



CONCEPT BOOK

451 stupňů Fahrenheita



01 O projektu

451 Stupňů Fahrenheit je digitální zážitek zaměřený na textový obsah knihy, jenž by zaujal i ty, které klasická četba neoslovuje, nebo kteří by si danou knihu sami od sebe nepřečetli. Pomocí moderních technologií jsem se rozhodla obohatit hladkou sazbu o dynamické ilustrace, jakými jsou animace, 3D modely, parallax nebo práce s čidly zařízení. Takovými prvky zamýšlím čtenáře více vnořit do obsahu před ním, přiblížit mu atmosféru děje, ale zároveň mu nechat možnost vlastní imaginace. Zpracováním chci čtenáře vizuálně nadchnout, ale zároveň udržet praktičnost, uživatelskou přívětivost a estetiku lichotivou ke zvolenému textu.

Projekt je koncipován jako demonstrace aktuálních možností na poli elektronických knih, navrhuje zpracování ve formě samostatné aplikace pro tablety a případně chytré telefony. Sazba a multimédia jsou proto doplněna o panel nástrojů a vlastní uživatelské rozhraní.

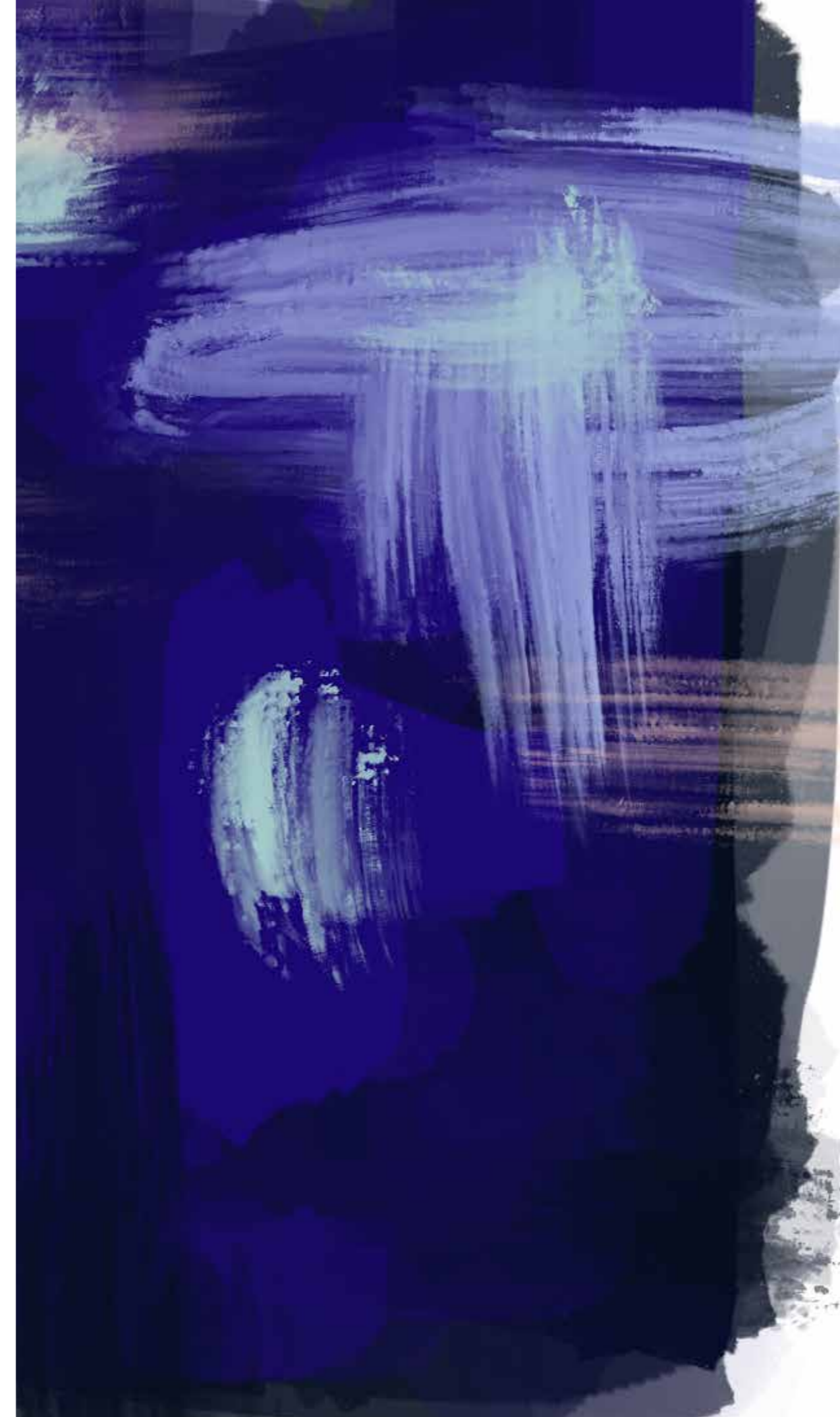
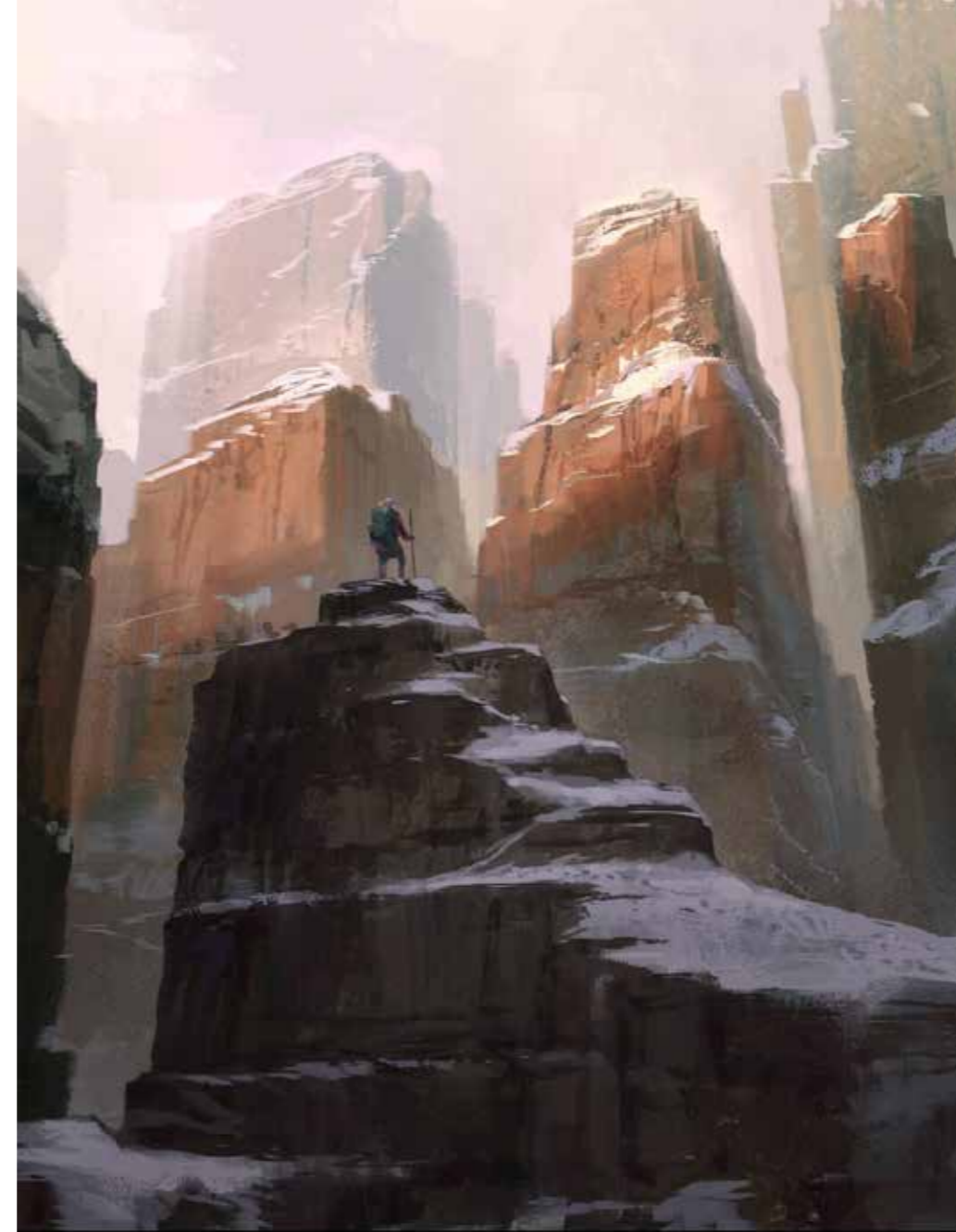
Cílovou skupinou projektu jsou mladí lidé ve věku 15–30 let, technologicky obratní, kteří mají rozličný vztah k četbě knih v rozmezí pravidelný až občasný čtenář.



Vizuální inspo

Mou inspirací pro výtvarné zpracování byly především dva zdroje — počítačová hra Disco Elysium a ambientní animace gruzínského CG a herního umělce Sandra Tatinashvili, které obě výtečně pracují s barevnou paletou a stylizací — výraznými tahy štětce a efektem zrnění.

Částečně mě také ovlivnila tvorba českého konceptuálního výtvarníka Jakuba Javory, především z hlediska storytellingu v jeho kompozicích.



Stylesheet

Napříč celým projektem se snažím dodržovat jednotný vizuální styl, a to především za pomoci zvolených barev a štětců a měřítka, v nichž jsou textury na jednotlivé objekty připravovány.

Barvy využívám také pro umocnění prostorovosti — v hlavní části scény nebo popředí pracuji s teplejšími tóny, zatímco studené barvy používám převážně pro stíny a objekty mimo hlavní zorné pole.

Popis příběhu

Antiutopická novela 451 stupňů Fahrenheita od amerického spisovatele Raye Bradburyho byla poprvé vydána v roce 1953 a byla dvakrát zfilmována (1966 a 2018). Zvolila jsem si ji, protože mě fascinuje svět, který vykresluje, a její text nabízí k zajímavým vizuálním interpretacím.

Děj se odehrává v nespécifikované budoucnosti, ve které lidé přestali mít čas a zájem o knihy, mnohem více jim imponuje televizní a rozhlasová zábava — dívají se na teleshows s vágními pořady nebo poslouchají v „mušličkách“ rádio. Knihy tak postupně ztrácí své místo, až jsou označeny za nevhodné a zakázané. O ilegální knihovny se starají požárníci — už nehasí, ale pálí právě knihy, domácí knihovny i domy samotné. Jejich znakem je Salamandr a číslo 451, což je teplota, při které se vznítí papír (232,8° C).

Příběh sleduje Guye Montaga, jednoho z požárníků, který, ovlivněn svou novou sousedkou Clarissou, začne zpochybňovat správnost tohoto režimu a postupně se více a více vzpírá. Spojí se také s bývalým profesorem Faberem, se kterým společně studují knihy a usilují o jejich obnovu. Vyvrcholení nastává, když v rámci výjezdu požárníci přijedou spálit Montagův vlastní dům poté, co ho udala jeho žena za přechovávání knih. Guy se vydává na útěk, je pronásledován mechanickým ohařem. Poté, co ohař ztratí Montagovu stopu v korytě řeky, sledujeme autoritativní režim zabíjet nevinného „podivína“, kvůli uspokojení diváků.

