

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR HERNÍ MÉDIA

GAME MEDIA STUDIO

ŠPERKAŘINA

JEWELLERY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

MASTER'S THESIS

AUTORKA PRÁCE

AUTHOR

BcA. Kateřina Cendelínová

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

MgA. Vojtěch Vaněk

BRNO 2024

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 6 - 23
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 24 - 27

TEXTOVÁ ČÁST

Anotace

Magisterská diplomová práce se zabývá způsoby tvorby a inovacemi v oblasti autorského šperku. Součástí toho je proces vzniku mé vlastní značky, zahrnující vytvoření firemní identity, strategii budování značky a komunikaci s cílovou skupinou. Důležitou součástí projektu je i prezentace kolekce vlastních designových prstenů.

Obsah

Úvod	6
Prsteny a hry	7
Ateliér	9
Značka	10
Kolekce	11
Závěr	23

Úvod

Během studia jsem se zabývala myšlenkou vybudovat šperkařskou dílnu zaměřenou na výrobu designových prstenů. Vedla mě k tomu především skutečnost, že v rámci Fakulty výtvarných umění VUT neexistoval a neexistuje ateliér, který by byl zaměřen na výrobu šperků. Studenti této fakulty se jí nemohou zabývat ani v rámci svých volitelných předmětů. Výroba šperků není pouhým řemeslem, ale druhem umělecké činnosti, která klade na tvůrce stejné nároky jako malířství, sochařství a další umělecké projevy.

Vyvstává samozřejmě otázka, jak je možné skloubit studium herních médií s výrobou originálního šperku. Odpověď na tuto otázku je jednodušší, než se na první pohled může zdát. Prsteny ve videohrách mají kontroverzní, ale důležitou roli. Představují standardní odměnu za splnění úkolu, trofej nebo předmět, který hratelným postavám přidává schopnosti a tak dále a tak podobně. Tato problematika je předmětem kapitoly Prsteny a hry. V následujících kapitolách si ukážeme příklady spojení skutečných prstenů s herními médii.

Cílem této magisterské diplomové práce je založit dílnu a značku a vyrobit originální kolekci prstenů inspirovanou herním světem. Tyto tři cíle jsou podrobněji rozebrány v textu. Prostory a vybavením šperkařské dílny se zabývá kapitola Ateliér. Vytvoření autorské identity je popsáno v kapitole Značka a podrobný popis tvorby a obsahu kolekce prstenů je uveden v kapitole Kolekce.

Nejlепším zdrojem pro zkoumání herních prstenů jsou pochopitelně samotné videohry. V teoretické rovině se prstenům a dalším šperkům věnují odborné knihy, návody, ale i krásná literatura. Pro úplné pochopení je však nezbytný přímý kontakt s materiálem a se skutečnými prsteny. K tomu mi dopomohl kontakt s řadou českých a slovenských šperkařů, jako jsou Anna Kubicová, Davit Armenc a Lucie Gašparovičová.

Prsteny a hry

Jedním z cílů této magisterské diplomové práce je vytvořit kolekci prstenů, která bude kontextově reflektovat jejich využití ve virtuálních světech videoher a digitálních her. Pro následující příklady je směrodatné využití v oblasti herních mechanik, narativu a systému odměn.

Jak píše Vojtěch Vaněk: „Reprezentace fenoménu prstenů v kontextu digitálních her se velmi úzce překrývá s rámcem, který prsteny zastávají ve filmové a knižní podobě. Zejména v žánrových vztazích (fantasy, sci-fi nebo obecné morfologii pohádky).“¹

Prsteny představují v první řadě virtuální artefakty, kterým jsou v rámci herních mechanik přiřazeny různé významy. Obecné kategorie virtuálních šperkovnic lze obecně rozdělit do následujících pěti kategorií:

- 1) Prsten jako artefakt přímého vlivu na samotnou hratelnost a herní principy;
- 2) Prsten jako dekorativní artefakt;
- 3) Prsten jako obchodní artefakt;
- 4) Prsten jako statistický artefakt;
- 5) Prsten jako narativní artefakt.²

Na nejnižší úrovni známe prsteny jako jeden z inventarizovaných předmětů, který ovlivňuje statistiku. Standardně tak mění (ve většině případů zvyšuje) hodnoty typu „síla“, „obratnost“, „vytrvalost“, „inteligence“ a jiné atributy, které v dané hře hratelný avatar ovlivňují. Prakticky se tak vyrovnává ostatním předmětům, které se chovají stejně (například zbroje a zbraně). Ať už je jejich využití více či méně generické a poplatné spíše systému odměn, můžeme zde najít návaznost dalších herních mechanik.

