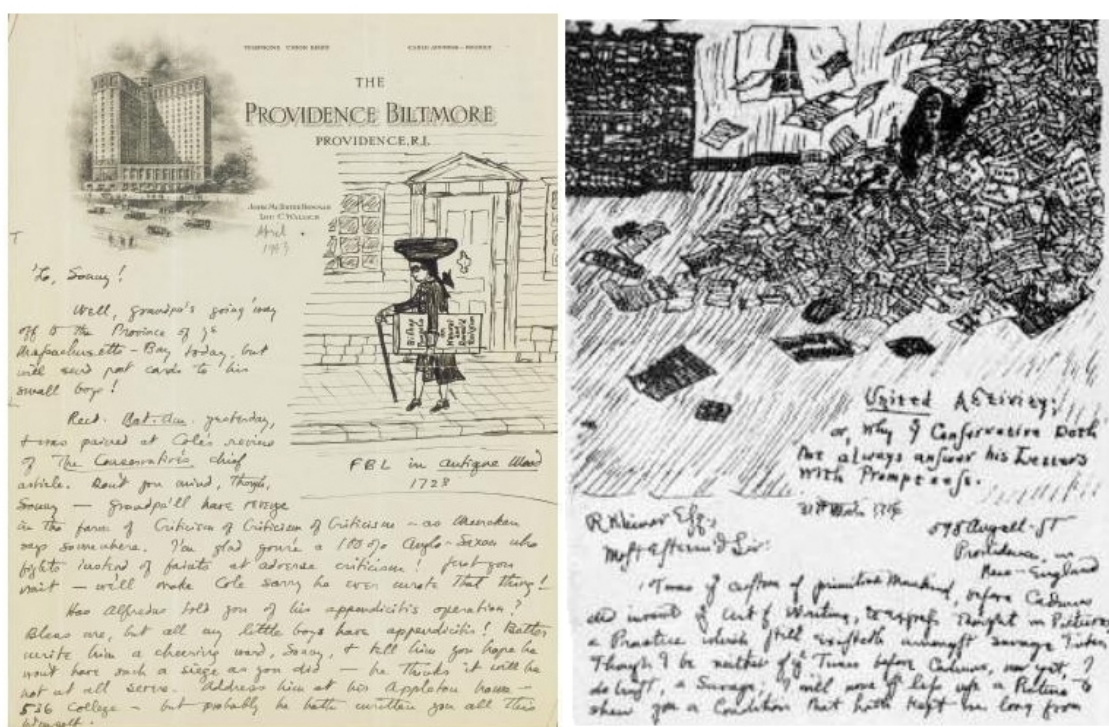
3.1 Stručný popis díla H.P Lovecrafta a jeho dopady na moderní zábavu

Howard Phillips Lovecraft (narozen 20. srpna 1890 v Providence, hlavním městě státu Rhode Island, zemřel 15. března 1947 v Providence) byl americký básník, esejista a spisovatel v oblasti ranného hororu, psychologického thrilleru a science fiction. Kombinací těchto žánru vznikl pojem známý jako „weird fiction“, prolifický v období kolem roku 1920 v pulpových magazínech USA nebo publikovaných ve sbírkách povídek.

Jeho celoživotní amatérské studium zahrnovalo obory, které používal při své spisovatelské tvorbě. Jeho celoživotní přínos je podstatný v oborech chemie, fyziky, historie, architektury, geologie, filosofie, literatury a především anthropologie a psychologie člověka. Nesporné vědomosti projevil ve svých dílech také z oborů astronomie

a xenobiologie (studium hypotetického původu, vývoje a distribuce organismů ve vesmíru).

Proslavil se nejvíce svými povídkami, které pojednávají o abstraktních silách, které obývaly Zemi miliardy let před příchodem člověka. Významnou složkou jeho děl je kosmický pesimismus, často poukazuje na to, že ignorance člověka je jeho největší ochranou a zvědavost jeho největším nepřítelem. Hlavní postavy jsou téměř pokaždé zabity, psychicky zdevastovány nebo končí v naprostém šílenství po objevení nějaké fundamentální pravdy, skryté v jejich běžném životě, rodokmenu nebo existenci.



Obr.5 -Korespondence H.P.L.

Ve svém životě nebyl téměř vůbec uznáván, mnoho literárních kritiků tvrdí, že byl několik desetiletí před vývojem populární literatury (v 50. a 60. letech přišel do USA obrovský hlad po sci-fi a hororu, mnohá díla klasického pophoruru byla přefilmována několikrát každý rok) [5]

Literárně byl silně ovlivněn dílem Edgara Allana Poea a Lordem Dunsedey a je považován za jejich přímé pokračovatele. Během svého krátkého života vytvořil kolem sebe okruh lidí, kteří se zajímali o literaturu a popis světa, vzniklo hnutí amatérského publicismu v USA, které bylo v podstatě něco, jako dnešní internetové fórum. [6] Lidé sepsali jejich každodenní zážitky, recenze na knihy a hudbu, eseje a publikace, které pak posílali okruhu svým přátelům.

Toto hnutí bylo jedním z hlavních proponentů kultivace literatury v USA, nabádalo například, aby stát přispíval na vydávání sbírek nejlepších spisů světové literatury (k čemuž došlo roku 1939, kdy Library of Congress prošla reorganizací) a aby se každý vzdělaný člověk podílel na kulturním životě města. Lovecraftův amatérský žurnalismus by se dal vzhledem k české historii přirovnat k hnutí obrození českého jazyka, v moderním kontextu pak k internetovému blogování. Za svého života vydal kolem 300 publikací zaměřených pouze na žurnalismus a přes 100 publikací zaměřených čistě na vědní eseje. [7]

Jeho přínos modernímu umění je taktéž nezpochybnitelný. Současní mistři hororu, jako jsou Stephen King v literatuře, John Carpenter ve filmu a H.R. Giger v malbě všichni citují H.P. Lovecrafta jako svůj zdroj inspirace. Filmy Johna Carpentra jsou přímo založeny na H.P.L., pro příklad uveďme *The Thing* (1982) nebo *In the Mouth of Madness* (1995) čerpající z *At the Mountains of Madness* (1931). [8]

Pojem *Lovecraftian* (v češtině Lovecraftovský) vešel v platnost jako definující zdrcující, klaustrofobický, kosmický horor; ničící hlavní postavu příběhu nebo diváka a narušující jeho základy etiky, humanismu a vědy.

