

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2024

Michaela Šolcová

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

JISKRA

Michaela Šolcová

Plzeň 2024

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Specializace Mediální a didaktická ilustrace II.

Bakalářská práce

JISKRA

Michaela Šolcová

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2024

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně
a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2024

.....
podpis autora

Obsah

Mé dosavadní dílo v kontextu specializace	8
Téma a důvod jeho volby	8
Proces tvorby	8
Popis díla, technologická specifika	9
Seznam použitých zdrojů	10
Resumé	10

Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Již od mala se zabývám malbou a kresbou. Od školky mám tužku v ruce a na tom se nic nezměnilo do teď. Vždy jsem se zajímala o fantazijní příběhy a vizuály, které mají kořeny v realitě. Fantazie snoubená s realitou nám dovolí zamyslet se a prozkoumat témata, které nejsou běžné, nebo i tabu. Relativně brzy ve své tvorbě jsem přešla na digitální malbu, která mi dovolila zjednodušit a zesílnit mé chápání tvarů a barev.

Téma a důvod jeho volby

Vybrala jsem si vypracovat bakalářskou práci ve formě artbooku na počítačovou hru. Počítačové hry miluji, ale s programováním nemám zkušenosti, artbook mi dovolí soustředit se na to, co mě baví nejvíce - výtvarná stránka her.

Můj artbook je o mně samotné, o mé cestě životem a zhoršujícím se zdravím. Zdravotní problémy které jsem měla celý život a ani o nich neděla, jejich symptomy jsem zvládala až do mého nástupu na vysokou školu. Větší odpovědnost i volnost začala poukazovat na to, že prostě nejsem schopná dělat všechno a do stejné míry jako mí spolužáci. Nejdřív jsem se topila, symptomy se postupně zhoršovali. Hledala jsem pomoc od doktorů, rodičů, přátel. Dostala jsem diagnózy, léky a soucit. Stále se učím jak žít ve svém těle a hlavě. To je o čem má práce je, dlouhodobé snaze a sebepoznání, souhrn několika let skrz mé kresby a koncepty, vizualizace mých pocitů, bolestí a také síly jít dál. Tento koncept je přenesen do 2D plošinové hry, kde hráč prochází světem který je na něj moc velký a potkává nemožně velké překážky. Cesta hráče skrz hru, přeskokování překážek, vyhýbání nepřátel, to vše imituje mou cestu životem, obzvlášť posledními 3-4 lety.

Proces tvorby

Začátek tvorby pro mě byl nejobtížnější. Dlouho jsem nevěděla o čem přesně artbook bude a jak to něco vyjádřit. Měla jsem mnoho konceptů ale ani jeden nebyl "ono". Design hlavní

postavy, Jiskry, existoval v době, kdy jsem neměla žádné plány udělat artbook na téma svého zdraví. Nakonec do nového konceptu zapadl perfektně a byl to bod od kterého jsem se “odpíchla” a snadněji se mi pokračovalo dál. Další součástí přípravy pak bylo dlouhé hledání sama v sobě, ale i několik inspirací nejčastěji v podobě her jako například Celeste nebo Ori and the Blind Forest.

Proces mé tvorby byl přirozený, střídavé období konceptování a skic, poté dodání detailů a barev. Začala jsem designem postav, vytvořila jsem mnoho konceptů na několik různých emocí a symptomů neboli projevů zdravotních problémů. Jen některé z těchto brzkých konceptů skončili ve finálním artbooku.

Brzy jsem se rozhodla, že další aspekt bude průběh času. Přesněji jednoho celého dne v knize. Ilustrace zobrazují plynutí času hlavně pomocí světla a barvy. Studovala jsem, jak se světlo chová od rána do večera a jak ovlivňuje barvy, které okolo sebe vidíme. Ráno a večer jsou tmavé a zalité v červené a růžové barvě, zatímco poledne je světlé a pastelovější. Odpolední barvy jsou nejsytější nejintenzivnější, naopak v noci jsou zašedlejší a podstatně méně výrazné.

Rozhodla jsem se vytvořit svůj vlastní font. Chtěla jsem, aby zapadl do ilustrací a zvolila jsem velmi texturovanou, až rozviklanou linku. Pro některá písmena, zejména samohlásky jsem udělala několik verzí. Font proto působí ručně psán a víc rozmanitě.

Popis díla, technologická specifika

4.1 Popis díla

Artbook je organizován podle postupu hráče levely hry. Nejdříve jsme seznámeni s prostředím levelu, pak mechanikami, oboje doprovázeno ilustracemi i textem. Následně jsou ilustrace levelu nebo postav, popřípadě skici a designy nepřátel.

4.2 Technologická specifika

Kniha má čtvercový formát 15x15cm a má 64 stran. Digitální ilustrace jsou doplněny textem s vlastním fontem.

4.3 Přínos práce pro daný obor

Výtvarné zobrazení fyzického i mentálního zdraví se může dotknout druhého člověka. Několik lidí už se vidělo především v

mém zpracování úzkosti. Především v mentálním zdraví se mnoho lidí cítí, že jsou v tom sami. Umění je částečně o vztahu mezi umělcem, dílem a divákem. Toto propojení, vztah diváka k umělci skrz jeho dílo může dát pocit že nejsme sami, ostatní rozumí a cítí to, co my.