Jedná se například o spojení s úkolem, kdy samotný prsten představuje po splnění úkolu odměnu, přičemž jiný způsob získání není možný. V některých případech je prsten klíčovým motivem celé hry, jako například v konzolové hře *Eternal Ring* (From Software, Agetec, 2000), která pojednává o hledání prstenu na ostrově.

Do podobné kategorie patří místo určení, kde se prsten nachází. Například specifická lokalita, postava nebo jiné zakotvení na mapě, kam je nezbytné pro prsten cestovat. Prsteny

¹ VANĚK, Vojtěch. *Prsteny v designu a představách digitálních her*. Brno: [s.n.], 2024, s. ?.

² Ibidem.

mohou na různé způsoby figurovat také jako části hádanek (puzzle), případně jako samostatné klíče nebo primárně jako narativní položky.

Nejzajímavějším typem a využitím prsten pro předmět této práce jsou takové, které v případě použití svým koncovým efektem výrazně ovlivňují celkovou hru. Jedná se o případy, kdy se hratelná postava při použití prstenu stane neviditelnou, neslyšitelnou, mění pohlaví, vzhled nebo umožňuje vstup a přežití v extrémních a zcela neprostupných podmínkách. První díl série *Dark Souls* (FromSoftware, Namco Bandai Games, 2011) obsahuje prsteny, které ovlivňují pohyb hratelné postavy na různých úrovních. Jedná se například o prsten, s nímž hratelná postava při pohybu nevydává žádný zvuk; prsten, s nímž je hratelná postava částečně průhledná; prsten, s nímž se hratelná postava může pohybovat po vodní hladině, aniž by ztratila rychlost; prsten, s nímž se hratelná postava může pohybovat po lávě, což je nezbytné pro postup hrou; a prsten, s nímž hratelná postava může přežít v temnotě propasti, což je nezbytné pro postup hrou. V digitální hře *Dark Souls III* (FromSoftware, Namco Bandai Games, 2016) se můžeme setkat s prstenem, který v případě potřeby vrátí hratelnou postavu do lidské podoby.

Stejnou měrou jsou pro tuto práci důležité prsteny prokleté. Tedy takové, které za různých okolností radikálně znevýhodňují hratelnou postavu nebo ji zavazují k hledání návazného řešení.

Ateliér

Práce s otevřeným ohněm a drahými materiály klade značné nároky na výběr vhodných prostor. Dílna musí splňovat základní bezpečnostní i technické normy, zároveň by měla mít možnost skladovat velké množství materiálu, případně hotových produktů a sloužit jako prostor vhodný pro výuku. Ze všech těchto důvodů ji nelze vybudovat kdekoliv.

V případě, že prostor splňuje výše zmíněné požadavky, zbývá dílnu vybavit vhodným příslušenstvím. V mém případě sloužil k částečnému pokrytí nákladů na vybavení grant na podporu realizace magisterské diplomové práce udělený na základě žádosti z roku 2024. Tyto finanční prostředky mi pomohly k nákupu šperkařských nástrojů (například zlatnická válčna, diamantové pilníky anebo plynový hořák), stříbra a mosazi. Třebaže tyto nástroje a materiály představují jen základní výbavu dílny, pro účely vytvoření první kolekce jsou nepochybně zcela dostačující. Předpokládám, že do příštích let bude objem vybavení dílny narůstat spolu s novými výzvami a požadavky na technickou náročnost budoucích kolekcí.

Značka

Sedm prstenů, které jsem vytvořila v rámci své magisterské diplomové práce, tvoří první kolekci mé značky Atlas prstenů. Název značky odkazuje na můj dřívější školní projekt a naznačuje rozmanitost stylu a myšlenek. Mým záměrem nebylo vytvořit značku pro dočasné použití, ale jako něco trvalého, co se uchytí na trhu a čemu se budu věnovat i po ukončení studia. Prsteny inspirované virtuálním světem videoher budou pravděpodobně jen jednou kapitolou v atlase. Mé další kolekce však nejsou předmětem této práce, a proto se na ně text nezaměřuje.