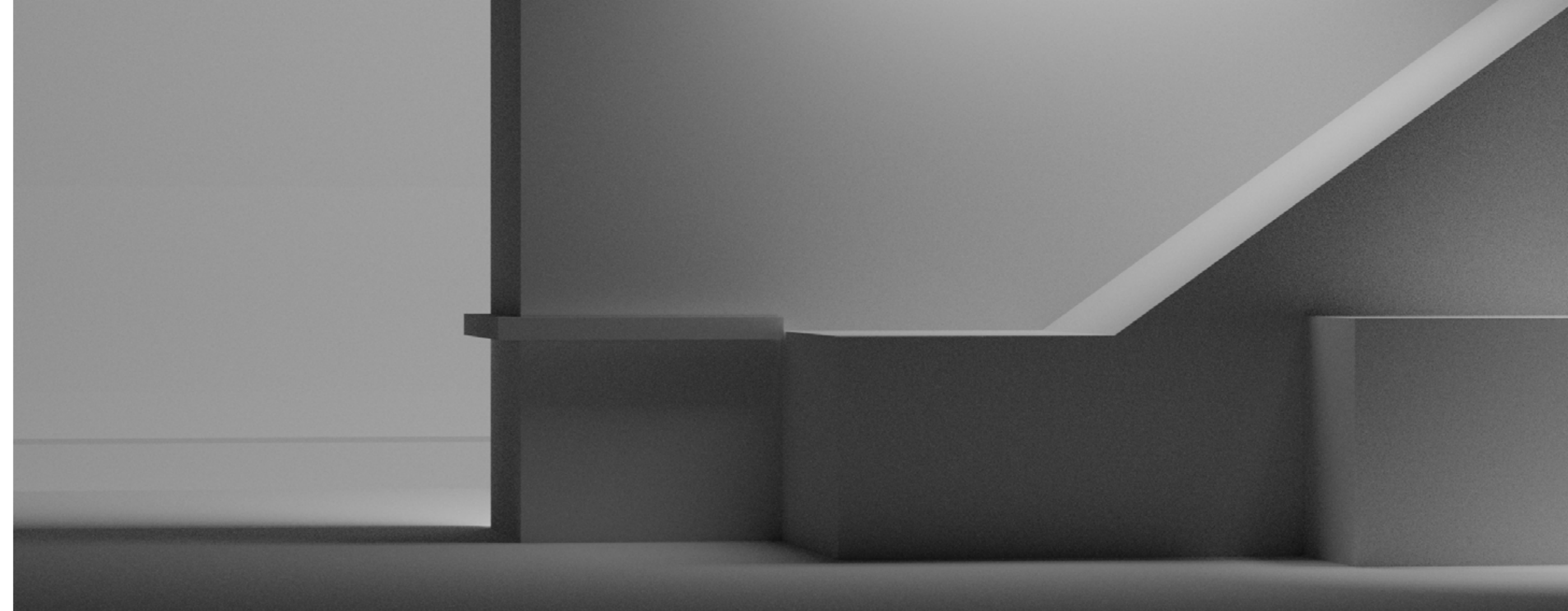
Knihka končí vyhrocením vojenského konfliktu, kdy Montag spolu se skupinou profesorů a učitelů pozorují bleskové vybombardování uspěchaného a povrchního města, z něž před ohařem uprchl.

02 Worldbuilding & ilustrace

Na základě dojmů získaných z pročitání románu jsem se rozhodla v ilustracích popsat svět velmi neosobní a chladný. Autor v románu vykresluje společnost, v níž individualita nemá prostor a masy jsou vedeny k bezmyšlenkovité, lhostejné, někdy až život ohrožující zábavě. Postavám na sobě nezáleží, jsou povrchní a bez zájmu o dění ve světě.

Tyto dojmy lze vizuálně předat v ilustracích, v nichž nikdy není vidět postava, nebo v nich nejsou známky lidského zásahu. Působit tak budou udržované, ale opuštěné, což reprezentuje zdánlivě uspořádanou, poklidnou a bezproblémovou společnost této novely.

Autor také popisuje technologicky pokročilejší svět s novými médii, které izolaci jednotlivců podporují a nabízí k zajímavým vizualizacím (např. animované obrazovky vizifonů nebo teleshows).



Architektura

Román se převážně odehrává v městské zástavbě, soustředila jsem se tak převážně na architekturu a infrastrukturu dystopického města. Inspirovala jsem se brutalistními počiny, utopickými návrhy měst budoucnosti, postmodernou a inženýrskou architekturou z počátku 20. století.

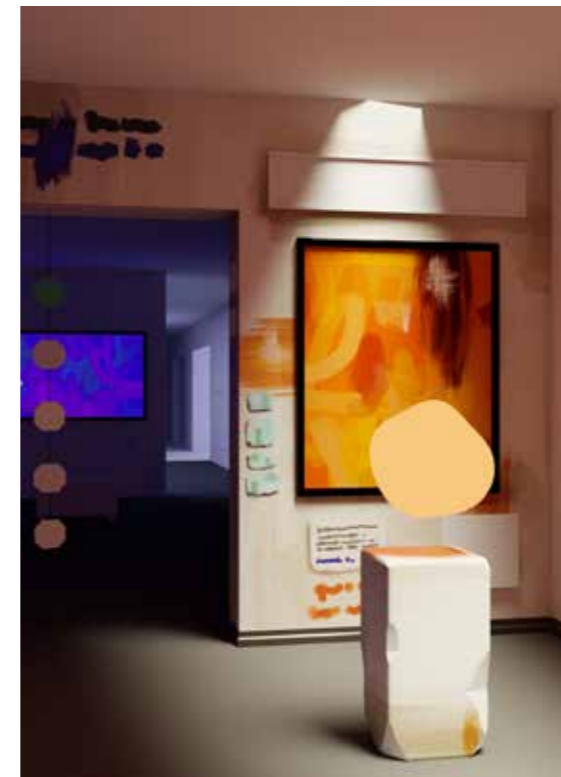
Mnou vykreslené prostředí je velmi utilitární, strohé a oproštěné složitých dekorací např. na fasádách domů či v interiérech.



„ALE JSOU TO JEN
BARVY A VŠECHNO JE
HROZNĚ ABSTRAKTNÍ.“

» galerie

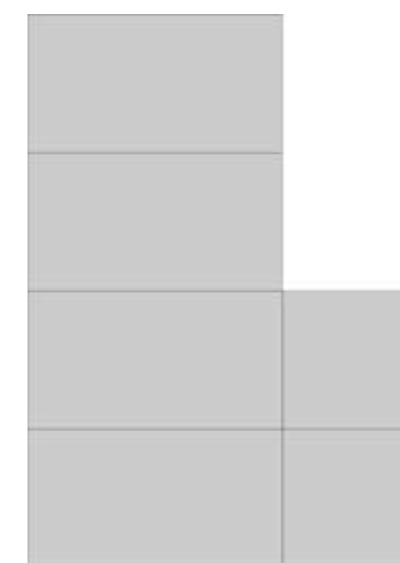
Scéna s galerií mě nadchla. Rozhodla jsem se ji zpracovat jako průhled do chodby přeplněné výtvarnými vjemy, zároveň jsou však tato díla neuspořádaná, neorganizovaná a velmi nesourodá, čímž návštěvníka mohou jednoduše vyčerpat a zahltit.



Společnost popsanou v knize vnímám jako takovou, která by raději do galerie proto přestala chodit, což mohl být od začátku záměr úřadů.

Scénu jsem tedy vyplnila abstraktními texturami, využila jsem výrazných barev a v animaci ostrých pohybů, abych navodila právě tento přebujelý dojem. Přesto jsem se snažila zachovat harmonii a vizuální hierarchii, a tak jsem uplatnila optický princip teplých barev pro popředí a chladnějších tónů pro vzdálenější prvky vlevo.

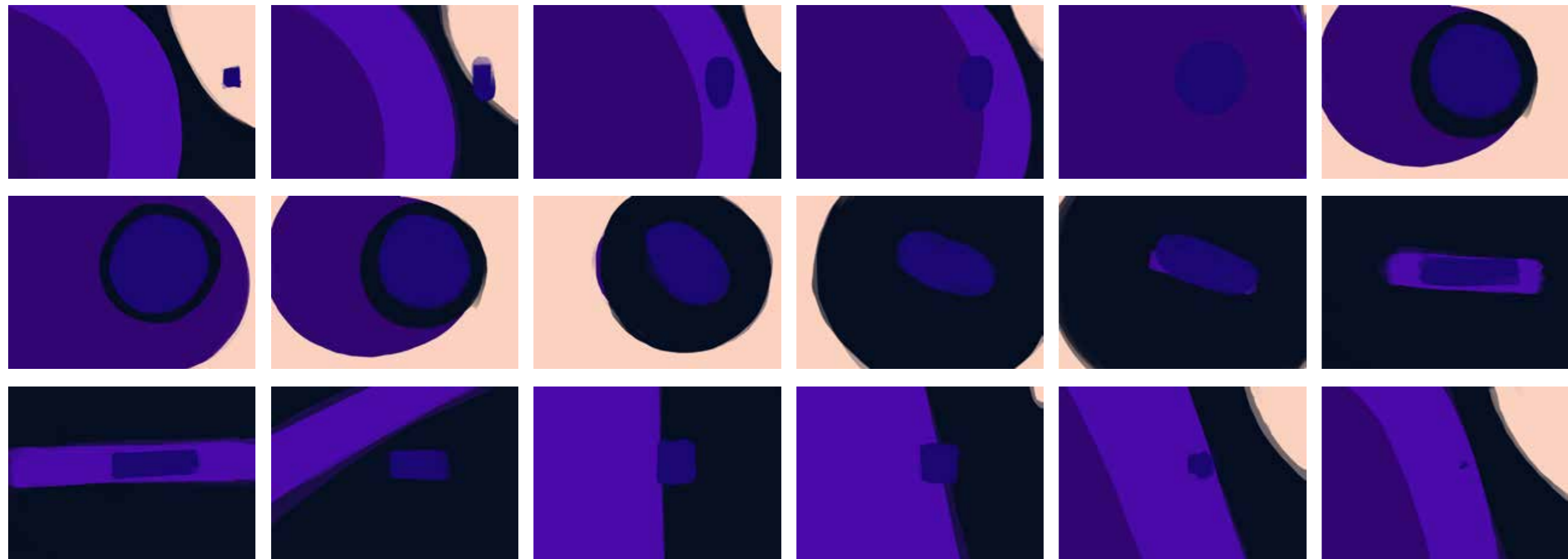
Oproti původnímu, více grafickému návrhu, jsem se rozhodla scénu více sladit s ostatními ilustracemi širšími tahy a větší plošností.



Na samotné objekty a stěny ve scéně jsem se rozhodla umístit prvky ve stylu orientačního systému a infografik — popisky, doprovodné ilustrace a skici.

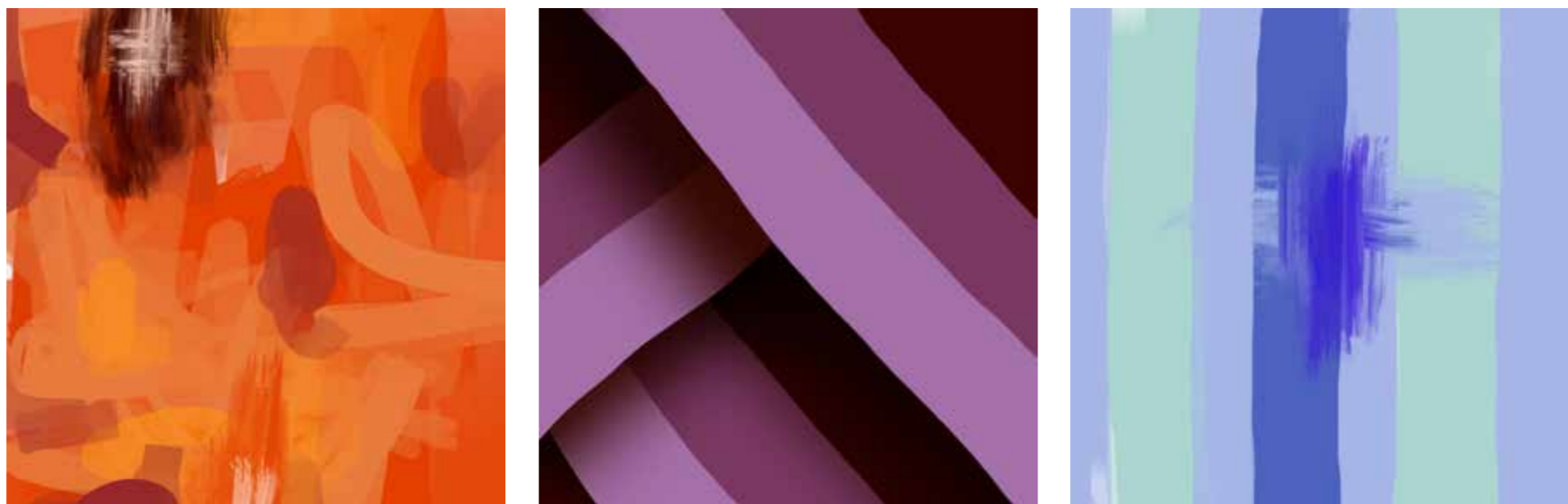
Objekty jsou modelované kombinací odstínů barev a světél, navzájem se podporují.

