

Interaktivní komix

Pavel Novák

Bakalářská práce
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav vizuální tvorby
akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Pavel NOVÁK**
Osobní číslo: **K07265**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Vizuální komunikace**

Téma práce: **Interaktivní komix**

Zásady pro vypracování:

Provedení rešerše
Analýza problému
Volba technologií, postup práce
Vypracování projektu
Zhodnocení projektu, možnosti uplatnění

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

Seznam odborné literatury:

MCLOUD, Scott. Jak rozumět komixu. Nakladatelství BB/Art s.r.o., 2008
TURNER, Steve. Vize o křesťanství a umění. Návrat domů, Praha 2009
SAILHAMMER, John. Genesis Unbound: A Provocative New Look at the Creation Account. Multobah Books, 1996
PEPIN, van Roojen. Web design index 6. The Pepin Press. 2006
ARMSTRONG, Jay / DEHAAN, Jen. Macromedia Flash 8 - Výukový průvodce. Computer Press, a.s.
www.motionspire.com
www.crew.cz
www.smashingmagazine.com

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Art. Ivan Pecháček
Ústav vizuální tvorby
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2009
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2010

V Uherském Hradišti dne 12. března 2010


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




M. A. Vladimír Kovařík
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Cílem této bakalářské práce je vytvoření nového druhu komixu. Ten by měl využívat principy animace, interaktivity a výhody webového prostředí k vytvoření nových způsobů elektronické publikace informací na internetu. Teoretická část práce se zabývá komixem, jako samostatným sdělovacím médiem, studuje problematiku scénáře projektu a osvětluje některé technické pojmy s prací spojené. Projektová část popisuje proces tvorby interaktivního komixu a hodnotí řešení.

Klíčová slova: komix, ilustrace, animace, interaktivita, motion grafika, microsite, Flash, Genesis

ABSTRACT

The aim of this bachelor thesis is to create a new type of comics. This "interactive comics" presents the new ways of electronic publishing by using advantages of internet, principles of animation and interactivity. The theoretical part focuses on "common" comics (its communication), deals with the dilemma of project's script and outlines some of the technical concepts. The project part describes the process of making this interactive comics and evaluates the final solution.

Keywords: comics, illustration, animation, interactivity, motion graphic, Microsite, Flash, Genesis

Prohlášení

Prohlašuji, že tato bakalářská práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracoval samostatně. Všechny zdroje, literaturu a materiály, které jsem při vypracování používal anebo z nich čerpal informace, v práci řádně cituji a uvádím úplné odkazy na jejich zdroje.

Poděkování

Chtěl bych poděkovat svému vedoucímu práce, panu MgA. Ivanu Pecháčkovi, za cenné rady nejen při konzultacích týkajících se této bakalářské práce, ale rovněž za odborné vedení během celého studia. Stejně tak děkuji i ostatním pedagogům naší školy, kteří mě podporovali, inspirovali a vždy mi ochotně poradili.

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 URČENÍ CÍLE	11
2 KOMIX	12
2.1 CHARAKTERISTIKA KOMIXOVÉHO ŽÁNRU	12
2.1.1 Tématické varianty komixů.....	13
2.1.2 Stručná historie komixu	13
2.1.3 Svět komixu	16
2.2 PROCES „FORMOVÁNÍ“ KOMIXU	17
2.3 MALÁ OCHUTNÁVKA KOMIXOVÉHO SLOVNÍČKU	19
3 NÁMĚT INTERAKTIVNÍHO KOMIXU	20
3.1 GENESIS	20
3.2 VÝKLAD GENESIS – 1. KAPITOLA	21
3.2.1 Výklad Genesis 1 podle J. Sailhamera	21
3.2.2 Další teorie výkladu Genesis 1	22
3.3 KŘESŤANSTVÍ A UMĚNÍ	23
4 SOUVISEJÍCÍ POJMY	24
4.1 INTERNET A PROGRAMY	24
4.1.1 Adobe Flash	24
4.1.2 HTML	24
4.1.3 Flash Player.....	25
4.1.4 Flash Video	25
4.1.5 Microsite	25
4.2 GRAFIKA	26
4.2.1 Motion Graphic Design (gfx).....	26
II PRAKTICKÁ ČÁST	27
5 ANALÝZA	28
5.1 SWOT ANALÝZA.....	28
5.1.1 Strengths (silné stránky).....	28
5.1.2 Slabé stránky	28
5.1.3 Příležitosti	28
5.1.4 Hrozby	28
5.2 CÍLOVÉ SKUPINY	28
6 VYPRACOVÁNÍ PROJEKTU	29
6.1 STORYBOARD	29
6.2 TVORBA KOMIXU A POUŽITÉ TECHNOLOGIE	31
6.2.1 Technika kresby	31
6.2.2 Barevnost.....	31

6.2.3	Rozdělení.....	32
6.2.4	Typografie.....	33
6.2.5	Animace.....	33
6.3	WEBOVÁ PREZENTACE KOMIXU.....	34
6.3.1	Layout stránek.....	34
6.3.2	Ovládací prvky.....	36
ZÁVĚR.....		38
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....		39
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....		41
SEZNAM OBRÁZKŮ.....		42
SEZNAM PŘÍLOH.....		43

ÚVOD

Už od dětství jsem byl fascinován komixy. Vzpomínám si, jak jsem se každý měsíc těšil se na nové díly seriálů v časopise ABC a Nezbeda, které jsem odbíral. Doma jsem měl kompletní svázanou sbírku Rychlých šípů a některá čísla Komety. Tím, že jsem také „hltal“ časopis Čtyřlístek a Kačer Donald se nehodlám chlubit. Dodnes si také pamatuji, jak jsem uviděl první „americký komis pro dospělé“. Byl to Jurský Park (1993) na dovolené v Chorvatsku. Nevím, jestli to bylo stejnojmenným Spielbergovým filmem, který jsem v té době shodou okolností mnohokrát viděl, nebo pro mě tehdy netradičním temným stylem kresby komixu, jenž mne nebývale zaujal. Byl jsem tímto dílem tak ovlivněn, že jsem snad proto v té době vytvořil na cca 200 stranách formátu A4, slepenými samolepkami, stejnojmenný komix. Později pro mě přišla doba televizního seriálu Akta X – na některé jeho epizody jsem už kreslil komixy v tehdy jediném odstupném programu Windows Paintbrush. Během celé té doby „tvoření“ komixů jsem si vytvořil vlastní styl a hlavně názor, že téma komixu může být téměř cokoliv a jeho možnosti jsou nevyčerpatelné.

Od mládí mě také okouzljuje příběh stvoření Světa, který jsem díky své křesťanské výchově mohl slyšet. Dnes si jako designér někdy říkám, jak moudrý musel být ten, kdo stvořil principy, se kterými každý den pracuji (světlo, tvar, barvy a jejich odstíny atd.). Určitě je také důležité zmínit, že se považuji se za křesťana, a odpovědi na své otázky týkající se stvoření hledám právě proto převážně v Bibli. Nikomu svůj názor však nenutím, protože vím, jak na někoho může v dnešní „moderní“ době křesťanství až archaicky působit.

Důvod, proč jsem si vybral stvoření, ale není tak náboženský jako umělecký. Sám totiž považuji první kapitoly Genesis za nadčasové umělecké dílo, které neuvěřitelně předčilo názory a domněnky o původu lidstva tehdejších nejvyspělejších společností (ohnivý kočár místo slunce, Zem jako placka). A právě Genesis inspirovala v celé historii lidstva vedle antiky snad nejvíce světově proslulé umělce ať už malíře, sochaře a architekty, jejichž dílům se dodnes obdivujeme ve světových galeriích a muzeích.

Co se týká grafického designu, v poslední době postupně sleduji trend, že přestává stačit být „pouhým grafikem“ webových stránek. Technologie se stejně jako web vyvíjejí a o publikování na internetu je dnes nebývalý zájem. Rovněž jsou softwarovými firmami neustále vyvíjeny nové programy a editory, což umožňuje téměř každému běžnému současnému uživateli si s nepřekvapující samozřejmostí vytvořit své vlastní stránky nebo blog

dokonce i bez hlubších znalostí programování. Tvoření webu se dnes učí téměř na každé škole a mnozí začínající grafici si sami podkopávají zem pod nohama směšnými částkami, které si za práci účtují. To vše se stává důvodem k tomu, aby si řada lidí myslela, že k vytvoření dobré webové prezentace si postačí sami.

Grafický designér, který nechce spadnout to „šedého průměru webu“ v současné na ceny orientované konzumní společnosti a rozumně se prací na internetu živit, musí toho zvládnout víc, než jen statickou grafiku v podobě photoshopského layoutu. Ostatně, i u velkých tuzemských firem, jako je Seznam, se začíná prosazovat i trend obvyklý v zahraničí, že nároky kladené na grafika-kreativce jsou podstatně větší, a zájem o lidi, kteří toho umí „víc“, roste. V době celosvětové hospodářské krize je tak pochopitelné, že se společnosti řídí heslem: „hodně muziky za málo peněz“. Jako příklad ať poslouží televizní reklama, kterou dříve točil velký televizní štáb a kterou dnes musí zvládnout team o několika málo členech. To vše se stalo důvodem, proč jsem se zaměřil na tvorbu kreativních mikrosite a motion grafiky. Osobně v tomto trendu vidím budoucnost internetu a mimo jiné zde nalézám možnosti kreativnějšího uplatnění a následného ohodnocení autora.

Spojením síly komixu, motion grafiky a internetového rozhraní, se proto budu snažit ve své bakalářské práci probádat, podle mne zatím málo známý a používaný princip sdělování informací na webu, a vytvořit tak nový typ zážitku z prohlížení komixu.

V teoretické části se nejprve zabývám problematikou média komixu jako takového. Snažím se vystihnout podstatu komixu, shrnout jeho historii a přínos pro současnost, a nastínit případné možnosti do budoucna. V další kapitole práce rozebírám pak samotný námět komixu - Stvoření podle Bible – který jsem po dobu půl roku důkladně studoval. Pro velkou fascinaci a obdiv k tomuto uměleckému dílu jsem si toto téma vybral. V neposlední řadě také osvětluji některé pojmy s prací spojené.

V praktické části nejprve provádím analýzy. Dále zaznamenám samotný průběh tvorby komixu interaktivního typu. Popisuji techniku (použitou při vypracování) a problémy s ní spojené. V závěru práce projekt komplexně hodnotím, kdy zmiňuji jeho úskalí a přednosti, stejně jako možnosti uplatnění.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 URČENÍ CÍLE

Interaktivní komix – ke zvolení zadání bakalářské práce v této podobě mě vedlo hned několik důvodů. Mým cílem je využití všech znalostí, které jsem během tří let studia na vysoké škole získal, a objevení nových možností elektronického publikování. Tuto práci považuji také za jednu z posledních příležitostí, kdy se mohu jako kreslíř a ilustrátor v kresbě zdokonalit.

Vždy jsem se snažil využívat školní zadání k osobnímu růstu a vytěžit z nich maximum pro svou práci grafika. Nelituji probděných nocí a budu se snažit držet stejného principu i při tvorbě své bakalářské práce.

Výsledkem díla by měl být zajímavý internetový produkt, který je postaven na principech komixu, a jenž je rozvádí. Dalo by se říci, že půjde o jistou formu mikrosite, která má zaujmout své návštěvníky poutavým zpracováním námětu a netradičním pohledem na zobrazovanou skutečnost. Mým cílem je rovněž propojení motion a webové grafiky pro dosažení co možná nejlepšího výsledku a rozšíření možností komixu.