Na českém trhu se v současnosti nachází relativně dost výrobců autorských šperků. Většina z nich se zabývá výrobou více druhů šperků (náramky, přívěsky, náhrdelníky, náušnice a tak dále), ale málokdo se zabývá výhradně tvorbou prstenů. Výroba prstenů přitom nemusí být jednotvárná, protože existuje celá řada typů a funkcí prstenů (pečetní prsteny, zasnubní a snubní prsteny, pamětní prsteny, herní prsteny a tak dále). Z tohoto podnětu se mi zdá, že je zde možnost se uplatnit jako výrobce jediného typu šperku.

Pokud jde o prsteny inspirované herním světem, jedná se o specifický typ, který dosud nikdo nenabízí. Na trhu se pochopitelně vyskytují prsteny, které svou estetikou vycházejí z konkrétních počítačových her, nicméně autoři originálních prstenů se jejich výrobou nezabývají.

Mou představou je, že po ukončení studia budu své prsteny prezentovat a nabízet k prodeji v několika českých concept storech. Konkrétně v Brně v prodejně Place Store na Moravském náměstí. Prsteny budou také k dispozici na internetovém e-shopu a s majitelkou tohoto podniku jsem se také domluvila na uspořádání několika workshopů. Jsem toho názoru, že šperkařské řemeslo, jakožto specifická rukodělná a duchovní činnost, může zaujmout nejen mladou generaci a že nejlepším způsobem, jak veřejnost s ní seznámit, je právě prostřednictvím workshopů, otevřených dílen a podobných akcí.

Kolekce

Výroba prstenů je technicky náročný proces. V ideálním případě předchází práci se stříbrem nebo mosazí výroba voskové matrice. Tato možnost je však finančně nákladná, a proto ji nebylo možné při diplomové práci uplatnit. Jednotlivé prsteny byly vyrobeny z mosazných a stříbrných destiček, které byly vytvarovány do požadovaných tvarů podle následujícího postupu: 1) nakreslení pláště prstenu na tiskařský papír a jeho následné nalepení na kovovou destičku, 2) vyříznutí tvaru do kovové destičky podle šablony, 3) opilování hran pilníky, 4) zahřátí kovu plynovým hořákem (kov je poddajnější, měkčí a neláme se), 5) horký kov ochladíme ve vodě a poté jej vysušíme, 6) kov zatlučeme do tvaru prstenu pomocí klenotnického trnu a kladiva s měkkým čelem (v případě rychlého tuhnutí opakujeme tento a předchozí dva kroky), 7) hrany a povrch obrousíme bruskou, 8) prsten vyleštíme smirkem a leštící pastou.

Kolekci tvoří celkem sedm monochromatických prstenů. (Jednotlivé prsteny jsou vyobrazeny a charakterizovány níže.) Reduktivní tvary záměrně popírají tradiční vzhled kouzelných prstenů, jaké známe například z některých digitálních her a videoher, a jejich estetika vychází z mých vlastních představ. Autorskou intencí bylo, jak již bylo naznačeno, vytvořit prsteny, které mají více funkcí. Někomu mohou sloužit jako „pouhá“ ozdoba ruky, jinému člověku mohou vyvolat zdání zisku nadpřirozených schopností, jaké opět známe z prostředí videoher.

Díky speciálnímu tvaru některých prstenů s nimi lze snadno manipulovat. Nasazený prsten tak lze vnímat z několika různých perspektiv, takže estetický prožitek se může pokaždé lišit. To je vidět na příkladu jednoho z prstenů (viz obrázky 1, 2 a 3).



Ilustrace 1: Pozice I., Foto: Štěpánka Trčková



Ilustrace 1: Pozice II., Foto: Štěpánka Trčková



Ilustrace 2: Pozice III., Foto: Štěpánka Trčková

Na tomto místě je však třeba znovu zdůraznit, že ačkoliv prsteny měly vždy především estetickou funkci, prsteny v této kolekci mají specifické vlastnosti a mohou hrát jak pasivní, tak aktivní roli. Jinými slovy, nezáleží vlastně ani tak na tom, zda je majitel nosí, či nikoliv. (Skutečnost, že prsteny propůjčují zvláštní moc, by měla majitele motivovat k jejich nošení.) Jakmile jsou v držení nějaké osoby, je tato osoba obdařena podílem na jejich moci, a to je zaručeno již samotnou přítomností prstenu, takže navzdory svému aktivačnímu potenciálu prsteny neztrácejí svou moc ani v případě, že nejsou zrovna nošeny.