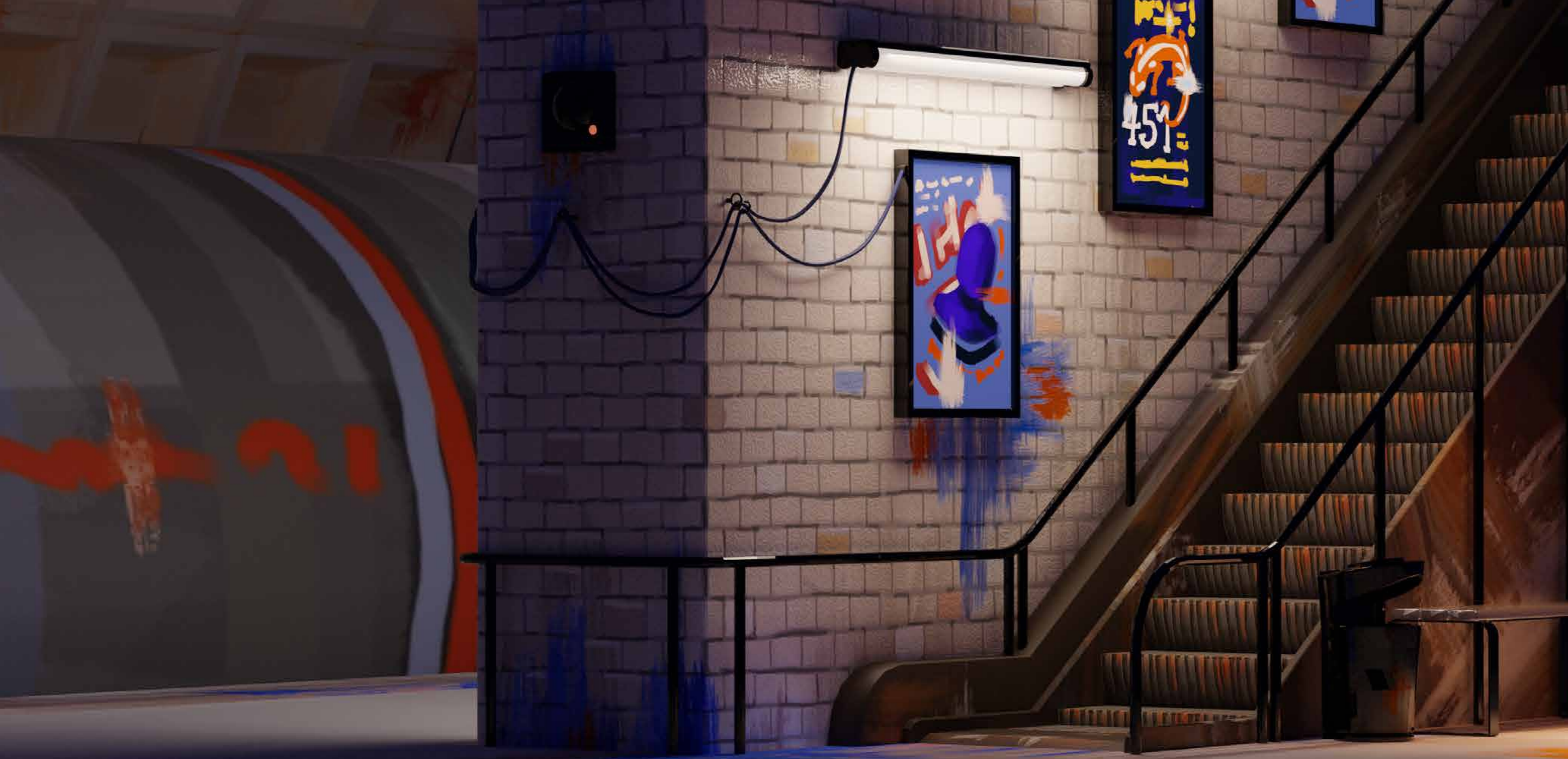
Původně měly geometrické tvary a malby zdobit přímo stěny, tento princip však už nepůsobil v kombinaci s dalšími prvky vyváženě.



Do zadního plánu scény jsem umístila animovaný obraz. Ten jsem vytvořila pomocí frame by frame sekvence. Využívám v ní kontrastních geometrických tvarů a funguje jako opakovatelná smyčka.

Ukázky textur využitých pro jednotlivé obrazy. Záměrně jsem pracovala s výraznými tvary a jednoduchými kompozicemi k umocnění pasáže, k níž se ilustrace váže.



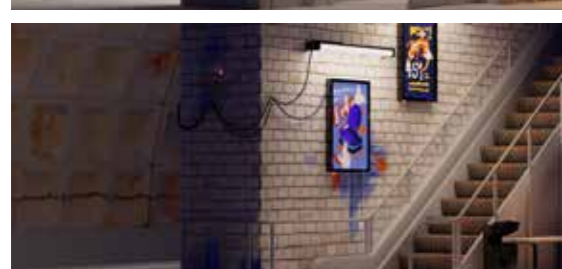
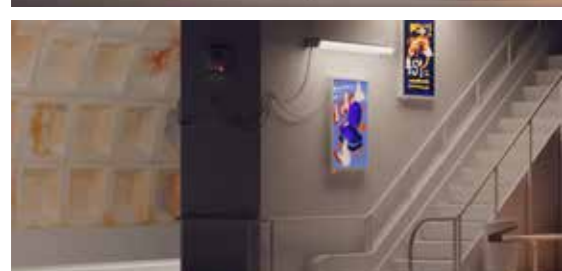
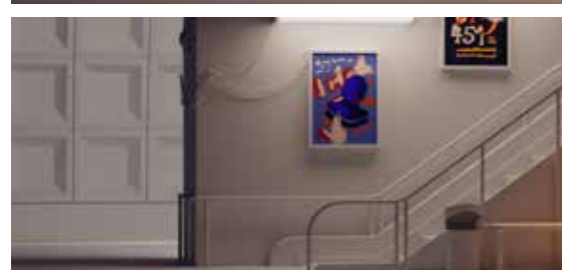


„ALE NA TO UŽ NEBYL ČAS, PŘIJEL VLAK A UDĚLAL TEČKU ZA JEHO ÚMYSLEM.“

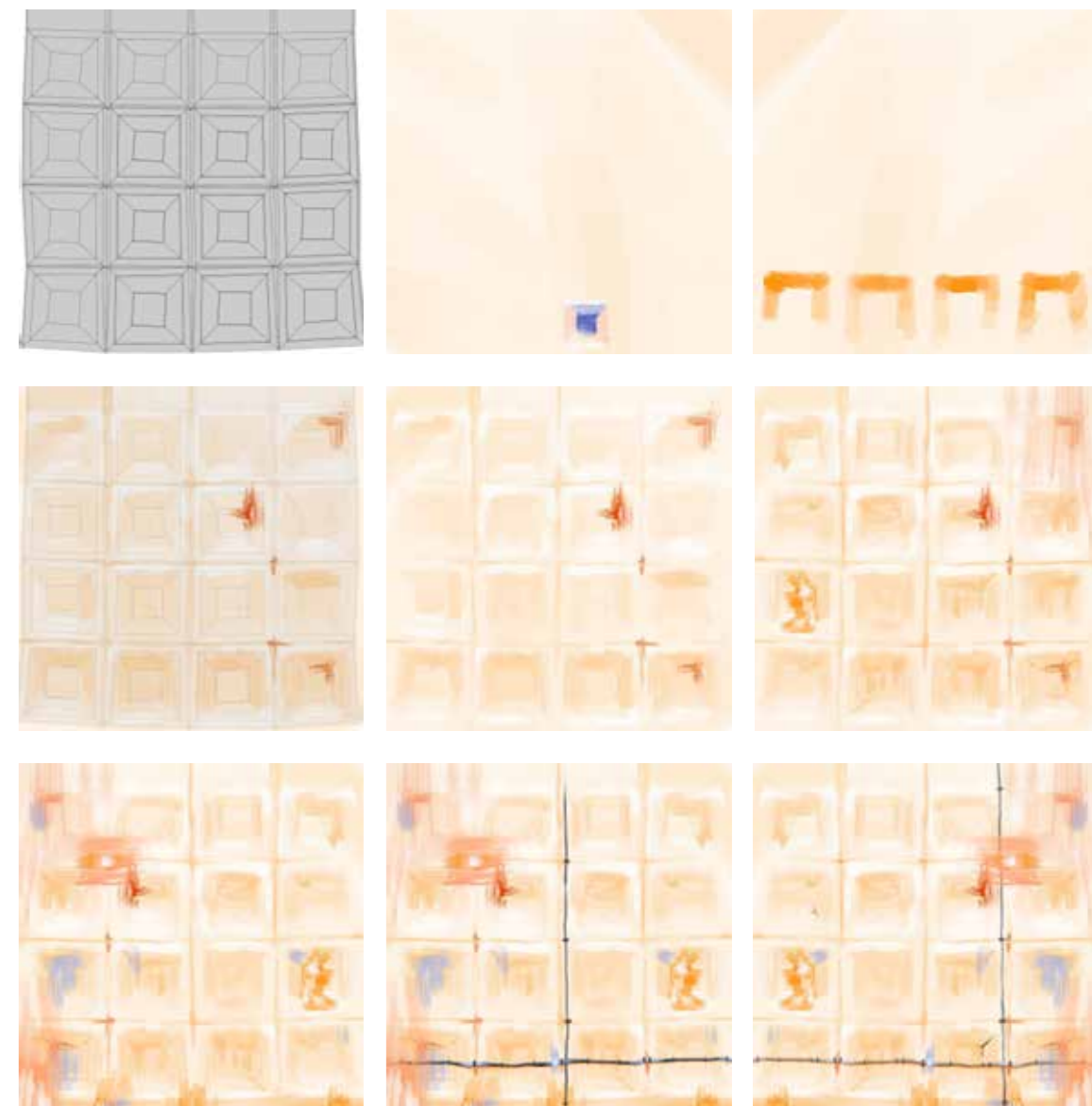
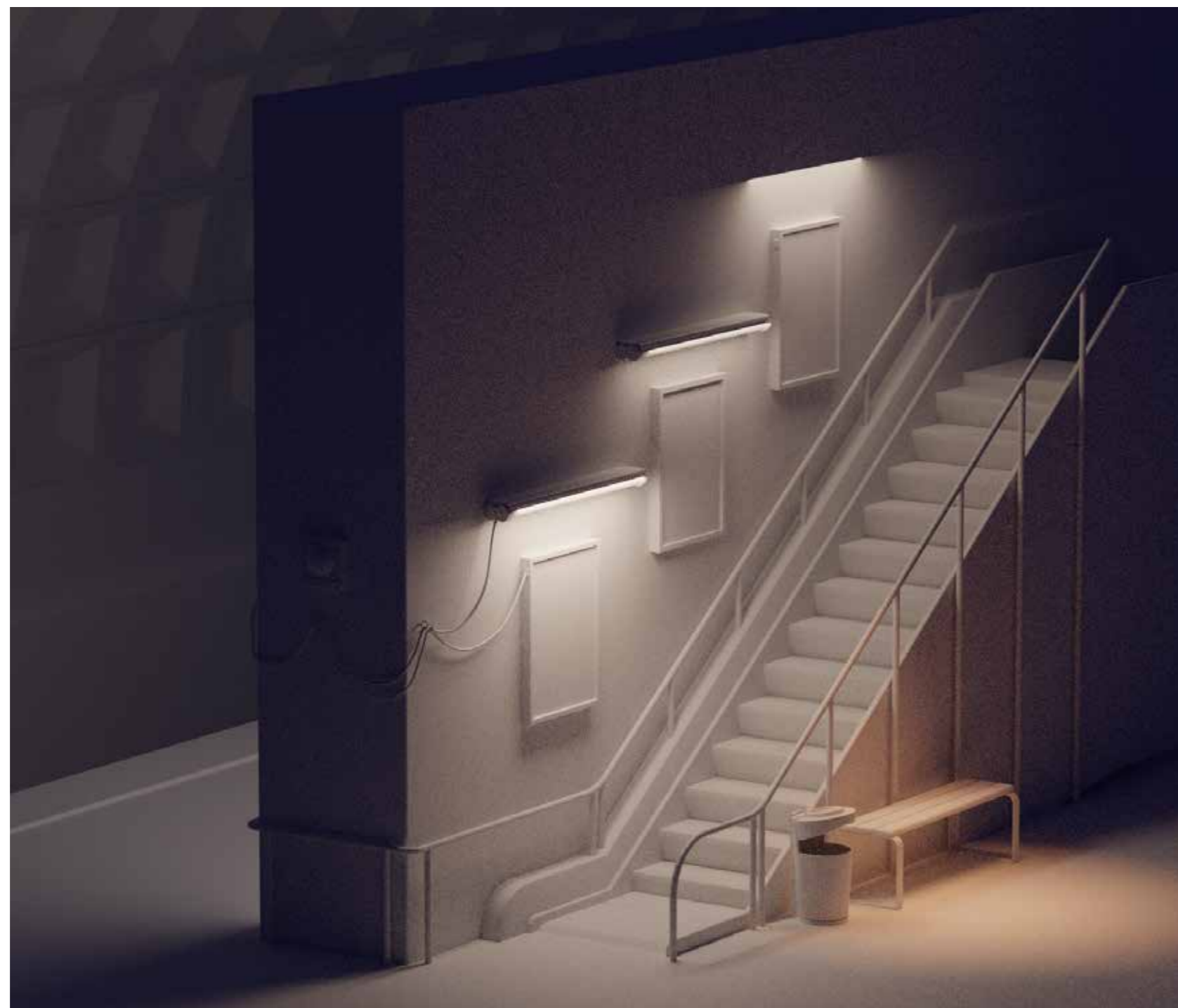
» dráha