3.2 Předloha *Krasy ve zdech* – synapse a analýza

Vypravěčem a hlavní postavou novely *Krasy ve zdech* je potomek rodiny Delapore žijící v Boltonu, který po smrti svého jediného syna, veterána první světové války, objevuje svoje dávno ztracené dědictví - rodinné sídlo Exham Priory v Anglii. Smrt jeho manželky a syna je pro něj zdrcující, uchyluje se k rekonstrukci domu, který znovu koupí od přítele Norrise, bývalého poručíka jeho syna.

V několika případech protagonista a jeho oblíbený černý kocour slyší zvuky krysy, které jakoby se pohybovaly ve starých zdech sídla. Krysy jsou vždy neviděné a nikdo jiný, zdá se, zvuky neslyší. Potom, co je sužován nočními můrami o umírajícím stádu prasat v hlubokých jeskyních, slyší jak se krysy pohybují směrem dolů k základům domu a odhodlává se k průzkumu útrob sídla, kde objevuje oltář vedoucí k rozsáhlému jeskynímu systému pod Exham Priory.

Když se skupinou odborníků prozkoumává jeskyně, objevuje masové hroby plné prastarých lidských kostí a zjišťuje, že jeho zapomenutá rodina byli kanibalové, kteří se chovali ke svým poddaným jako k dobytku, rituálně je vraždili a konzumovali. Na konci příběhu protagonista, přivedený k šílenství vahou dědičného hříchu a smrti jeho syna, slyší vlnu krys blížící se z jam v jeskyni, nervově se zhroutlí a napadne přítele Norrise, kterého začne požírat. Po tomto incidentu je umístěn do blázince.

Protagonista je stále přesvědčený o své nevině, prohlašuje, že to byly krysy, krysy ve zdech, které napadly muže. Krysy v jeho hlavě stále přetrvávají, když je na konci příběhu nadále sužován zvuky ve zdech jeho opolštářované cely. [9]

Krátká povídka Krysy ve zdech (The Rats in the Walls 1923) je jedno z prvních děl H.P.L. pracujícím s principem dědičné viny. Zajímavé také je, že H.P.L se snaží hned v prvních chvílích příběhu vystavit protagonistu, který prožívá upřímnou lidskou krizi (smrt jeho syna, jeho ženy a jeho otce). Tento fakt působí na čtenáře jako katalyzátor empatie, protože do prostředí, které je tradičně vyčleněno mladým, silným, atletickým jedincům (jako je fantasy, horor a dobrodružný žánr obecně) je vsazen muž, který je starý, smutný a psychicky labilní. [10]

Podle literárního kritika Lovecrafta, S.T. Joshiho, je tato povídka poctou Edgaru Allanu Poeovi a jeho Zániku domu Usherů. Autor používá tradiční výklad této klasiky – že dům je tak dědičně propojen se svým obyvatelem a jeho rodinnou linií, že zánik jednoho z nich se přímo projeví rozpadem toho druhého. [11]

V tomto případě je to zánik etiky a hodnot předků protagonisty a rozpad jeho svědomí a mentálního zdraví.

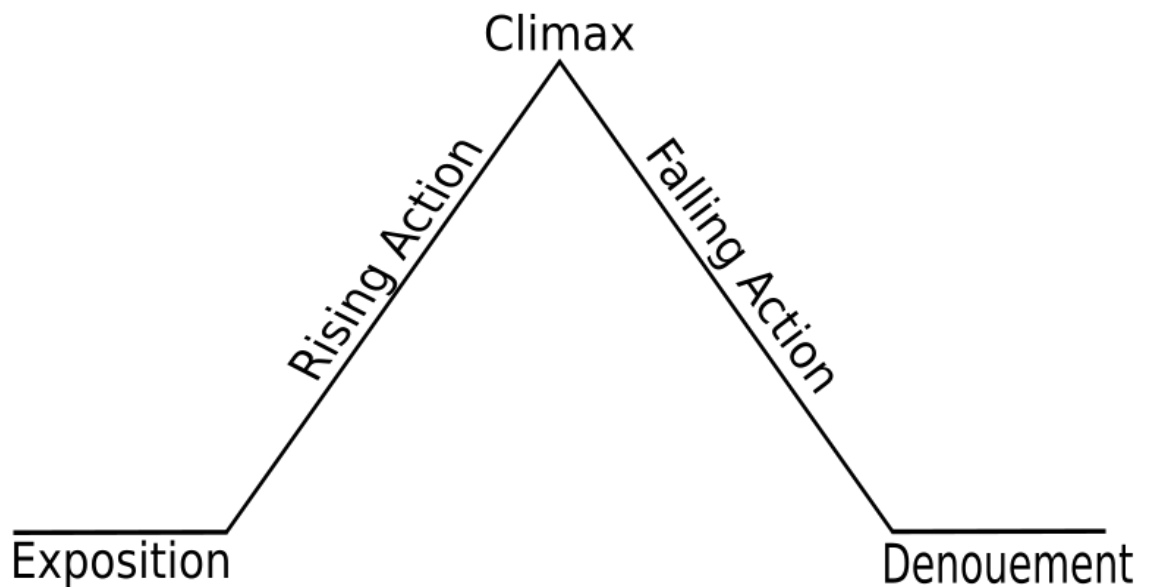
Motivy Lovecraftova vyprávění – nenaplněnost, dědičný hřích či prohřešek (zločin) a trest jsou ve své podstatě velmi biblické, což zapadá do dnešního obrazu autora jako perfekcionisty a sečtělého, znalého člověka, který do svých věcí zapojoval symboly a vytvářel tak další roviny textu. [12]

Ukončení díla - využití techniky repetitivní dezinace (známé také jako Chekhov's gun), a následné vyústění narativu hlavní postavy do šílenství, které je pro ni destruktivní, je pro H.P.L. klasickým nástrojem. Stejně tak odhalení, že se nejednalo o magický fenomén ani o skutečné krysy ale o psychopatickou poruchu protagonisty (který dál slyší krysy ve své cele) je naprosto typická.

