

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce
IRSKÝ DENÍK – INTERAKTIVNÍ E-BOOK
BcA. Oliver Vršanský

Plzeň 2016

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program

Výtvarná umění

Studijní obor

Intermediální tvorba, specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Diplomová práce

IRSKÝ DENÍK – INTERAKTIVNÍ E-BOOK

BcA. Oliver Vršanský

Vedoucí práce: prof. akad. mal. Jiří Barta
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2016

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen
uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, červenec 2016

.....

podpis autora

Rád bych poděkoval za odborné vedení
panu prof. akad. mal. J. Bartovi.

OBSAH

1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace	1
2. Téma a důvod jeho volby	5
3. Cíl práce	7
4. Proces přípravy.....	8
5. Proces tvorby.....	12
5.1 Výtvarno a animace	12
5.2 Forma deníku.....	14
5.3 Dokončení díla.....	16
6. Technologická specifika	17
7. Popis díla.....	20
8. Přínos práce pro daný obor	25
9. Silné stránky	27
10. Slabé stránky.....	28
11. Seznam použitých zdrojů	29
11.1 Knižní a periodická literatura	29
11.2 Internetové zdroje	29
12. Resumé	31
13. Seznam příloh	33

1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Už ve své bakalářské práci jsem zmínil, že zásadními momenty, které mě nasměrovaly k tvorbě animovaných a interaktivních děl, byly studium v ateliéru animace profesora Jiřího Barty a několik lekcí sloužících k uvedení studentů do tvorby animace a interaktivity v programu Flash, které v letech 2011-2012 vedl Jaromír Plachý.

Prapůvodní základ lze vysledovat samozřejmě až do dávných dob prvních pokusů, ale je to právě setkávání s lidmi, kteří v oboru mají profesionální zkušenosti a znalosti, a jsou ochotni je sdílet, co považují za nejdůležitější faktor, který člověka po tvůrčí stránce posouvá vpřed, stejně jako konfrontace s jejich názory.

První rozsáhlejší animovanou a interaktivní práci v mé tvorbě byla hra s kulatým medvídkem, na které jsem se pod vedením Jaromíra Plachého naučil ony zmíněné základy tvorby v programu Flash. Roku 2012 jsem ji zanechal ve stavu rozpracovanosti. I když tento pokus označuji za "rozsáhlejší", celková hrací doba nepřesahovala 2 minuty. O rok později jsem jako bakalářskou práci vytvořil návrh počítačové hry Telepes v podobě výtvarného řešení a hratelné ukázky. Jednalo se o komorní sci-fi námět stylizovaný do podoby interaktivního komiksu s herními prvky řadícími tuto hru do žánru adventur. Návrh směřoval k tak rozsáhlému výsledku, že bez spolupráce s programátorem a většího množství času nebylo možné ve stanoveném čase vytvořit hru jako uzavřený veřejně prezentovatelný celek, a zůstalo tedy u jakéhosi prototypu pro předvádění potenciálním spolutvůrcům, kteří by měli zájem dílo dokončit.

Během magisterského studia jsem vytvořil redesign úvodních titulků k filmu *Down by Law* režiséra Jima Jarmusche¹ v animované podobě a animatik k filmu podle povídky H. P. Lovecrafta *Cosi* v měsíčním světle². Druhé jmenované dílo prokázalo, že je pro mne nezbytné spolupracovat s

¹ *Mimo zákon* [Down by Law] [film]. Režie Jim JARMUSCH. USA, 1986.

² LOVECRAFT, H. P. *Štín z času a jiné horror*. Ilustroval Karel SAUDEK. Praha: Česká speleologická společnost, 1997. ISBN 80-5304-53-8.

dramaturgem, nejlépe i se scénáristou. Přesto oba tyto počiny uvádím proto, že mi umožnily vyzkoušet si výtvarné možnosti své i média, ve kterém se pohybují. Zásadním poznatkem, který se později mnohokrát připomněl, byla skutečnost, že práce s autentickým (analogovým) materiálem mi svědčí mnohem více, než spoléhání na schopnosti digitální grafiky. Ručně kreslené či malované výtvarné podklady v mých pracích vždy vycházely lépe, zmíněný film podle H. P. Lovecrafta byl vytvářen zakrýváním ploch klovatinou a následnou malbou různě ředěnou tuší. Opakováním tohoto postupu jsem dosáhl výtvarné podoby, kterou osobně pokládám za příjemnou, a rád bych proto tento postup ještě někde využil.

Roku 2013 jsem na krátkém vzorku interaktivní animace, kterým jsem zpracovával vlastní povídku Chrám, vyzkoušel různé možnosti, které nabízí interaktivní animovaný e-book. I když text a obraz byly ještě striktně odděleny, tato zkušenost pro mě byla velmi cenná. Poté jsem se chopil již rozpracovaných materiálů, dotvořil jsem animační podklady pro pokrytí celého příběhu hry Telepes a v letním semestru akademického roku 2014/2015 jsem přepracoval hru s medvídkem, kterou jsem nazval vcelku prozaicky Medvěd. Rozšířil jsem výtvarné podklady, příběh i herní mechaniky, a zveřejnil tuto hru na internetové stránce.

Na podzim roku 2015 jsem se zúčastnil programu Game design, v němž se náš ateliér zapojil do spolupráce s Matematicko-fyzikální fakultou Univerzity Karlovy. Studenti různých fakult se v tomto studijním programu sdružili do malých týmů, jejichž úkolem bylo vytvořit prototyp krátké počítačové hry. Byl jsem členem týmu pracujícího na hře Charles Bridge Simulator spolu s Lenkou Kulhánkovou z ateliéru animované a interaktivní tvorby, jejímž úkolem byla výtvarná podoba hry, a Janem Šnáblem a Martinem Mirbauerem z Matematicko-fyzikální fakulty, kteří se starali o programátorskou část tvorby. Mým úkolem bylo vytvářet animace postav z podkladů Lenky Kulhánkové v programu Unity, ve kterém se spolupráce všech členů týmů skládala dohromady. Každý tvůrčí tým v tomto programu

měl také tzv. mentora, odborníka z herního průmyslu, který poskytoval konzultace a rady jak teoretického, tak technického rázu. Naším mentorem byl Vladimír Hrinčár ze společnosti Hyperbolic magnetism. Zkušenosti získané zde považuji za naprosto nedocenitelné, protože výtvarník si jen těžko dokáže představit veškeré náležitosti, které musí dodržovat, a omezení, která na něj čekají, při tvorbě díla, ve kterém se schází tolik profesí. Animátor by měl mít jistou průpravu, neboť by měl být technicky zdatný a schopný se orientovat v digitálním prostoru, ve kterém hra vzniká, a animovaný film je také věc vyžadující spolupráci mnoha různých profesí. Stejně tak jako pro něj, i pro tvorbu počítačové hry platí, že autentická zkušenost je zásadní, a zároveň nepřenositelná.

Práce, které jsem dosud zmiňoval, byly vždy součástí nebo iniciativou školní. Kromě toho jsem v průběhu let 2012-2016 spolupracoval v několika nadšeneckých uskupeních na hře s tematikou čínského útlaku obyvatel Tibetu, jiné hře, která se snaží adaptovat bulharskou lidovou zábavu se sázením na slepici v ohradě, a na hře vycházející z knihy Den trifidů od Johna Wyndhama³. Vzhledem k tomu, jak rozsáhlý projekt je každá tvorba hry, není divu, že u všech prozatím vývoj ustrnul v rozpracovanosti, ale opět si vážím zkušeností získaných v průběhu jejich tvorby a považuji načrtnuté náměty za dostatečně zajímavé na to, aby byly někdy v budoucnu využity.

Jak lze snadno vyvodit z předešlé krátké historie mé animované a interaktivní tvorby, domnívám se, že je lépe pustit se s pětičlenným týmem do tvorby jedné hry, než s jednočlenným týmem vytvářet naráz pět her.

Myslím, že v případě své diplomové práce jsem uspěl přinejmenším v této základní podmínce, neboť ve výsledku se mi podařilo pro spolupráci získat programátora i zvukaře. O dalších členech týmu pro tvorbu her, kteří jsou nezbytní, se zmíním v dalších kapitolách.

Na závěr této kapitoly připojuji ještě zamyšlení nad současnou situací ve světě herního vývojářství. Vycházím při tom z informací, které dlouhodobě

³ WYNDHAM, John. Den trifidů. Praha: Mladá fronta, 1972.

vstřebávám z internetového zpravodajství o počítačových hrách, jakož i z velmi užitečných přednášek o Game designu, které na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara od letního semestru akademického roku 2015/2016 vede Martin Vaňo.

V době, kdy byla na internetu uveřejněna hra Samorost⁴ studia Amanita design (původně tedy diplomová práce Jakuba Dvorského), bylo v tomto médiu ještě stále dost prostoru pro to, aby se roznesla po celém světě a získala si svou početnou základnu fanoušků. Přiznávám této hře veškeré objektivní kvality, které má, ale navíc jsem přesvědčen, že vznikla ve vhodné době. Nyní již celé studio ví, že pokud vytvoří další hru, má stále příznivce, kteří ji rádi budou hrát.

V této chvíli je herní trh ovšem naprosto přeplněn. Každý den na Appstore (oficiální internetový distribuční portál společnosti Apple) vychází 500 nových her⁵, a v množství kvalitativně převážně nízkých her může i vynikající dílo zaniknout. Přesto je současnost dobou, kdy je tvorba her nejdostupnější za celou historii. Vytvářet hry může i jeden člověk, může to být umělec - hudebník, výtvarník, scénárista - nebo skupina takových lidí. Takový člověk nemusí být vědcem, jak tomu bylo před téměř 60 lety, kdy vznikla hra Tennis for Two⁶, ani nemusí být schopen pájet elektrosoučástky nebo psát dlouhé řádky textu, kterému někteří lidé vůbec nerozumí.

Je to právě díky této dostupnosti, díky nástrojům, které byly za dobu vývoje počítačových her vytvořeny, proč je herní trh přeplněn. Každý vytvoří svou hru. Ale i proto, že je tato možnost dána všem, považuji za důležité usilovat o to, aby bylo spektrum počítačových her rozšiřováno o nové formy a obsahy.

⁴ Samorost, 2003.

⁵GRAFT, Kris. 500 games launched per day on iOS last year (and other digital sales facts). In: *Gamasutra* [online]. March 2, 2015 [cit. 2016-07-24]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/news/237811/500_games_launched_per_day_on_iOS_last_year_and_other_digital_sales_facts.php

⁶ Tennis for Two, 1958.

2. Téma a důvod jeho volby

Téma "interaktivní animace: e-book" pro mě bylo lákavé z toho důvodu, že veškeré své práce chápu jako jakési vyprávění, a tedy vnímám jeho literární část jako důležitou, a také proto, že oproti počítačové hře v klasickém pojetí nabízí různé zcela odlišné způsoby vyjadřování. Jak se v průběhu tvorby ukázalo, hra i e-book mají k sobě velmi blízko. Až tak, že se mohou prolínat. Zpočátku jsem vnímal e-book příliš klasicky. Text má své vymezené místo, ilustrace také. Při zkoumání možností tohoto média v případě díla Chrám jsem využíval některá slova v textu tak, že při interakci zazněl odpovídající zvuk. Obraz pak zůstával ve vymezeném rámečku, kde se buď odehrála animace jen pro zpestření divákova zážitku, nebo vyžadoval větší zapojení v duchu adventurních her.

E-book ovšem může být čímkoli, co pracuje s textem a obrazem. Jednotlivé složky mohou být různě zastoupeny, ale při zkoumání hranic tohoto útvaru se opět blížíme k počítačové hře, což je termín zahrnující širší oblast interaktivních počinů. Pokud bychom různě pracovali s množstvím textu a obrazu, mohli bychom dospět například do stavu, kdy máme jen obrazovou část, a je pak otázka, jestli v celém díle ještě stále zůstal "book".

Stejně jako mnohé tištěné knihy pracují hravě s typografií, i e-book by se takto zcela obešel, a v rukou schopného grafického designéra by mohlo jít o znamenité dílo.