Seznam použitých zdrojů

Art of Ori and the Will of the Wisps, Future Press Verlag und Marketing GmbH, 2020. ISBN 9783869931067

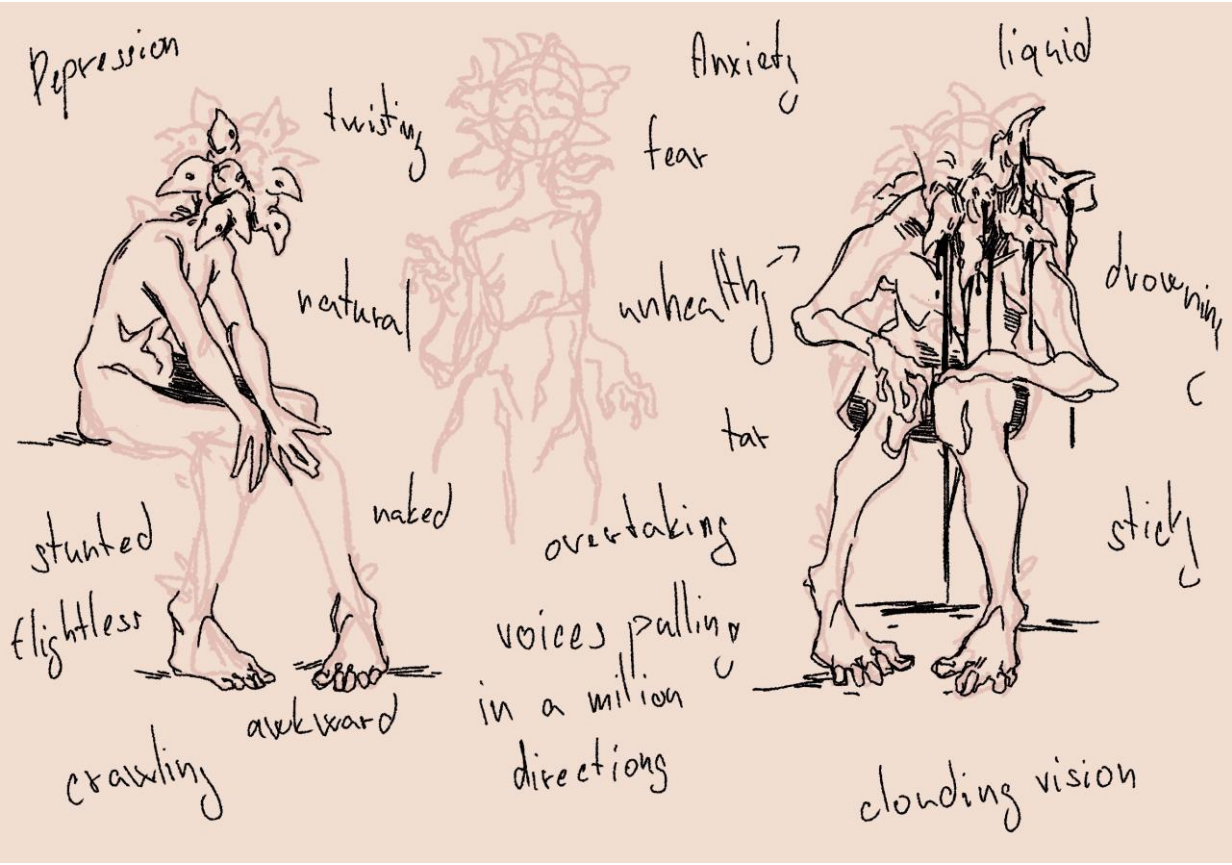
Resumé

Sundrop is an artbook created for a fictional 2D platformer videogame. It's based on my own experiences with my mental and physical health as I discover and come to terms with being disabled. The characters are based on my emotions, symptoms and experiences, starting with our main character who represents a literal spark of hope and the determination to keep going. Later we meet characters such as Mask, Pain and Anxiety, all designed to represent visually how I feel about these parts of myself. The journey of our main character takes place inside a giant house, which again represents the feeling of a world that isn't built for you and your abilities, yet Sundrop can learn to traverse it.

The book has a consistent structure, first introducing the character and their environment, showing the mechanics present and finally there are full illustrations and/or fake screenshots of the game. All accompanied by text, featuring a font I made myself. I used a textured line art brush and pairing it with smooth, perfectly symmetrical lettering didn't feel right so I made a font using my own handwriting with the same textured brush.

While the concepts are based entirely on my individual experience with mental and physical health and disability, I have had people relating to my depictions of Anxiety for example. This is the beauty and importance of art in my opinion. The ability to connect through art and subsequently, to feel less alone. This is what I am trying to showcase with this artbook.

Seznam příloh



- mask
- anxiety (depressive episodes)
- pain
special interests
hyperfocus/executive dysfunction