S.T. Joshi označuje povídku Krysy ve zdech za první velké literární dílo H.P. Lovecrafta. Doslova pak prohlašuje ve své sbírce Anotovaný H.P.L. že „povídka je téměř bezchybným příkladem tohoto žánru ve své kondenzaci, narativním tempu, bouřlivém klimaxu a prolnutí hororu a palčivosti“. [14] Právem si získalo oblibu dokonce už za autorova života; vydavatel The Weird Tales KC Henneberger popsal povídku jako „nejlepší, jakou jeho magazín otiskl“ a byla taktéž antalogizována za jeho života v roce 1931, kdy jej Christine Campbell Thompsonová vypada ve své sbírce hororu Switch on the Light. [13]

3.3 Použití metody filmového scénáře

Během přípravných prací a získání potřebné předlohy začalo být jasné, že tradiční metoda kondenzace a výtažků z textu, používaná hojně v silně narativním komiksu nebude pro tento projekt dostatečný. Pro zjednodušení textu byla tedy zvolena metoda Freytagovi pyramidy – metoda používaná pro analýzu pěti aktového dění pro hry či filmy, často využívaná při ujasnění rozsáhlého obsahu k literární adaptaci.



Obr.6 – Freytagova pyramida narativní křivky

Tato metoda rozděluje děj do pěti celků:

I. Úvod (expoziční faktům)

Expozice sprostředkovává základní informace o žánru, ději, prostředí a historii postav.

II. Stoupající akce

Akce se většinou odehrává v přítomnosti, překážky nebo nové okolnosti dodávají postavám drama a slouží k utříbení charakterových rysů postav a jejich sžití s divákem.

III. Vrchol děje (klimax)

Třetí akt obsahuje zlomový bod, který působí jako radikální změnu v protagonistově stavu. Pokud je hra komedie, nastává většinou obrat k lepšímu, v opačném případě se jedná o tragédii. V hororu pak ve třetím aktu většinou dochází k manifestaci neboli objevení důležitých okolností nebo utajených faktů.

IV. Klesající akce

Přechodová část děje, ve kterém byl už hlavní bod příběhu vyřešen a přecházíme k závěru. V hororu se často odehrává vnitřní boj, v psychologickém hororu je tento boj specifikován na myšlenky a pojetí často šokujících informací.

V. Dénouement (vyřešení nebo katastrofa, odhalení, závěr)

Označuje poslední část děje, vyřešení konfliktů nebo v případě tragédií často zánik hlavní postavy nebo jeho posláním.

[14]

Díky tomuto principu analýzy předlohy bylo snadnější dostat z příběhu data nezbytně nutná pro vyprávění a sdělení hlavní myšlenky a vynechání textu, který se hlavní linie vůbec netýkal. Zevrubné rozebrání celku pak přineslo nové vztahy v ději, které byly později použity při tvorbě storyboardu a pomohly určení nejdůležitějších bodů v každé scéně.

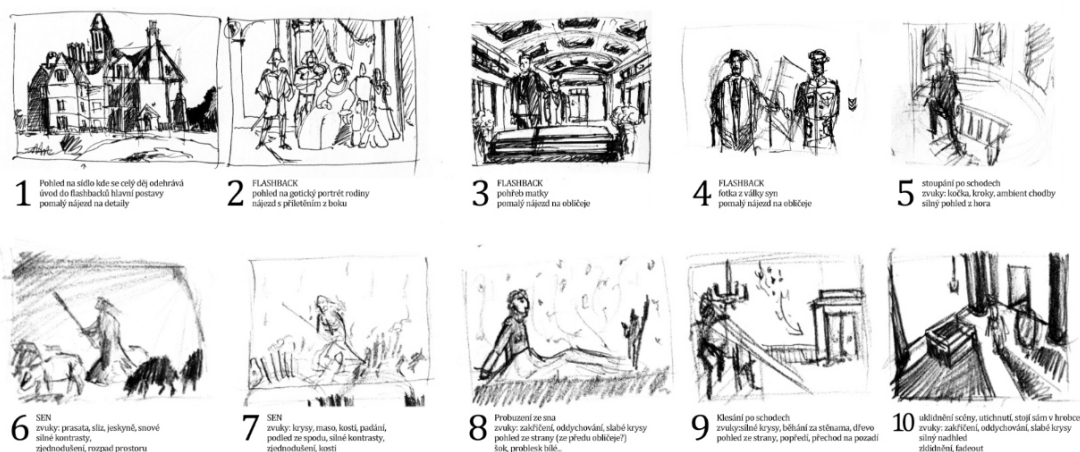
II. PROJEKTOVÁ ČÁST

4 ZPRACOVÁNÍ VÝTVARNÉ ČÁSTI APLIKACE

4.1 Storyboard a skript

Při plánování práce začalo být jasné, že jakákoliv výtvarná adaptace děje se neobejde bez vytvoření výše zmíněného storyboardu. Po analýze a tvorbě scénáře, která přinesla zredukovaní na nejpodstatější části přišla další výzva – vystihnout scény, postavy, animace a poz tak, aby bylo docíleno dostatečného napětí v místech, kde se v literární podobě vyskytuje.

STORYBOARD - ZVUKOVÝ SCÉNÁŘ



Obr. 7 – Storyboard první část

Původní verze storyboardu obsahovala přes 30 scén. Při testování storyboardu na lidech, kteří literární předlohu neznali, ale začlo být jasné, že některé jeho části jsou nadbytečné či příliš zdržují od důležitých částí příběhu. Při dalších konzultacích taky vyšlo najevo, že některé prvky působí zmateně a nevytváří ty pocity, které by měly evokovat. Například v 8. scéně, kdy kocour škrábe na starý oltář se pozornost diváků upínala až moc na kočku a málo na samotný předmět – kocour byl proto ve finální verzi scénáře odepsán. Mnoho částí storyboardu bylo ve finální verzi vyobrazeno jiným způsobem, z jiného úhlu či jinou stylizací. Storyboard byl přesto skvělým nástrojem k dosažení efektivní abstrakce celého díla; díky jeho použití bylo možné se těchto chyb vyvarovat a nestrávit zbytečně čas úpravami kreseb v jejich plné propracovanosti.