Má volba pro upřesnění tématu je "cestovní deník". Jelikož se jedná o měkkou osobní formu, je možné využít obrazu i textu zcela volně ve vzájemném spojení. Stejně tak do výsledné podoby patří etikety, předměty nalezené po cestě, stejně jako špína i mechanické poškození celého objektu nebo jeho částí.

Deníky, které si psal František Skála při cestě do Benátek roku 1993⁷, jsou skvělé artefakty. Podle mého názoru každý osobní deník odráží duši, charakter nebo temperament jednotlivce, ať už jde o deník klasický, nebo

⁷ SKÁLA, František. Praha - Venezia: cestovní deníky 1993. Praha: Arbor vitae, 2011. ISBN 80-86300-63-3.

cestovní. I když jsem se tedy během tvorby snažil zanést na stránky interaktivního deníku živost a rozmanitost přístupu, domnívám se, že na povrch vždy více či méně prosvítá jakási klasická úpravnost, kterou považuji za svou součást, a pokouším se s ní pracovat, aby neomezovala volnost mé tvorby. V případě mé diplomové práce se jedná především o text psaný do bloku snažící se vyplnit veškerý prostor. Jiná velikost a jiný charakter písma se objevil pouze v momentě, kdy je hlavní postava opilý. Vycházel jsem však z vlastního cestovního deníku, u kterého považuji za důležitou autentičnost výpovědi obsahové i formální, i když nese tyto zmíněné neduhy.

Tímto se dostávám ke třetí vrstvě tematického vymezení svého díla. Po výběru útvaru e-booku a osobního deníku jsem jako náplň deníku nejprve zvažoval zpracování povídky o expedici na jižní pól, ale poté, co jsem v létě 2015 navštívil Irsko, rozhodl jsem se svůj skutečný klasický cestovní deník zpracovat do interaktivní podoby. Později jsem tento námět několikrát přepracoval, takže výsledkem byl vlastní fiktivní příběh, který si z původního deníku uchoval některé reálie stejně jako můj obdiv k irské krajině a lidem, ale který byl doplněn odkazy na irskou mytologii a určitým množstvím vlastní volné fantazie.

3. Cíl práce

Konečným produktem mé diplomové práce je interaktivní animovaný e-book v podobě rozsáhlejšího flashového projektu. Náplní práce animátora v případě takového projektu při práci v týmu může být výtvarná podoba a animace. V mém případě bylo cílem vytvořit interaktivní cestovní deník z hlediska námětu, scénáře, výtvarné podoby, animací a návrhu herních mechanik. Ucelené dílo z něj však vytvořila pouze spolupráce s programátorem Janem Kroupou a zvukařem Matoušem Vernerem. Rozložení množství práce je upřesněno v dalších kapitolách. V závěru tvorby je tedy Irský deník jakási prezentovatelná raná verze hry, jejíž základní herní mechaniky fungují a umožňují hráči projít celým příběhem od začátku až do konce.

Cíl své práce při tvorbě takové hry vidím ve snaze o vznik něčeho, co bude vizuálně příjemné, co vypoví nějaký příběh, snad přinese hráči alespoň nějaké množství humoru a zcela se obejde bez násilí. Tím vším bych chtěl svým dílem vytvořit možnou paralelu hrám, které vytváří zástupci středního proudu současných herních studií. Takové hry, které se nenechávají svazovat zvyklostmi běžné produkce, vznikají už delší dobu a není jich málo. Ale jak jsem zmínil v první kapitole, dnes má možnost vytvořit hru skoro každý. Proto i já využívám této možnosti vyjádření, a pokud si má práce najde diváka, pak měla smysl.

4. Proces přípravy

Za přípravu k tvorbě své diplomové práce považuji vše od shromažďování informací a inspirací souvisejících s možným směřováním tohoto díla až po jednu z úvodních fází tvorby hry, která se vcelku trefně nazývá "Nápad".

V rámci této počáteční fáze vývoje hry si tvůrci mají určit základní cíle. Jakou emoci má hra vyvolat, jaké poselství předat. Je třeba také vymezit její žánr a rámcově definovat herní mechaniky. V neposlední řadě je třeba zkonfrontovat tvůrčí úmysl s vlastními možnostmi. Součástí tohoto rozvažování je také jakýsi "průzkum trhu" sloužící k získání inspirace a představy o tom, jaké podobné věci vznikají ve světě, z čeho se do budoucí tvorby můžeme poučit, nebo čeho se máme vyvarovat.

Následující fází vývoje hry je preprodukce, během které se dořešují detaily ohledně charakteru prostředí, interakcí a případně zvukové stránky. Tvůrce by měl zhodnotit časovou náročnost celého projektu, jakož i jednotlivých částí, a zvážit, kolik peněz nebo času bude pro realizaci potřeba.⁸

V mém případě probíhala příprava tak, že jsem nějakou dobu strávil vytvářením zkušebních prototypů, ačkoli nešlo o postup odpovídající ustáleným zvyklostem. Jak jsem již zmínil, přednášky o Game designu na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara začal Martin Vaňo vést v únoru 2016. Tou dobou byla má diplomová práce již v takové fázi tvorby, že mnohé užitečné informace pocházející z oněch přednášek jsem se již neodvážil využít. Nepohlížím ale na tuto skutečnost s výčitkami, že v některých konkrétních situacích jsem mohl postupovat jinak. Pokusil jsem se své diplomové práci věnovat to nejlepší, co jsem mohl, a nově nabyté informace rád využiji v budoucí tvorbě nebo při dalších úpravách Irského deníku. I když se dílo dostane do podoby, kdy je možné jej prezentovat, je před ním ještě dlouhá doba, kterou může tvůrce věnovat úpravám, opravám a ladění.

⁸ VAŇO, Martin. Vývojový proces hry [přednáška]. Plzeň: ZČU, 2.března 2016.

Zkušební prototypy, o které se tedy jednalo v mém případě, spočívaly spíše v zjišťování toho, co unese formát interaktivní e-knihy, jaké postupy fungují, jaké naopak způsobí zmatení hráče. I tak jsem získané poznatky využil spíše rámcově, protože aplikovány na obsah a formu, které má diplomová práce dosáhla v závěru, působily vždy trochu jinak než při původních zkouškách.

Inspiraci pro herní mechaniky i výtvarnou podobu jsem hledal na různých místech. Jako obvykle se nabízí hra *Machinarium*⁹, která spojuje krásné výtvarno s vynikajícími animacemi, zajímavým příběhem a mechanikami odpovídajícími klasickým hrám žánru adventury. Tyto mechaniky ale v případě Amanita designu prošly pozitivním vývojem směrem k tomu, aby si hráč mohl zážitek užít. V 90. letech 20. století, kdy byl žánr adventur na výsluní, nebyl herní zážitek přístupný pro tak široké publikum. Jako klasický příklad uvedu situaci, kdy hlavní postava sesbírala nějaké množství předmětů, a pak se ocitla v situaci, odkud možné pokračování bylo pouze za užití některého z nich. Interakce ale neproběhla intuitivně. Hráč musel sám zjistit, jestli se některé z předmětů dají kombinovat dohromady, případně jakého výsledku dosáhne, pokud zvolí některý z předmětů a zadá jeden z devíti povelů, které patřily ke klasické výbavě tehdejších mechanik. Z dnešního hlediska by pro většinu hráčů takový zážitek byl silně frustrující. Pokud hlavní postava získala do inventáře krumpáč, mohla s ním naložit různými způsoby. Podle zvoleného způsobu hra zareagovala. Pokud hráč tedy zadal povel "podívat se na", hra odpověděla "je to krumpáč". Následovaly povely typu "použít", "dát", "zkombinovat", "mluvit", a další. Samozřejmě v případě "mluvit" s krumpáčem hra odpověděla zhruba ve smyslu "tohle nikam nevede". Pro mě osobně stačilo několikrát opakovaně slyšet "tohle nikam nevede" a zanechal jsem snah o její dokončení.

⁹ *Machinarium*, 2009.

Aby hra nekladla hráči odpor, a naopak mu umožnila co nejplynulejší průchod, bylo jedním z mých hlavních předsevzetí, a inspiraci k tomuto jsem rozhodně získal i při vlastní zkušenosti s hraním Machinaria.

Dalším koncepčním inspiračním zdrojem mi byla hra Superbrothers: Sword and Sworcery EP od tvůrčí společnosti Superbrothers, společnosti Capy a hudebníka Jima Guthrieho¹⁰. Výtvarně jde o tzv. pixel art, což je v jádru výtvarná podoba, která mi není příliš blízká, neboť se domnívám, že do určité míry stírá vlastní rukopis výtvarníka. Ale atmosféra, které tvůrci této hry dosáhli, mě oslovila dostatečně na to, abych se do hry ponořil hlouběji. Z hlediska mechanik jde stejně jako v případě hry Samorost a Machinarium o adventuru, ale jsou zde přidány některé prvky odpovídající hrám na hrdiny (RPG - role playing game). Z těchto dvou uvedených příkladů jasně vyplývá, že pro mou tvorbu je vždy důležité vyprávění.

Superbrothers vnímám ale také jako explorační hru. Prostředí, ve kterém se odehrává, je celé interaktivní. I když to neznámá, že by se člověk mohl odchýlit od lineárního děje, je příjemné, že na hráčův impuls hra reaguje, i když třeba jen ve smyslu vizuální jednohubky. Při poklepání se keř zachvěje, ovce poskočí, na jezírku se rozběhnou vlnky. Také úkoly, které jsou kladeny před hlavní postavu, jsou netradiční. V jednu chvíli může příběh pokračovat pouze v případě, že hráč pohladí duhu.

Při snaze o netradiční vyprávění nebo herní mechaniky je velmi náročné vyvážit jiný zážitek tak, aby si hra pro hráče stále zachovala srozumitelnost. Další výtvarnou inspirací mi byly ovšem již zmíněné deníčky Františka Skály, a to především pro jejich volnost vyjádření, rozmanitost forem, využití koláže a velký osobní vklad, který je z výsledku cítit.

V rámci přípravy vyplynulo, že důležitým je, aby má práce předala co nejlépe mé vlastní pocity z irské přírody. Přírody ve smyslu všeho, co utváří jedinečný charakter tohoto kraje, což jsou nejen krajinné útvary a rostliny, ale také zvěř, lidé a národní kulturní povědomí.

¹⁰ Superbrothers: Sword and Sworcery EP, 2011.

Žánr mé diplomové práce se definoval sám díky oné potřebě vyprávět příběh, stejně jako díky inspiraci výše uvedenými hrami. Jde tedy v jádru o herní mechaniky adventury, ale forma deníku sama nabídla další možné postupy.

Také jsem zvážil, jaké jsou možnosti pro realizaci takového projektu. Během studia jsem si osvojil různé způsoby tvorby interaktivity v programu Adobe Flash. Nespornou skutečností však je, že pokud člověk nemá profesionální znalosti v oboru, ve kterém chce tvořit, bude jeho nápad omezován právě jeho limitovanými schopnostmi. Je poměrně běžné, že si člověk dokáže představit, že by něco nějak fungovalo, ale realizovat tuto představu může vyžadovat znalosti a schopnosti, které člověk s nápadem třeba nemá. Jako zářný příklad jednočlenného týmu vidím Jaromíra Plachého, který si své první filmy úspěšně nazvučil sám. V současné chvíli ale ku prospěchu vlastní tvorby už spolupracuje s hudební skupinou DVA, a také jeho čím dál komplexnější hry vznikají ve spolupráci s programátorem.

Své schopnosti jsem tedy viděl ve výtvarné, animační, příběhové a koncepční realizaci. Základní interaktivitu jsem také obstaral vlastními schopnostmi. Zásadní díl funkční stránky však vytvořil programátor Jan Kroupa a veškerou starost o zvuk přijal Matouš Verner. Oba dva jsem zmínil již ve třetí kapitole.

Jak se ale později ukázalo, týmu vytvářejícímu hru, je bezpodmínečně zapotřebí game designéra. Jde o profesionálního konzultanta, který řeší otázku toho, jakým způsobem bude hru zažívat hráč. Toto je možné do jisté míry zjistit během testování, ale právě zkušenost game designéra má již od počátku vést dílo správným směrem. Domnívám se, že v tomto ohledu má před sebou má vlastní tvorba ještě velké výzvy.