Konečným výstupem práce tedy bude:

- storyboard komixu
- komixová videa
- interaktivní webová stránka / microsite naprogramovaná pomocí programu flash a html

2 KOMIX

2.1 Charakteristika komixového žánru

Pojem komix pochází z angličtiny ze zkráceného termínu „comics-stres“ a původně to znamenalo komické obrázkové pásy. Název je známý od konce 19. století. Komix je v současnosti chápán jako obrázkový kreslený seriál, jenž se začal prudce rozvíjet ve 20. století a dnes by se dalo říct, že je masově rozšířen. Tematická škála komixu je velmi široká, jeho význam je nepochybně umělecký, ale je také považován za žánr populární. [3]

Z uměleckého pohledu patří komix mezi velmi specifické umělecké žánry. Většinu doby své existence byl přezírán a považován za umělecký poklesek a učebnicový příklad kýče. Dnes jsou však už naštěstí tyto mýty zbořeny. Komix velmi přitahuje zručné kreslíře a malíře a čtenář v nich pak může objevovat mimořádné umělecké výkony. Komix zcela jistě poskytuje prostor pro ohromení – ať už je to excelentní kresbou, jemnou „výrazivostí“, neobvyklými a nečekanými úhly pohledů a nahlédů. V komixu dochází k překonávání fotografických efektů i k odvážným střihům. Komix může být ohromně komunikativní médium. Co se týká rychlosti a pohodlnosti, tak vyhrává nad textovým sloupcem. Sděluje více než obraz, je epičtější než karikatura. Je také kreativnější než film, protože na rozdíl od něj vyžaduje komix „spolupráci“ se čtenářem. Od komixu se tedy kromě zmíněné komunikativnosti očekává také poutavost, „sdělnost“ a smysl pro fantastičnost. [12]

Do tohoto žánru patří klasická díla, která byla upravena a modifikována do komixu, jako jsou např. Peter Pan, Válka s mloky, Staré pověsti české. Ale patří sem samozřejmě také původní seriálové příběhy, které mají určitou ustálenou strukturu. Komix je považován na intersémiotický žánr, kterému se v řadě studií a analýz věnují nejrůznější odborníci světového formátu. [3]

U komixu dominuje vizuální vjem. Je pokládán za „médium, které je recepčně zvýhodněno současností textu a obrazu“. [3] V tom se liší od kreslených příběhů (tzv. Bildgeschichte), u kterých si čtenář všimá nejdříve obrázku a až poté textu. V komixu dochází ke spojení umění výtvarného (kresba), literárního (text) a filmového (fázování pohybu). Je zde využíváno techniky filmového záběru, rychlého střídání akce a prolínání střihů. Setkal jsem se i názorem, že je komix něco jako „čtivé divadlo“, které se odehrává na papírovém jevišti, „divákovi“ je usnadněna orientace a hrdinové jsou „herci“ ztělesňující určité typy.

U komixů s vizuálním efektem je dominantní detailní kresba a akční rozfázování, které se mění různým poměrem mezi obrazem a textem.

Jak už jsem zmínil výše, komix vypráví příběh především obrazem a zhuštěný text je umístěn nejčastěji v tzv. bublinách. Výjimkou však nejsou ani formy komixu bez textu, nebo s textem pod obrázky (kreslené seriály). Další z charakteristik komixu je víceméně pravidelná publikace v novinách a časopisech. Často bývala literární i obrázková složka podřízena komice a černému humoru. [3]

2.1.1 Tématické varianty komixů

Tematické varianty komixů je možno rozdělit do dvou základních forem – a to na komixy dobrodružné a na komixy humorné. Mezi komixy dobrodružné jsou počítány příběhy klasické literatury transformované do komixové podoby – např. Robinson Crusoe, Robin Hood apod.). Dále je to zpracování nejrůznějších historických, detektivních, vědeckofantastických a fantastických námětů - např. Tergal v řadě Modrá crew).

K humorným formám pak řadíme veselé příběhy o zvířatech - např. Tom a Jerry, Garfield, Čtyřlístek, Micky Mouse, Kačer Donald atd.). S poměrně velkým úspěchem se setkává i aktuální politický komix – např. Zelený Raoul (v časopise Reflex) nebo Dlouhý nos (v Lidových novinách) – a komix erotický. Tyto komixy „na pokračování“ byly nástrojem konkurenčního boje různých vydavatelství, které musely a stále musejí velmi citlivě reagovat na nálady a požadavky publika. Kromě nich existují i tzv. comic – books, což jsou příběhy uzavřených epizod hrdinů v samostatných sešitových edicích – např. Superman, Spiderman). Můžeme se setkat také ještě s tzv. románovým komixem, případně s grafickou novelou. [11]

2.1.2 Stručná historie komixu

Metoda komixu byla užívána odpradáva, např. na pásech egyptských hieroglyfů, tapiserii z Bayeux, v románských knihách, na gotických oltářních obrazech, v ikonografických výzdobách katedrál nebo na malovaných tabulích, na kterých byl ukazován příběh jako doprovod k jarmarečním kramářským písním. [12]

„Pátrání po předchůdcích kresleného seriálu se dotklo na zpětné časové ose všech základních etap světové kulturní historie a skončilo až u jeskynních maleb pravěku... Postupně se shledávaly znaky, které míří k prvkům dnešních komixů: schopnost znázornit příběh, epický čas, děj, fázováním pohybu bezprostřednost, prostota, jednoduchost, který uvolňuje fantastický prostor společenské potřeby.“ [8]

Historie komixu, tak jak jej známe v dnešní podobě, začala v období společensko-průmyslového rozvoje USA, konkrétně v roce 1896, kdy se v jednom z newyorských deníků objevil holohlavý ušatý irský klučina, oděný v noční košili – The Yellow Kid od R. Outcaulta. Tento příběh se neodvíjel postupně, jako je tomu u pozdějších seriálů, ale byl obsažen v množství detailů, které nutily k prohlídce celé kresby.

Wilhelm Busch je jméno dalšího „iniciátora“ tohoto žánru. Jedná se o německého karikaturistu a básníka, který je také autorem obrázkového seriálu o dvou uličnících – v originále Max a Moritz (1865), jenž u nás vyšel seriál pod názvem Vít a Věna v roce 1959. K šíření seriálových příběhů nových hrdinů a jejich komercializaci docházelo od začátku 20. století. Konkrétně bych zde zmínil např. Kocoura Felixe od amerického tvůrce Pata Sullivana, Micky-Mouse Walta Disneye nebo Pepka námořníka od E.C. Segara. Postavy byly buď komicky potřeštěné typy, klasičtí kladní a záporní hrdinové, nebo „satiricky vyhrocené figury“.

Pop-artová revoluce k nám pronikala pozvolna a byla modifikována evropskou kontinuální zdrženlivostí. Komix u nás nebyl žádným masovým médiem a pro „požitkářské idee“ u nás nebyla vhodná půda. Na konci 60. let však začaly komixové prvky pronikat i do výtvarného umění – zejména grafiky – v podobě bublin, grafických výkřiků, rastrů a kompozičního členění plochy do políček.

Také vzájemné sepětí a inspirace komixu a kresleného filmového umění byly patrné hlavně v USA a také ve Francii. V komixech se objevují antropogenní prvky, personifikující ideální představy (v souvislosti s koncem lidské existence) a také se zde podle odborníků objevuje nábožensko-psychologické hledisko, protože se často jedná o „zesvětštělé spasitele“ (např. Superman). Hrdinové komixu byli ale také přizpůsobováni společensko-politickému kontextu. Dobrodružný komix ve Francii a Itálii např. neminuly propagandistické seriály s prvky fašistické ideologie. [3]

V poválečném období, ve kterém nastává rozvoj komixového žánru, dochází dále k novému formování od osmdesátých let 20. stol., kdy se komix ubírá cestou směrem k závažnosti (např. autobiografie), ale také k parodiím, ve kterých figurovaly postavy z klasického kulturního odkazu.

Co se týká socialistické éry, tak v ní byl komix považován za „buržoazní brak“, jeho vydávání bylo zastavováno, ale v dobách částečného uklidnění situace to pak zvyšovalo zájem o jeho četbu – např. Foglarovy Rychlé šípy aj. V zemích západní Evropy byl komix asi tak od padesátých let 20. století velmi seriózně analyzován a přizpůsoben stereotypům masové kultury, společenskému vlivu a také uzpůsobován tak, aby byl použitelný v prostředí školního vyučování. Zde byl užíván v literatuře, dějepisu, vlastivědě jako pomocný prostředek pro dyslektiky.

Postupem doby se pak komixu otevíraly stále širší a širší tématické i publikační možnosti, které ale v devadesátých letech čtenářskou poptávku příliš neodhadly. Z nejznámější komixů se udržely seriály od Walta Disneye, francouzský Pif a Asterix. Zájem o komix u nás, se začal opětovně rozvíjet právě v devadesátých letech 20. století. Z té doby je známa studie Jaroslava Tichého. V posledních letech se u nás komixem zabýval Milan Krumpl, T. H. Matějček, Anna Mikušáková, a co se týká výtvarné podoby, tak to byli Pavel Štěpán, Tomáš Prokůpek a na Slovensku např. Tibor Žilka a Anna Zelenková. [3]

Zájem o komix vždy souvisí s novými generacemi čtenářů a jejich očekáváním. A fakt, jestli se určitý komix setká s úspěchem nebo ne, je i pro komixová nakladatelství určitá dávka adrenalinu. Snad největší obliby dosáhl v posledním období seriál o kocourovi Garfieldovi od J. Daviese, který vydává komixové nakladatelství CREW. To produkuje i stejnojmenné magazíny, v nichž se můžeme setkat především s náměty hlavně z oblasti fantasy a sci-fi angloamerické produkce. Je individuální otázkou, jestli již v poslední době nezacházejí tvůrci až příliš za hranici vkusu. U nás jsou další světové, ale i české komixy v současnosti vydávány nakladatelstvím Barlow, BB ard Aude Brunel. Čeští autoři se koncentrují v Mottu a brněnském Aargh!, kde se pokračuje v tvorbě českých původních komixových příběhů. [3]

2.1.3 Svět komixu

Co se týká komixu a naší zeměpisné šířky (myšleno Česká republika), je u nás tento fenomén téměř „nepopsaným listem“. Víme toho málo jednak o kořenech komixu, ale také i o jeho vývoji za posledních 100 let. Navíc je u nás problém i s odbornou literaturou týkající se komixu. Základní publikace týkající se teorie a historie lze však naštěstí sehnat alespoň díky několika internetovým knihkupectvím. Mnoho autorů, kteří se teorií komixu zabývají, se snaží posunout jej z „ghetta“ směrem k uznání komixu jako uznávaného vizuálního média. Chtějí zdůraznit, jak může být svět komixu bohatý a barevný, jaký vliv může mít na společnost to, že přesahuje i do jiných oblastí, např. masových médií nebo umění.

Vždyť prvky komixu se objevily už v pradávných dobách a můžeme je nacházet snad ve všech dějinných etapách lidstva – jako předávání informací prostřednictvím obrazu v kombinaci s textem. Ovšem o komixu jako takovém, můžeme uvažovat přibližně v horizontu sta let. Jeho vývoj nelze oddělovat od vývoje jiných médií (tisku, filmu, televize). S rozvojem masového tisku totiž začala část sdělování nabývat také obrazovou podobu - nejprve fotografie, později kresbu nebo komixovou formu. Deníky, zpočátku především ve Spojených státech) se tak svým čtenářům snažily nabídnout mimo jiné i tuto kreslenou „zábavu“, která často reagovala na aktuální dění ve společnosti. Tak vlastně vznikl strip, komixový pásek, který postupně přecházel od komických přes dobrodružné náměty, až po satiru a společenskou kritiku. V tomto ohledu byla vždy dominantní americká scéna. V Evropě se v první polovině 20. století objevil jiný trend. Byly to druhy komixů pro děti a dospívající. Dlouho dobu totiž vycházely jakou součástí novin a časopisů, aby tak „nalákaly“ dětskou populaci. [4]

Do oblasti „literatury“ byl komix zařazen až příchodem tzv. „comicsbooks“ (neboli sešitových komixů) ve Spojených státech. Komix byl od té doby v knihkupectvích řazen vedle pultových románů, vědecko-fantastických magazínů a nejrůznější dobrodružné literatury. A v předválečném období to byla právě nová koncepce dobrodružného komixu, která si v Evropě získala nejen dospívající, ale i dospělé publikum. V USA se ve válečném období vyskytla záplava superhrdinů. Mimo jiné se však v této souvislosti také ukázal propagandistický rozměr a možnosti komixu.

V poválečném období neminula ani komix vlna cenzury. Objevilo se ale také mnoho nových námětů a témat. Počátek šedesátých let se „evropský komix“ snažil zaměřovat více na dospělé čtenáře a prosazoval se už jako umělecká žánr. Vznikaly literární komixy,

komixové romány a také komixový underground (kterému se budu podrobněji věnovat později).