Další fází vývoje aplikace bylo přidělení nejdůležitějších částí textu k jednotlivým scénám. Nedílnou součástí této činnosti byl svazek *The Annotated H.P. Lovecraft* od již zmiňovaného literárního kritika S.T. Joshiho. Pomohli tomu také předchozí pokusy o přepracování tohoto díla do jiných médií, podrobným prostudováním předchozích adaptací bylo možné se vyvarovat předchozím chybám a naopak přinést nové věci do jeho moderního zpracování. [15]

STORYBOARD - ZVUKOVÝ SCÉNÁŘ 2



Obr. 8 – Storyboard druhá část

Po vytvoření anglické verze abstraktu povídky ještě zbývalo nalézt český překlad díla a nalezení ekvivalentů textu. Jelikož byl překlad téměř doslovným převedením originálu, nebylo problematické přiřadit vybraným částem textu jejich český protějšek.

4.2 Zvuky a hudba

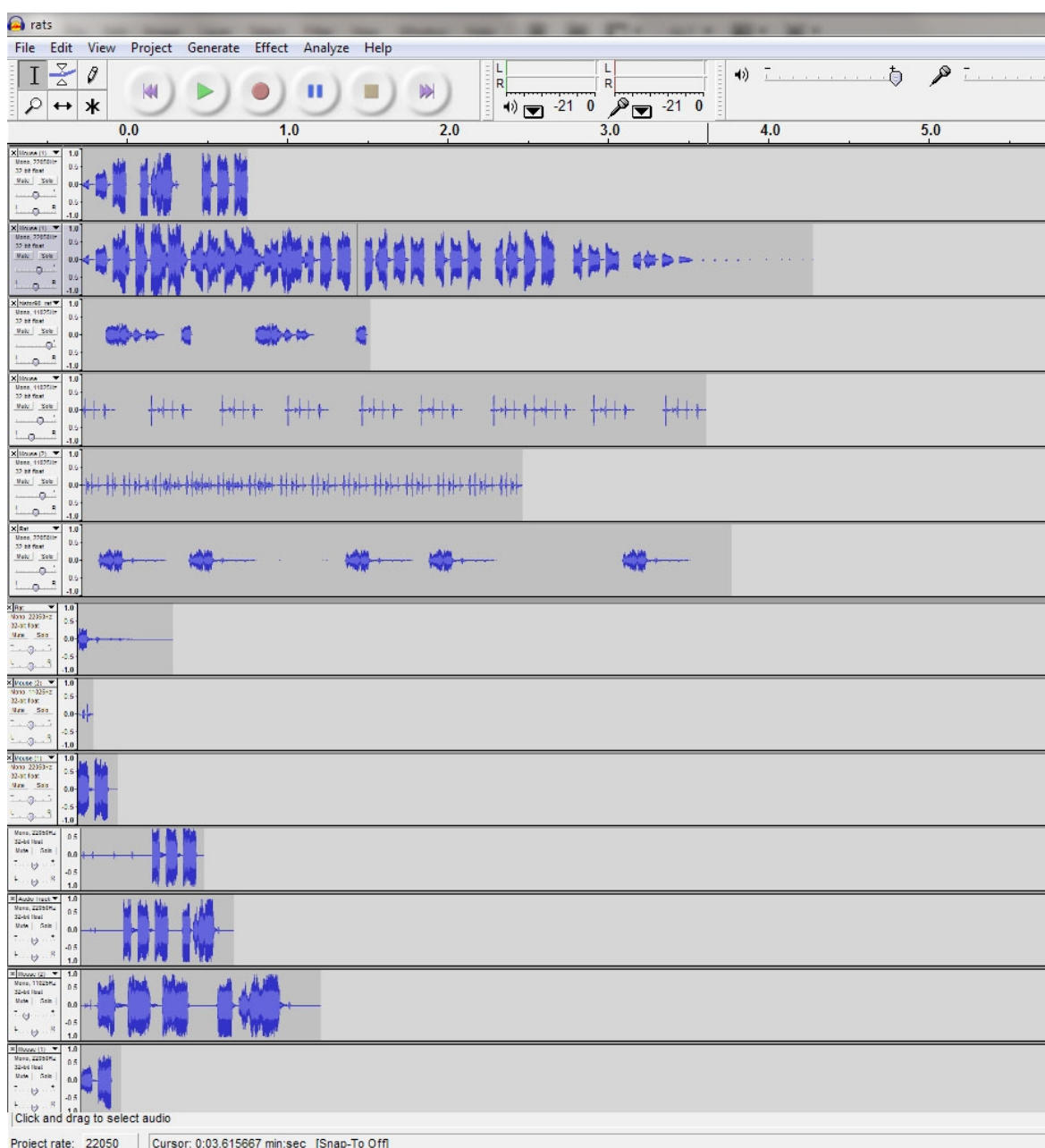
Od začátku kreativního procesu bylo jasné, že zvukový design celé aplikace bude muset být na stejně vysoké úrovni jako její výtvarná složka. Zvuková stavba scén se skládá ze tří částí: Z hudby, narace a zvuků prostředí. První část – hudba, byla nejproblematičtější. Získat kvalitní instrumentální skladby, které by vystihovaly ponuru atmosféru celého děje,

navíc s uvolněnými autorskými právi, bylo téměř nemožné. Hudba nakonec pochází ze serveru FreePlayMusic, který je mimojiné využíván jako podkladová hudba i pro známý fanouškovský podcast The H.P. Lovecraft literary podcast. Hudba je využívána nejvíce ve scénách s nějakým emocionálním vypjetím nebo v místech kde je příběh budovaný a pomáhá tak k udržení pozornosti diváka a k vykreslení atmosféry povídky.