5. Proces tvorby

5.1 Výtvarno a animace

Nejprve jsem zamýšlel celý interaktivní e-book vytvářet jako aplikaci v programu Unity. Tento program má své vlastní animační nástroje, které jsou některými prvky blízké nástrojům programů Flash nebo After Effects od firmy Adobe. Jako celek je ale Unity koncipován jako program pro tvorbu her na různé platformy (windows, android, iOS atd.). Nejvhodnějším vstupním materiálem pro Unity jsou výtvarné podklady připravené pro ploškovou animaci, kdy v programu jsou pak uchovávána data o pohybu jednotlivých plošek. Animace sekvencí obrazů je zde také možná, ale je datově náročnější. V případě velkých obrazů výrazně náročnější.

Omezením, se kterým se tvůrce musí u počítačových her vyrovnat, je právě datová náročnost. Jak je známo o filmové produkci, animátor může do stříhacího programu (např. After Effects) vložit velmi dlouhou sekvenci obrázků, použít na ně množství efektů a vrstev, něco vyklíčovat, vložit předměty, které se animují podle automaticky detekovaného 3d prostředí, upravit barevnost, kontrast, přidat filtry. Když je spokojen, nechá film "vyrenderovat", čili spočítat veškeré úpravy, které vytvořil, a vyprodukovat do jednoho videosouboru, který si divák pustí z počítače, na televizi, v telefonu. Stříhacímu programu v počítači trvá spočítání každého tohoto snímku dlouho, v některých případech (rané 3d filmy jako Luxo Jr.¹¹) i hodiny - záleží na vybavenosti výpočetní techniky. Jakmile ale vytvoří výsledný produkt, můžeme si ho pustit na nejobyčejnějším přehrávacím zařízení a vše běží plynule.

U počítačových her je tomu jinak. Nejde totiž o různě poskládané přehrávání filmu, ale o vykreslování a animaci různých na sobě nezávislých prvků. Pokud tvůrce chce, aby hra na běžném počítači běžela plynule, musí ji vytvářet s vědomím toho, jak je který prvek náročný. Vše se totiž v počítači vypočítává právě ve chvíli, kdy hrajeme, ne předem, jako u filmů. Velké

¹¹ *Luxo junior* [Luxo Jr.] [film]. Režie John LASSETER. USA, 1986.

obrazy animované snímek po snímku jsou velmi náročné a plynulost přehrávání při jejich zobrazování klesá. Takový případ je například otáčení stránek v mé diplomové práci. Úvodní animace s deníkem na lavičce byla ale vložena do flashového projektu jako video, způsobem, který si s takovými situacemi umí poradit efektivněji. Tento postup je možnou cestou pro další zlepšování výstupu.

Jak je ale evidentní, 2d počítačové hry jsou přístupnější spíše ploškové animaci. Program Unity obsahuje rozšíření, které je schopné manipulovat s bitmapou (tedy ploškou) tak, aby byla ohebnější a její pohyb plynulejší. Určitou dobu jsem tedy pracoval s ploškovou animací v této formě, ale později jsem opustil program Unity a vrátil se k programu Flash.

Vzhledem k možnosti rozdělit projekt na menší části a tomu, že Flash je velmi dobře uzpůsoben na animaci, nakonec jsem přeci jen vytvářel svou diplomovou práci v tomto programu, se kterým mám zkušenost již od druhého ročníku bakalářského studia. Protože dosavadní výtvarno bylo neuspokojivé, rozhodl jsem se poněkud zanedbat ona datová omezení, a s vědomím možného kolísání plynulosti jsem se rozhodl pro sympatičtější podobu animace, kde byla více zastoupena klasická kreslená, oproti ploškové.

Původní výtvarnou podobu jsem tedy kreslil perem a tuší, následně kombinoval s černobílými lavírovanými plochami, a poté dobarvoval v počítači v programu Adobe Photoshop. Součástí deníkové formy byly také různé nalezené materiály - etikety, přírodniny -, které jsem nejprve převážně kombinoval opět v počítači.

Po nějaké době se ukázalo, že čím méně do výtvarné podoby zasáhne počítač, tím lépe. Proto druhou, přepracovanou podobu, jsem opět kreslil perem a tuší, ale snažil jsem se uvolnit svůj rukopis natolik, aby se přiblížil nedbalosti nebo časové tísně, které jsou pro deníkové zápisy příznačné. Barevnost kresbě jsem dodával nyní už nikoli v počítači, ale malbou akvarelem. Takto připravený materiál jsem oskenoval a prolul s texturou

starého zažloutlého papíru. Celému výsledku ale výrazně pomohlo i to, že jsem veškerý materiál vytvořil ve fyzické podobě. Účtenka z hospody, vystřížený kus papíru, etiketa od banánu, vše vypadalo přirozeněji, když bylo snímáno jako skutečný existující předmět z fyzického světa. Samotný deník jsem sešil jako jednoduchou složku z ledabyle nařezaného papíru, nechal jsem uvnitř patrné šití, a storyboard jsem vytvořil přímo na stránkách tohoto deníku.

Mimo vše, co se odehrává "na papíře" je součástí celku také úvod focený jako pixilace, a poté upravovaný v postprodukcii, a taktéž pixilací provedená minihra míchání květů náprstníku s vodou. Tato část byla nafocena se skutečnými objekty a ve výsledku se objevuje jako cosi odehrávajícího se "na ploše deníku". Zamýšlený efekt je takový, jako když si člověk na sešit otevřený na stole položí hrníček.

5.2 Forma deníku

Charakter deníku je dán tím, že do něj člověk zapisuje v různých situacích a rozpoloženích a vkládá nalezené materiály. Osobně jej vnímám mnohem víc v kategorii artefaktu, a proto myslím, že si může dovolit jiné věci, než literatura nebo výtvarné umění, a přesto zcela pochopitelně čerpá z obou.

Literární textová část interaktivního deníku byla otázkou řešenou delší dobu, různí „pokusní diváci“ mé práce v průběhu tvorby přicházeli s různými názory na to, jestli vůbec, kolik, případně v jaké podobě, by se ve výsledku měl text vyskytovat.

Domněnka, že velké množství textu nepatří do výtvarného díla, je nepochybně mylná. Když se podíváme na komiks jako útvar, je samozřejmě možné jej pojednat celý bez použití jediného slova, ale na stejnou úroveň je podle mého názoru potřeba postavit komiks s velkým množstvím textu, ať už přímé řeči nebo textu vypravěče. Jako hlavní problém, který je zde potřeba vyřešit, vidím způsob, kterým je tento text postaven před čtenáře / diváka.

Komiks je tedy médium, jehož tempo určuje sám čtenář. Je samozřejmě v moci scénáristy i výtvarníka využít metod, které příběh posouvají různou rychlostí, ale nesporným faktem je, že člověk komiks čte tehdy a tak rychle, jak jemu vyhovuje. Protože na něj není dílem vyvíjen tlak, může – jak běžně činí děti – komiks číst nejdříve po obrazech, a až později se vrátit na začátek, a celý příběh prožít znovu i se slovní částí.

Zajímavým pokusem příbuzným těmto postupům byl film *Slocum sám na moři* (*Slocum at Sea with Himself*) od Paula Fierlingera a jeho ženy z roku 2015¹². Šlo o celovečerní animovaný film, ve kterém byl hojně použit text oběma způsoby zmíněnými u komiksu. Dialogy tedy také obstarával text, kromě ruchů a hudby se film zcela obešel bez mluveného slova. Nejednalo se ale o takový příběh, jako byl celovečerní film *Billa Plymptona*¹³, který fungoval beze slova bezvadně. Ve filmu *Slocum sám na moři* se odehrávalo mnoho komplikovaných dějů, vypravěč i dialogy zabíraly mnoho prostoru. Někteří diváci si tento film pochvalovali, ale já jsem z něj nabyl pocit, že jsem nucen do čtení rozsáhlých bloků textu, na které zrovna nemám náladu, chci se dívat na film, ale když přestanu číst, uteče mi důležitý detail nebo nepochopím další děje.

V uvedených filmech divák neurčuje tempo díla. Musí jej sledovat tou rychlostí, kterou je naservírováno, a nutnost číst spoustu textu na něj tlačí.

U svého interaktivního cestovního deníku jsem naopak chtěl právě v tom dát divákovi co nejvyšší míru volnosti, aby si mohl podle chuti udělat čas na libovolnou část díla. Celý příběh by měl fungovat (tedy být odvyprávěn) v obrazové animované části, ve které je po divákovi požadována poměrně jednoduchá forma interakce. Přečtení textu není podmínkou pro to, aby divák pochopil příběh, ale přesto o jeho významu nepochybuji. Ručně, poněkud narychlo, nemotorně, nesourodě psaný text, je jedním z důležitých poznávacích znaků deníku. Takže z hlediska formy jej považuji za nezbytný. A pokud divák celou interaktivní animaci odehraje, prohlédne si ji, a má na

¹² *Slocum sám na moři* [*Slocum at Sea with Himself*] [film]. Režie Paul FIERLINGER. USA, 2015.

¹³ *Šálení* [*Cheatin*] [film]. Režie Bill PLYMPTON. USA, 2013.

to náladu, může se vrátit na libovolné místo v deníku a přečíst si i textovou část.

V takovém případě by divák měl obdržet rozšíření svého dosavadního zážitku, protože text samozřejmě nemůže jen kopírovat obraz. Kvalitu literární části jako autor nemohu posoudit objektivně, ale po několikaletých úpravách se mi podařilo dospět k takové podobě, která mně samotnému nevadí, a tak bude snad i pro cizího čtenáře / diváka snesitelná.

5.3 Dokončení díla

V této chvíli si hráč může Irský deník projít od začátku do konce, ale z hlediska procesu tvorby hry, jak byl předestřeno na přednáškách Martina Vaňy, považuji toto dílo za první hratelnou verzi. Od nápadu přes vizuální ukázky a funkční prototyp je cesta k optimálnímu hráčskému zážitku dlouhá a jejím základním kamenem je testování. V podobě, ve které je nyní Irský deník, je třeba jej nechat hrát množstvím nezávislých osob, a podle jejich reakcí upravovat a opravovat, aby se zcela vymýtily chyby bránící hráči si hru užít.

6. Technologická specifika

Interaktivní animovaný e-book Irský deník byl vytvořen v rozlišení 1920x1080 v programu Flash, výtvarné materiály byly zpracovány v programu Photoshop. Z technického hlediska jde o 21 souborů swf, tedy videosouborů s interaktivitou, které jsou hlavním formátem pro export z programu Flash. Tyto soubory obsahují jednotlivé obrazovky, s nimiž pracuje hlavní soubor s názvem "start", ve formátu swf nebo exe. Ze souborů obsahujících jednotlivé obrazovky je v samostatné podobě soubor s úvodem, tutoriál (krátký úvod do herních mechanik) a závěr. Ostatní soubory jsou v dvojí podobě, která vyplývá z charakteru díla. Jde o devět dvojstran ve dvou variantách, neboť funkčnost a způsob průchodu těmito obrazovkami se liší podle toho, zda hráč už konkrétní obrazovku přečetl (dohrál), nebo ne.

Ve všech obrazovkách je interaktivita vytvářena skriptem v programovacím jazyku actionscript3. Základní funkčnost jsem vytvořil sám. Zjednodušeně se tyto prvky dají popsat jako: "po kliknutí se přehraje animace". Během tvorby vyvstaly další potřeby, které se staly zajímavou a poučnou výzvou, neboť naštěstí nakonec byly všechny vyřešeny.

Programátor Jan Kroupa, který se mnou na projektu spolupracoval, vytvořil základní zastřešující soubor, v jehož funkci je načítání jednotlivých obrazovek ve správném pořadí, a také práce s daty, která byla využita pro to, aby hlavní soubor podle informace o tom, zda byla ta která stránka již přečtena, mohl načítat buď její čtenou nebo nečtenou variantu. Také v samotných obrazovkách vytvořil systém, který obstarává předprogramovaný pohyb kamery i ovládání kamery pomocí myši. Kolečkem myši se pohled přibližuje a oddaluje, najetím kurzoru k okraji obrazovky se pohled posouvá do stran.