Současná komixová tvorba toho má za sebou opravdu mnoho. Svět komixu je dnes neuvěřitelně bohatý. Zasahuje od „braku“ až po umělecká díla, od příběhů pro děti až po zachycení osobních prožitků a pocitů. Neexistuje pro něj v podstatě žádné tabu. [4]

2.2 Proces „formování“ komixu

Zpočátku to bylo s komixem tak, že jeho podobu – obsah a také formu – měli v rukou kreslíři. Postupem času se však do této činnosti zapojovali také redaktoři comicsových příloh a denních stripů. Cílem bylo mít co nejlepší seriál, který by se pak přes agentury v USA (syndikáty) podařilo prodat co největšímu počtu tiskovin. Převážně se jednalo o malé deníky, protože ty si vlastní tvorbu dovolit nemohly. Docházelo i k jakési „standardizaci“ formy a obsahu komixů, aby mohly být stripy přetiskovány co největším počtem novin, ať už to bylo na východě, na západě, ve městě nebo na venkově. Zkrátka, aby se mohl dostat komix k co nejširšímu spektru čtenářů.

Na podobě komixu se podepisovaly i společenské události a světová dění. Např. to bylo období těžké krize v americkém hospodářství po první světové válce. Několik milionů lidí se ocitlo bez práce, na mnoha místech probíhaly stávky a vládly nepokoje. To vše mělo na historii komixů svůj vliv. Především se jednalo o únik z reality v podobě stále častějších námětů fantastických světů a čistých dobrodružství. Tato doba předznamenala série „levných dobrodružných románů“ – např. westerny, Tarzan, The Black Mask – ve kterých šlo o boje s osudem, zklamání ze způsobu života, a téměř povinné závěrečné obrácení v dobré.

V souvislosti s různými žánry, obdobími nebo fenomény, hovoříme o tzv. zlatých érách. Samozřejmě ve vývoji komixu došlo k období, které by bylo možno takto nazývat. Zlatá komixová éra začala na konci třicátých let, kdy prožívala Evropa i celý svět ne příliš klidné období. Možná i to mělo ale svůj podíl na zvýšené pozornosti, které se komixu začalo dostávat. Konečně začínal mít status „svébytného média“. [4]

Po skončení války získaly komixy oblibu především u mladých lidí. Komix nabízel barevný a zábavný svět – zcela jiný než ten, ve kterém se v období po válce lidé nacházeli. Zde je na místě slovo „boom“. Nové časopisy a seriály přibývaly v Belgii, Francii, Ho-

landsku, Itálii, Španělsku. Na denní světlo vyplouvaly i ty komixy, které byly v průběhu války zastavovány. Vedle komixů dovezených z USA a Itálie, se původní tvorba objevovala dokonce i v zemích, které do té doby neměly v oblasti komixu tradici.

I přes to, že docházelo k „internacionalizaci“ (prodeji mnoha licencí na vydávání jazykových verzí úspěšných seriálů), byly v mnoha zemích vytvořeny vlastní kreslířské školy a tradice.

Pokud bychom se dívali na komix pouze jako na seriály o hrdinech nebo z pozice fantastických příběhů, nebyl by pohled komplexní. Je nezbytné zmínit se také o seriálech, které byly původně směřovány k dětem a dospívajícím. Zajímavé ale bylo, že je „vzali za své“ i dospělí a možná právě proto, že představovaly protipól ke světu superhrdinů a co víc – většinu z nich dětské komixy bez větších problémů přežily. Snáze se těmto komixům pro děti dařilo i v padesátých letech, což bylo období cenzury. Tímto momentem bychom ale mohli pokládat „zlatý komixový věk“ za ukončený.

Změna se začala rýsovat až ve druhé polovině padesátých let. Do té doby nastalo (zejména pro americký komix) období stagnace. V této době nevznikaly žádné originální nebo nové příběhy a vydavatelství se v podstatě věnovala jen „recyklování“ předešlých úspěšných modelů.

Sedmdesátá léta byla v USA ve znamení generační změny autorů a kreslířů. Generace komixových fanoušků, kteří na stávajících komixech vyrostli, se sami stávali autory. Mnozí měli sami tu možnost dostat se do vydavatelství jako tvůrci, ale bohužel i přesto vznikalo v tomto období jen velice málo nových originálních komixů, většina z nich se totiž nesla v duchu předešlé tvorby. [4]

Co se týká Evropy, tak zde stojí od skončení druhé světové války za zmínku rozvoj komixu především ve „frankofonních oblastech“. V souvislosti s objevením uměleckých a literárních schopností komixu můžeme ale v Evropě mluvit až počátkem šedesátých let. Pozornost byla věnována také vztahu mezi ovlivňováním komixu a filmu a „spojitostem“ mezi těmito dvěma médii.

V současnosti se největší komixový trh nachází v Japonsku. Ročně se zde prodá více než dvě miliardy komixových časopisů a knih. V číselných údajích se udává, že je to třicet procent nákladů všech tiskovin. Komixové příběhy tam vycházejí týdně, některé dokonce denně a pracuje na nich dva a půl tisíce kreslířů. Japonský komix je známý pod

označením „manga“. Náklad manga je v průměru tři sta až pět set tisíc, ale některé vycházejí dokonce v milionových nákladech. Dnešní manga vycházejí většinou v sešitech formátu 18 x 26 centimetrů, sešity mají okolo dvě až tři sta stran a stojí mezi 250 a 750 ¥ (jeny). (Hodnota jenu je asi 5 ¥ za 1 Kč, což znamená, že by stál komix v přepočtu na naši měnu asi od 1270 Kč do 3800 Kč). Japonsko by se opravdu dalo nazvat „komixovou velmocí“. Měsíčně tam vychází kolem tří set různých komixových časopisů a asi čtyři sta knih ve stove nakladatelství. Nejúspěšnější tři, které ovládají dvě třetiny trhu, jsou Kodanša, Šuejša a Šogakukan. Za nejúspěšnější japonský komix by se dal považovat komix Shonen Jump (z devadesátých let), které vycházel týdně v nákladu šesti milionu výtisků. [4]

2.3 Malá ochutnávka komixového slovníčku

V knize COMICS: Stručné dějiny od autora Milana Krumla [4] jsem narazil na velmi zajímavý komixový slovníček a několik pojmů jsem z něj do své práce vybral.

album – brožura s pevnými deskami (v některých zemích i s měkkými deskami); formát A4, rozsah většinou 48 nebo 64 stran; publikační forma komixových příběhů v Evropě; v USA hovoříme spíše o tzv. komixových sešitech

alter ego – označení pro krycí existenci (tajnou identitu) superhrdiny; „jiné já“

cartoon – gag, odpovídá našemu pojmu kreslený vtip; vtip sestávající z jednoho obrázku

comic code – cenzurní opatření amerických komixových vydavatelství, které mělo zabránit vydávání sešitů z obsahem ohrožujícím vývoj dětí a mládeže; omezení se týkala především sexu a násilí

komixový strip – série dvou až čtyř obrázků, které mají určitý dějový vývoj a vytvářejí uzavřený gag; stripy vycházejí převážně v horizontální verzi, např. v Japonsku se ale čtou převážně seshora dolů

comix – undergroundový (tzv. podzemní) komix

fanzine – magazín, který vydávali komixoví fanoušci

funny – zábavné komixy, určené většinou pro děti

3 NÁMĚT INTERAKTIVNÍHO KOMIXU

3.1 Genesis

Kniha Genesis „počátek“ (z řeckého překladu) je první kapitolou křesťanské i židovské Bible a vypráví o stvoření světa a člověka. Představuje nám dva hlavní aktéry celého biblického dění (Boha a člověka) a staví tak pódium pro příběh jejich vztahu.

Genesis je součástí Pentateuchu (Pěti knih Mojžíšových), který je jak židovskou tradicí, tak i autory Nového Zákona, připisován Mojžíši. Skutečností ale je, že kniha sama je prezentována jako anonymní dílo – neříká nic o autorství – a má být jako anonymní dílo také čtena.

Pisatel Genesis byl obeznámen s množstvím příběhů o stvoření, které existovaly na Blízkém východě v jeho době (Babylon, Egypt), ale nepíše v závislosti na nich. Spíše je cíleně odmítá, protože Bůh, kterého Izrael uctívá a jehož zákony dodržuje, je všemohoucí Stvořitel nebe a země. [13]

Ve své práci se zabývám 1. kapitolou této knihy.

Pět oblastí, kde se jeví, že Gen1 (Genesis, 1. kapitola) útočí na konkurenční kosmologie: [2]

1. Draci jsou nepřátelé, které si kananejští bohové podrobují – Gen 1:21 oznamuje, že „velcí netvoří“ jsou pouze jedním ze stvořených vodních druhů zvířat.
2. Zachycuje zápas (úsilí, boj) bohů o oddělení horních a dolních vod – Gen 1:6-10 popisuje toto oddělení jako důsledek prostého Božího slova (fiat).
3. Uctívání slunce, měsíce, hvězd – Genesis se vyhýbá užití běžných hebrejských slov pro slunce a měsíc (aby nebyly vnímány jako božské) a namísto toho hovoří o Bohu, který stvořil větší a menší světlo.
4. Babylónské tradice vidí stvoření člověka jako dostatečnou myšlenku, nástroj k uvolnění bohů od práce a poskytnutí jim potravy – v Genesis je stvoření člověka cílem veškerého stvoření a Bůh poskytuje člověku jídlo.
5. V Egyptských zprávách bohové tvoří prostřednictvím magických formulí – v Genesi Bůh tvoří vyřčením obyčejných slov.

3.2 Výklad Genesis – 1. kapitola

„Ve víře chápeme, že Božím slovem byly založeny světy, takže to, na co hledíme, nevzniklo z viditelného.“ (Židům 11: 3) [2]

Tak tomu je a nikdy tomu ani jinak nebude. Boha nelze vědou uchopit a Gen1 není odpovědí na otázky typu jakým způsobem, kdy a jak dlouho Bůh tvořil. Genesis 1 je teologicky významná kapitola, ale podobně jako konec historie (kniha Zjevení) je i její počátek částečně zahalen. Jsem přesvědčen, že Genesis vychází z historických skutečností, nicméně, některé události (1-11) jsou za hranicemi našeho chápání, takže jsou komunikovány způsobem, kterému jsou lidé schopni porozumět (podání historie je přizpůsobeno možností lidského vnímání). Tato skutečnost nesnižuje důvěryhodnost zprávy, ale podtrhuje teologické sdělení kapitoly.

Gen 1 není anti-vědecká ale před-vědecká. Prezentuje pravdu z perspektivy lidského pozorovatele a fenomenologicky – prostřednictvím pěti smyslů pozorovatele, tak jak se mu věci jeví. Není důvod považovat Gen 1 za mýtus, ale bylo by také mylné považovat jej za historii v moderním smyslu jako objektivní podání zprávy očitým svědkem. [13]

3.2.1 Výklad Genesis 1 podle J. Sailhamera

„Do I really have to choose between religion and science?“ [7]

Celosvětově uznávaný odborník na problematiku Genesis dr. John Sailhamer se ve své knize „Genesis Unbound“ snaží vrhat nové světlo na první kapitoly Bible. Postupně odhaluje, jak stovky let stará nepochopení formovaly tvar populární biblické interpretace Genesis a nepotřebné konflikty mezi Bibli a vědou.

Podle něj je Gen 1 v perspektivě celého Pentateuchu vyprávěním doslovným a historickým. Začíná dalekosáhlým prohlášením Boží moci a majestátu. Byl to on, kdo stvořil vesmír, který kolem sebe vidíme. Vyprávění se však rychle obrací k ústřednímu tématu Pentateuchu, který je Boží dar země. Během jednoho lidského týdne, Bůh „učinil“ zemi. S výjimkou lidských bytostí však Bůh během toho týdne nestvořil nic – ani zemi, ani cokoliv v ní. Bůh (asah) – uspořádal zemi a učinil v ní místo, kde mohli přebývat muž a žena. Když večer začínal své dílo, země byla neobyvatelná. Když však začal mluvit, země přijala vlastnosti, které z ní učinili dobré místo pro lidské bytosti. [7]

Ano, dokážeme si představit, že když Bůh začal své dílo přípravy země, na planetě v té chvíli existovalo mnoho míst vhodných pro člověka. Autor Pentateuchu však má zájem pouze o přípravu zaslíbené země. Tam bůh zaslíbil požehnat svému lidu, Izraeli, a skrze něj i zbytku lidstva. Tam Bůh začal své dílo a tam je Bůh jednoho dne také dokončí. [7]

Kniha Genesis Unbound posloužila jako podklad pro scénář komixu, protože jsem se s jejím výkladem mohl nejvíce ztotožnit.