Druhá část – narace byla získána taktéž s uvolněnými právi ze serveru LibriVox, což je sdružení literárně nadšených herců, dabérů a amatérů, kteří vytváří volně přístupné audiobooky, narace a divadelní zpracování knih a povídek. Po získání konkrétní povídky byla zvuková stopa rozřezána na menší části a potom znovu komponována s dalším zvukem.

Do třetí části zvukového designu můžeme zařadit všechny ostatní zvuky; zvuky zvířat, prostředí, ambientní zvuky a zvuky zdůrazňující fyzický stav protagonisty. Většina těchto stop byla jednotlivě upravována a mixována, aby se mohla bezproblémově prolínat s hudbou a narací. Některé zvuky zvířat byly digitálně upraveny efektem reverb a echo, aby získaly fantaskní, mokře zatlučený nádech. Zvířecí zvuky byly získány ze serveru FindSound a pochází z vědeckých výzkumů – nevztahují se na ně tedy žádné autorské práva.

Při skládání a kombinaci zvuku se stalo nejdůležitějším časování. Zvuk hromu ve scéně 5 posunutý o pouhé půl sekundy dopředu naprosto změnil vyznění celé scény. Bez zvuku také vypadá obraz (a celková animace) mnohem statictější, to je pravděpodobně způsobeno tím, že divák se může soustředit i na jiné věci, než na pohyb a obraz a tak mu připadají složky rychlejší. Lidský mozek si při kvalitním zvuku sám dokresluje některé momenty, které na ilustracích nejsou plně vyobrazeny. Tento jev je v práci využit hned několikrát, například titulní krysy jsou ve vyznění příběhu pravděpodobně čistě psychologického rázu, nejsou tedy v ilustracích vůbec vyobrazeny, zato jejich zvukový design je velmi rozmanitý – skládá se z víc než 30 různých nahrávek krys z laboratorního prostředí.

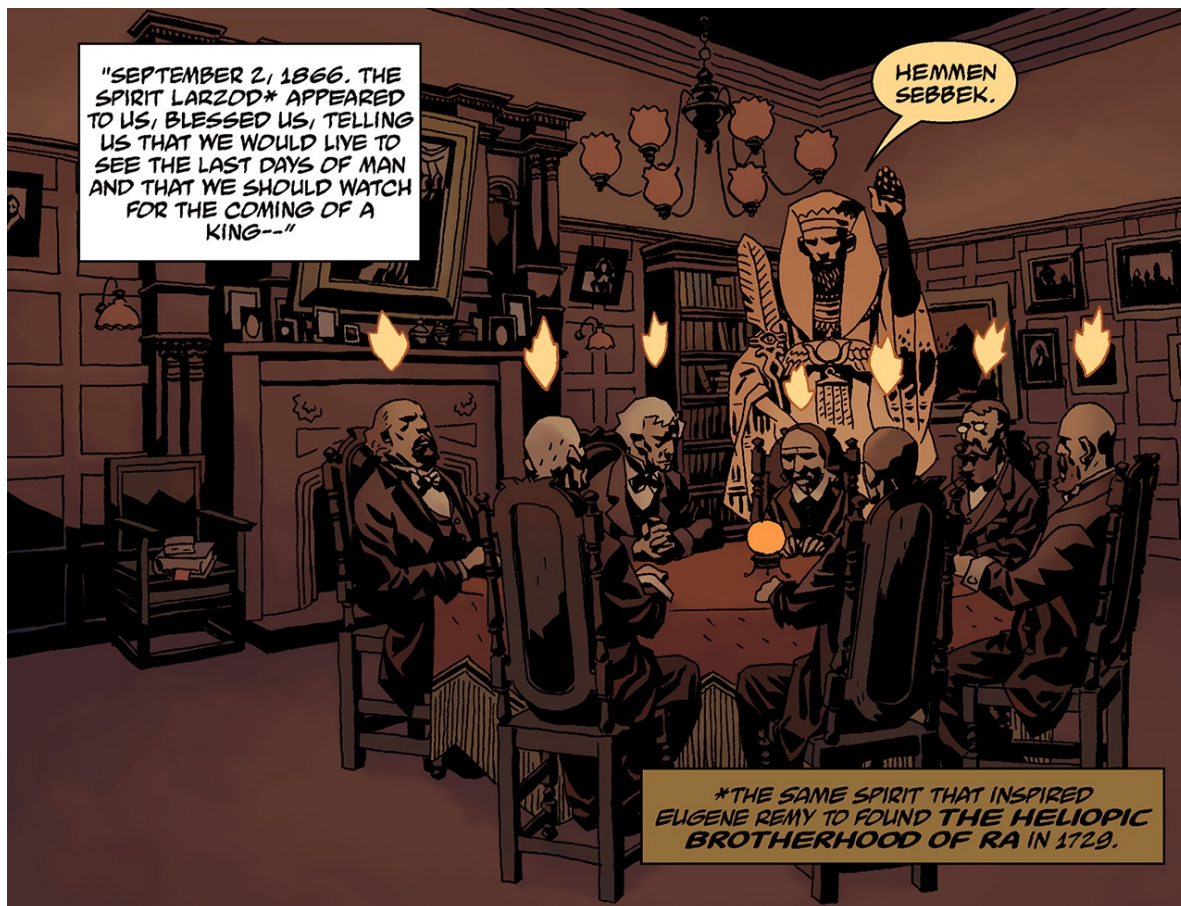


Obr. 9 – Zvukové stopy v programu Audacity při mýchání zvuku krys

4.3 Styl a výtvarnosti

Stylová stránka aplikace vychází z postmoderní komiksu stejně jako z díla současných autorů. Stylizace prostředí a postav je inspirována více zdroji, jak reálnými tak koncepčními. Mezi silné zástupce moderního expresivního komiksu jej nejvíce ovlivnilo

dílo Mika Mignoli, tvůrce populárních komiksů Hellboy, známého pro vybočení z mainstreamového ultrarealistického proudu do směru stylizovanějšího zobrazení.