Tyto prvky jsou zásadní pro to, abychom jako tvůrci měli možnost v určitou chvíli záměrně upozornit na nějaký bod, přitáhnout divákovu pozornost, ale

zároveň mu nebránili ve volném procházení díla. Pokud je hráč pobídnut, ale ne omezen, je to zcela jistě správný postup.

O veškerou hudební a zvukovou část se postaral zvukař Matouš Verner. Celá hrací doba se pohybuje okolo deseti minut podle vlastního tempa hráče.

Syd Field má ve své knize *Jak napsat dobrý scénář* kapitolu věnující se výhodám a úskalím práce scénáristy s počítačem. U animace s použitím počítače vidím jisté paralely. Poté, co dlouho zatvrzele odmítal být pohlcen moderními technologiemi, se nechal Syd Field přesvědčit časovou úsporou. Zjistil, že psaním tužkou do bloku, přepisováním na stroji, opravováním, mazáním bělidlem, přepisováním nečitelných slov a dalšími úpravami trávil více času, než samotným tvůrčím psaním. "...zatímco samotným psaním strávím nějakých 30 procent času, psaní na stroji mi zabere 70 procent pracovního času."¹⁴ Řešením jeho situace skutečně bylo pořízení počítače. Veškeré výhody psaní na počítači jistě není třeba vyjmenovávat, kromě rychlých změn je pro spisovatele zásadní i možnost snadno si vytvářet libovolné množství digitálních i fyzických kopií.

V případě animace je počítač dvousečná zbraň. Nabízí nepřeberné množství možností a pokud se tvůrce pokouší o počítačovou hru, bez počítače se neobejde. Vytvořit si skutečné kulisy, kreslené podklady, loutky, vyškrabávat na filmový pás, metody animace jsou tak rozmanité, že je škoda, aby výtvarník trávil příliš mnoho času u tohoto přístroje. "Technický aspekt psaní by vás nikdy neměl zdržovat od psaní samotného,"¹⁵ píše Field, a já toto vyjádření považuji za stejně platné pro jakoukoli tvůrčí činnost.

Opět se tedy vrátím k týmové práci. Aby jeden člověk nemusel věnovat všechnu energii do naprostého vyčerpání tvorbě rozsáhlejšího interaktivního díla, myslím, že je velmi důležité spolupracovat s programátorem,

¹⁴ FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007, s. 238. ISBN 978-80-87067-65-9.

¹⁵ Tamtéž, s. 238.

zvukařem, game designérem, a nejlépe alespoň ještě s jedním výtvarníkem
či animátorem.

7. Popis díla

Irský deník je interaktivním e-bookem s prvky počítačové hry, který je zamýšlen tak, aby jej hráč zažíval na počítači. Spíše než k velké prezentaci před davu lidí, jejichž pozornost je rozptýlená, se hodí do komorního prostředí, kde si jeden člověk individuálně projde příběh nejlépe s určitou mírou soustředění. Ve složce, ve které jsou obsaženy veškeré soubory, se spouští hlavním souborem s názvem "start".

Nejprve se objeví úvodní obrazovka, na které vidíme deník na lavičce a v pozadí irskou krajinu. Po klepnutí myší kamera najede na deník, otevře se první strana a načte se tutoriál. Na prázdné dvoustránce vidíme pokyn, abychom vyzkoušeli kolečko myši. Po pohnutí kolečkem myši je hráč seznámen s tím, že se kamera přiblíží. Zde je nutno podotknout, že vzhledem k rozdílné recepci vstupu z aplikace Flash je funkce kolečka myši čtena systémem Windows bez problémů, zatímco systém Mac OSX na kolečko myši v tomto případě nereaguje a bylo by nutné pro zprovoznění této funkce zasáhnout do zdrojového kódu. Taktéž je přibližování pohledu jedním z prvků, které ještě vyžadují delší testování a ladění, ale v tuto chvíli funguje alespoň v základní podobě. Po přiblížení pohledu zmizí pokyn k použití kolečka a na okrajích obrazovky se objeví kurzory, které napovídají hráči, že při najetí myší ke kraji obrazovky se posouvá pohled. Poté, co hráč všechny čtyři strany vyzkouší a zmizí návodné značky, se kamera oddálí, vpravo se objeví záložka se značkou X sloužící k vypnutí celé hry, a na ploše se objeví srolovaná jízdenka.

V průběhu celého díla spočívá hráčův vstup v interakci s objekty na ploše deníku. Na první dvojstraně jde tedy o jízdenku, kterou klepnutím rozmotáme a vypadne z ní další smotaný papírek. Ten se na klepnutí opět rozbálí a ukáže se, že jde o tlačítko s nápisem "start". Po dalším klepnutí se načte pravá stránka, kde je mapa, text a ilustrace. Klepnutím na malý autobus se malý autobus dá do pohybu, až dojede na konec mapy, dorazí do cíle, a v ilustraci se objeví jako velký autobus. Po klepnutí na velký

autobus vystoupí skupinka turistů, odehraje se krátká animace a v pravém dolním rohu se objeví ohnutý růžek stránky, který dává hráči najevo, že prošel veškerý děj této stránky a může pokračovat dále. Ve většině stran jsou kromě animací a interaktivních prvků sloužících k odvyprávění děje navíc jakési interaktivní kulisy, které nám umožňují si s deníkem "hrát" jen tak. Na první dvojstraně jsou to papírky, které můžeme zabalit a rozbalit kolikrát chceme, turisté, kteří po klepnutí vyskočí a začnou fotit. Další obrazovky obsahují podobné vedlejší animace, ale také třeba drobné hudební hříčky. Jsou to vylisovaná květina digitalis purpurea ve druhé obrazovce, dále jakési poznamenání přeškrtnutými čarami na páté obrazovce (ve skutečnosti nápis v prastarém keltském písmu ogam) a zkušební šedé a černé šmouhy štětce v osmé obrazovce.

V případě vylisované květiny jde o to složit z tónů správnou melodii poklepáním na květy rostliny v sekvenci 1 - 3 - 5 - 2 - 4, což je velmi prostá variace vycházející z malého počtu prvků. V druhém případě je systém komplikovanější, ale pokud hráč má již nějakou zkušenost se zápletkami, které na něj mohou čekat v počítačových hrách, nebude mu dlouho trvat jej rozlousknout. Úkolem je klepnout postupně na všechny zářezy, tak, že vždy postupujeme od levé vertikály odshora dolů, pak následuje prostřední, nakonec pravá, přičemž nejprve je třeba zmačknout samotné zářezy a postupovat až ke skupině s největším počtem zářezů. Hráč je při každé hudební hříčce o správnosti svého postupu informován tak, že správně zmačknutý prvek změní svůj stav z klidového na pohyblivý. Třetí hudební hříčka po hráči požaduje, aby poklepal na šmouhy postupně od nejsvětější šedé až po nejtmaší černou.

Ve stručnosti nyní popíši další průchod celým příběhem. Poté, co hráč na každé dvojstraně dohraje veškeré interaktivní prvky posouvající děj vpřed, se odhalí ohnuté růžky stran, a hráč může pokračovat na následující stránku a prohlédnout si další část příběhu, nebo se může vrátit na předchozí stránku, pokud by si chtěl přečíst kus textu nebo znovu přehrát

nějakou animaci, kterou již odhalil. Systém si pamatuje, kde hráč skončil, a stránky, kterými již prošel, se mu zobrazují ve stručnější variantě, kde si může s jednotlivými prvky "hrát", ale není nucen znovu procházet celý příběh.

Na druhé dvojstraně se hlavní postava s kloboučkem oddělí od davu turistů. Zde interaguje s dublinským hradem, etiketou od banánu, následně se vydá skupinku turistů "nenápadně sledovat", a nakonec utrhne náprstník. Turisté mají před ním náskok a na třetí dvojstraně se již hlavní postava ztratí v lese a nikde nikoho nevidí. Ilustrace se ztrácením se v lese funguje na tom principu, že se hlavní postava má dostat z leva doprava, ale nikdy nedojde tam, kam hráč poklepal. Vždy zmizí před posledním kmenem stromu a objeví se jinde. Pokud se nakonec vymotá, může pokračovat dál. Na pravé stránce pak vidíme, jak se pod širým nebem na mýtině hrdina klepe zimou. Musí sesbírat podtrhaná slova mající význam související s dřevem a z nich si založit oheň. Po nějaké době se ozve hromová rána a hrdinovi z nebe na hlavu spadne lebka. Zasekne se a nejde sundat.

Na čtvrté dvojstraně putuje hrdina s lebkou na hlavě krajinou. Potká traktoristu, který jej přiváže k soušce a pokusí se mu pomocí traktoru lebku stáhnout. Nezdaří se a hrdina je traktorem poslán do hostince u Caseyho. Součástí této dvojstrany je mapa, která po klepnutí animuje "vlnění vrstevnic", nit z vazby, která se na klepnutí hýbe, a stejně se chovající nápis "caseys bar and bistro".

Pátá dvojstrana se odehrává v hostinci a jde zde o zkratku, kterou osobně považuji za dobrý způsob trochu méně tradičního vyprávění. V původní variantě práce jsem měl přichystáno prostředí hostince, stoly, židle, štamgasty, barový pult, výzdobu na zdech, zkrátka příliš omáčky. Myslím ale, že především zvuková kulisa perfektně uvádí hráče do atmosféry, a potom již stačí terč se šipkami, detail na barmana, kresba pivního püllitru a účtenka, aby byl hráč uveden do obrazu. Hrdina zde ukazuje, že má na hlavě zaseknutou lebku. Barmanovi to je ale jedno, a hrdinovi načepuje

pivo. Za použití brčka se hrdinovi podaří pivo vypít a ukáže se, že pod účtenkou se skrývá tajemný cizinec a syčí na hrdinu, protože mu má v úmyslu poskytnout cennou radu. Tou radou je, že s jeho problémem s lebkou na hlavě mu může pomoci, vypije-li odvar ze tří květů náprstníku. Na ploše deníku se objeví skutečné objekty květiny, hrnku a konvice s vodou. Je na hráči, aby do hrnku vložil správné množství květů, pak se objeví růžky pro pokračování v příběhu. Pokud vloží jiné množství, hrdina ztratí vědomí, a celá minihra se opakuje.

V šesté dvojstraně se nyní již prázdný hrníček objeví na spodním okraji a vylétne z něj jakási éterická kráva. Tato postava má skutečné základy v irské mytologii, kde se vyskytuje kráva jménem Glas Gaibhnenn¹⁶, která údajně přinesla tamnímu kraji blahobyt. Pakliže hráč otevře okno, kráva jím vylétne a hráč ji může následovat.

V sedmé dvojstraně hrdina stoupá krajinou po irském kopci a následuje létající krávu, která proplouvá vzduchem až nad les. Po úvodních obrazovkách, které vyžadovaly velkou míru interakce jsou tyto dvě spíše oddychové, podobně jako čtvrtá dvojstrana s traktorem. Když hrdina vejde do lesa, může pokračovat na další dvojstranu.

V osmé dvojstraně hráč sleduje levitující krávu na ploše papíru. Jak kráčí, odkrývá za sebou řádky textu, které se pro něj stávají stupínky, po nichž může šplhat výš a výš jako ve větvích stromů, až se dostane úplně nahoru, a už se zdá, že krávu polapí. Nakonec padne na její hřbet a je unášen nad zamlženými vrcholky kopců až za okraj strany. V tu chvíli hráč může pokračovat vpřed.