Tato scéna navazuje na popis v úvodu knihy — stanice pozemní dráhy, kterou hlavní postava využívá k přepravě do práce a z práce. „... Tichý pneumatický vlak bezhlučně klouzal naolejovaným žlabem a pak ho se závanem teplého vzduchu vypustil do krémově vykachlíkované chodby, kterou stoupalo pohyblivé schodiště k povrchu.“

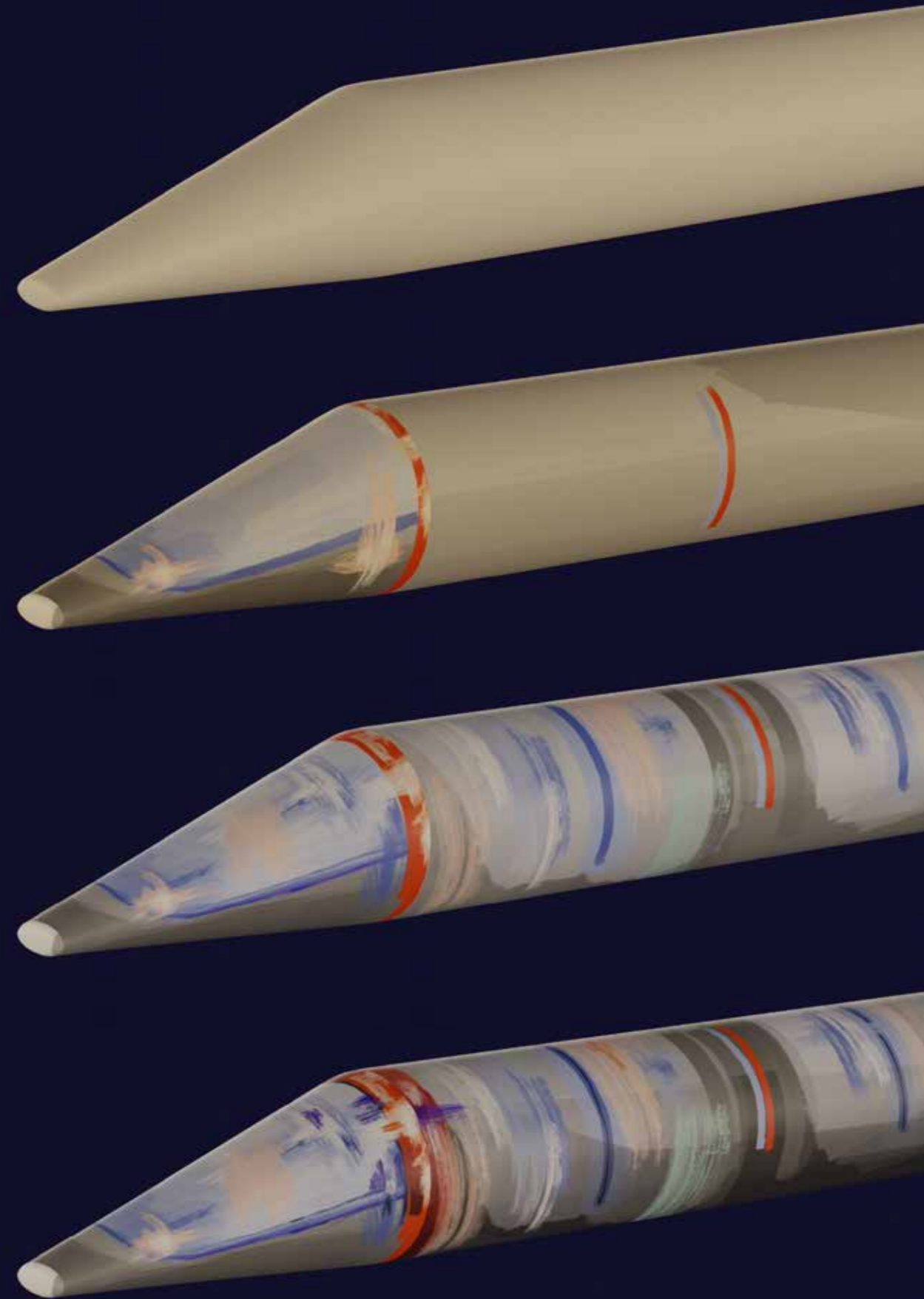
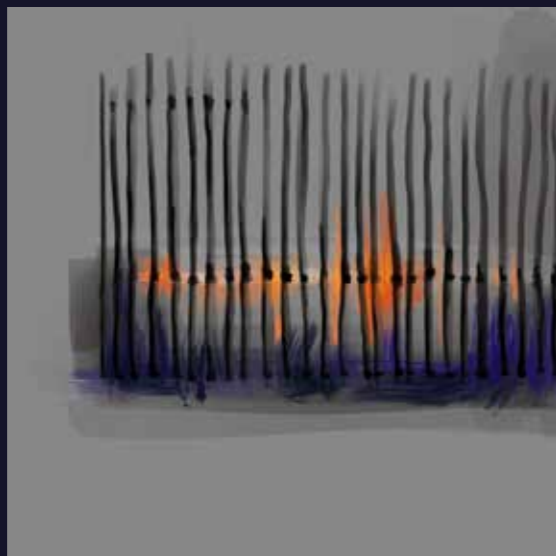
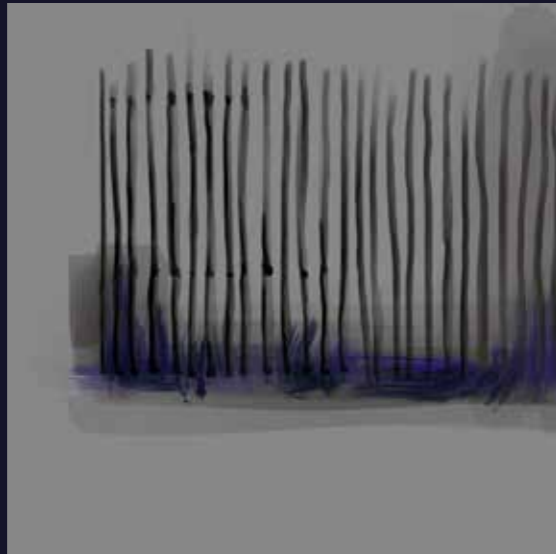
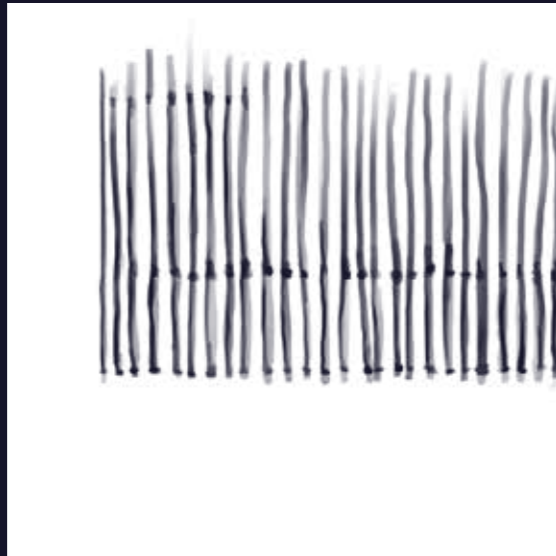
Je to výjev velmi civilní, prostředí určené pracujícím lidem bez zbytečných dekorací nebo míst ke zdržování. Cestující mají být velmi jasně navedeni ze stanice pryč a domů, na televizní pořad poutá osvětlený banner po straně schodiště. Druhý poutač navazuje na nám známé plakáty vyzdvihující práci záchranných složek, například policistů nebo zdravotníků s cílem pozitivně je zviditelnit či dokonce motivovat k přidání. Společnost založená na udávání „podivínů“ se bez masové komunikace tohoto stylu obejít nemůže.



Prostory jsou spoře osvětlené pro zdůraznění jejich prázdnoty a utilitárnosti. Nejvíce opoužívané jsou jezdicí schody, zatímco lavička i odpadkový koš jsou čisté a zářivé, čímž poukazují na naznačenou kolektivnost myšlení obyvatelů, jdou zkrátka s davem. Animovanými objekty jsou zde právě eskalátor a vlak, jediné prvky zájmu procházejících obyvatel. Dynamice záběru napomáhá také pohyb těchto objektů do protilehlých rohů, ze středu prostoru pryč.