3.2.2 Další teorie výkladu Genesis 1

DEN / YOM - Den trval doslovně 24hodin. Jakého původu bylo světlo, když slunce je stvořeno až 4. dne? Jak Adam stihl během 24hodin pojmenovat všechna zvířata?

DEN JAKO VĚK - Snaha o harmonizaci geologie s Písmem. Dny jsou geologické věky. Jejich délka je různá. Věda souhlasí s obecným vývojem v Gen 1 – pára a vodní masa předchází oddělení vody a souše ještě před objevením života. Rostliny přicházejí na scénu dříve než zvířata a lidstvo představuje poslední a nejsložitější formu života. – Jak potom ale přežili rostliny geologický věk bez slunce?

VARIANTA - Dny jsou 24hodinové, ale jsou vzájemně odděleny věky, v nichž se to co bylo stvořeno, rozvíjí.

TEORIE PROGRESIVNÍHO STVOŘENÍ – KATASTROFY - Mezi 1:1 a 1:2 se odehrálo neurčité časové období, ve kterém se odehrály jednotlivé geologické věky. V tomto období byla stvořena všechna prehistorická zvířata v pořadí tak, jak dokládají zkameněliny. Asi před 200 000 lety došlo k nadpřirozené katastrofě a zničení většiny života na Zemi, k vyhynutí mnohých zvířat. Pak se odehrály dny Gen1. Tyto dny mluví o novém stvoření (re-kreaci), ne o původním stvoření.

TEORIE MEZERY - V 1:1 Bůh stvořil dokonalý svět. Na základě 1:2 byl Lucifer ustanoven nad světem a vzbouřil se. Bůh pak odsoudil Lucifera a svět zničením. Po miliony let byl svět ponechán vlastnímu osudu a odehrály se geologické věky. Na základě 1:3 – 2:3 nastaly v roce 4004 BC 24hodinové dny nového stvoření (4004 na základě rodopisů v Gen.).

TEORIE EDEN - Týden stvoření mluví pouze o stvoření fyzických aspektů zahrady Eden. Odstraňuje problémy s „dvojím stvořením“ – je jen jedno v 1:1 a stav 1:2 pak pouze popisuje místo budoucí zahrady v Edenu, o které je zbytek kapitoly.

TEORIE SVATÉHO TÝDNE - Teorie literární osnovy. Máme rozumět 24hodinové dny, ale jde pouze o literární nástroj. Autor knihy Genesis využil pojem dnů, resp. týdne jako literárního nástroje, aby předal božské poselství o Boží aktivitě při stvoření. Tato struktura (osnova) ilustruje krásu a symetrii Božího stvořitelského díla. Dny formování korespondují s dny plnění. [13]

3.3 Křesťanství a umění

Doby, kdy bylo křesťanství hybným bodem umění, kdy Michelangelo maloval v Sixtinské kapli svůj Poslední soud a Leonardo da Vinci zas Poslední večeři, už jsou pryč. Otázky nebe, pekla, Boha, ďábla i smrti tehdy nebyly pro člověka nijak kontroverzní. Od doby Konstantina Velikého až po ideový směr osvícenství převládaly díky církvi v umění křesťanské názory.

V současnosti je tomu však jinak. Bojím se, že kvalita současného „křesťanského umění“ a nedostatečné zastoupení křesťanů v oblasti populární kultury, je způsobeno nízkými nároky na jeho kvalitu. Velkou překážku v rozvoji mainstreamového umění, které by bylo biblicky podložené, je totiž názor, že křesťan by měl tvořit pouze „křesťanské umění“ a že „křesťanské“ umění musí být náboženské. Takto pojaté „křesťanské umění“ se úzce zaměřuje jen na biblické příběhy, světce, Boha a vůbec se nedívá na aspekty života jako celku.

Velká část křesťanů bohužel učinila pravdu svým jediným měřítkem v posuzování tohoto umění, tak se připravuje o nové kulturní zážitky.

Autor knihy *Imagine* - Steve Turner – tvrdí, že pokud je Bůh pánem nad celým stvořením, tak i umění spadá do oblasti křesťanství. Umělec má tak nebývalou moc vyjádřit svou víru kreativně. V křesťanském pohledu na svět je Bůh tím největším tvořitelem a umělcem. On sám požehnal umění tím, jak rozmanitý a promyšlený svět stvořil. Když se podíváme třeba na ekosystém moře, zjistíme, že Bůh rád experimentuje a dělá dojem rozmanitostí barev a tvarů ryb, které stvořil. Různé vůně dřeva, odstíny listí, struktura kamene – to vše nám dává nahlédnout do jeho charakteru. [9]

4 SOUVISEJÍCÍ POJMY

4.1 Internet a programy

4.1.1 Adobe Flash

Adobe Flash (dříve Macromedia Flash) je název multimediální platformy od společnosti Adobe Systems, která se používá pro elektronické publikování (přidávání animací, videí a interaktivity do webových stránek). Flash, určený původně pro snadnou tvorbu animovaných webových bannerů, se postupně stal prostředkem k vytváření webů, her a v poslední době i k tzv. „Rich Internet Application“ (RIA) aplikacím.

Flash využívá manipulaci s vektory a rastrovou grafikou, podporuje obousměrný streaming videa a zvuku a umožňuje zaznamenávat uživatelský vstup pomocí myši, klávesnice, videokamery a mikrofону. Jeho programovacím jazykem je objektově orientovaný jazyk Action Script (AS).

Bezespornou výhodou programu Flash je jeho konstantní zobrazování na počítačích a mobilech pomocí programu Adobe Flash Player a jeho rozšířenost oproti konkurenčnímu Silverlightu od společnosti Microsoft. Mezi nevýhody patří jeho náročnost na CPU, uzavřenost swf formátu, špatné indexování pro webové vyhledávače a častá datová objemnost. [1], [14]

4.1.2 HTML

HTML (HyperText Markup Language) – je značkovací jazyk sloužící pro internetovou publikaci dokumentů a vytváření www (World Wide Web) stránek.

Jazyk HTML vznikl z dřívějšího jazyka SGML a jeho vývoj byl ovlivněn vývojem internetových prohlížečů. Poskytuje prostředky k tvorbě strukturovaných dokumentů pomocí speciálního označování textu jako paragraf, nadpis, odkaz atd. Dále umožňuje vkládání obrázků a objektů, které mohou být použity pro interaktivitu dokumentu.

HTML kód je tvořen kombinací značek – „tagů“ a normálního textu. Tagy jsou ohraničené hranatými závorkami a slouží k vyznačování, oddělování a ovlivňování obsahu stránek. HTML může také obsahovat nebo načítat skripty v programovacích jazycích, jako je např. JavaScript (ovlivňuje zpracování HTML kódu v internetových prohlížečích), nebo tzv.

kaskádové styly – Cascading Style Sheets (CSS). Ty slouží k definování vzhledu a layoutu stránek.

O správnosti CSS a tagů rozhoduje W3C (nezávislé mezinárodní konsorcium), které se zabývá údržbou a tvořením standardů pro jejich používání. [15], [16]

4.1.3 Flash Player

Flash Player je runtime aplikace od Adobe sloužící k prezentaci Flash kódu zejména pro webové prohlížeče. De facto na něm Flash se svými možnostmi stojí a padá. Podle statistik Adobe má dnes přes 90 % desktopových počítačů všech platforem alespoň některou verzi tohoto programu. Významné vylepšení nabídl před časem Flash Player s CS4 (grafické filtry, efekty, dynamické zpracování zvuku, 3d scény) a verzi 10.1, která lze provozovat i na řadě mobilních telefonů. [11]

4.1.4 Flash Video

FLV nebo novější V4F (ISO formát pro multimediální obsah), označované jako Flash Video, jsou video formáty sloužící pro přepravu videa a audia po internetu pro následné přehrávání v Adobe Flash Playeru nebo Adobe AIR. S postupem času se tyto formáty staly, dalo by se říci, dominantním standardem pro video na internetu. Používá je dnes přes 80 % streamovaných a online videí na webu (Google, Youtube, Yahoo!). Obsah videa může být také uložen přímo uvnitř swf souboru. [14], [17]

4.1.5 Microsite

Speciální web, který se většinou zaměřuje na uvedení nového produktu na trh nebo na ohlášení jedinečných akcí a událostí (Vánoce, Velikonoce). Taková stránka má omezenou životnost a má rozdílnou grafiku, ovládání než firemní web. Častým trendem microsite je spojení obsahu s internetovou hrou nebo soutěží. [14]



Obrázek 4.1.5 : Microsite firmy Kofola od agentury SYMBIO

4.2 Grafika

4.2.1 Motion Graphic Design (gfx)

Motion grafika využívá technologické možnosti videa a animace k vytvoření iluze pohybu nebo měnícího se vzhledu. Původně statické elementy jsou rozpohybovány a často kombinovány s ozvučením. V posledních letech lze pozorovat fenomén „pohyblivé grafiky“, který dominuje audiovizuální propagaci. Rozhýbané piktogramy, loga, texty atd. – to vše pomáhá při vyjádření záměru značky a udržuje diváka v pozornosti. Dobrá motion grafika tak mnohdy vydá svým přínosem za celou reklamní kampaň.

Počátky motion grafiky jsou těžko dohledatelné a vedou se o ně těžké spory. Existují dokonce prezentace z 19. století, které by k motion grafice mohly zařazeny. Možná první, kdo poprvé použil termín „Motion graphic“ byl animátor John Whitney, který roku 1960 založil společnost se stejnojmenným názvem. Za pionýra motion grafiky je všeobecně považován animátor Saul Bass, který se proslavil filmovými titulky. [18], [19]

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 ANALÝZA

5.1 SWOT analýza

5.1.1 Strengths (silné stránky)

- použití moderních technologií
- zajímavost námětu
- kvalitní zpracování, které využívá komixové stylizace

5.1.2 Slabé stránky

- větší objem dat
- možná hardwarová náročnost
- námět

5.1.3 Příležitosti

- nový způsob publikování komixu
- zaujmutí široké cílové skupiny
- prezentace dovedností

5.1.4 Hrozby

- nepochopení záměru
- těkavost uživatele

5.2 Cílové skupiny

Cílová skupina je v tomto určitém případě poměrně široká. Projekt je učen jak konkrétním osobám (mladí čtenáři komixů, fanoušci kreslené animace a umění, zájemci o stvoření světa) tak náhodným uživatelům. Předpokládám možnou formu virtuálního marketingu, kdy si komix získá nové příznivce díky originalitě a jedinečnosti grafického zpracování.

6 VYPRACOVÁNÍ PROJEKTU

V této kapitole hodlám dopodrobna rozebrat tvorbu samotného komixu, který jsem podle již zmiňované knihy Genesis Unbound, nazval Creation Unbound. Název se snaží reflektovat skutečnost, že se příběh komixu se točí „pouze“ kolem událostí stvoření Světa.

6.1 Storyboard

Nedílnou součástí při tvorbě složitějšího komixu, je právě storyboard. Jedná se o jakýsi kreslený scénář, který slouží především k zachycení myšlenky a rozvržení děje. Storyboard by měl být snadno pochopitelný a srozumitelný. Důležitý je i textový popis daného políčka, případně repliky postav příběhu. Při tvorbě storyboardu můžeme použít rozdílných technik (perokresba, tužka, fotka), ve výsledku by však jeho vznik neměl zabrat více času, než přípravu samotného komixu.



Obrázek 6.1.1 : Ukázka storyboardu komixu Batman – Year One

Storyboard byl také důležitou součástí mého projektu. Bez důkladného rozvržení a promyšlení děje každého políčka komixu, bych se stal při dalším postupu bezradný.