Obr. 10 – Okno z komiksu Mika Mignoly a jeho výtvarný styl

4.3.1 Práce s texturami

H.P.L. používá ve své tvorbě květnatý, detailní popis, který tak typickým způsobem buduje atmosféru jeho díla.

„Musejí vědět, že to udělaly krysy; pobíhající šramotící krysy, jejichž hemžení mě nikdy nenechá spát; přízračné krysy, které pobíhají za polštářováním tohoto pokoje a lákají mě dolů k ještě větším hrůzám, než jaké jsem kdy poznal....“

H.P.L., Krysy ve zdech [16]

Koncepčně jsem chtěl tuto literární popisnost promítnout do kreseb, které jsem na jejich základě vytvářel. K tomuto účel jsem využíval moderní způsob prolínání textur do digitální malby a kresby. Texture stěn, dřeva, papíru a zestárlého materiálu jsem získal z internetových databází jako je CgTextures.com anebo v případě stěn a kamene focením a skenováním. Stejným způsobem, jako se v průběhu povídky postupně buduje a přiřušťuje atmosféra hororu, stoupá s ní také použití prolínaných textur v ilustracích povrchů. Ke konci povídky, kdy se hlavní dej přesouvá z chodeb sídla do sklepení a potom do jeskynního prostoru také logicky přibívá prokladu textur a ke konci práce jsem byl schopný vybudovat celý prostor scény a její náladu pouze texturou, špínou a zrnitým šumem.

Konkrétně šum je pak v příběhu používán jako zvýraznění mihotání světla svítily nebo svíčky, rychlý pohyb vady filmu dodává i statickým, pomalým scénám kinetický náboj. Klip byl získán ze serveru VideoCopilot.com, jedná se o digitální převod „prázdného“ 8mm filmu. Tak jako je prostor v ilustracích „chybný“, budovaný vadou materiálu a popisnou texturou povrchu, tak i mnohdy jediný zdroj světla je poznamenaný prolnutím tohoto filmu.

4.3.2 Stylizace obličejů a postav

Pro vyobrazení postav jsem spojil několik různých přístupů ke komiksu. Snažil jsem o redukování příliš realistického detailu, který by ve spojení s pohybem a už tak popisným pozadím působil přesyceně. Silný realismus je použit pouze v prvních dvou scénách povídky ve spojení s zatmaveným prostorem kolem očí – tato vizualizace postav má oddělovat pohledy od příběhu a má působit jako fotografie, retrospektivní expozice příběhu (flashback). Stylizace hlavní postavy jsem docílil ubráním detailů, v pohledech zblízka je jich pak zpravidla víc než v pohledu z dálky. Díky tomu získávají scény v příběhu více života a atmosféry, postavy nejsou ve všech pohledech stejně bohaté na detaily a nezatěžují tak pozorovatele.

4.3.3 Emoční vyjadřování a psychologie barev

Psychologie povídky je vystavěna velice pozoruhodným a precizním způsobem. H.P.L. používá jednu starou stavbu jako klaustrofobický, bezútěšný prostor pro celé dění příběhu. Stejně úzkosti a uzavřené atmosféry jsem se snažil dosáhnout budováním pohledů v

ilustracích. Důležité jsou z tohoto hlediska pomalé, přitažené nájezdy kamerou na postavy, stejně tak jako zobrazení co největšího množství zdí a ploch, takže je divák neustále konfrontován s tím, že se nachází v uzavřeném prostoru. Je paradoxní, že první otevřený prostor, který se v literární předloze vyskytuje je těžká, černá tma nedohledných prostor jeskynního systému pod Exham Priory. Tento geniální způsob psychologického boje se čtenářem jsem se pokusil v práci podtrhnout způsobem, jakým je pracováno se zdrojem světla, stínem a barvou. Samotná barva se mění s průběhem práce – na začátku expozice je zažloutlá, stará zemitá žlutá a okrová, tak jako vzpomínky v mysli protagonisty zestárly a zhořkly. V sídle se pak objevují tóny olivově zelené s přechody do jantarově zlaté; symbolizující obnovenou starou stavbu, zatíženou vzpomínkami předchozích generací hlavní postavy.

S pohybem níž a níž do útrob starých tunelů pod Exham Priory se postupně obraz propracová nejprve do zelenomodrého šera kobky a později v jeskynním systému využívají ilustraci hned několik silných tónů – modrou, žlutou, rudou a zelenou. Vycházel jsem přitom z reálných fotek grotta a podzemních prostor, kde se světlo odráží mnohdy několikrát od vodní hladiny a minerálů a dostává tak různé barevné škály.

4.4 Estetika aplikace a typografie

Estetika GUI (graphic user interface) a úvodních obrazovek aplikace je založena na velmi minimalistickém přístupu k ovládání. Tento přístup vychází z úvahy, že při maximalistickém přístupu k ilustracím a zvukového designu „uvnitř“ je důležité na vnější straně docílit jednoduchosti a vytvořit tak kontrast. Do dopomáhá snadnému oddělení kontrolních a ovládacích prvků od umělecké části práce - literárního obsahu.

Ovládání uvnitř aplikace obsahuje dvě tlačítka, jedno rewind tlačítko pro vrácení zpět na začátek scény a druhé settings pro navrácení do menu, které obsahuje všechny ostatní funkce. Další položka v hlavním menu je kromě nastavení aplikace také krátký článek o autorovi povídky a popis jeho životního díla.

Menu je doplněno o logotyp založený na písmu Credit Valley. Písmo jsem zvolil patkové, ale s jistou mírou zaoblenosti, což má symbolizovat historismus s jistou dávkou

komiksové nadsázky. Písmo je doplněno o postmoderní vadu, která propojuje hlavní typografii s vnitřním názorem výtvarnosti aplikace a jejich založení na hrubých texturách. Snažil jsem se také docílit pocitu „ohlodání krysami“, proto se také vady vyskytují v titulárním slově „Rats“.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!?!?#
%&\$@* (/ \)

Obr. 11 – Specimen písma Credit Valey

Doplňkové písmo aplikace je Helvetica, písmo nejběžněji používané v prostředí aplikací na platformě iPad. Další důvod pro použití Helveticy byla snaha o dosažení strohého, nekomplikovaného menu.