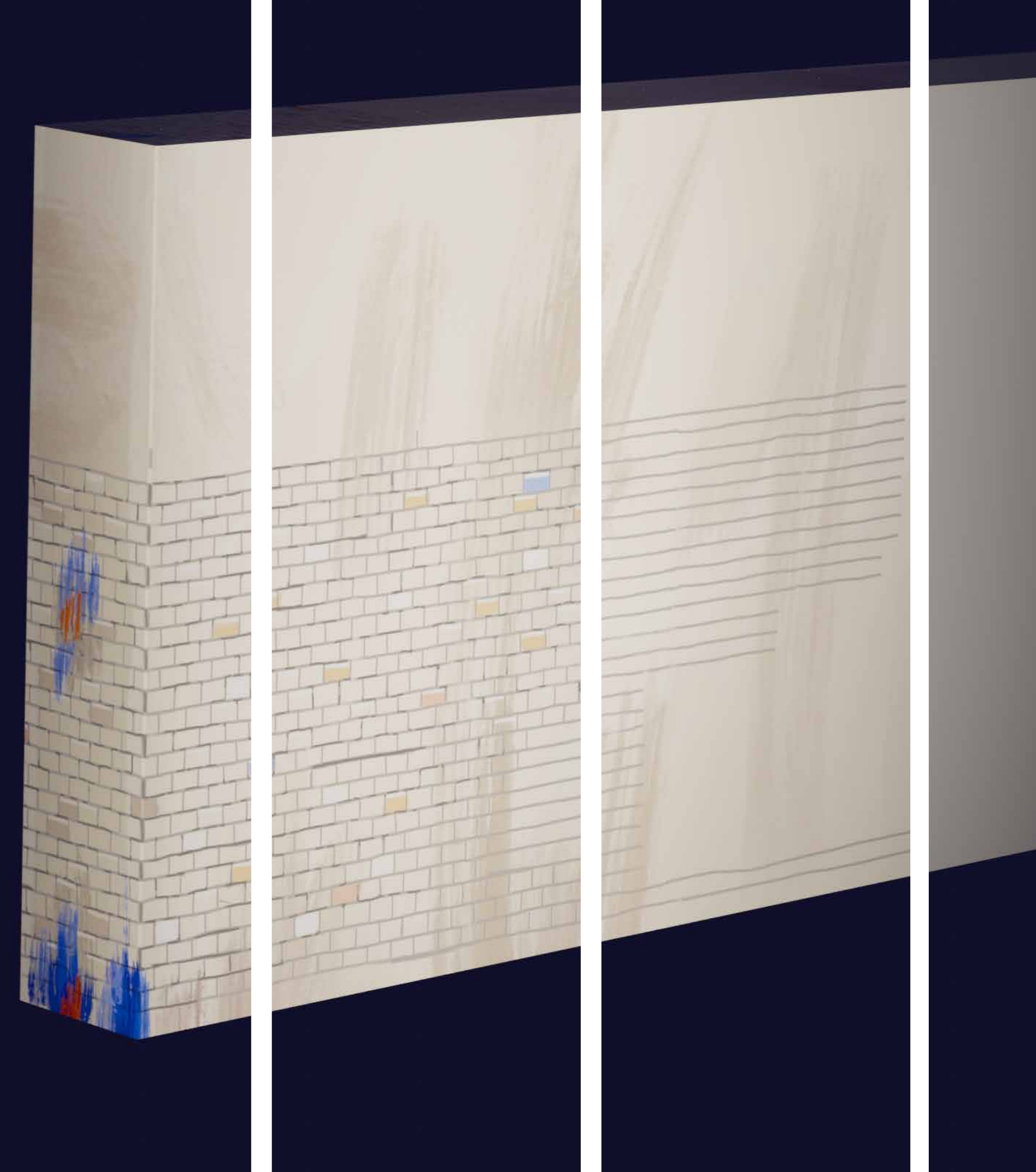
Ukázka postupu práce na textuře zadní zdi scény — rozložená síť objektu, následně digitálně pokreslená.



Ukázka postupu práce na texturách dalších objektů ve scéně: eskalátor, kabina vlaku, přední zeď scény.

Textury vznikají postupně, je důležité je průběžně kontrolovat ve vztahu k objektu.

Hrany schodiště mají působit ošoupaně a nepravidelně od častého používání, zatímco stěna je jen zašlá. Původní návrh počítal i s vylepenými letáčky, nicméně takováto občanská aktivita by nejspíše nebyla podporována a nezapadala tak do konceptu světa.



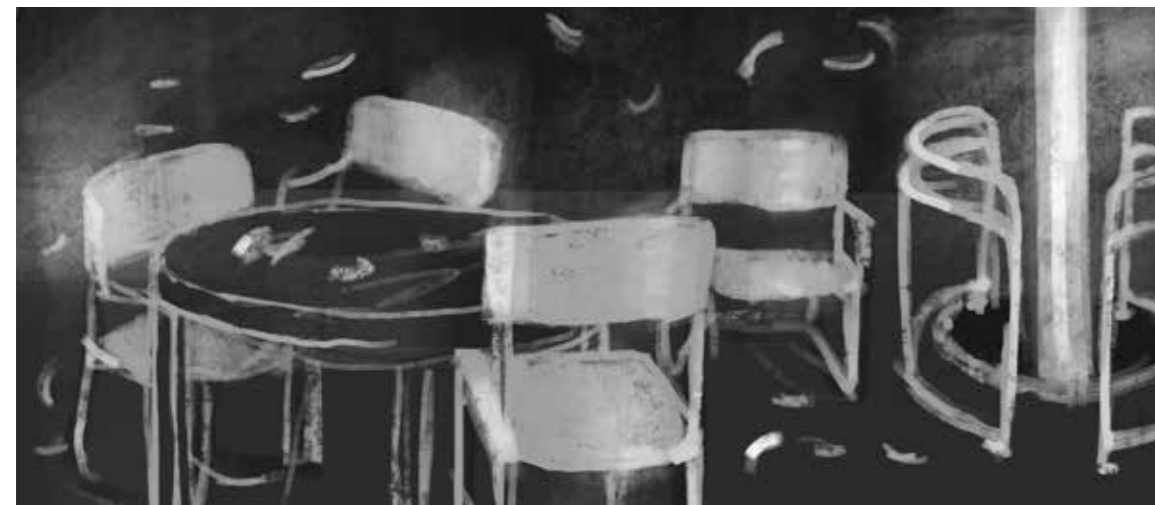
„NAJEDNOU TU STÁLY ČTYŘI
PRÁZDNÉ ŽIDLE. K ZEMI
KLESALA CHUMELLENICE KARET.“

» stanice

Ilustrace postavená kolem simulace padajících karet. Snížená gravitace ve scéně umožnila docílit více expresivního pomalého pohybu karet, spíše připomínající citovanou chumelenici.

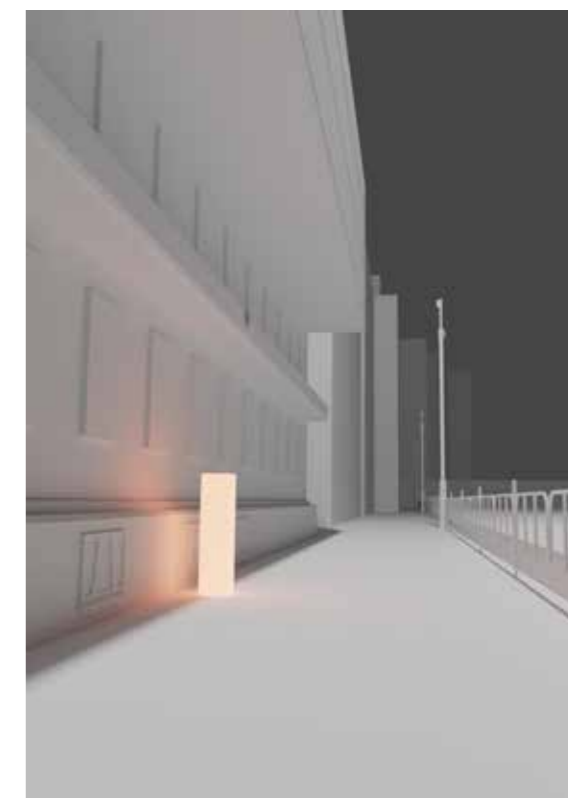
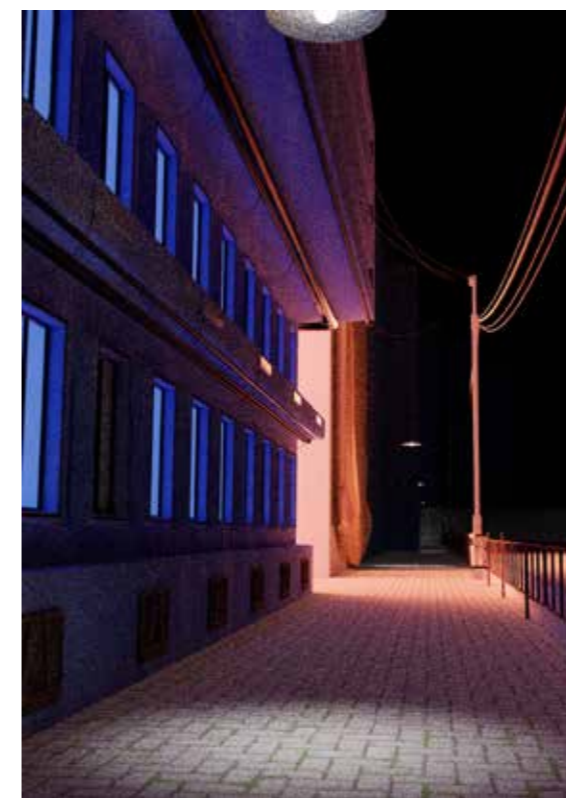
Původní návrhy byly daleko dramatičtěji nasvícené (navození atmosféry znějícího alarmu a shonu výjezdu), nakonec jsem se rozhodla více se přiblížit popisu v textu, v němž se zmatek objevuje spíše v myšlenkách hlavní postavy, než v prostředí jako takovém.

V zadním plánu jsou na stěně vyvěšené seznamy zakázaných knih, požárnícké pláště a insignie.









„KDYŽ SE PO NĚKOLIK POSLEDNÍCH NOCÍ VRACEL VE SVĚTLE HVĚZD DOMŮ, MĚL POKAŽDÉ NA TOMTO NÁROŽÍ VELMI NEJISTÝ POCIT.“

» roh

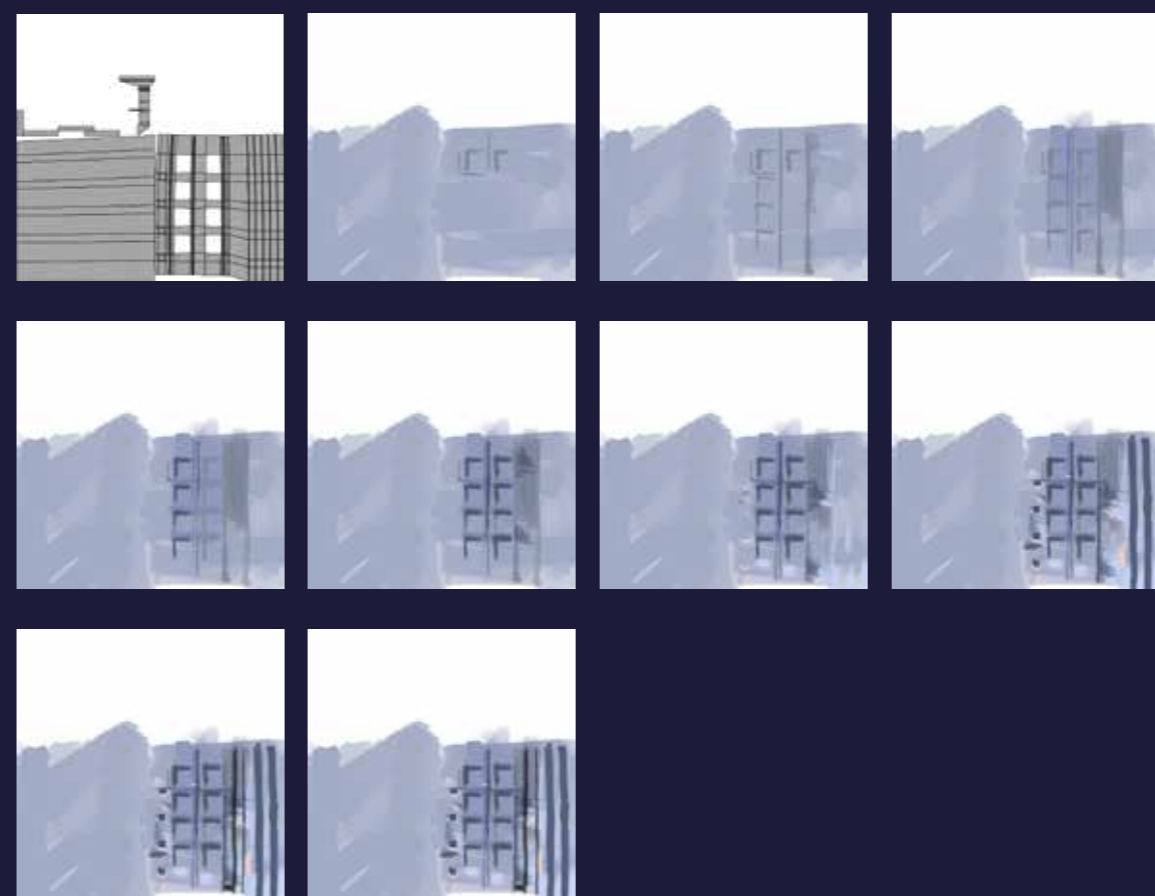
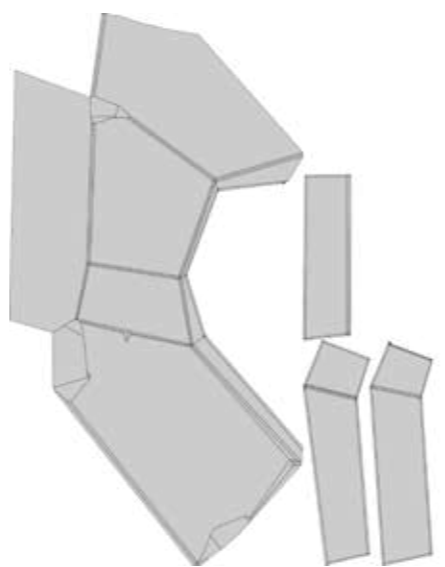
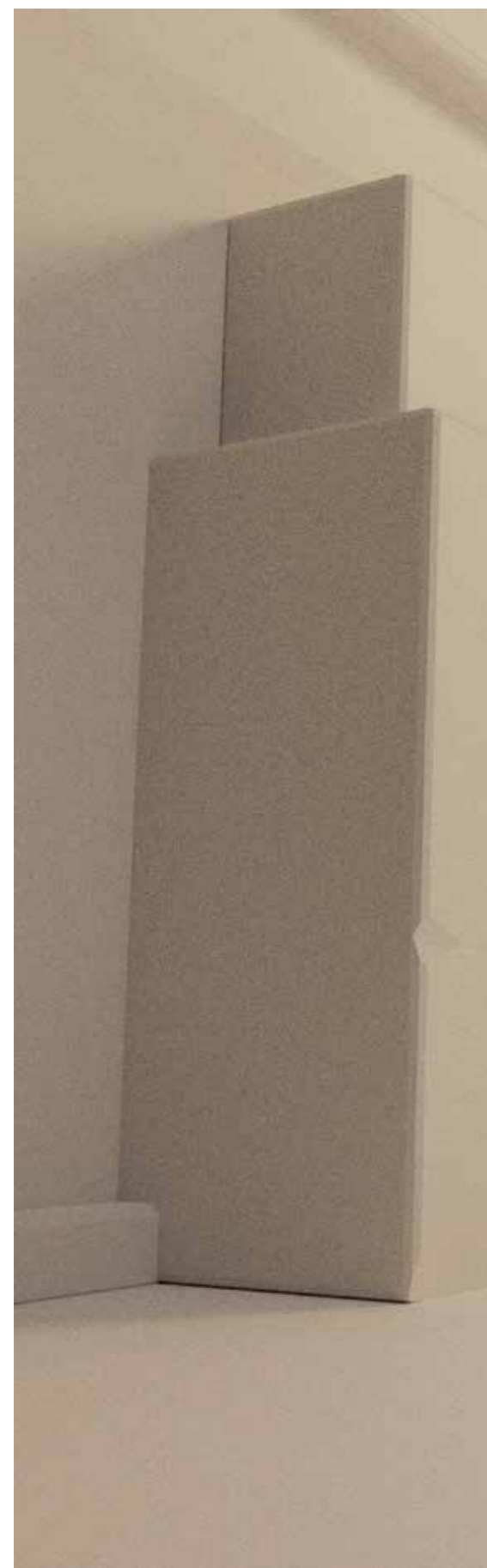
Pohledem do prázdné ulice se snažím ve čtenáři vyvolat dojmy osamění a izolace, nemístnosti. Ulice není uzpůsobená k dlouhému pobývání nebo procházkám — chybí lavičky nebo místo k posezení. Ze strany budovy visí megalomanský reklamní banner, budovy je třeba zásobovat velkou spoustou elektřiny k pohánění telesťen a rádií, a tak scéna překypuje dráty a kabely.