(Text: Už je tomu dávno, co Bůh stvořil svět - nekonečný Vesmír plný vzdálených galaxií a hvězd)



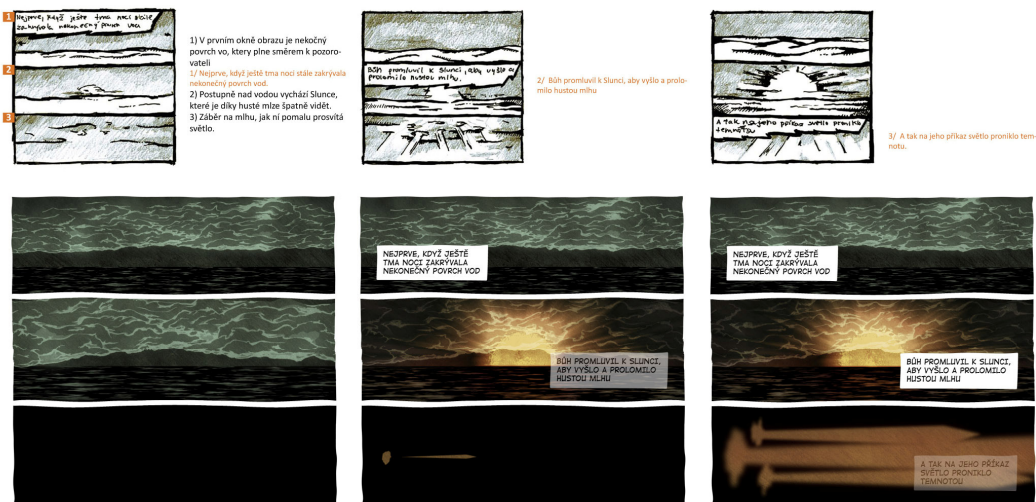
Celý náš příběh začíná čerým, vyšrafovaným oknem na kterém by se postupně začaly objevovat, rozsvěcovat bíle, zářící tečky.
1/ Už je tomu dávno, co Bůh stvořil Svět.

Postupně se obraz začíná naplňovat světlý (hvězdy, slunce, galaxie) a rozjasňovat. K prvnímu textu přibude i druhý.
1/ Už je tomu dávno, co Bůh stvořil Svět. nekonečný Vesmír plný vzdálených galaxií a hvězd

Okno se na konci své animace celé promění v bílou plochu.

Obrázek 6.1.2 : Stvoření - storyboard

Vlastní storyboard se nakonec v jistých bodech od finálního řešení liší. Příběh se neustále vyvíjel s novými nápady během konzultací a některá okna komixu bylo nutno pozměnit. Přesto si myslím, že storyboard výrazně přispěl k urychlení a zkvalitnění mé práce.



Obrázek 6.1.3 : Storyboard a finální řešení

6.2 Tvorba komixu a použité technologie

6.2.1 Technika kresby

K vytvoření komixu byla použita kombinovaná technologie černé tuše, tužky a následná kolorizace v počítači. Důležité objekty pro čtenáře mají pevnou a silnou konturu, zatímco pozadí je tvořeno jemnou šrafurou tužky. Celý komiks je úmyslně stylizován. Obrazy však nepůsobí naivně, ale naopak, spíše realisticky.

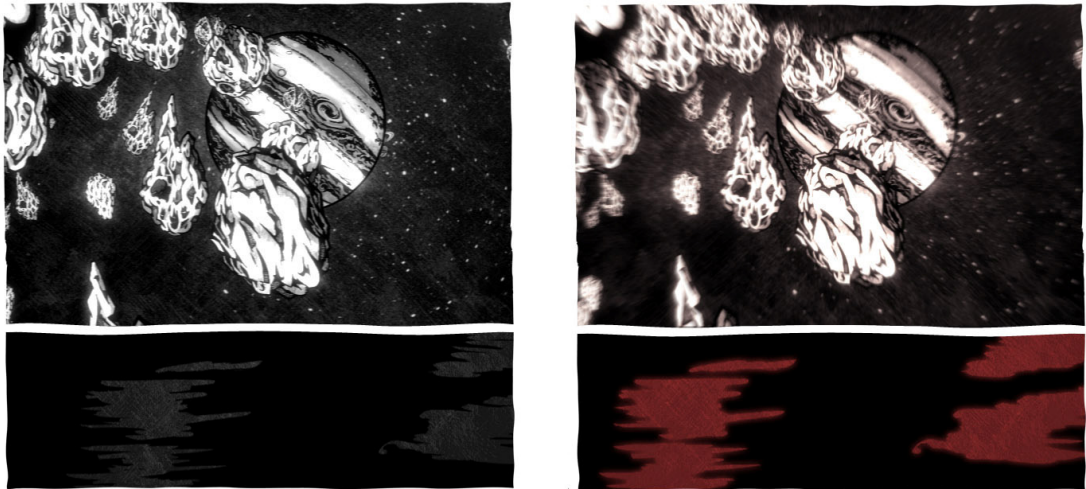
Amorfnní tvary (mraky, voda) vznikaly nespoutanými tahy kaligrafického štětce po velké ploše papíru, zatímco konkrétní detaily byly předkresleny tužkou a pracně vytaženy speciálním perem. Podle potřeby byla v jistých případech kresba převedena na vektory a následně barevně upravena v počítači. V několika případech jsem dokonce použil jemné nafocené textury jako podklad. K čištění a dobarvování kresby posloužil tablet.



Obrázek 6.2.1: Kresba a počítačová úprava stromu

6.2.2 Barevnost

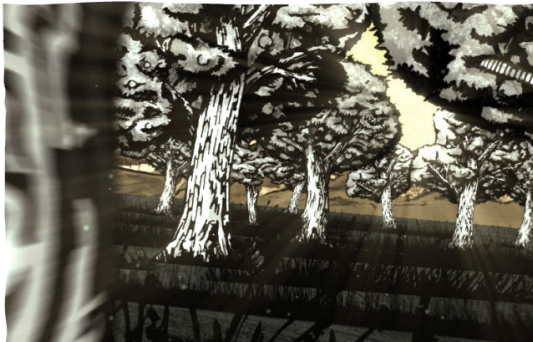
Finální barevnost byla do komixu přidána až při postprodukcí. Barvy komixu jsou voleny střídavě, s úmyslem spojit jednotlivé stránky ve větší celky a vystihnout emoce. Důvodem omezené barevné palety byla také komixová stylizace a snaha vyhnout se „kýčovitému“ vzhledu.



Obrázek 6.2.2: Barevná postprodukce komixu

6.2.3 Rozdělení

Pro vyprávění děje v komikových oknech bylo užito dvou rozdílných způsobů: V prvním případě je vjem zobrazen explicitně a konkrétně. V druhém zase pomocí tahů štětcem, které spíše nastiňují abstraktní pohyby a emoce. Tento přístup byl zvolen pro přidání nového rozměru ve sdělení.



1.



2.

Obrázek 6.2.3: Dva druhy komixových oken

6.2.4 Typografie

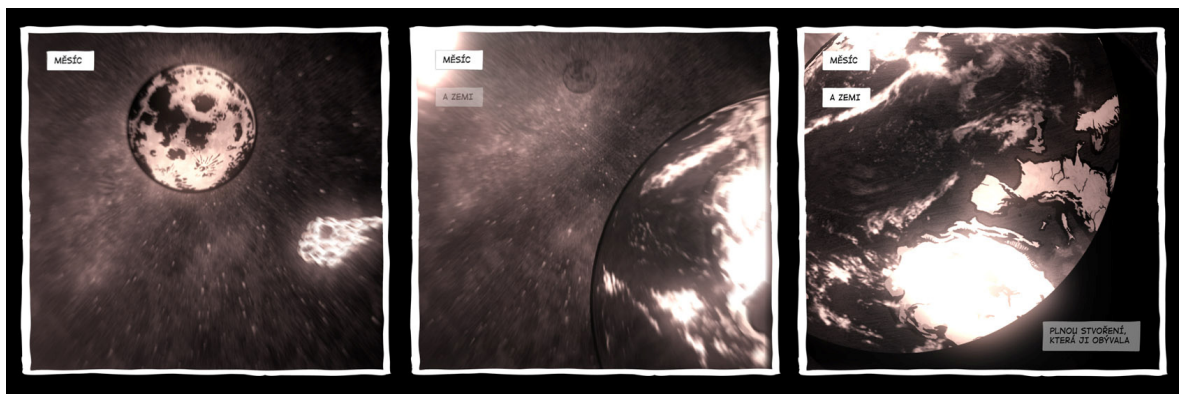
Při hledání vhodných písem pro projekt jsem se nechal inspirovat komixovou typografií. Pro obyčejné sdělovací bubliny komixu používám verzálky fontu DigitalStrip. Pro nadpisy a logotyp jsem vytvořil vlastní písmo, vycházející z čar tuše. Zde mi jako zdroj posloužil font Edo SZ.



Obrázek 6.2.4: Ukázka použitých fontů

6.2.5 Animace

Upravené podklady jsem rozpohyboval za použití animačního programu After Effects. U tištěného komixu nebývá problémem správná kompozice s využitím zlatého řezu. Zde jsem naopak, díky pohybu kamery, neustále řešil volbu mezi kompozicí a dějem.



Obrázek 6.2.5: Kompozice a animace

V AE byly dále postaveny obří scény vesmíru, meteoritové roje a bubliny za použití patriclů, byly nasvíceny objekty, vrstveny, kombinovány a programovaly se různé efekty k dosažení co možná nejlepšího výsledku. Neustále byl předně kladen důraz na celko-

vou výtvarnou stylizací. Zobrazované předměty nesměly působit příliš plasticky, ale naopak, spíše plošně a komixově. K docílení požadovaného vjemu přispělo používání výrazných obrysů společně s tvrdými stíny u objektů.

K lepšímu vyjádření pohybu a rychlosti se obraz i textové bubliny rozmazávají a natahují. Scény, tvořené násobením objektů, se vytvářely duplikací minimálně tří rozdílných zdrojových podkladů. Tím bylo dosaženo pocitu jedinečnosti každého vytvořeného předmětu, protože lidský mozek při animaci rozeznává pouze ty tři první.

Délka dění na jedné komikové stránce byla stanovena na čas 12 sekund.

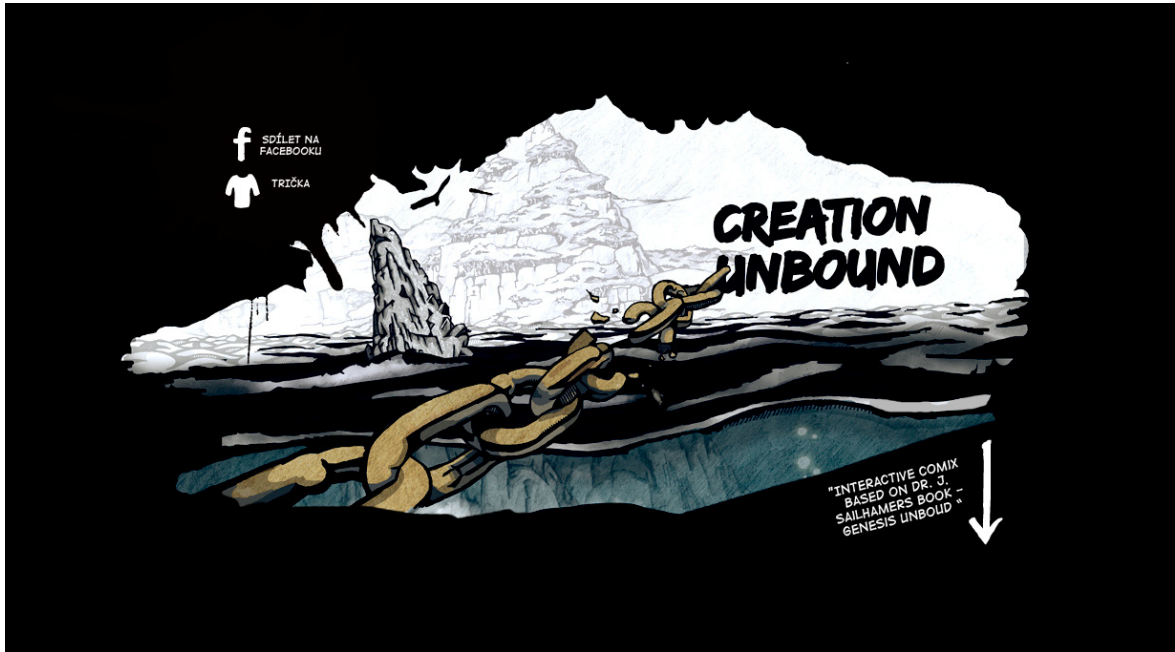
6.3 Webová prezentace komixu

Samotná vytvořená (komixová) videa, bez uživatelského rozhraní, by asi stěží posloužila svému účelu. Proto bylo nutné, vytvořit pro ně flashové prostředí s ovládacími prvky, které by do komixu přinesly požadovaný aspekt interaktivity. Naprogramovaný výsledek pak nebyl problém, za pomoci html kódu, umístit na web a ten se postaral o jeho viditelnost. K rozšíření povědomí o mém komixu, jsem mimo jiné využil i možností sociální sítě Facebook a vlastního internetového obchodu.