Na deváté dvojstraně hráč z akvarelových šmouh složí pohyblivý obraz stylizované irské krajiny, kde letí kráva s hrdinou na hřbetě, až přiletí k stavbě z nasucho naskládaných kusů břidlice. V otevřených dveřích se objeví obr, jemuž v hlavě chybí horní část lebky. Z návštěvy má radost, hrdinovi lebku sejme a nacpe si ji do volného prostoru v hlavě. Poděkuje mu

¹⁶ Glas Gaibhnenn. (2016, June 23). In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 12:09, July 24, 2016, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Glas_Gaibhnenn&oldid=726646555

a pošle ho lesní pěšinou na autobus. Hrdina sedí, čeká, a je z celého dobrodružství zmatený. Přicházejí turisté, přijíždí autobus, všichni nasednou a odjíždějí. Na lavičce po hrdinovi zůstal ležet deník. Není to však prvek, na který bych chtěl přitahovat pozornost za každou cenu. Je tam pro diváka, který jej chce vidět a spojí si tento závěr s úvodem.

Při otočení na další dvojstranu na nás čeká něco mezi tiráží a závěrečnými titulky. Interaktivní animovaná kresbička nad textem hráči ještě zpětně vysvětlí vlastní původ lebky chybějící v obrově hlavě. Otočíme-li na další dvojstranu, zaklapne se již zadní deska sešitu a celý program se vypne.

8. Přínos práce pro daný obor

Osobně se domnívám, že pokud se autor snaží definovat význam své práce pro obor, dostává se do nebezpečí, že se snadno přecení, nebo naopak podcení. O své tvorbě mám vcelku střízlivou představu, a podstatným kritériem pro mě je reakce diváků, i když nemám v úmyslu se podbízet vkusu široké veřejnosti. V tom smyslu si dovolím prohlásit, že má diplomová práce nabízí něco jiného, než co člověk vidí tisíckrát zopakované na stránkách distribucí her. Nicméně bude třeba ještě věnovat určitou péči odstranění případných chyb a nedokonalostí, aby bylo dosaženo co nejpříjemnějšího herního zážitku pro hráče.

Rád bych ve své tvorbě vnášel do světa her jiný výtvarný styl, než je běžný, jemný humor (pokud se daří), příběhy bez násilí, s dějem, který diváka zaujme, a v němž pozice vítěze a poraženého jsou relativní. Myslím si totiž, že hry mohou existovat bez tohoto základního rozdělení, i když v lidech tím pádem nebudou aktivovat mozková centra důležitá pro klasické kompetitivní zábavy jako je hokej, fotbal nebo šachy. Jsem přesvědčen, že hra může člověka bavit interakcí. Tím, že dílo reaguje na jeho vklad.

Scott McCloud ve své knize *Jak rozumět komiksu* píše: "Z mého pohledu je umění jakákoli lidská činnost, která nevychází ani z jednoho ze dvou základních pudů našeho druhu: pudu sebezáchovy a pudu reprodukčního!"¹⁷ A dále píše, že taková činnost (podle jeho definice umění) je z vlastního principu využívána ke třem evolučním účelům. "Za prvé jako cvičení těla i ducha, které provozujeme bez vnějších popudů. (Tato funkce se později promění také ve sporty a hry.) Za druhé jako ventil pro citovou nevyrovnanost, což usnadňuje duševní přežití druhu. (Umění jako sebevyjádření, umělec jako hrdina; pro mnohé to je ten nejvyšší cíl.) Za třetí, a to je možná nejdůležitější pro přežití celého druhu, podobné činnosti často vedou k docela významným objevům! (Umění jako objevování, jako

¹⁷ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008, s. 164. ISBN 978-80-7381-419-9.

hledání pravdy, jako zkoumání neznámého; to je jádro valné části moderního umění a také základ jazyka, vědy a filosofie.)¹⁸

Nemohu samozřejmě s jistotou říci, zda moje tvorba v divákovi či hráči vyvolá cvičení ducha, pro ověření této otázky by nejspíš bylo potřeba spolupracovat s vědcem logikem, matematikem či psychologem. Pro mne je moje tvorba zcela určitě sebevyjádřením, ale tuto citaci jsem uvedl především proto, abych ji využil k dalšímu přirovnání. V lidském životě je velký prostor pro činnosti, které - jak říká McCloud - nevychází ani z pudu sebezáchovy, ani z pudu reprodukčního. Činnosti spadající do této oblasti, které člověka baví, považuji za hru. Ať už jde o pečování o zahradu, chování psa, sbírání známek, vyplňování sudoku nebo poskakování na prkénku s kolečky, myslím, že činnost, která na člověka takto působí, je důležitá. Pokud má práce dokáže diváka bavit, pak právě v tom vidím její přínos oboru.

¹⁸ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008, s. 167. ISBN 978-80-7381-419-9.

9. Silné stránky

Výtvarná podoba vytvořená z převážné části postupy klasickými nebo analogovými je dle mého názoru velmi pozitivní stránkou celé práce. Znamé pravidlo filmové tvorby zní, že dobré ozvučení je polovina úspěchu. Zvuk dokáže zvýraznit akci, která by sama o sobě zanikla. Zvukovou stránku svého díla, i když není mým dílem (nebo možná právě proto) považuji také za důležitou silnou stránku. Ve spolupráci s programátorem jsem se snažil vytvořit co nejplynulejší zážitek pro hráče. Vytvořit dílo tak, aby nekladlo divákovi překážky. Myslím, že v této oblasti dílo také do určité míry uspělo.

Za silnou stránku také považuji to, že tvorba mé diplomové práce souvisela se spoluprací v týmu. Ve výsledku šlo sice jen o dvoučlenný tým výtvarníka a programátora, když spolupráce se zvukařem probíhala spíše tak, že mu byla ponechána volná ruka a já jsem se pokoušel být k dispozici v případě potřeby, ale v průběhu celé tvorby jsem zakusil již dříve práci ve čtyřčlenném týmu na hře Charles Bridge Simulator. Tuto zkušenost považuji za zkoušku pracovních postupů a technických náležitostí při tvorbě za účelem vyprodukování hry na počítač. Při samotné práci na Irském deníku jsem se pokoušel spolupracovat postupně se třemi programátory, a až třetí z nich byl natolik stejně naladěný a disponoval časem a ochotou k práci na tomto projektu, že se nám podařilo vytvářet dílo ve vzájemné shodě.

Animovaný film je týmová práce, stejně tak animovaná a interaktivní hra. Vlastní zkušenost s prací v takovém týmu je zásadní.

10. Slabé stránky

Hlavní slabou stránku vidím v poněkud nešťastném rozvržení rozměrů celé práce. Když jsem zpětně hodnotil tento projekt, nemohl jsem se ubránit dojmu, že celé dílo vyrostlo jiným směrem, než mohlo. Na vině je zcela jistě má tendence k rozsáhlému vyprávění spolu s mým osobním (pomalým) existenciálním tempem. Příběh jsem zestručnil na samotné jádro, obral až na kost, a zároveň jsem při rozmisťování dějů do obrazovek nechtěl, aby byl divák zahlcen informacemi. Děj měl být lehký a poklidně si plynout.

Mým pocitem z tohoto díla je, že příběh, který jsem jím vyprávěl, nemohl být zpracován v kratší formě. Ale pokud by stejnou dobu, kterou jsem vytvářel toto interaktivní dílo, bylo vytvářeno dílo kratší, mohlo by být propracovanější do hloubky.

Za další slabou stránku považuji to, co jsem uvedl již v kapitole Silné stránky. I když dílo do určité míry uspělo ve snaze neklást divákovi překážky, přesto myslím, že se stále jedná o hru, která může hráče dovést do stavu bezradnosti. Otázka jednoduchosti, jednoznačnosti, nebo komplikovanosti hraní mých výtvorů, je pro mě stále věcí, kterou je třeba řešit. Řešení těchto otázek vidím ve spolupráci s mnohokrát zmiňovaným game designérem.

11. Seznam použitých zdrojů

11.1 Knižní a periodická literatura

LOVECRAFT, H. P. *Stín z času a jiné horrory*. Ilustroval Karel SAUDEK. Praha: Česká speleologická společnost, 1997. ISBN 80-5304-53-8.

WYNDHAM, John. *Den trifidů*. Praha: Mladá fronta, 1972.

SKÁLA, František. *Praha - Venezia: cestovní deníky 1993*. Praha: Arbor vitae, 2011. ISBN 80-86300-63-3.

VAŇO, Martin. *Vývojový proces hry [přednáška]*. Plzeň: ZČU, 2.března 2016.

FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

11.2 Internetové zdroje

Mimo zákon [Down by Law] [film]. Režie Jim JARMUSCH. USA, 1986.

Samorost [online]. Amanita design, 2003. [cit. 2016-07-24]. Dostupné z: <http://amanita-design.net/samorost-1/>

GRAFT, Kris. 500 games launched per day on iOS last year (and other digital sales facts). In: *Gamasutra* [online]. March 2, 2015 [cit. 2016-07-24].

Dostupné z:
http://www.gamasutra.com/view/news/237811/500_games_launched_per_day_on_iOS_last_year_and_other_digital_sales_facts.php

Tennis for Two [online]. HIGINBOTHAM William, 1958. [cit. 2016-07-24].
Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two

Machinarium [online]. Amanita design, 2009. [cit. 2016-07-24]. Dostupné z:
<http://machinarium.net/>

Superbrothers: Sword and Sworcery EP [online]. Superbrothers, 2011. [cit. 2016-07-24]. Dostupné z: <http://www.swordandsworcery.com/>

Luxo junior [Luxo Jr.] [film]. Režie John LASSETER. USA, 1986.

Slocum sám na moři [Slocum at Sea with Himself] [film]. Režie Paul FIERLINGER. USA, 2015.

Šálení [Cheatin'] [film]. Režie Bill PLYMPTON. USA, 2013.

Glas Gaibhnenn. (2016, June 23). In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 12:09, July 24, 2016, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Glas_Gaibhnenn&oldid=7266465

55

12. Resumé

The aim of my diploma thesis project was to create an interactive animation that will use the broad spectrum of possibilities which are offered by the area of e-books and videogames and to do so in a way that combines both, thus creating an interesting audiovisual experience for the player.

The interactive e-book is called The Irish Journal as it covers a story based upon my own experience from a trip to Ireland mixed with stories from Irish mythology as well as pure fiction. The interactive animation uses means of gameplay typical for adventure games but also makes large use of visual possibilities of classic medium - paper and pencil.

The graphics of the e-book were created by ink drawing and watercolor painting, then animated in Adobe Flash. The programming language used was actionscript3. My part in this project was to design the story, visuals and game mechanics. The final result was put together in collaboration with programmer Jan Kroupa and sound designer Matouš Verner. The aim was to create an interactive animated experience which will flow in the rhythm in which the player wants to experience it.

On nine screens on the background of open book the story of a tourist who arrives at the village of Glendalough in the county Wicklowis told, he gets lost in the woods and becomes cursed when a strange animal skull falls on his head and is stuck there. The player passes multiple environments trying to find the answer to the question of breaking the curse.

The interactivity is controlled by mouse. That way it is close to the adventure genre and it also offers future possibility of porting to other consoles except PC such as Android and iOS. Except for the interactions that push the story forward, each screen has some amount of things that allow the player to enjoy the form of travel journal freely, for example paper tickets, stickers, pressed flowers, strokes of brush and ends of string. All of these objects respond to the interaction with short animation.

The e-book in its functionality is very close to a videogame and is heavily based on storytelling, classical handdrawn animation, atmosphere of Irish nature, hopefully some gentle humour and absence of violence.

It is still at the phase of a prototype which needs to be tested and altered a lot, but at the moment it is possible for the player to play the story from the beginning to the end.

13. Seznam příloh¹⁹

Příloha 1

Animace hlavní postavy

Příloha 2

Animace hlavní postavy

Příloha 3

Animace charakteru traktoristy

Příloha 4

Animace charakteru obra

Příloha 5

Návrh - kresba

Příloha 6

Návrh - graficky upravený se zástupnou plochou textu

Příloha 7

Návrh s vyznačením animace a interaktivity

Příloha 8

Animace přechodu z obrazovky na obrazovku

Příloha 9

Úvodní scéna

Příloha 10

Vstup do hry

Příloha 11

Obrazovka 1

Příloha 12

Obrazovka 2

Příloha 13

Obrazovka 3 - detail

Příloha 14

Obrazovka 3

¹⁹ Zdroj příloh: všechny přílohy jsou dílem autora.