Na obloze prolétají vojenské stíhačky, bez povšimnutí nebo zájmů občanů. Venku není nikdo, kdo by si jich všimnul.

Dramatické nasvícení rohu ulice podporuje citovanou pasáž a s pomocí úběžníků sbíhajících se k tomuto místu táhne čtenářovo oko k tajemnému neznámu za rohem.

Původní návrhy daleko více vyzdvihovaly světlo prosvítající z oken domů na ulici, nicméně pro podpoření storytellingu ilustrace by tento efekt soustředěn pouze ke středu výjevu a slaběji v nejzadnějším plánu scény, kde pomáhá budovat horizont města.





Povrchy a fasády v této scéně jsou vyobrazeny jako lehce oprýskané a zašlé, nejsou však poničené vandaly nebo osobitě dekorované. Snažím se tak navodit dojem bezproblémové společnosti, v níž však nikoho příliš netrápí udržovat vnější a společné prostory, protože si jich nikdo nevšímá.

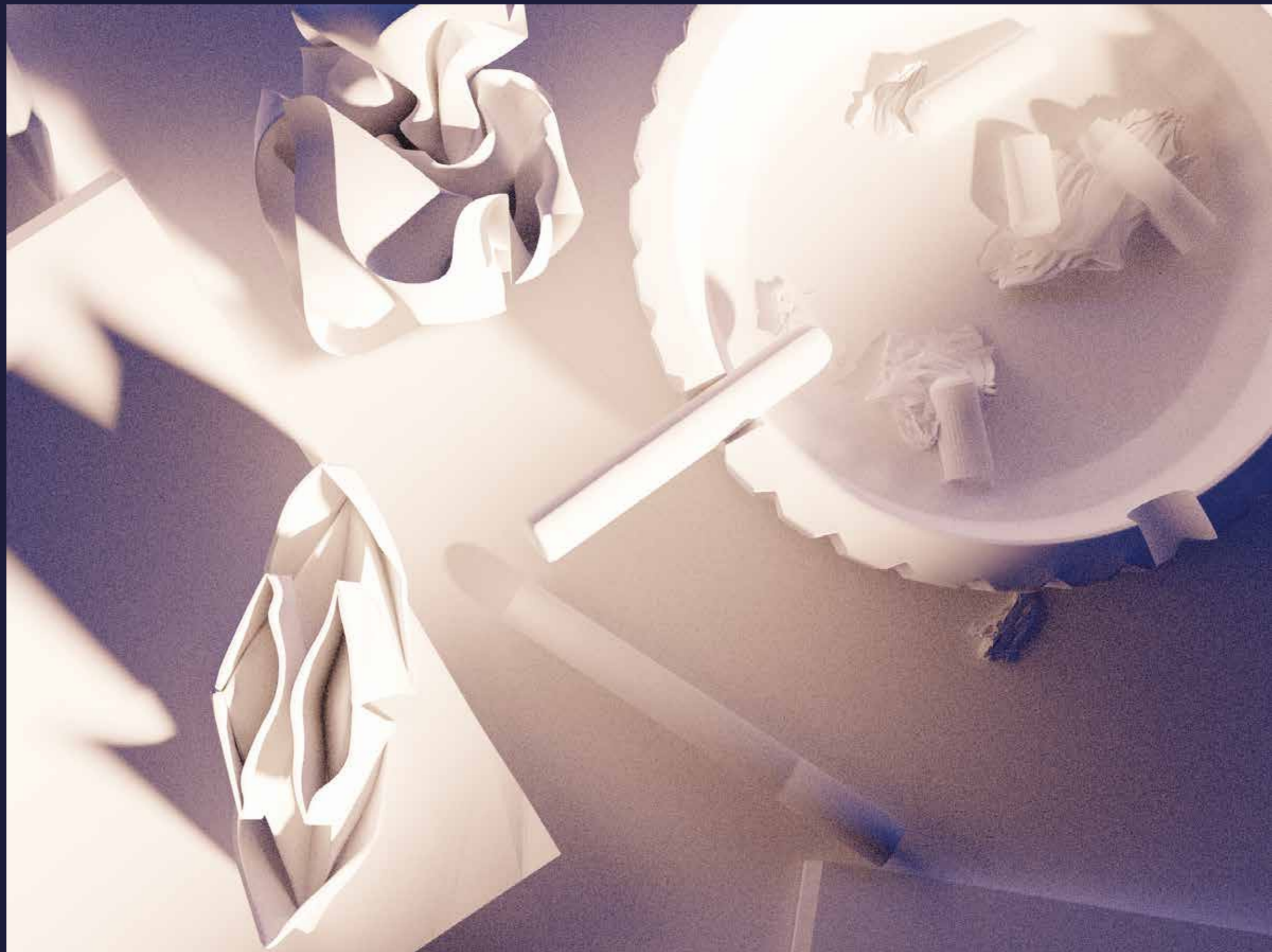


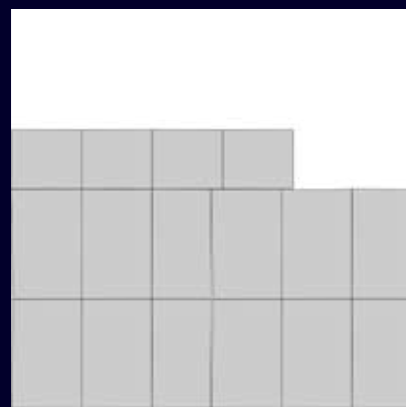
„PUSŤ TEN FILM
RYCHLEJI, MONTAGU,
HONEM! VEZMI JEN
VŠECHNY TY OBRÁZKOVÉ
MAGAZÍNY.“

» stůl

Pravděpodobně nejosobnější
a nejtímnější scéna projektu —
pohled na stůl v nespecifikované
místnosti. I zde jsem promítla vizuální
zahlcení charakterů příběhu a přidala
pár osobních detailů, jakými jsou
cigarety, klíče, zmačkané papíry nebo
papírový parníček. V této ilustraci tak
předávám dojem, že svět románu někdo
opravdu obývá a nějakým způsobem
s ním interaguje, i když pouze jako
konzument.