4.5 Animace a video

Vytváření animace byla poslední fáze kreativního procesu celé aplikace. Propojením všech statických prvků, jako jsou ilustrace, textury, zvuk a šum vznikl animovaný produkt, který nespadá do kategorie klasické animace, jde spíše o rozpohybovanou ilustraci. Doplněním této animace o přechody, prosvětlení, skoky a efekty založené na storyboardu došlo k

přidání další dynamiky k ilustracím. Díky spojení se zvukem je tento přístup také jediný vhodný, neexistuje jednodušší způsob jak propojit všechny tyto prvky dohromady a zároveň zaručit snadnost přehrání a použití ve finálním produktu aplikace.

Při vytváření jednotlivých přechodů jsem se soustředil na body pozornosti, pohyby ústřední postavy i klaustrofobní pocit stísněného prostoru. Z tohoto hlediska je nejvíce expresivní závěr celého příběhu a snová sekvence protagonisty, která se odehrává v jeho středu. V ní jsem propojil silný, expresivní pohyb s razantním nájezdem a zvuky hromu k evokaci drsného pocitu noční můry.

Přechody jsou v druhé části příběhu doplněny výše zmiňovaným šumem 8mm filmu, který funguje jako katalyzátor dynamiky celého pohybu a další rovina vizuální „špíny“ pochmurného hororu, stejně jako detailní efekty navozující pocit pohybu ve statických záběrech na postavy, pohyb svíčky, šrafury v oblečení či v obličejích.

Dalším důležitým faktorem v kvalitně provedeném videu je rytmus a gradace. Soustředil jsem se proto na vybrání správných zvukových stop, na propojení každého zvuku s obrazovou předlohou a efektní závěr příběhu.

5 POUŽITÉ TECHNOLOGIE A IMPLEMENTACE MÉDIÍ

5.1 Skenování – kresby a textury

Po vyjasnění záměru každé kresby ve storyboardu spočívala práce na kresbách v přenesení scény, detailů a postavy do digitální podoby. K tomu jsem použil skenování a digitální úpravu naskenovaných materiálů v Adobe Photoshop. Pro upřesnění póz v každém záběru příběhu jsem využil komponovacího programu Daz 3d studio, k vytvoření jednoduchého „manekýna“ v přesně určeném pohledu.

Práce s texturami byla velmi podobná, po vybrání povrchu a textury jsem přiložil vyrobený vzorek a naskenoval. Díky tomu jsem získal textury s vysokým rozlišením a detailem podle potřeb malby.

Po úspěšném naskenování z bloku jsem postprodukoval kresbu nebo texturu v Adobe Photoshop, upravil kontrast, barevnost, světlost a šum a následně překreslil do digitálních linek a připravil na malbu.

5.2 Adobe Photoshop – malba a vrstvení

Při studování různých štetců jsem se rozhodl pro výrobu vlastní sadu nástrojů na kolorování a malbu. Štetec, který jsem nejvíce používal je založený na předloze HardInk ze sady Photoshop, upravil jsem však jeho vzorek a stopu, aby tvořila více celistvou plochu.

K malbě jsem používal prosvity a vrstvení, které Adobe Photoshop umožňuje tak, jak by to v klasické malbě a kresbě nebylo možné. Při proložení několikati vrstev textur a malby na sebe vzniká unikátní styl povrchu, který by fyzicky nebylo možné napodobit. Tento systém vrstevní jsem pak později mohl znovu aplikovat v animaci a používat ho pro relativní pohyb prvků malby, ztmavování a zesvětlování vrstev apod.

5.3 Audacity – míchání zvukových stop a efekty

Vznik storyboardu a scénáře následoval zápis všech potřebných zvuků a hudby a potom, co jsem je získal jsem začal s remixováním jejich stop ve freeware programu Audacity. Rozstříháním 60ti minutové narace vzniklo kolem patnácti stop zvuku, které jsem aplikoval při animaci scén. Zvuková kompozice byla nutností, protože přesně ty zvuky,

kteřé jsem potřeboval bylo jednodušší vyrobit z menších celků a seskládat. Typickým příkladem v animaci je už zmiňovaný zvuk kryš, který vznikl skládáním a prolínáním různých hlodavčích zvuků a postprodukcí reverb a echo jsem dosáhl ozvěnového, vlhkého dozvuku. Stejně tak hudbu bylo potřeba nastříhat, aplikovat na ni efekty a potom znovu vyexportovat, aby nebyla v souboru příliš velká.

5.4 Adobe After Effects – kompozice, animace

Po vytvoření všech předloh v Adobe Photoshop přišlo závěrečné komponování zvuku a videa a Adobe After Effects. Pohyb, prosvětlování, přechody a fázování animace je všechna vypracována v tomto programu balíčku Adobe. Při kompozici prvků finální animace jsem se soustředil na zachování plánů v storyboardu a slyšitelnost a logickou návaznost zvuků na kresby.

Po vypracování projektu každé scény jsem exportoval do formátu MOV. Pro finální potřeby aplikace při jejím masovém prodeji by pravděpodobně byl použit ještě převod do formátu MP4 pro zmenšení velikosti videa a další kompatibilitu.

5.5 Virtual dub – export videa a postprodukce

Freeware program Virtual dub jsem využil v poslední postprodukcii pro kontrolu, že všechny zvukové stopy mají odpovídající hlasitost, nevychylují se od záměru a fungují správně i při převodu do jiných formátů. Potom jsem provedl finální export videa z formátu MOV pro zachování detailů a kvality kreseb.

5.6 iOS prostředí – programování

Vypracování funkční, naprogramované verze aplikace vzniká za spolupráce se studenty z Masarykovi univerzity. Celý projekt by měl být spustitelný na platformě iOS, konkrétně pak optimalizovaný pro přístroj Apple iPad a Apple iPad2.