Příloha 15
Obrazovka 4

Příloha 16
Obrazovka 5

Příloha 17
Obrazovka 6

Příloha 18
Obrazovka 7

Příloha 19
Obrazovka 8

Příloha 20
Obrazovka 9

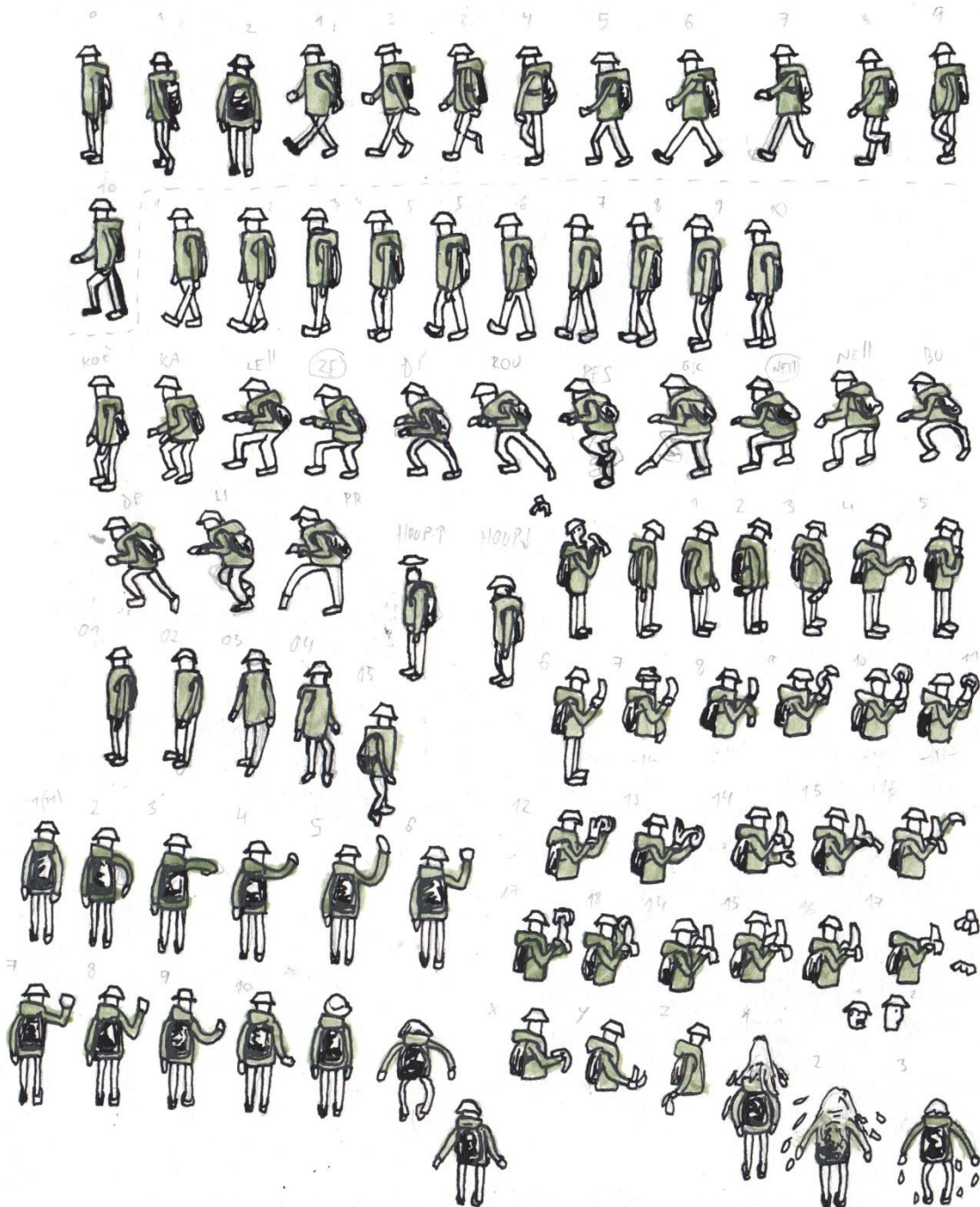
Příloha 21
Závěrečná obrazovka s titulky

Příloha 22
Ukončení hry

Přílohy:

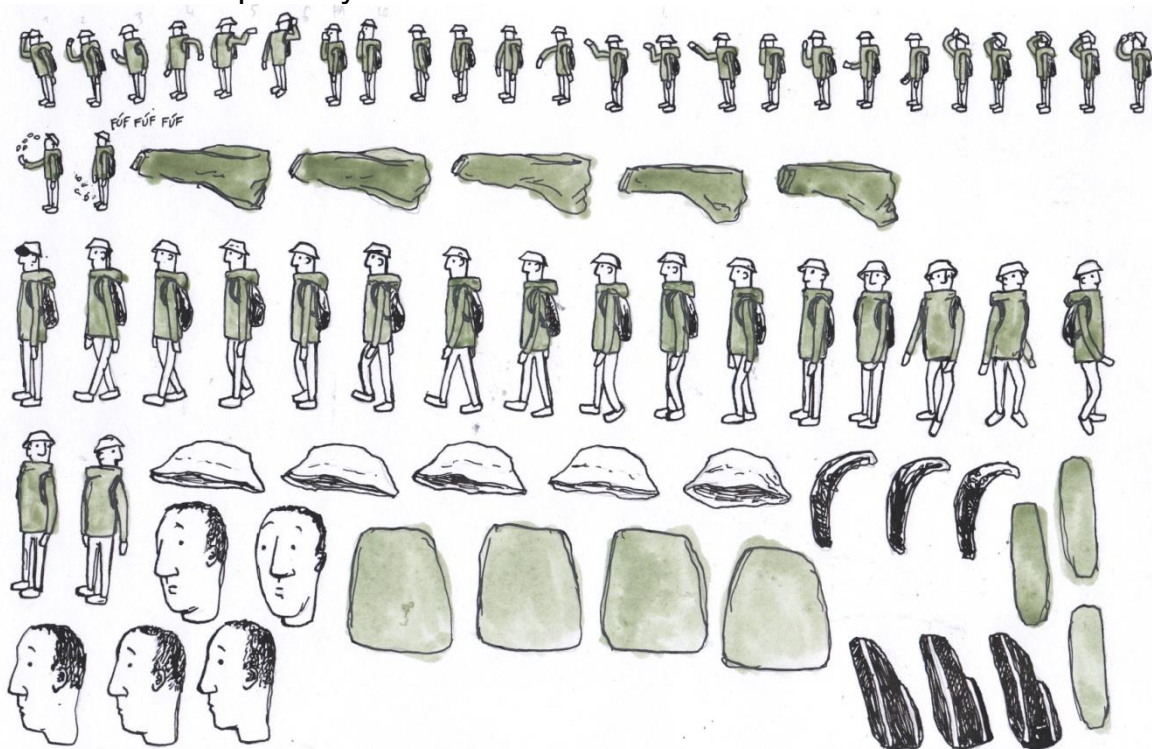
Příloha 1

Animace hlavní postavy



Příloha 2

Animace hlavní postavy



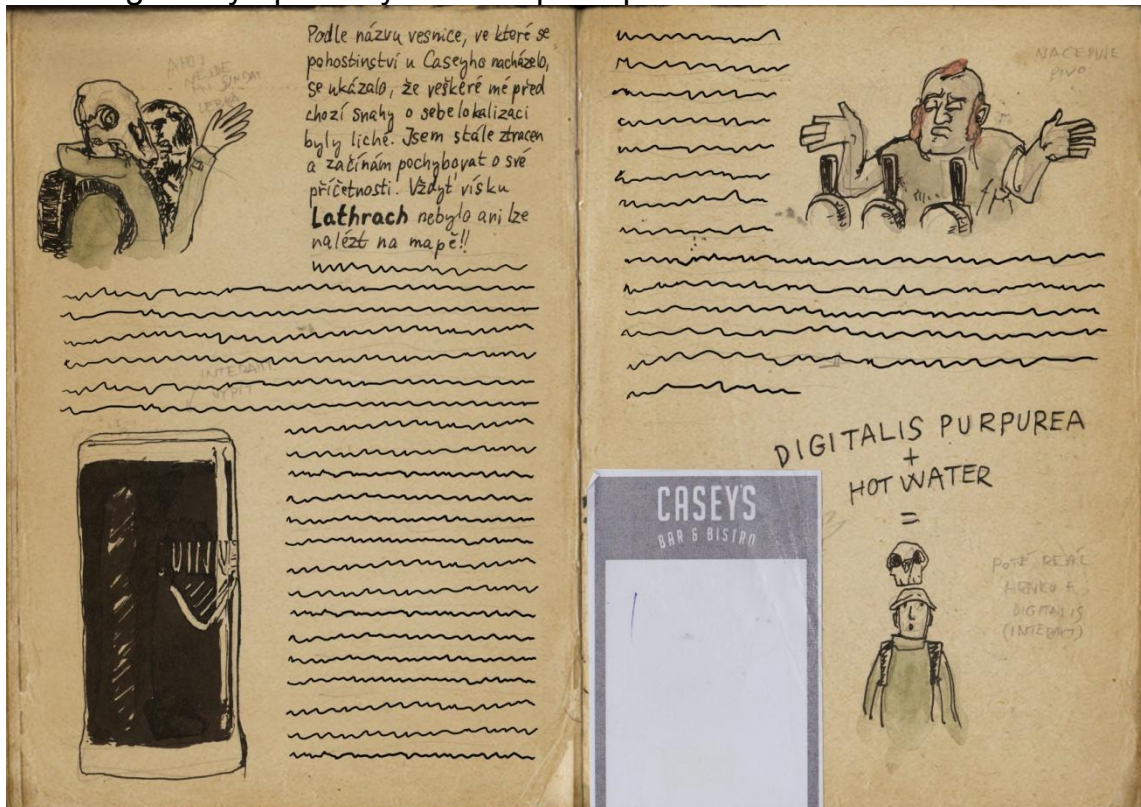
Příloha 4
Animace charakteru obra



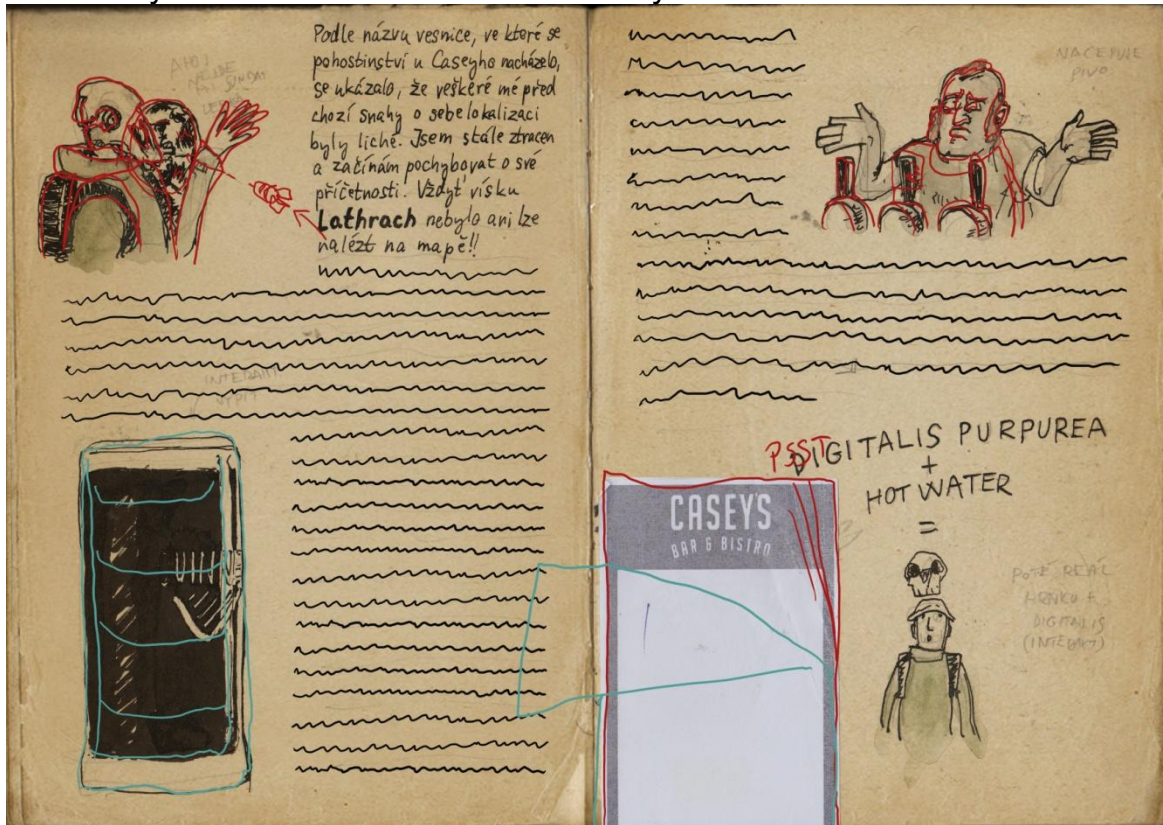
Příloha 5
Návrh - kresba



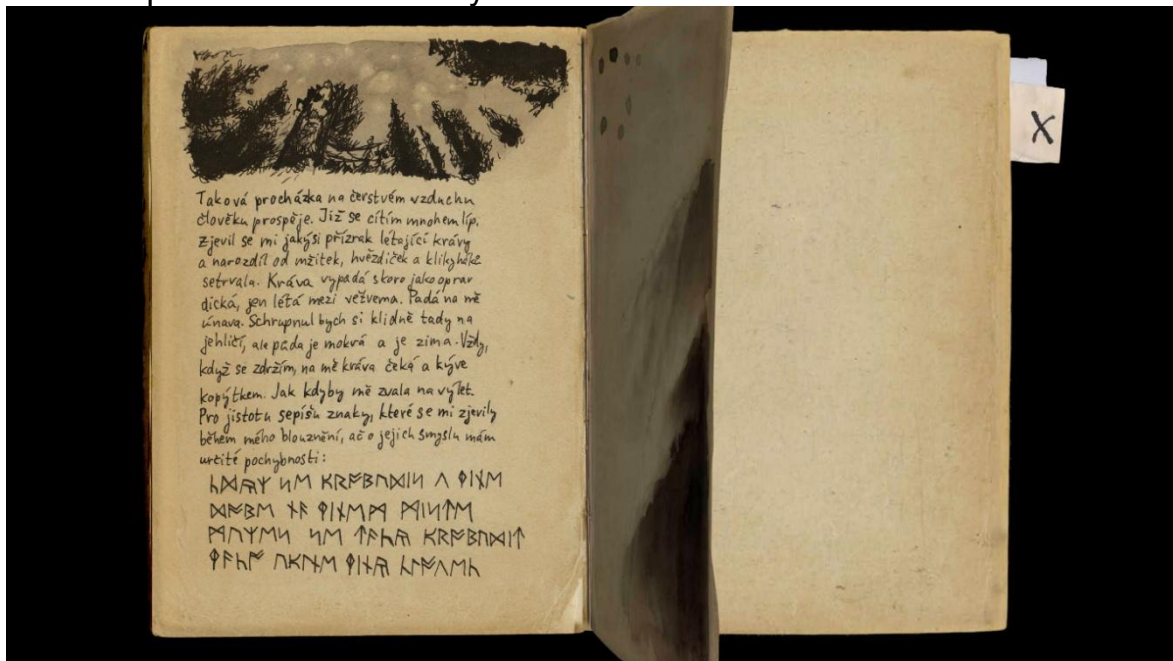
Příloha 6
Návrh - graficky upravený se zástupnou plochou textu



Příloha 7 Návrh s vyznačením animace a interaktivity



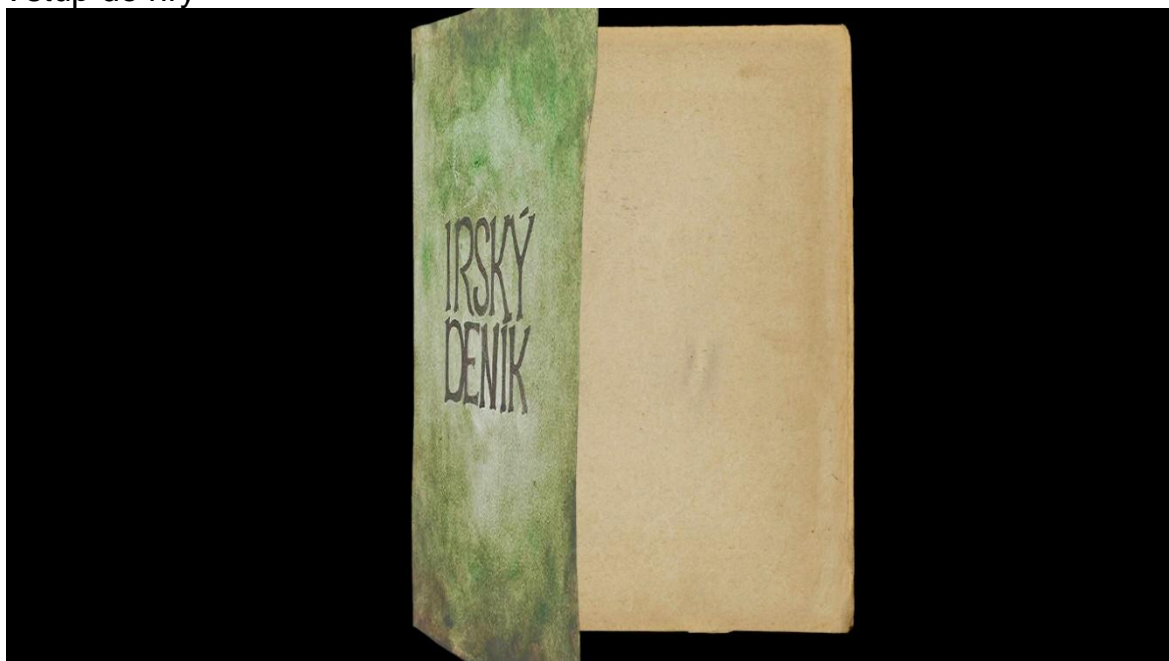
Příloha 8 Animace přechodu z obrazovky na obrazovku