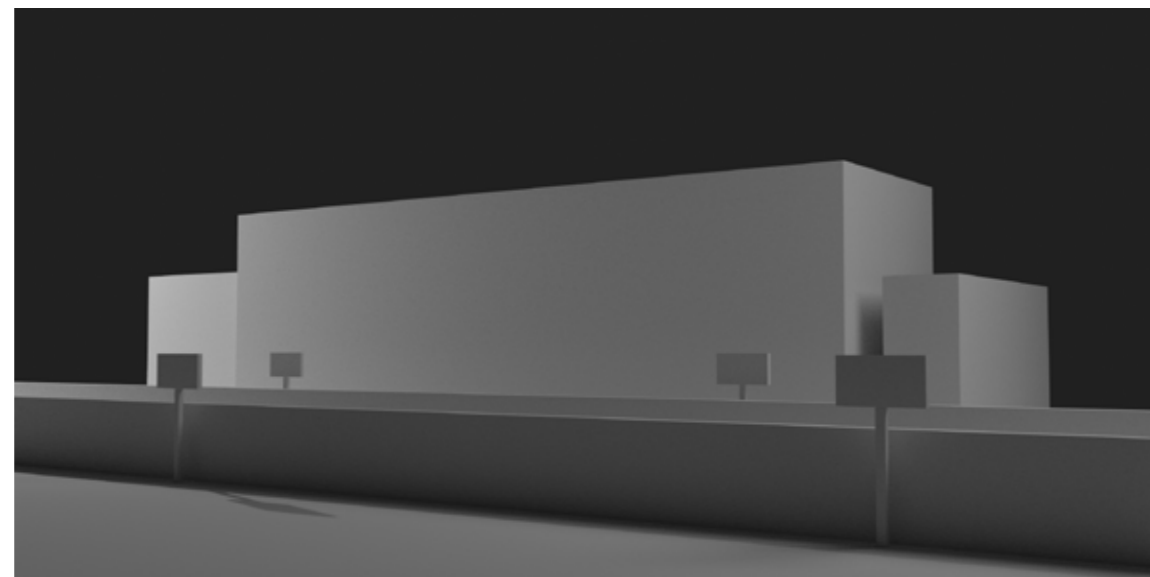
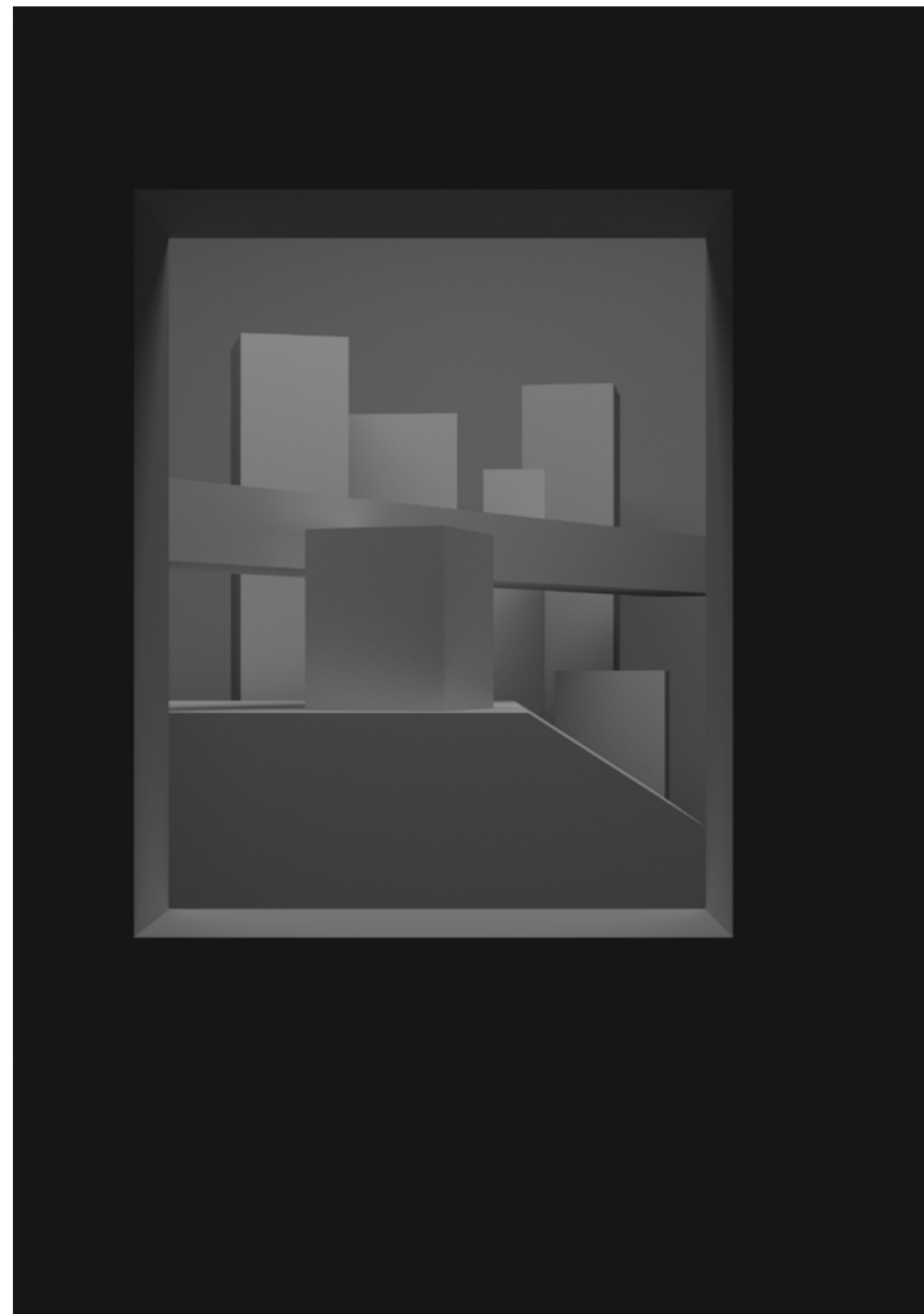




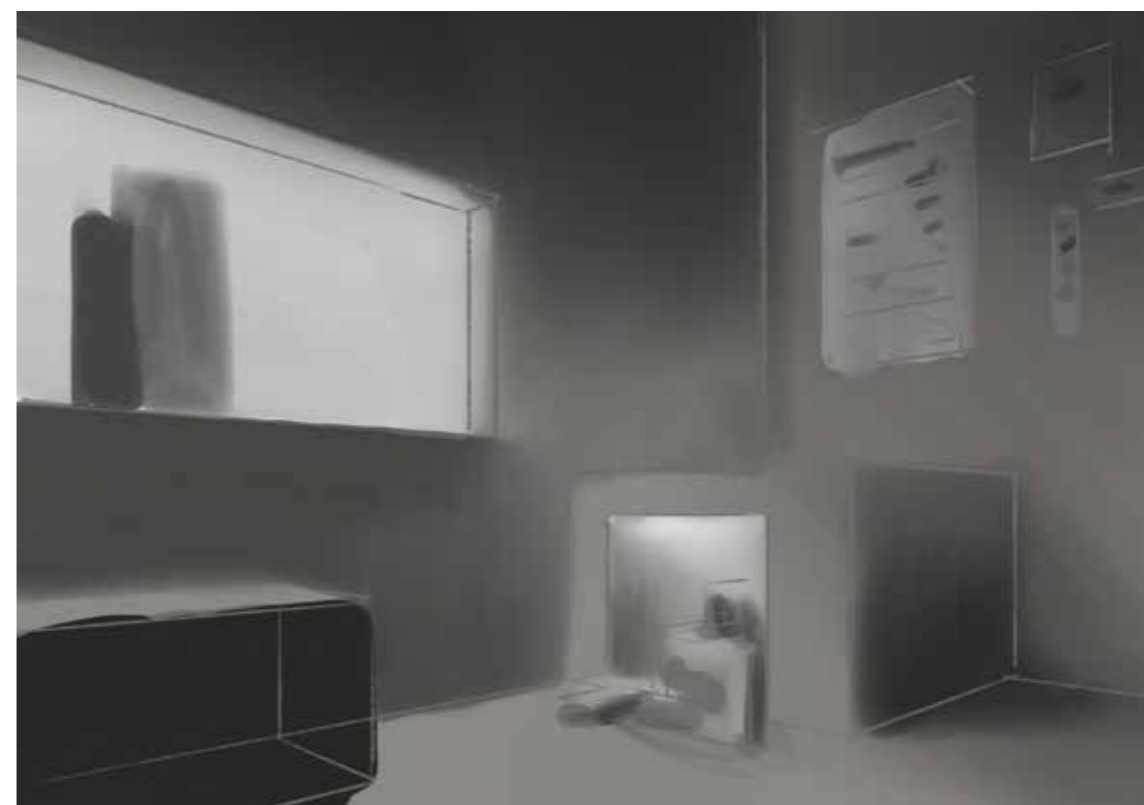


Ukázky rozložených sítí pro tuto scénu.
Dáky jednoduchým tvarům jsem si
mohla dovolit být více expresivní
a udělat každý časopis jedinečný.





» další scény



V rámci projektu jsem navrhla ke zpracování také další scény; pohled na večerní město, mřížka ventilátoru, v němž hlavní postava ukrývá knihy, nebo detail požárnícké stanice.



03 Typografie

V knize používám kombinaci dvou fontů — serifového pro hladkou sazbu a sans-serifového pro zvýraznění důležitých pasáží knihy. Tyto věty, souvětí nebo odstavce popisují momenty, kdy vnímáme, že se smýšlení hlavní postavy mění, nebo je ovlivňováno (především druhou postavou, Clarissou McClellanovou).

» Šťastný, takový nesmysl.

» Ale ze všeho nejradši,“ pokračovala, „se koukám na lidi.

Zvýraznění taktéž podtrhují části, v nichž jasně cítíme atmosféru tohoto světa, jeho chladnost, lhostejnost nebo mechaničnost.

» Válka může být vyhlášena každým okamžikem. Naše země je připravena bránit svoji...

» Montag se zuřivě zašklebil, jako se šklebí každý, koho plameny ožehnou a donutí, aby couvl.

Hladký text je sázen do bloku pro lepší čitelnost po vzoru klasických tištěných knih, zatímco velkým písmem výrazně pasáže jsou zarovnané na levý praporek, v němž více vyniknou. Sazba na praporek také zajišťuje opticky příjemný tvar (slova nejsou roztažená, není potřeba dělit).

Beatty se zadíval na kouřové kroužky, které vydechl do vzduchu.

„Představ si to. Člověk devatenáctého století se svými koňmi, psy, kočáry, pomalým pohybem. A pak, ve dvacátém století – pusť kameru rychleji! Knihy se zkrátily. Zkondenzovaly. Vykuchali je. Víc obrázků než textu. Všechno se sesychá na vtíp, na senzační závěr.“

„Senzační závěr,“ přikývla Mildred.

„Seškrtali klasiky na patnáctiminutový rozhlasový program, pak je znova seškrtali, aby se vešli na jednu stránku, a nakonec to dotáhli na deseti nebo dvanáctiřádkové heslo v naučném slovníku. Já samozřejmě přeháním. Slovníky byly pro rychlou informaci. Ale našlo se mnoho těch, kteří všechno, co věděli o Hamletovi (ty ten titul znáš určitě, Montagu, pro vás, paní Montagová, je to pravděpodobně jen podvědomá vzpomínka na nějaký titul), kteří, jak říkám, všechno, co věděli o Hamletovi, vyčetli z jednostránkového výtahu v knižce, která hlásala: Teď si můžete konečně přečíst všechny klasiky: držte krok se sousedem! Je ti jasné, kam to vede? Z dětského pokoje na univerzitu a zpátky do dětského pokoje. To je graf intelektuálního vývoje za posledních pět století nebo o trochu déle.“

Mildred vstala a začala přecházet po pokoji, brala do rukou různé věci a zase je pokládala. Beatty si jí nevšímal a pokračoval:

„Pusť ten film rychleji, Montagu, honem! Vezmi jen všechny ty obrázkové magazíny: Click, Pie, Look, Eye, Now, Flick, Here, There, Swift, Pace, Up, Down, In, Out, Why, How, Who, What, Where, Eh?, Uh!, Bang!, Smack!, Wallop, Bing, Bong, Bum!“

Výtah z výtahu, výtah z výtahu výtahu. Politika? Sloupek, dvě věty, palcový titulek! A pak už jde všechno k čertu!

Roztočte lidskou mysl,
rozpumpujte ji rukama
vydavatelů, literárních zlodějů,
rozhlasových podnikatelů tak
rychle, aby ta odstředivka



odmrštila všechny
nepotřebné myšlenky,
které jen ukrádají čas!“

Mildred urovnávala přikrývky. Montag ucítil, jak se mu srdce divoce rozbušilo, když natrāsala polštář. Právě ho vzala za ramena a pokoušela se ho donutit, aby se posadil a ona mohla polštář vzít, pěkně ho načechrat a položit zpátky. A možná, aby vykřikla a vytřeštila oči, nebo aby prostě sáhla pod podušku a řekla: „Co to tu je?“ a s dojemnou nevinností vytáhla ukrytou knihu.

„Školní docházka se zkracuje, kázeň se uvolňuje, přestává se učit filozofie, dějepis, cizí jazyky. Angličtina a pravopis se postupně čím dál víc zanedbávají, až se nakonec ignorují skoro úplně. Žije se ze dne na den, lidé se starají jen o výhodné místo a po práci je všude plno zábavy. Nač se učit něco víc než mačkat knoflíky, otáčet vypínačem, utahovat matky a spojovat kontakty?“

„Ukaž, narovnáš ti polštář,“ řekla Mildred.
„Ne,“ zašeptal Montag.

„Zíp úplně nahradí knoflík, ale právě ta chvilka na přemýšlení chybí člověku, když se ráno strojí. Ráno je doba filozofická, a proto i melancholická.“

Mildred řekla: „Ukaž!“
„Jdi pryč!“ sykl Montag.
„Ze života se stává jeden jediný kotrmelec, Montagu, všechno je samé bum, bác a hej!“

„Hej!“ zvolala Mildred a šukbla polštářem.
„Proboha, nech mě být!“ podrážděně vykřikl Montag.
Beatty vyvalil oči.
Mildredina ruka pod polštářem ztuhla. Prsty ohmatávala obrysy knihy, a když rozeznala tvar, objevilo se na jejím obličejí překvapení a potom děs.

Otevřela ústa,
aby se zeptala...

Hagrid Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Sans-serif s vysokou střední výškou písma umožňuje dobrou čitelnost textu i v menších velikostech. Není přezdobený, ale přesto má výrazné rysy natolik, aby bylo jasně odlišitelné od fontu druhého.

Zvýrazněné části jsou psané modře, aby vystoupily z hladké sazby. Působí kontrastně také s ilustracemi a dalšími vizuálními prvky, které jsou převážně laděny do teplých barev.