ZÁVĚR

Literární adaptace je vždy úkol nevděčný, obtížný a vzrušující. Pro lidi, kteří jsou již s originálem seznámeni umělec přináší jen narušení jejich představ, které si vytvořili při čtení textu, pro neseznámené zase úplně novou zkušenost, během které musí pochopit zkondenzovaný příběh. Je důležité myslet na oba typy diváků a všem přinést něco nového, nevyzkoušeného ale stravitelného.

Knihy jsou moje vášeň a literatura začátku 20. století drží stále naprosto neprobádané klenoty, pro Českou Republiku to pak platí obzvlášť. Nemůžu zdůraznit, jak moc mě umělecky, technicky a lidsky obohatila práce na předloze, kterou obdivuji a jaký přínos pro mě mělo dostat maximum z metod, které pro mě byly nové a propojit je s běžným postupem mé práce.

Díky práci na tomto projektu jsem si také vyzkoušel jaké to je kontrolovat a spolupracovat s týmem programátorů a snažit se zprostředkovat jim vizi něčeho, co je zatím v zárodku. Celkově se cítím, že osobní přínos z práce na tak pro mě velkém projektu mě učinil schopnějším a systematičtějším, také moje výtvarné schopnosti z práce na množství kreseb se při porovnání předchozích prací zlepšily.

Byl bych šťastný, kdyby bylo možné dokončenou aplikaci propagovat a pokud se mi podaří oslovit publikum, které nebylo s H.P. Lovecraftem vůbec seznámeno, bude tento projekt úspěšný.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] www.Silicon.com How our company is taking inspiration from the gaming world
<http://www.silicon.com/technology/software/2010/11/26/sap-co-ceo-on-how-the-company-is-taking-inspiration-from-the-gaming-world-39746655/>
- [2] COCHRANE, Peter. Is this the final chapter for books? Article 2010
<http://www.silicon.com/management/cio-insights/2010/08/09/peter-cochranes-blog-is-this-the-final-chapter-for-books-39746175/>
- [3] Dopis šéfredaktora Wired, oznamující přechod na digitální formát iPadu
http://www.wired.com/magazine/2010/05/mag_editors_letter/
- [4] JOBS, Steve. magazín wired, únor 1996
- [5] JOSHI, S.T. H. P. Lovecraft: A Life ISBN-10: 9781931082723
- [6] LOVECRAFT, H.P. Supernatural Horror in Literature ISBN-10: 0486201058
- [7] Hppodcast.com, H.P. Lovecraft Literary podcast, Episode 1. Chris Lackey, Chad Fifer
- [8] LOUCKS, Donovan K. The H.P. Lovecraft Archive, section of popular culture: movies that were affected by H.P.L
<http://www.hplovecraft.com/popcult/moviestv/>
- [9] JOSHI, S.T. The Annotated H.P. Lovecraft ISBN-10: 0440506603 p.210
- [10] LOVECRAFT, H.P. The Rats in the Walls ASIN: B004D4Y758
- [11] JOSHI, S.T. The Annotated H.P. Lovecraft ISBN-10: 0440506603 p.212
- [12] LEMAN, Andrew. Hppodcast.com, H.P. Lovecraft Literary podcast, Episode 31
Chris Lackey, Chad Fifer
<http://hppodcast.com/2010/02/18/episode-31-the-rats-in-the-walls-part-1/>

[13] CARTER, Lin. Lovecraft: A Look Behind the Cthulhu Mythos ISBN-10: 0345252950

<http://hpodcraft.com/2010/02/18/episode-31-the-rats-in-the-walls-part-1/>

[14] DILLE, Flint. The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design

ISBN-10: 9781580650663

[15] CORBEN, Richard. Skull Comics, No. 5 (1972), 3–12

[16] Necronomicon: The Best Weird Fiction of H.P. Lovecraft - Gollancz S.F.

ISBN-10: 0575081562

[17] The Call of Cthulhu and Other Weird Stories (Penguin Modern classics)

ISBN-10: 0141187068

[18] Architektura gotická ISBN: 420010106823

[19] Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design ISBN-10: 0596008031

[20] Adobe Photoshop - design grafiky GUI ISBN: 9788024720111

DOPLŇKOVÉ OBRÁZKY



Obr. 12 – Hellboy Mike Mignola



Obr. 13 – Hellboy Mike Mignola plakát

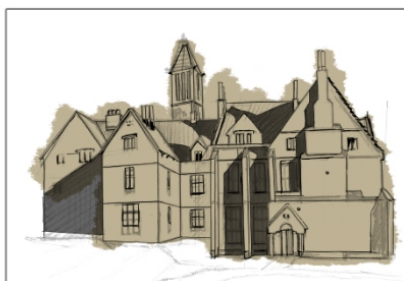
Proces tvorby ilustrace



Skica - storyboard



Kresba



Určení ploch stínu a vyčištění



Kresba tuší a dokreslení



Malba a určení světla



Proložení textur a postprodukce



Postprodukce - detail

Obr. 14 – Proces tvorby ilustrací



Obr 15 – Skull comics verze krysy ve zdech

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 – Interface Apple Appstore

Obr. 2 – Wired magazine app

Obr. 3 – Ipad comics app

Obr. 4 – Howard Phillips Lovecraft retušovaný před sochu Cthulhu A. Bonnazi

Obr. 5 -Korespondence H.P.L.

Obr. 6 – Freytagova pyramida narativní křivky

Obr. 7 – Storyboard první část

Obr. 8 – Storyboard druhá část

Obr. 9 – Zvukové stopy v programu Audacity při mýchání zvuku krys

Obr. 10 – Okno z komiksu Mika Mignoly a jeho výtvarný styl

Obr. 11 – Specimen písma Credit Valey

Obr. 12 – Hellboy Mike Mignola

Obr. 13 – Hellboy Mike Mignola plakát

Obr. 14 – Proces tvorby ilustrací

SEZNAM PŘÍLOH

DVD The Rats in the Walls obsahující:

1. Všechny videa a ilustrace
2. Scénář Krysy ve zdech v jeho upravené podobě pro aplikaci
3. Návrhy GUI a vnitřní design aplikace
4. Logotyp The Rats in the Walls
5. Plakáty a propagaci projektu
6. Tiskovou verzi bakalářské práce ve formátu pdf