6.3.1 Layout stránek

Při tvorbě layoutu webové stránky jsem se nechal nadále inspirovat komixem. Pro pozadí byly využity textury inkoustových kaněk a čár, které po celou dobu procesu tvorby komixu náhodně vznikaly, společně se šrafuou tužky. Ikony byly vytvořeny pomocí čar štětce tuší a následně „zvektorizovány“ a upraveny. Struktura stránek je pro snadné zorientování a procházení velmi jednoduchá, uživatel se pohybuje po webu vertikálně pomocí výrazných komixově-stylizovaných šipek (po najetí myši se rozsvítí).

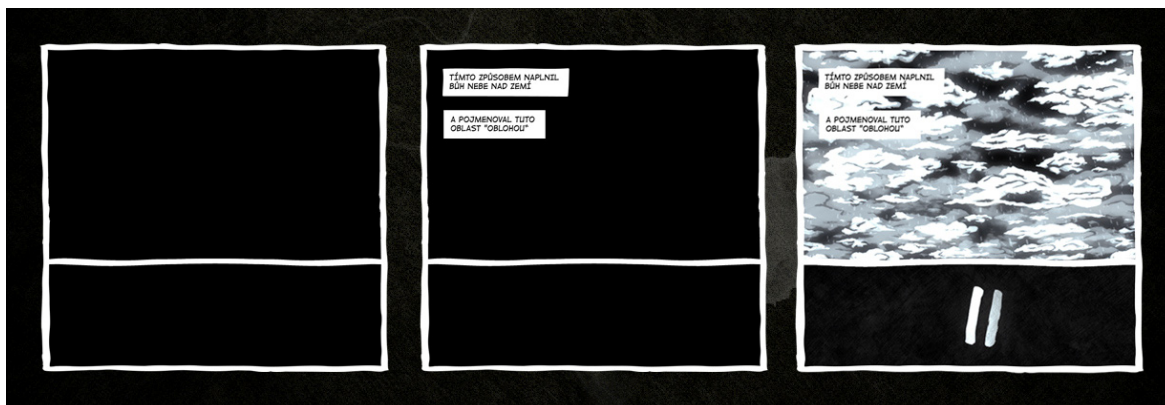
Samotný komix je po vstupu uživatele do sekce komixu skrytý a viditelné jsou pouze okraje jeho stránek. Při najetí návštěvníka na stránku komixu myší se objeví konkrétní textové bubliny strany a po kliknutí stránka ožije vlastním dějem. Projekt tak využívá principu pomalého odhalování děje, který u tištěného komixu není možný, kvůli odbíhání lidského oka na další stránku. Uživatel tak dopředu netuší, jak se bude příběh odvíjet.



Obrázek 6.3.1.1: Design layoutu hlavní stránky



Obrázek 6.3.1.2: Design úvodu



Obrázek 6.3.1.3: Ukázka tří možných stavů komixových stránek

6.3.2 Ovládací prvky

K ovládání komixu slouží samotné stránky komixu a spodní menu, které se skládá z pěti hlavních a tří vedlejších ovládacích prvků:

Šipky (levá, pravá) – umožňují tzv. „prolistování“ komixu. Po jejich stisknutí se tak celý komix posune o další list a to horizontálním pohybem podle směru, který ukazují.

Automatické přehrávání – celý komix se postupě přehrává a posouvá.

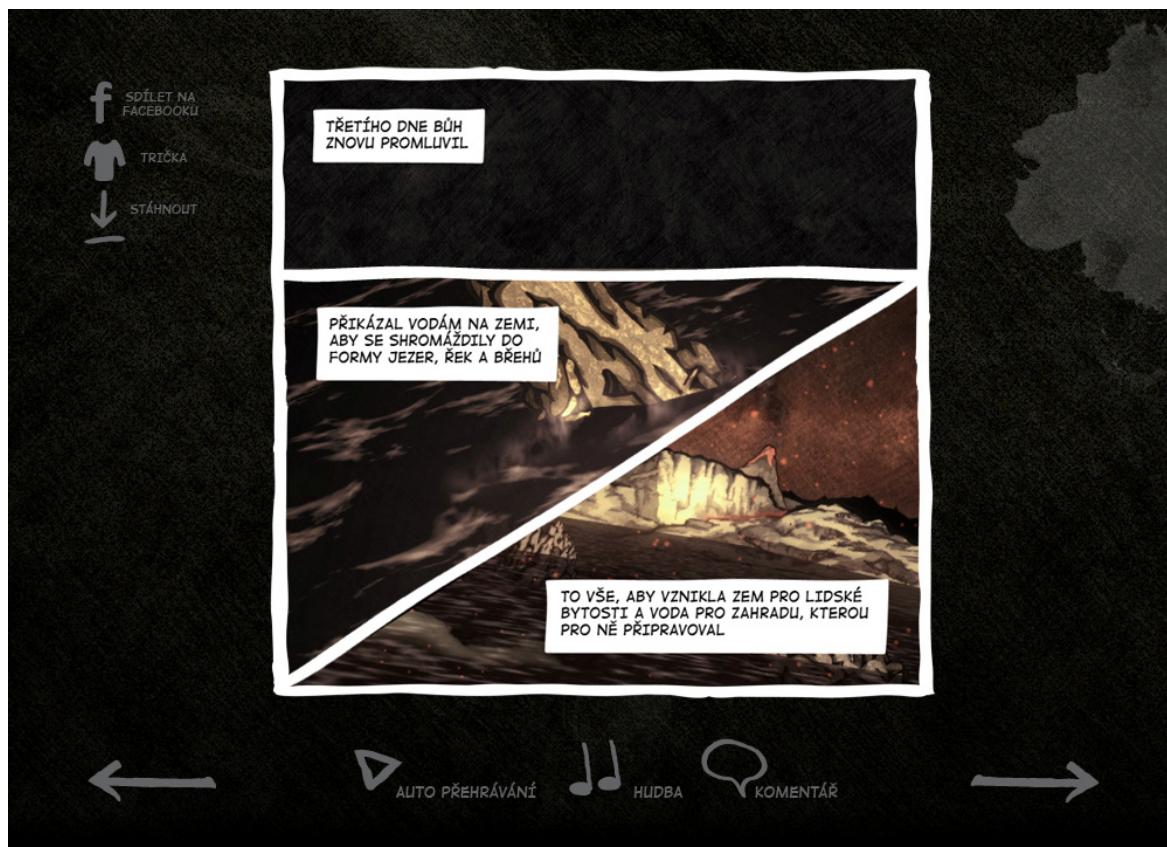
Hudba – slouží k zapnutí / vypnutí hudby, která hraje v pozadí stránek a má za úkol dokreslovat atmosféru komixu.

Komentář – zapnutí / vypnutí čtení textů komixových bublin

Sdílet na Facebooku – tlačítko pro šíření internetového odkazu projektu. Link se napíše na profilové „zdi“ uživatele sociální sítě Facebook.

Trička – odkaz na vlastní e-shop s křesťanskou tematikou.

Stáhnout – umožní uživateli stažení celého komixu v podobě offline aplikace. Ten si podle rychlosti připojení může vybrat kvalitu videí.



Obrázek 6.3.2.1: Ovládací prvky prezentace komixu

6.3.3 Programování

Při programování flashové části stránky byl použit programovací jazyk Action Script a balíčky scriptů TweenLite a TweenMax od společnosti GreenSock. K vytvoření html základu webové stránky posloužilo automatické publikování ve flashi, výsledný kód byl upraven podle potřeby v programu Dreamweaver.

Velikost a náročnost celého díla jsem se snažil od začátku kvůli publikaci na internetu co možná nejvíce zmenšit. Proto se jednotlivé stránky komixu načítají až po spuštění a po přehrání se samy smažou. Průměrné rychlosti internetového připojení byla podřízena i kvalita videa.

Šířka webu se přizpůsobuje velikosti rozlišení zobrazujícího monitoru počítače, zatímco výška zůstává konstantní (720 bodů). Obsah stránek by měl být dobře viditelný na většině současných monitorů.

ZÁVĚR

Creation Unbound je internetový projekt, který si vzal za úkol vytvoření speciálního druhu komixu s novými možnostmi. To vše za pomoci webového prostředí a Flashe.

Cílem veškerého snažení je nabídnout čtenáři stránek nevšední zážitek z „pročítání“ pomocí propojení videa a interaktivity, stejně jako použitím zvuků a hudby. Jak už název napovídá, příběh samotného komixu se točí kolem biblického stvoření světa a je inspirován knihou od Dr. Johna Sailhamera – Genesis Unbound.

Projekt se od původní myšlenky několikrát změnil. Od dřívějšího otáčení stránek pomocí scriptů page Flip až po celkovou výtvarnou stylizaci. Některé principy zůstaly zachovány, jiné byly pro finální koncept opuštěny. Výsledek je tak poměrně odlišný od původní vize. I přes mou upřímnou snahu má Genesis Unbound své problémy, které jsou způsobené především nedostatečným časem a vysokými nároky, které jsem si sám určil.

Osobní přínos díla tak shledávám ve zdokonalení se v kresbě a motion grafice, což jsem si na začátku vytyčil. A přínos projektu pro uživatele zas vidím především ve zprostředkování zcela nového a netradičního zážitku při čtení komixu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] ARMSTRONG, Jay, DEHAAN, Jen. Macromedia Flash 8, Výukový průvodce. Computer Press, a. s., 2009. ISBN 80-251-0335-8.
- [2] BIBLE – Český ekumenický překlad. Praha: Česká biblická společnost, 1998. ISBN 80-85810-19-0.
- [3] ČEŇKOVÁ, Jana a kol. Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury. 2. vyd. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-095-X.
- [4] KRUML, Milan. COMICS: Stručné dějiny. Praha: 3-JAN, 2007. ISBN 80-86839-12-5.
- [5] MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komixu. BB/Art s.r.o., 2008. ISBN 78-80-7381-419-9.
- [6] PEPIN, van Roojen. Web design index 6. The Pepin Press, 2006. ISBN 978-90-5768-093-9.
- [7] SALIHAMER, John H. Genesis unbound. Multnobach Books, 1996. ISBN 0-88070-868-9.
- [8] TICHÝ, Jaroslav. Comics. Praha: SNDK, 1969.
- [9] TURNER, Steve. Imagine – Vize o křesťanství a umění. Praha: Návrat domů, 2009. ISBN 978-80-7255-204-7.
- [10] JAREŠ, Michal. Komix Fest!revue: Comics go underground, roč. 4/2009. ISSN1803-6732.
- [11] FONT první grafický časopis: Adobe – nová tvář elektronického publikování, č. 108, 6/2009, s. 52-53.
- [12] ŠTĚPÁN, Petr. Prostor Zlín: Český komix (?) a výtvarné umění, roč. X. 1/2003, s. 16-19. ISSN 1212-1398.
- [13] TITĚRA, Marek. Stvoření světa – Genesis, cyklus přednášek, Zlín, 2009
- [14] SYMBIO: *Internetová agentura* [online]. c1999-2010 [cit. 2010-05-13]. Dostupný z WWW: <<http://www.symbio.cz/slovník.html>>.