K získání vícenásobné moci je zapotřebí více prstenů. Kombinace různých vlastností může jejich majiteli poskytnout zcela novou životní perspektivu, ale v krajním případě může způsobit i pohromu: Zatímco šest prstenů oplývá dobrými vlastnostmi, sedmý prsten je prokletý.



Ilustrace 5: Materiál: stříbro, 20x20x25mm, Foto: Štěpánka Trčková

Prsten ochrany

Aktivní role: Jeho nositel se stává rezistentním. Pomáhá posílit aktivní schopnosti, emocionální nebo energetické bariéry.

Pasivní role: Vlastníkovi poskytuje ochranu a bezpečí bez aktivního zásahu. To znamená, že prsten automaticky ochraňuje vlastníka, aniž by ho musel mít nasazený. Funguje jako ochranný štít, který blokuje negativní energii nebo nepřírozené vlivy.

Prsten ochrany doplňuje zelená barva, která symbolizuje klid, harmonii a rovnováhu, může vyvolávat pocit ochrany a bezpečí.



Ilustrace 6: Materiál: stříbro, 30x25x25mm, Foto: Štěpánka Trčková

Prsten zapomenutí

Aktivní role: Nositeli má možnost prsten využít k úmyslnému potlačení vzpomínek či emocí, které překáží jeho duševnímu zdraví. Vlastním může rozhodnout, které vzpomínky, pocity nebo zkušenosti s lidmi chce potlačit. Prsten mu poskytuje kontrolu nad svými myšlenkami a emocemi.

Pasivní role: Vytváří příznivou atmosféru pro konstruktivní dialog s oponentem. Má schopnost zjemňovat bolestné vzpomínky.

Doplňuje jej šedá barva, která symbolizuje neutralitu, stabilitu, praktičnost a zralost. Je to barva, která umožňuje mysli klidně se vyrovnávat s minulostí nebo s nepříjemnými zkušenostmi.



Ilustrace 7: Materiál: stříbro, 26x20x15 mm, Foto: Štěpánka Trčková

Prsten regenerace

Aktivní role: Vlastník může využít energii a sílu prstenu k aktivnímu podpoření regenerace.

Aktivní použití prstene regenerace vyžaduje vědomou interakci nositele.

Pasivní role: Prsten může přirozeně podporovat regeneraci těla a mysli, zvyšovat vitalitu a podporovat fyzické i duševní uzdravení.

Prsten je doplněn o oranžovou barvu, která symbolizuje optimismus, naději a evokuje pocit tepla a života.



Ilustrace 8: Materiál: stříbro, 20x20x15mm, Foto: Štěpánka Trčková

Prsten změny

Aktivní role: Nositeli poskytuje sílu a odvahu k úmyslné proměně. Když si vlastník nasadí tento prsten, může aktivně přijímat nové identity, vyvíjet se a stát se někým jiným.

Pasivní role: Prsten změny spočívá v jeho schopnosti otevřít možnost změny a nových perspektiv. Může působit na podvědomí nositele.

Prsten je doplněn o žlutou barvu, která symbolizuje pozitivní a transformativní energii, změnu, novou skutečnost nebo novou životní perspektivu. Je to barva, která podporuje otevřenost k novým zkušenostem.



Ilustrace 9: Materiál: stříbro, 32x30x30mm, Foto: Štěpánka Trčková

Prsten čerpání síly a energie

Aktivní role: Nositeli dodává energii a schopnost využívat jeho energii. Nositel může zvolit, jak chce energii prstenu využít – k fyzické vytrvalosti, mentálnímu soustředění nebo emocionálnímu vyrovnání.

Pasivní role: Vlastníkovi dlouhodobě dodává energii bez potřeby aktivního zásahu.

Je doplněn o červenou barvu, která symbolizuje vitalitu, vášně, energii a sílu. Červená barva evokuje také smysl pro odhodlání, což z ní činí vhodnou volbu pro prsten energie.



Ilustrace 10: Materiál: stříbro, 20x22x5mm, Foto: Štěpánka Trčková

Prsten klidu

Aktivní role: Vlastník má možnost interagovat s prstenem prostřednictvím točení nebo měnění polohy na prstu. Tímto jednoduchým pohybem se aktivuje schopnost vyvolávat pocit klidu.