Původně měly být těž červeně, nicméně vzhledem k povaze zařízení (tablet), by mohl uživatel mít dojem, že je něco v nepořádku, v rámci UI/UX často červená poukazuje na chybu nebo špatnou volbu.

Libre Caslon Text Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Úzká přechodová antikva zajišťuje dobrou čitelnost hladké sazby, serify napomáhají oku udržet řádek. Je poměrně světlý, takže velké množství textu najednou nepůsobí jako tmavá masa, udrží však i krátké odstavce.

Hladká sazba je vyvedena tmavou, ne čistě černou barvou za účelem prosvětlení dlouhých pasáží.

Šustění karet, pohyby rukou, očních víček, dunění hlasu, který ze stropu strážnice oznamuje správný čas. „... jedna hodina šestatřicet minut... jedna hodina sedmatřicet minut po půlnoci...“ Pleskání karet na umaštěné desce stolu — všechny ty zvuky vnikaly Montagovi za semknutá oční víčka, za bariéru, kterou vystavěl pro tu chvíli. Citem poznával strážnici plnou třpytu a lesku a ticha, mrazných barev a barev mincí, zlata, stříbra. Muži za stolem vzdychali nad kartami a čekali. „... jedna hodina pětáctičet minut...“

Ohlašovací chronometr
oznamoval ponuře studenou
hodinu studeného rána ještě
studenějšího roku.

„Co je ti, Montag?“

04 Frame-by-frame animace

Text také doplňují jednoduché digitálně kreslené animace, tzv. frame-by-frame (každý snímek bylo třeba vytvořit samostatně). Ty jsou vždy modře a se sníženým krytím, aby příliš nerušily sazbu.

V rámci sazby a úpravy textu využívám opět princip teplých barev v popředí (vizuální prvky jako tahy štětce jsou v oranžovo-žlutých odstínech) a chladných v zadním plánu (frame-by-frame jsou modře), což dává prvkům na „stránce“ strukturu a hierarchii.



Jedna z animací vyobrazuje jednoduchý pohyb hodinových ručiček, navazující přímo na text.

Jiná animace text spíše doplňuje, neváže se ke konkrétnímu slovu, vyjadřuje myšlenku — rychlý pohyb, konzumace vizuálních podnětů a roztěkanost.



„Ukaž, narovná ti polštář,“ řekla Mildred.

„Ne,“ zašeptal Montag.

„Zip úplně nahradí knoflík, ale právě ta chvilka na přemýšlení chybí člověku, když se ráno strojí. Ráno je doba filozofická, a proto i melancholická.“

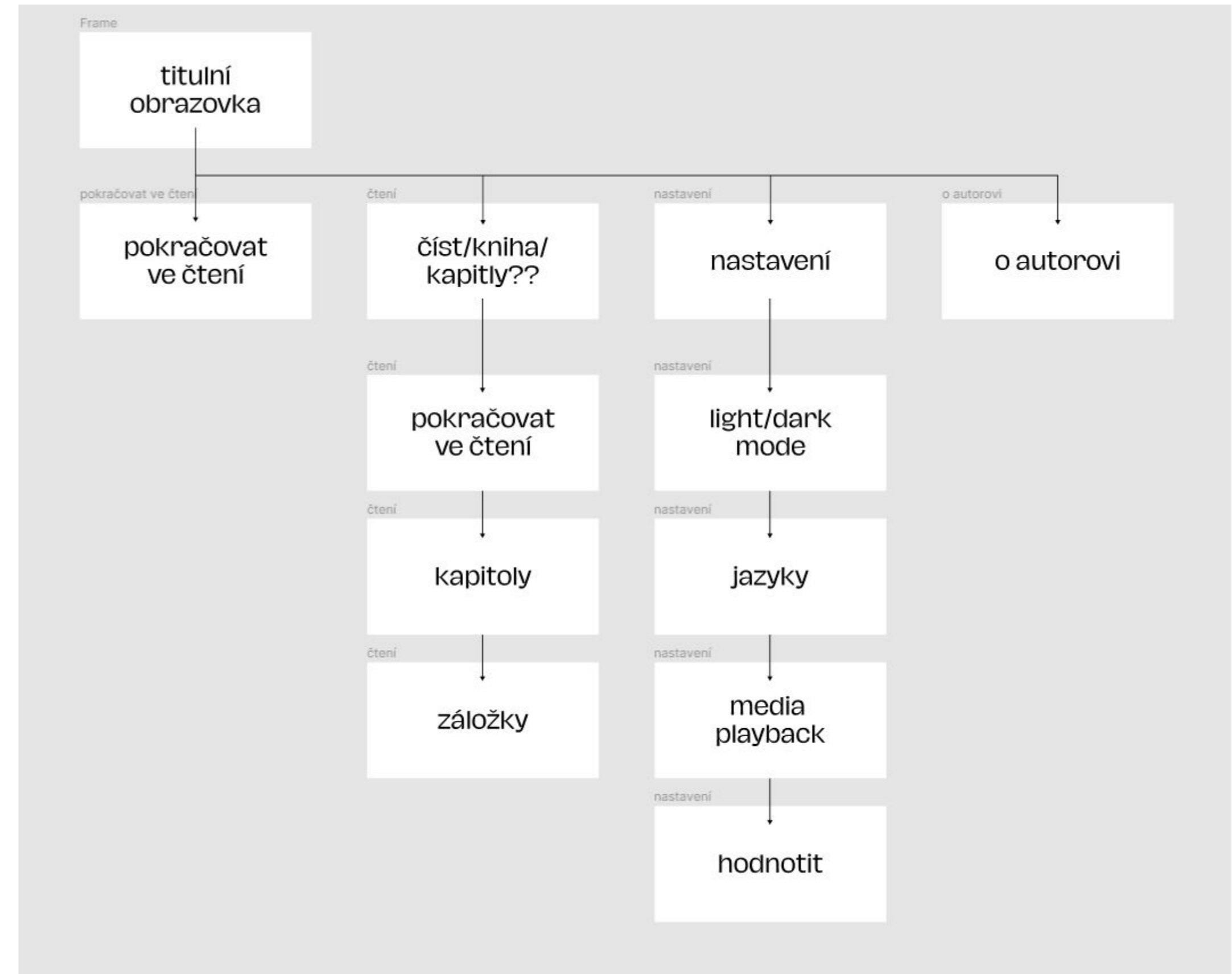
Mildred řekla: „Ukaž!“

„Jdi pryč!“ sykl Montag.

„Ze života se stává jeden jediný kotrmelec, Montag, všechno je samé bum, bác a hej!“

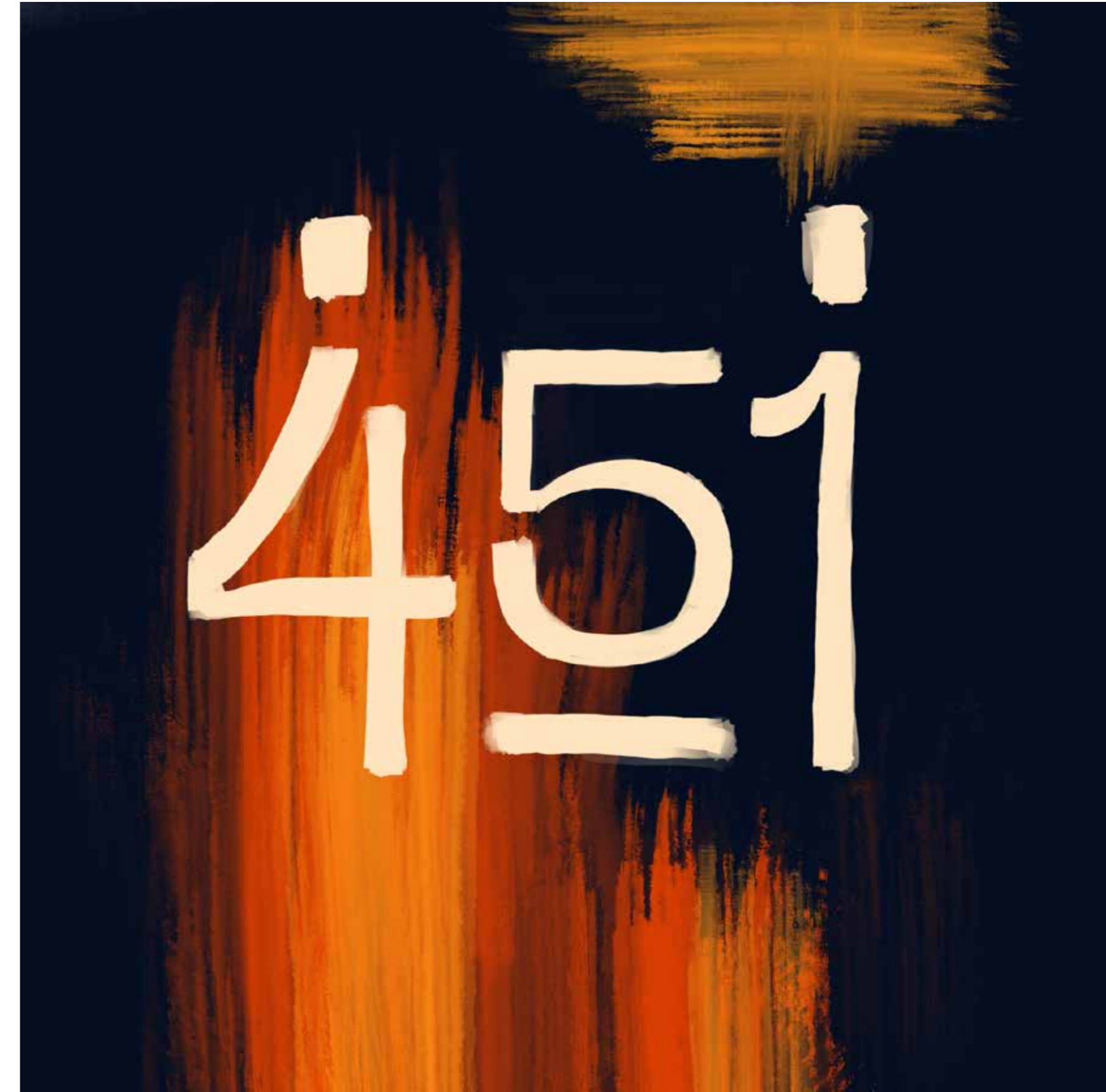


06 Aplikace



Struktura

Jednotlivé stránky



BUTTONY A IKONY

Mou inspirací pro výtvarné zpracování byly především dva zdroje — počítačová hra Disco Elysium a ambientní animace gruzínského CG a herního umělce Sandra Tatinashvili, které obě výtečně pracují s barevnou paletou a stylizací — výraznými tahy štětce a efektem zrnění.

Částečně mě také ovlivnila tvorba českého konceptuálního výtvarníka Jakuba Javory, především z hlediska storytellingu v jeho kompozicích.

kapitoly



OHNIŠTĚ
A SALAMANDR



SÍTO A PÍSEK



OHEŇ SE
ROZHOŘÍ

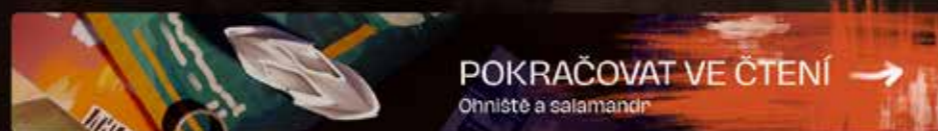
poslední záložky

„Jste šťastný?“ zeptala se. „Co jestli jsem?“ zvolal... 13. 5. →

Zdalo se mu, že se jeho tělo rozpadá na horkost a chlad, na něhu a tvrdost, na chvění a nechvění a že obě ty poloviny na sebe nevráží... 10. 5. →

„Zkoušel jsem si představit,“ pokračoval Montag. „jaký je to asi pocit. Myslím, kdyby požárníci spálili naše domy a naše knihy.“ 8. 5. →

VŠECHNY ZÁLOŽKY



POKRAČOVAT VE ČTENÍ →
Ohniště a salamandr

© KLÁRA BAROVÁ, 2022



POKRAČOVAT VE ČTENÍ →
Síto a písek



POKRAČOVAT VE ČTENÍ →
Oheň se rozhoří

Fungování aplikace