- [15] *Jak psát web: o tvorbě, údržbě a zlepšování internetových stránek* [online]. [cit. 2010-05-04]. Dostupný z WWW: <<http://www.jakpsatweb.cz/>>.
- [16] *Tvorba-webu.cz* [online]. c2003-2008 [cit. 2010-05-04]. Dostupný z WWW: <<http://www.tvorba-webu.cz/html>>.
- [17] *Adobe developer connection* [online]. c2010 [cit. 2010-05-13]. Dostupný z WWW: <<http://www.adobe.com/devnet/flv/>>.
- [18] COGNITO: *Motion grafika* [online]. [cit. 2010-05-10]. Dostupný z WWW: <<http://www.cognito.cz/motion-grafika/>>.
- [19] WIKIPEDIA: *The Free Encyclopedia* [online]. c2010 [cit. 2010-05-10]. Dostupný z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphics>.
- [20] MONTIONSPIRE.COM: *motion graphics showcase* [online]. Dostupný z WWW: <<http://www.motionspire.com>>.
- [21] CREW: *světové comicsy česky* [online]. Dostupný z WWW: <<http://www.crew.cz>>.
- [22] Smashing Magazine [online]. Dostupný z WWW: <<http://www.smashingmagazine.com>>.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

- AE After Effects – program od společnosti Adobe sloužící k tvorbě motion grafiky
- AS Action Script – programovací jazyk Flashe
- CSS Cascading Style Sheet (kaskádové styly) - knihovny funkcí pro definování výsledného vzhledu html.
- CPU Central Processing Unit (centrální procesorová jednotka) - jedna z nejdůležitějších součástí počítače, hardware. Jeho funkcí je zpracování programových instrukcí a řízení jejich běhů.
- Gen1 Genesis, 1. kapitola (Bible)
- PC Personal Computer (osobní počítač)
- W3C World Wide Web Consortium - nezávislé mezinárodní konsorcium, které se zabývá údržbou a tvorbou standardů css a html.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 4.1.5 : Microsite firmy Kofola od agentury SYMBIO	26
Obrázek 6.1.1 : Ukázka storyboardu komixu Batman – Year One	29
Obrázek 6.1.2 : Stvoření - storyboard	30
Obrázek 6.1.3 : Storyboard a finální řešení	30
Obrázek 6.2.1: Kresba a počítačová úprava stromu	31
Obrázek 6.2.2: Barevná postprodukce komixu	32
Obrázek 6.2.3: Dva druhy komixových oken	32
Obrázek 6.2.4: Ukázka použitých fontů	33
Obrázek 6.2.5: Kompozice a animace	33
Obrázek 6.3.1.1: Design layoutu hlavní stránky	35
Obrázek 6.3.1.2: Design úvodu	35
Obrázek 6.3.1.3: Ukázka tří možných stavů komixových stránek	36
Obrázek 6.3.2.1: Ovládací prvky prezentace komixu	37

SEZNAM PŘÍLOH

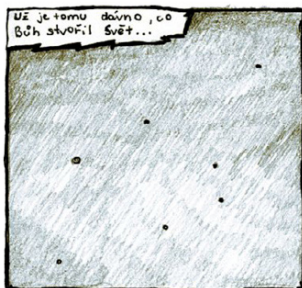
[PI] Storyboard projektu

[PII] Obsah datového CD

PŘÍLOHA P I: STORYBOARD PROJEKTU

STRANA 1

(Text: Už je tomu dávno, co Bůh stvořil svět - nekonečný Vesmír plný vzdálených galaxií a hvězd)



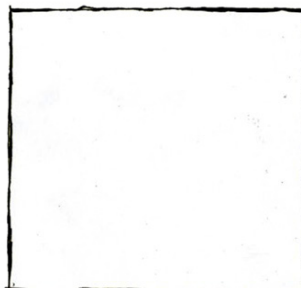
Celý náš příběh začíná čerým, vyšrafovaným oknem na kterém by se postupně začaly objevovat, rozsvěcovat bílé, zářící tečky.

1/ Už je tomu dávno, co Bůh stvořil Svět.



Postupně se obraz začíná naplňovat světly (hvězdy, slunce, galaxie) a rozjasňovat. K prvnímu textu přibude i druhý.

1/ Už je tomu dávno, co Bůh stvořil Svět.
nekonečný Vesmír plný vzdálených galaxií a hvězd



Okno se na konci své animace celé promění v bílou plochu.

STRANA 2

(Text: Mléčnou dráhu s naší malou sluneční soustavou)



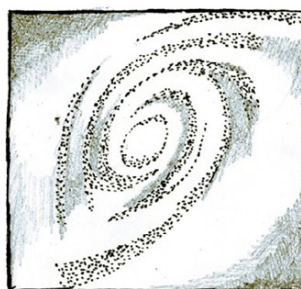
Obraz se začíná opět objevovat jako by skrz mračno (blesky?).

1/ Mléčnou dráhu s naší malou sluneční soustavou



Později lze rozeznat tvar galaxie, složené z miliard hvězd která se pořád přibližuje.

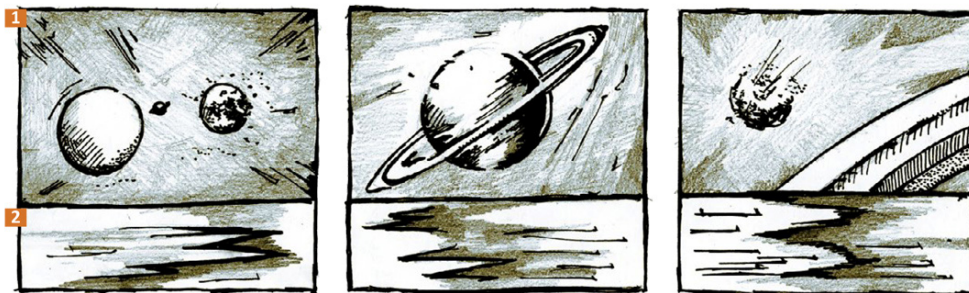
1/ Mléčnou dráhu s naší malou sluneční soustavou



Na závěrečném snímku této strany je kamera už tak blízko že jde vidět naše sluneční soustava.

STRANA 3

(Text:)



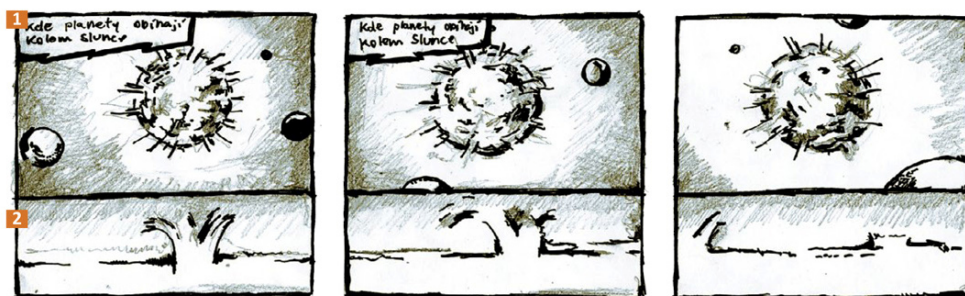
- 1) Míhání planet sluneční soustavy (Neptun, Uran, Saturn, Jupiter) Kamera na Z ose míhá objekty, točí se a směřuje dále. (Některé planety se mohou skládat?).
- 2) Ve spodním okně se zobrazuje rychlost průletu kamerou (rozmazané hvězdy a komixové čáry).

- 1/ Kamera obkrouží saturn po prstenci ?
- 2/ Rychlost

- 1) Na konci animace je obraz osvětlen obrovským sluncem.
- 2) rychlost

STRANA 4

(Text: Kde planety obíhají kolem Slunce.)



- 1) Uprostřed okna je žhavá koule (Slunce), kolem které obíhají planety naší soustavy.
 - 2) Spodní okno zobrazuje detail Slunce a sluneční erupce. (Obraz se může posouvat po horizontále / vertikále)
- 1/ Kde planety obíhají kolem Slunce

- 1/ Planety se posouvají / obíhají kolem Slunce
 - 2/ Detail povrchu Slunce
- 1/ Kde planety obíhají kolem Slunce

STRANA 5

(Text: Stvořil taky Měsíc a Zemi plnou stvoření, která ji obývala.)



Nejdříve je na obraze vidět vznikající Měsíc, který se postupně oddaluje. (Pro mě bylo důležité zobrazit, že Slunce, Měsíc i hvězdy byly stvořeny dávno předtím a ne "čtvrtého dne stvoření", jak si myslí většina křesťanů.)
1/ Měsíc.



Měsíc už je v pozadí a vidíme část Země i s pevninou.
1/ Měsíc a Zemi



Měsíc je už úplně vzadu a Zem je uprostřed plánu.
1/ Měsíc a Zemi plnou stvoření, která ji obývala.

STRANA 6

(Text: To všechno stvořil z ničeho – ne za jeden kratičký okamžik, ale během rozsáhlého časového období.)



Opět bílý obraz, který se pomalu vykresluje (strana 1 pospátku)
1/ To všechno stvořil z ničeho



(strana 1 pospátku)
1/ To všechno stvořil z ničeho – ne za jeden kratičký okamžik



STRANA 7

(Text: Boží svět však nebyl úplný. Ještě totiž Bůh nestvořil lidské bytosti a zem, do které je zamýšlel usadit, pro ně nebyla vhodná.)

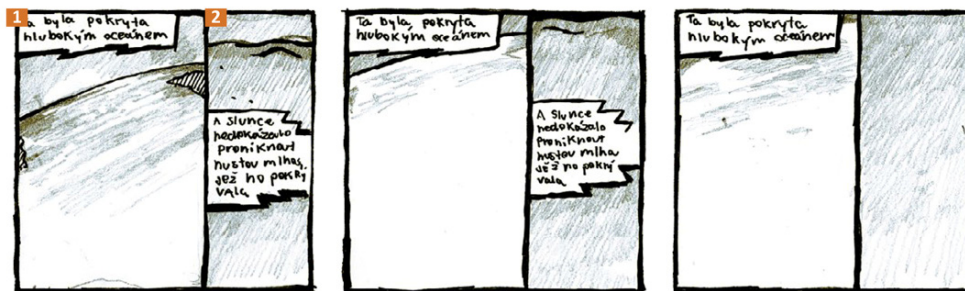


- 1) Vesmír, Slunce, tma. Kamera postupně postupuje dolů.
- 2) V druhém okně je část neprůstupné mlhy. (Mlha se pohybuje a kamera pořád klesá.)
- 3) V posledním okně je vidět spodní část mlhy a tma.

- 1) Kamera se posunula směrem dolů, stále lze vidět jen tmavý vesmír.
- 2) V druhém okně je vidět už tělo husté mlhy.
- 3) Kamera se posouvá směrem dolů.

STRANA 8

(Text: Ta byla pokryta hlubokým oceánem a slunce nedokázalo proniknout hustou mlhou, jež ho pokrývala.)



- 1) Záběr na část planety Země, která se přibližuje. (Jde o "zaslíbenou zemi" ve které se bude zbytek příběhu odvíjet.) Na obrazu jde vidět, že je celá pokryta mlhou a oceánem.
- 2) Průřez vodní hladinou, kamera se pohybuje pořád hlouběji a hlouběji do tmy.

STRANA 9 - DEN 1

(Text: Nejprve, když ještě tma noci stále zakrývala nekonečný povrch vod, Bůh promluvil k Slunci, aby vyšlo a prolomilo hustou mlhu. A tak na jeho příkaz světlo proniklo temnotu.)



1) V prvním okně obrazu je nekočný povrch vo, který plně směrem k pozorovateli

1/ Nejprve, když ještě tma noci stále zakrývala nekonečný povrch vod.

2) Postupně nad vodou vychází Slunce, které je díky husté mlze špatně vidět.

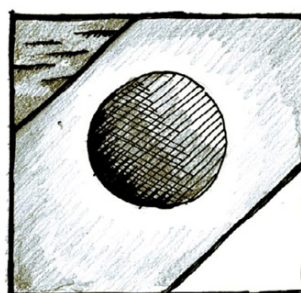
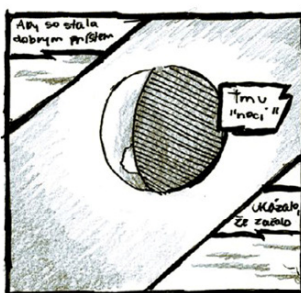
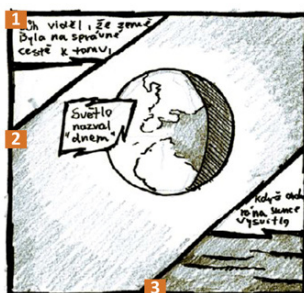
3) Záběr na mlhu, jak ní pomalu prosvítá světlo.

2/ Bůh promluvil k Slunci, aby vyšlo a prolomilo hustou mlhu

3/ A tak na jeho příkaz světlo proniklo temnotu.

STRANA 10

(Text: Bůh viděl, že země byla na správné cestě k tomu, aby se stala dobrým místem pro přebývání muže a ženy. Světlo nazval „dnem“ a tmu „nocí“. Když onoho rána slunce vysvitlo, ukázalo že začalo zvláštní Boží dílo.)