Pasivní role: Prsten poskytuje harmonii a mír bez potřeby aktivního zásahu.

Je doplněn o modrou barvu, která symbolizuje důvěru, harmonii a mír a podporuje hlubokou relaxaci a meditaci.



Ilustrace 11: Materiál: stříbro, 30x20x15mm, Foto: Štěpánka Trčková

Prokletý prsten

Aktivní role: Vlastníkovi, bez jeho vědomí, prsten přináší špatné věci. Prokletý prsten může ovlivnit život nositele. Pouze výrobce prstenu má moc zrušit kletbu.

Pasivní role: Prokletý prsten má schopnost přitahovat negativní energii a přitahovat neštěstí nositeli bez aktivního zásahu.

Je doplněn o fialovou barvu, kterou symbolizuje mystérium, tajemství nebo pocit tajemna.

Závěr

V dnešní době, kdy je svět výtvarného umění vstřícnější k intermediální spolupráci, se bariéra mezi jednotlivými obory stahuje. V této práci jsem chtěla ukázat, že tvorbu designových prstenů lze spojit s virtuálním světem digitálních her a videoher a že tyto dva zdánlivě odlišné obory si mohou být blízké. Autorské designové prsteny mohou sloužit jako předloha pro digitální prsteny a naopak světy digitálních her videoher mohou inspirovat tvorbu neobvyklých kolekcí prstenů.

Předkládaná kolekce obsahuje sedm prstenů různých tvarů, které ideově vycházejí z mé spolupráce s Ateliérem duchů a z mého studia herních médií na FaVU VUT. Jsou základem mé vlastní značky, kterou chci dále rozvíjet i mimo své studium. Dílna, kterou jsem vytvořila v rámci svého diplomového projektu, bude sloužit k výrobě dalších kolekcí a jednotlivých prstenů, které chci uvést na trh.