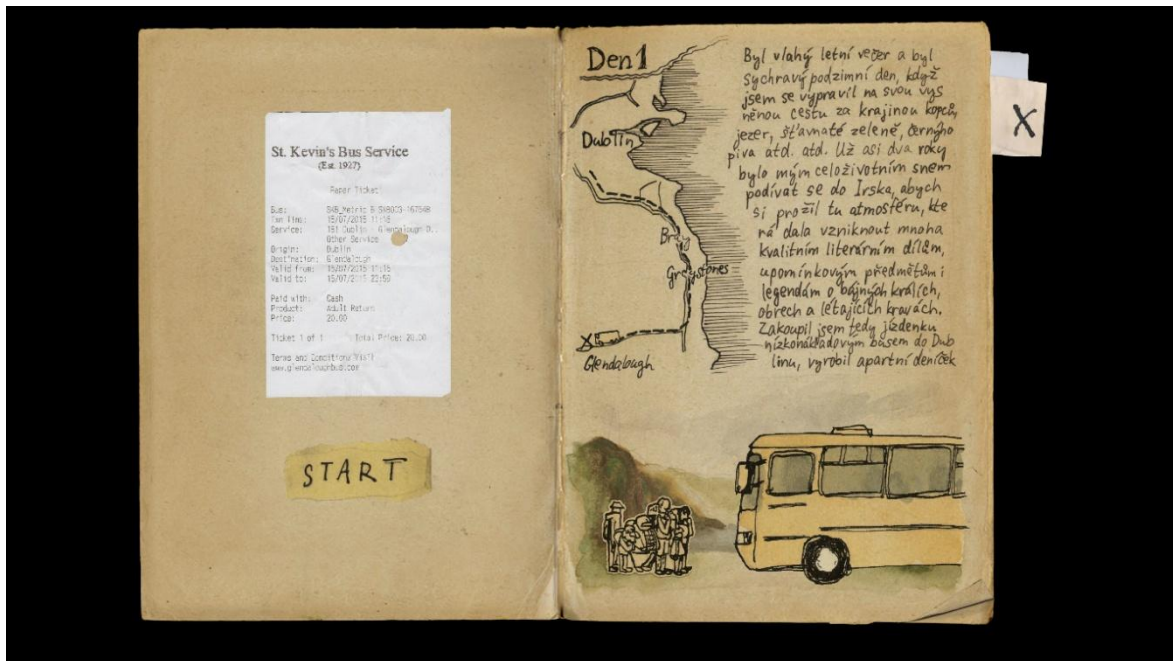
Příloha 9
Úvodní scéna



Příloha 10
Vstup do hry



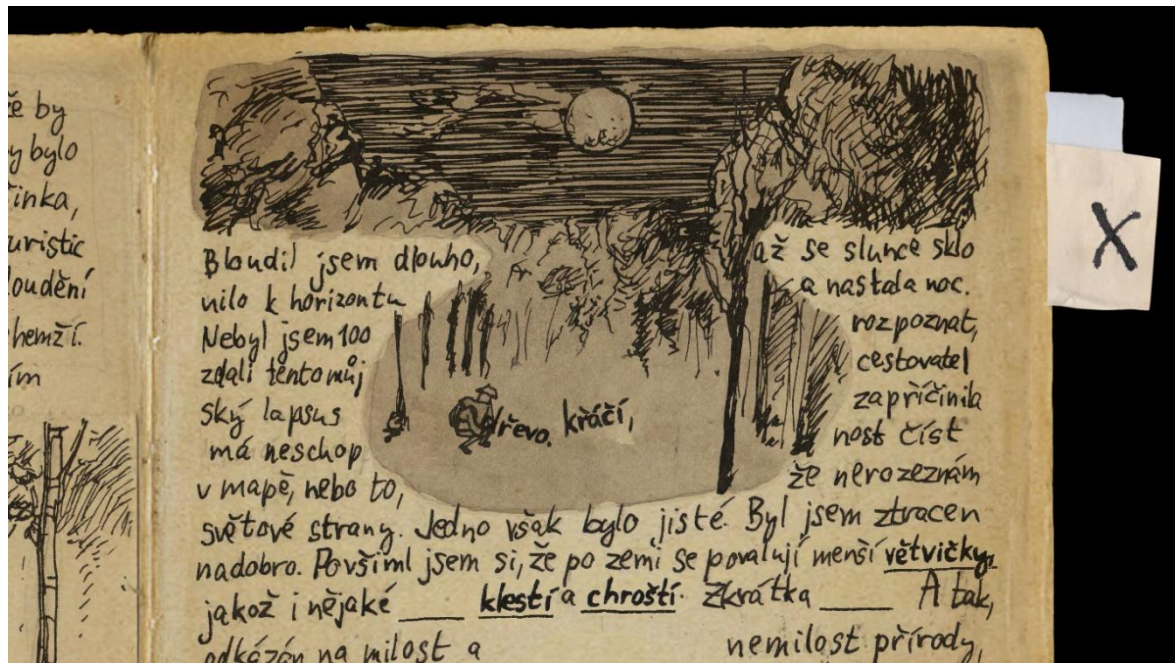
Příloha 11
Obrazovka 1



Příloha 12
Obrazovka 2



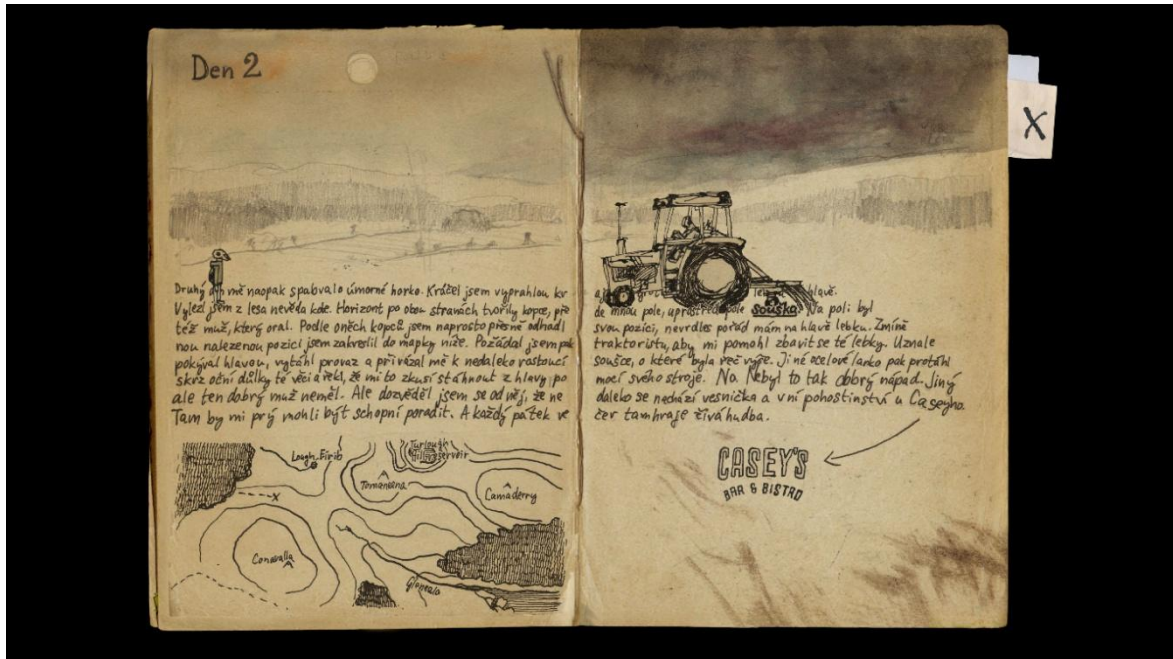
Příloha 13
Obrazovka 3 - detail



Příloha 14
Obrazovka 3



Příloha 15
Obrazovka 4



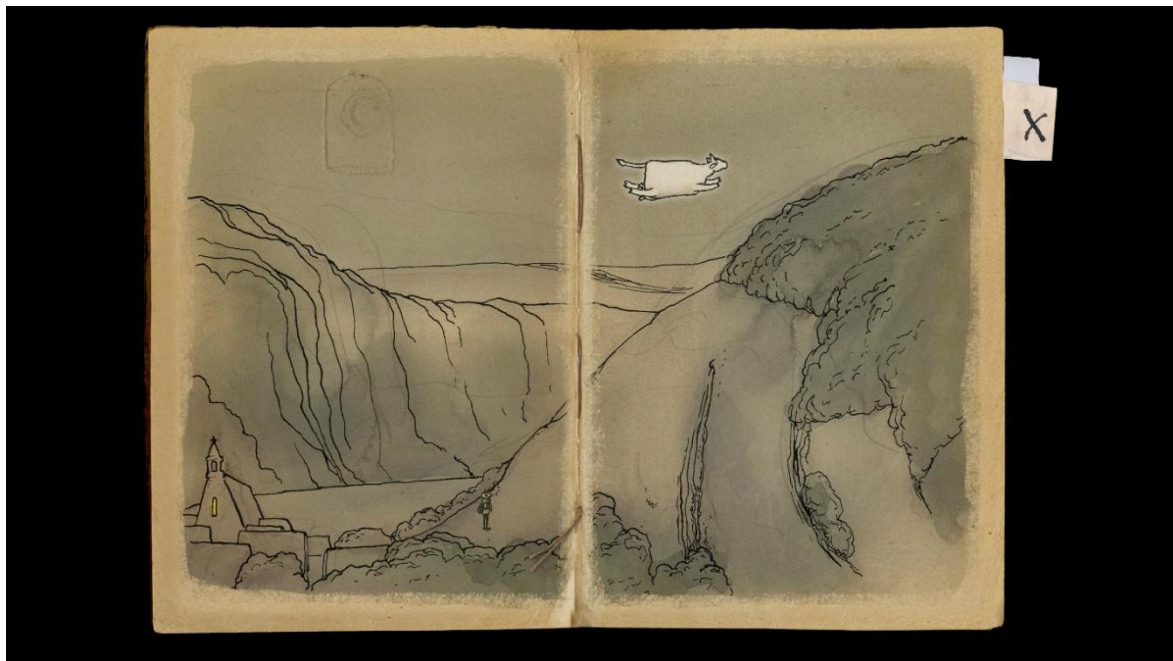
Příloha 16
Obrazovka 5



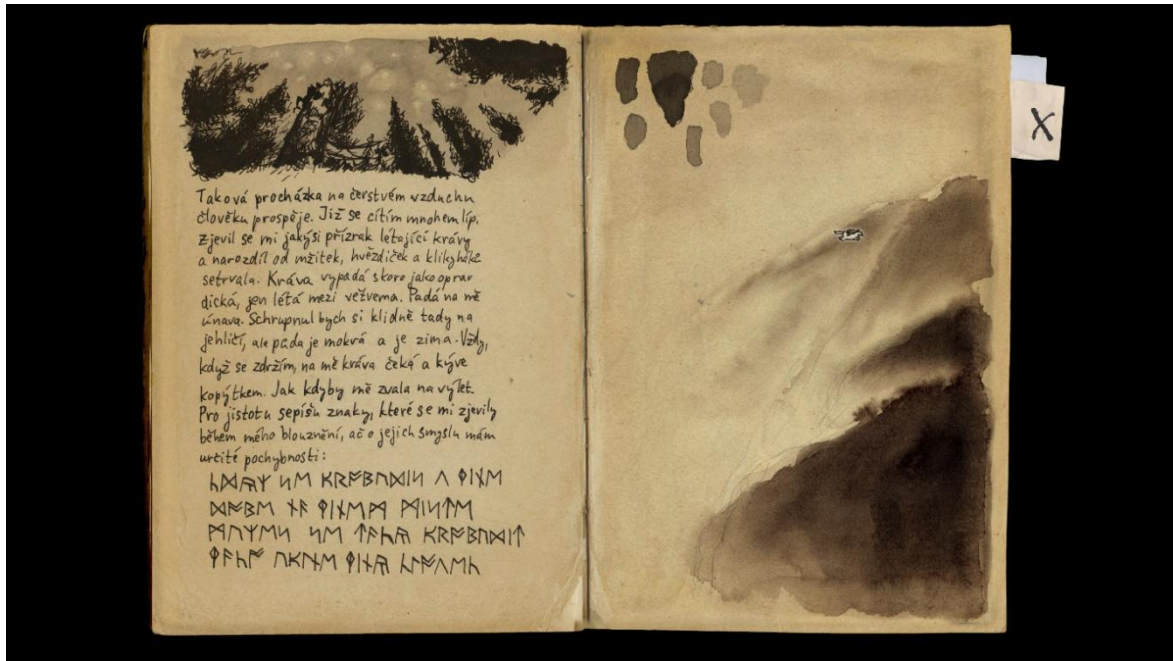
Příloha 17
Obrazovka 6



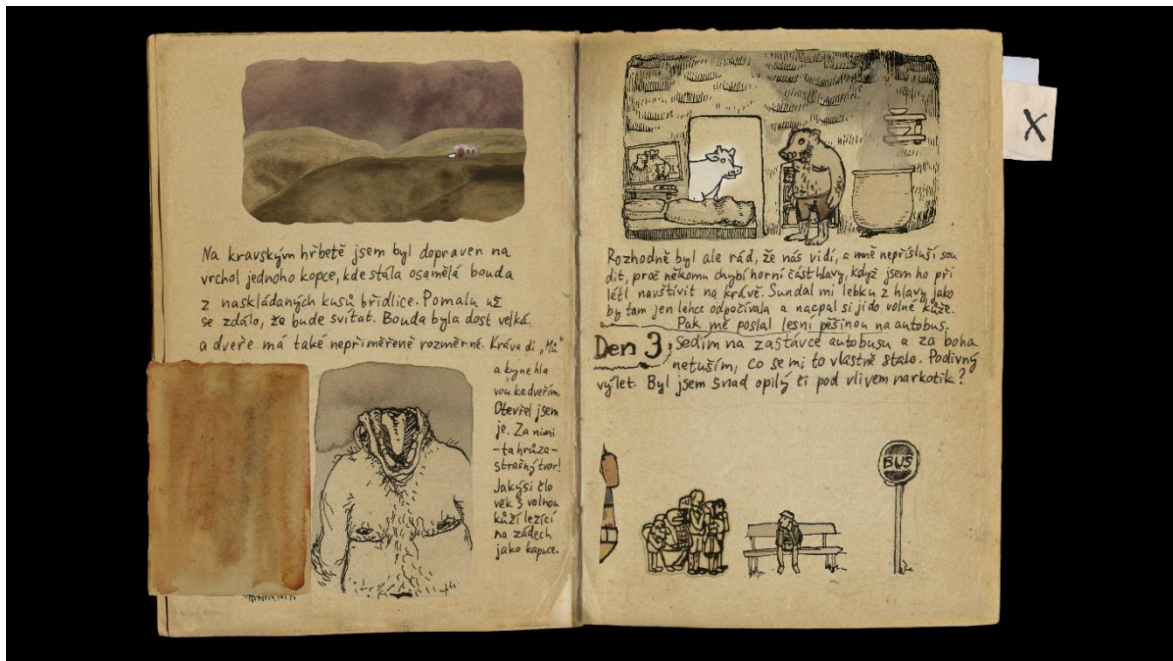
Příloha 18
Obrazovka 7



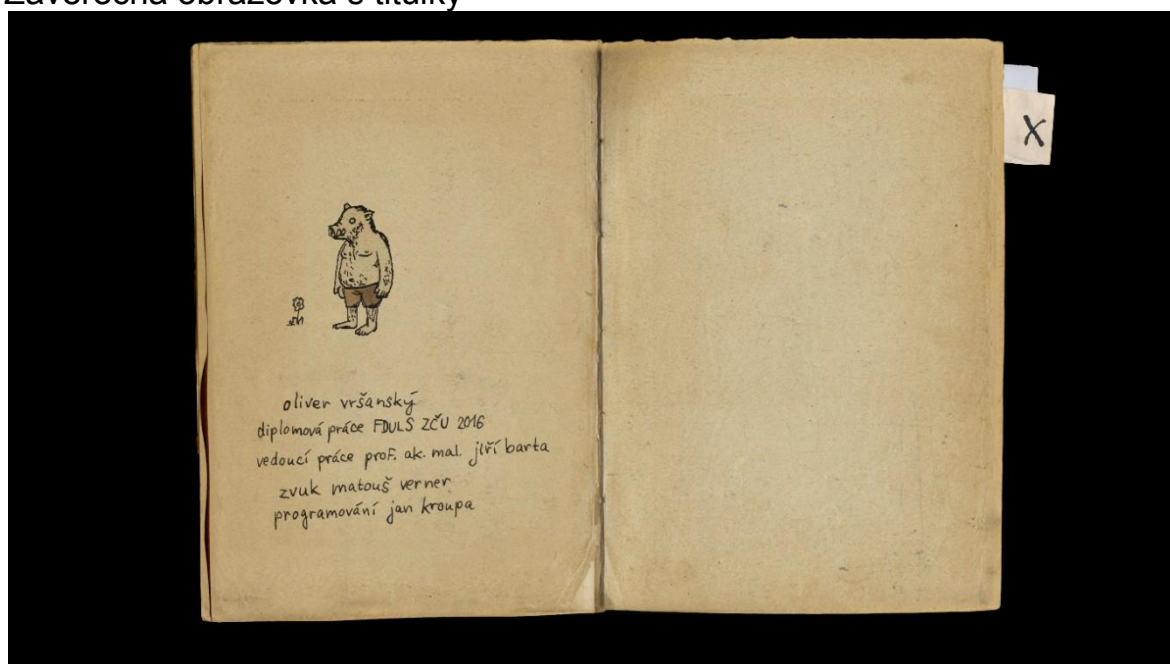
Příloha 19
Obrazovka 8



Příloha 20
Obrazovka 9



Příloha 21
Závěrečná obrazovka s titulky



Příloha 22
Ukončení hry