1) Okno začíná úplně světlým stavem a postupně se mění ve vodní hladinu.

1/ Bůh viděl, že země byla na správné cestě k tomu, aby se stala dobrým místem pro přebývání muže a ženy.

2) V prostředním, hlavním okně je planeta země, která se točí a je postupně zakrývána stínem.

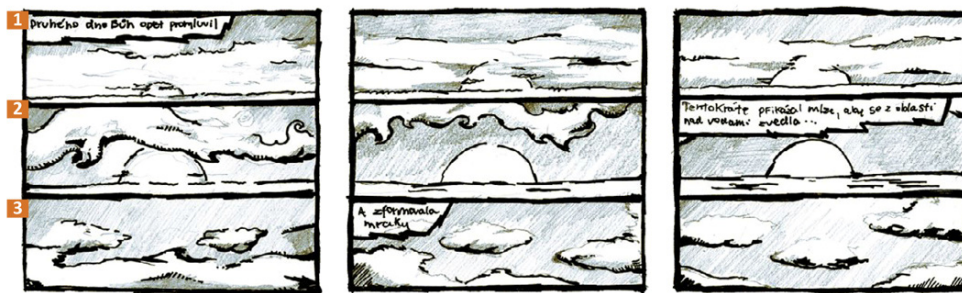
2/ Světlo nazval „dnem“ a tmu „nocí“.

3) Opak okna 1

3/ Když onoho rána slunce vysvitlo, ukázalo že začalo zvláštní Boží dílo.

STRANA 11 - DEN 2

(Text: Druhého dne /toho týdne/ Bůh opět promluvil. Tentokrát přikázal mlze, aby se z oblasti nad vodami zvedla a zformovala mraky.)



1) Mlha zahaluje vycházející Slunce nad vodami.

1/ Druhého dne Bůh opět promluvil.

2) Hustá mlha se pomalu zvedá a deformuje. V pozadí je vidět vyjité Slunce.

2/ Tentokrát přikázal mlze, aby se z oblasti nad vodami zvedla ...

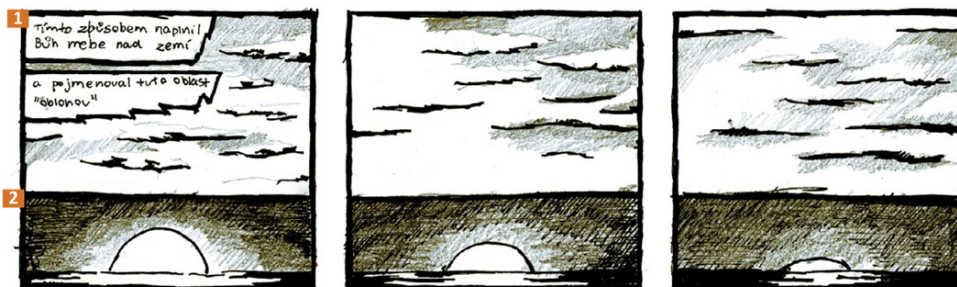
3) Záběr na skoro již přetvořené mraky na nebi.

3/ A zformovala mraky.

1) Slunce pomalu vychází

STRANA 12

(Text: Tímto způsobem Bůh naplnil nebe nad zemí a pojmenoval tuto oblast „nebem - oblohou“.)



1) Nebe, po kterém se pohybují mraky

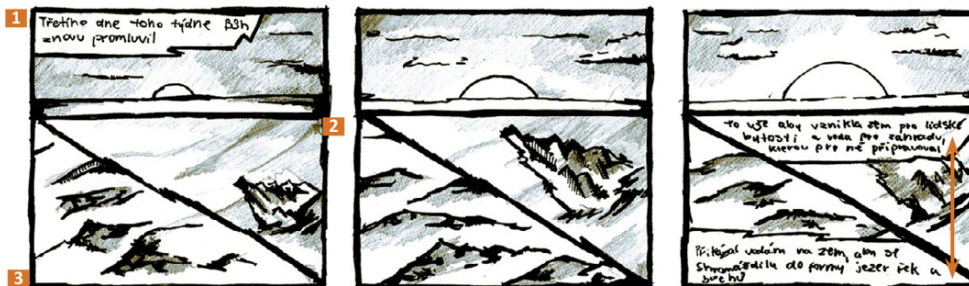
1/ Tímto způsobem Bůh naplnil nebe nad zemí.

2) Slunce na konci dne zapadá, nad vodami už není žádná mlha.

2/ a pojmenoval tuto oblast „nebem - oblohou“.

STRANA 13 - DEN 3

(Text: Třetího dne toho týdne Bůh znovu promluvil. Přikázal vodám na zemi, aby se shromáždily do formy jezer, řek a břehů. To vše aby vznikla suchá zem pro lidské bytosti a voda pro zahradu, kterou pro ně připravoval.)



1) Opět vychází Slunce nad vodami.

1/ Třetího dne toho týdne Bůh znovu promluvil.

2) Záběr na rozbouřenou vodní hladinu, pomalu z ní vystupuje část skály.

3) Průlet kamery mezi skalisky a kopci.

2) Skáliska pořád vystupují.

2/ Přikázal vodám na zemi, aby se shromáždily do formy jezer, řek a břehů.

3/ To vše aby vznikla suchá zem pro lidské bytosti a voda pro zahradu, kterou pro ně připravoval.

STRANA 14

(Text: Když vody poslechy jeho příkaz, pojmenoval suché oblasti „zemí“ a jezera, řeky a potůčky, ve kterých se teď shromáždily vody pojmenoval „moři“. Bůh uviděl, že je suchá zem nyní dobrá pro člověka.)



1) Letecký záběr na "zaslíbenou zem". Kamera se horizontálně posouvá.

2) Horizontální, perspektivní posun kamery po suché zemi.

1) Souš se vyznačí

1/ Když vody poslechy jeho příkaz, pojmenoval suché oblasti „zemí“

2/ Bůh uviděl, že je suchá zem nyní dobrá pro člověka.

1) Vody se zvírazní,

1/ a jezera, řeky a potůčky, ve kterých se teď shromáždily vody pojmenoval „moři“.

STRANA 15

(Text: Toho samého dne Bůh promluvil po druhé a přikázal zemi, aby nechala vyrůst ovocné stromy. Zem poslechla a okamžitě byla pokryta stromy, které nesly všechny možné druhy ovoce. To vše bylo taky v Božích očích dobré pro člověka. Nastal konec třetího dne.)



- 1) Ze země pomalu vyrůstá šlahoun, rostlina.
- 2) Průlet kamery mezi vyrostlými ovocnými stromy
- 3) Západ slunce nad zalesněnou zaslíbenou zemí.

- 1/ Toho samého dne Bůh promluvil po druhé a přikázal zemi, aby nechala vyrůst ovocné stromy.
- 2/ Zem poslechla a okamžitě byla pokryta stromy, které nesly všechny možné druhy ovoce.
- 3/ To vše bylo taky v Božích očích dobré pro člověka. Nastal konec třetího dne.

STRANA 16 - DEN 4

(Text: Stejně jako každý předchozí den, Bůh čtvrtého dne opět promluvil. Vydal tak nařízení, aby nebeská tělesa sloužila konkrétním účelům. Měl totiž v mysli plán, když dávno předtím stvořil Slunce, Měsíc, stejně jako stvořil hvězdy. Měly poskytovat časový rámec pro ty, kteří budou žít na zemi. Bůh je umístil na oblohu také proto, aby dávali jasné světlo ve dne a slabém v noci.)



- 1) Záběr na vesmír, nebeskou oblohu plnou známých souhvězdí a planet
- 1/ Stejně jako každý předchozí den, Bůh čtvrtého dne opět promluvil. Vydal tak nařízení, aby nebeská tělesa sloužila konkrétním účelům.
- 2) Slunce, denní obloha.
- 2/ Bůh je umístil na oblohu také proto, aby dávali jasné světlo ve dne

- 1) Vesmírem kamera velmi rychle proletí, obraz se zdeformuje
- 1/ Měl totiž v mysli plán, když dávno předtím stvořil Slunce, Měsíc, stejně jako stvořil hvězdy.
- 2) Slunce kruhovým pohybem zmizí z oblohy a vystřídá ho pomalu měsíc

- 1) Kamera se zastaví u Země, kolem které putuje měsíc a která se otáčí kolem Slunce.
- 1/ Měly poskytovat časový rámec pro ty, kteří budou žít na zemi.
- 2) Na noční obloze svítí měsíc
- 2/ a slabém v noci.

STRANA 17 - DEN 5

(Text: Pátého dne Bůh opět promluvil. Přikázal rybám a vodním tvorům, aby naplnili jezera, řeky a potoky na zemi.)



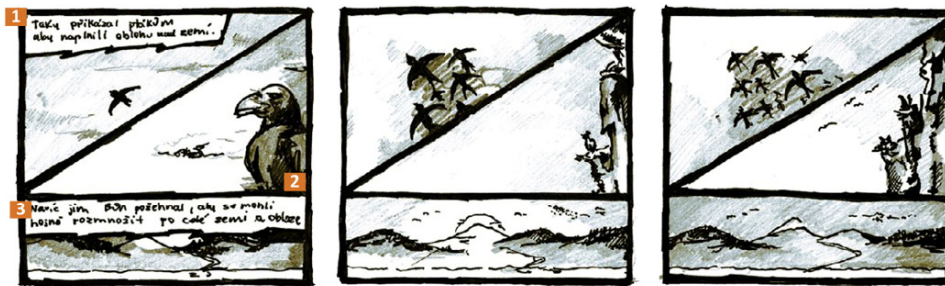
- 1) V pozadí místo, které jsme vydávali po 4 předcházející dny. Pohyb kamerou směrem dolů, k vodní hladině.
- 2) Kamera je pod prázdnou vodou.
2/ Přikázal rybám a vodním tvorům, aby naplnili jezera, řeky a potoky na zemi.
- 3) Vodní živočichové na okrajích břehů. Pohyb kamery po Z ose.

- 1/ Pátého dne Bůh opět promluvil.
- 2) Do prázdných vod najedou zprava vpluje malá ryba.

- 2) Vody už jsou plné všemožných ryb různých velikostí.

STRANA 18

(Text: Také přikázal ptákům aby naplnili oblohu nad zemí. Navíc jim Bůh požehnal, aby se mohli hojně rozmnožit po celé zemi a obloze.)



- 1) Prázdné nebe na kterém se objevuje první pták (vlaštovka)
1/ Také přikázal ptákům aby naplnili oblohu nad zemí.
- 2) Orel ve svém hnízdě. Děj začíná obrezem v oku zvířete a kamera se postupně oddaluje a jede směrem dolů
- 3) Poslední záběr na západ slunce nad naší zemí
- 3/ Navíc jim Bůh požehnal, aby se mohli hojně rozmnožit po celé zemi a obloze.

- 1) Objeví se celé hejno ptáků
- 2) Jde vidět mnoho rozličných hnízd na skále, kamera jede pořád dolů.

STRANA 19 - DEN 6

(Text: Ještě jednou Bůh promluvil. Tentokrát na začátku šestého dne, kdy přikázal zemi aby vydala různé druhy zvířat: malá stvoření, domácí a divoké tvory. A Bůh viděl, že budou dobří pro člověka.)



- 1) Horizontální záběr na zem se zvířaty
1/ Ještě jednou Bůh promluvil. Tentokrát na začátku šestého dne, kdy přikázal zemi aby vydala různé druhy zvířat: malá stvoření,
- 2) Detail podzemí.
2/ A Bůh viděl, že budou dobří pro člověka.

- 2) Horizontální posun kamery.

STRANA 20

(Text: A toho samého dne Bůh opět promluvil. Řekl: „Učiňme lidské bytosti!“)



- 1) Celý obraz je černý, tmavý a postupně se v něm vykresluje silueta člověka.
1/ A toho samého dne Bůh opět promluvil.
Řekl: „Učiňme lidské bytosti!“

PŘÍLOHA P II: OBSAH DATOVÉHO CD

Přiložené CD obsahuje:

- tuto práci ve formátech PDF a DOC (Adobe Acrobat a Microsoft Word)
- video prezentaci animací
- motion videa
- náhled interaktivního komixu v podobě SWF a EXE souboru
- storyboard ve formátu PDF