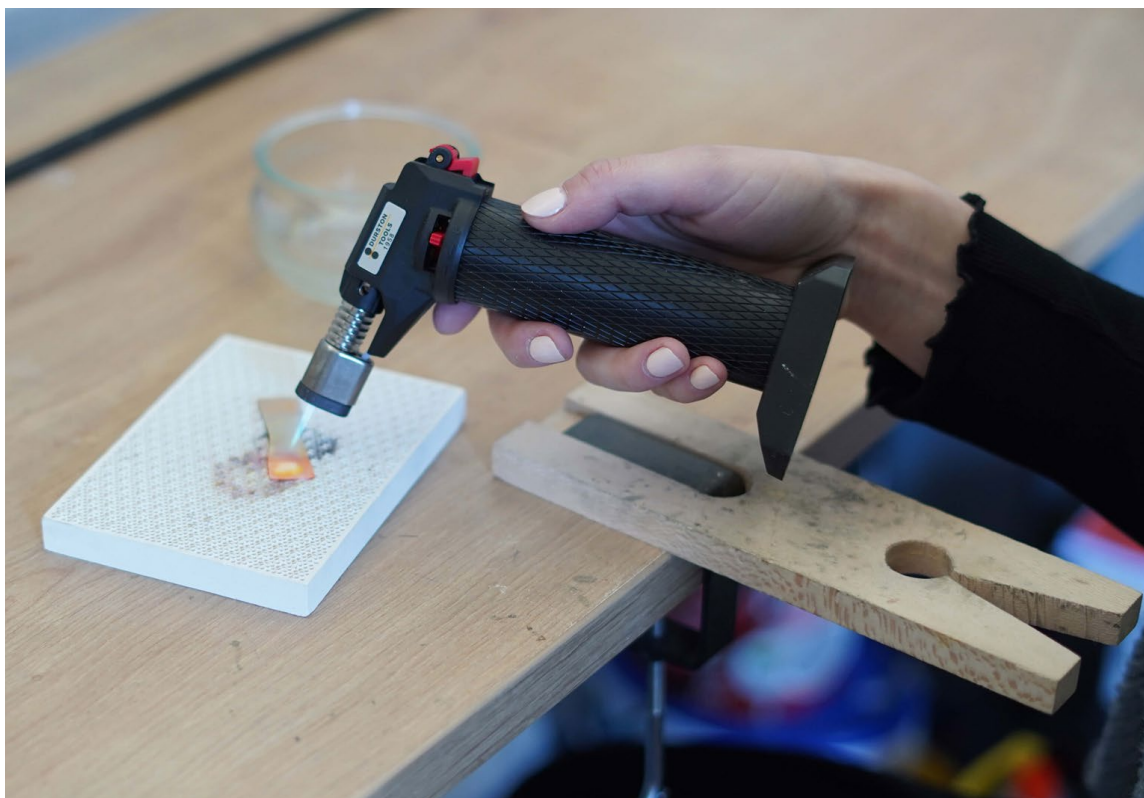
OBRAZOVÁ ČÁST



Ilustrace 12: Vyříznutí požadovaného tvaru, Foto: Štěpánka Trčková



Ilustrace 13: Pilování, Foto: Štěpánka Trčková



Ilustrace 14: Zahřívání materiálu, Foto: Štěpánka Trčková



Ilustrace 15: Tvarování, Foto: Štěpánka Trčková



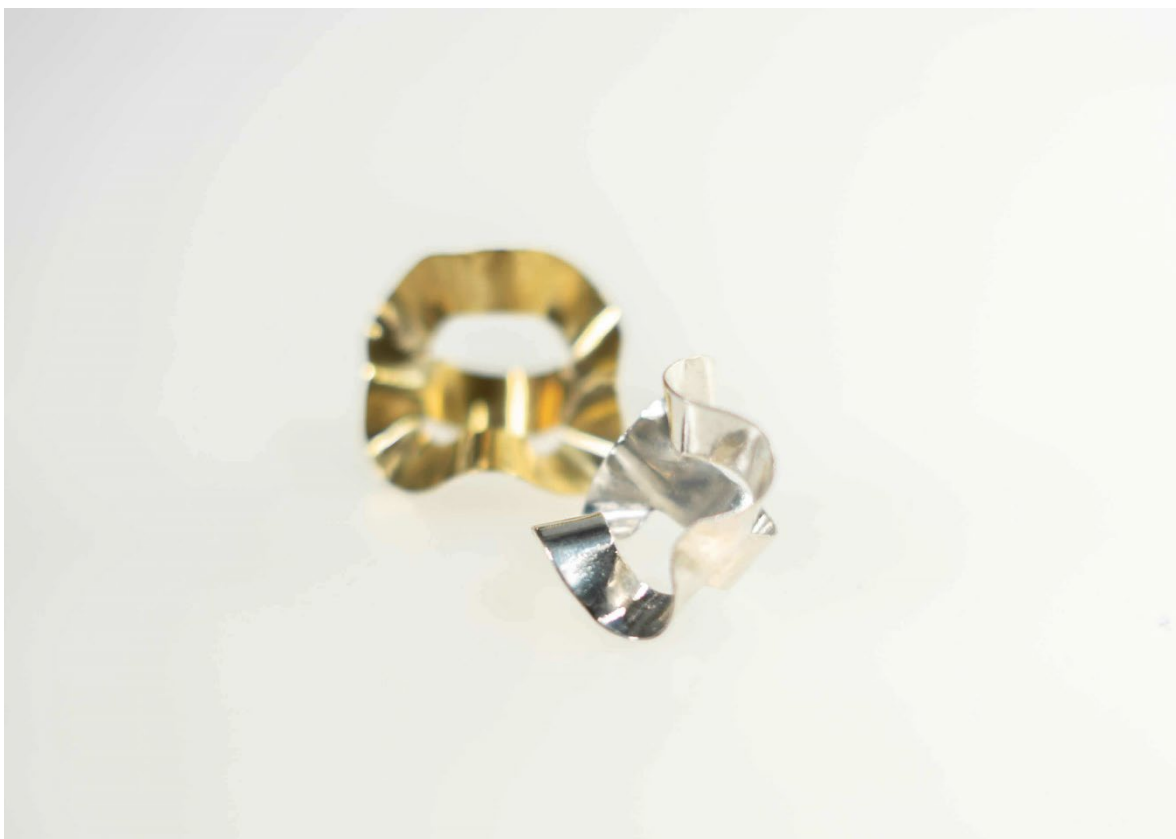
Ilustrace 16: Tvarování, Foto: Štěpánka Trčková



Ilustrace 17: Leštění, Foto: Štěpánka Trčková



Ilustrace 3: Mosazné prsteny, Foto: Štěpánka Trčková



Ilustrace 4: Mosazný a tříbrný prsten, Foto: Štěpánka Trčková