

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR HERNÍCH MÉDIÍ

GAME MEDIA STUDIO

BRNĚNÍ BROUKA

BEETLE ARMOR

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR'S THESIS

AUTOR/KA PRÁCE

AUTHOR

Lucie Polášková

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

MgA. Vojtěch Vaněk

BRNO 2022

OBSAH DOKUMENTACE:

| | |
|----------------------|-------------------|
| ABSTRAKT | s. 5 |
| TEXTOVÁ ČÁST | s. 6 – 10 |
| OBRAZOVÁ ČÁST | s. 10 – 17 |

Poděkování

Děkuji svému vedoucímu práce MgA. Vojtěchu Vaňkovi za podporu a cenné rady.

Abstrakt

Bakalářská práce se zabývá tvorbou autorského leporela, přičemž zkoumá vztah textového a obrazového předávání informací. Narativ je tematicky zasazen do stylizované říše hmyzu, kde pracuje s metaforou vnější kostry brouka jako s přenositelným brněním, architekturou či obrysem. Fiktivní příběh zpracovává životní cyklus brouka. Klade si otázku, jak se brouci rodí a jakým způsobem odchází ze světa? Cílem mé bakalářské práce je realizace atypického prototypu leporela, které se nachází na pomezí stavebnice, hračky a knihy. Realizace prototypu využije tradiční techniky, včetně digitalizace a obrazové postprodukce.

Abstract

The bachelor's thesis deals with the creation of an author's accordion book, examining the relationship between textual and pictorial communication of information. The narrative is thematically set in the stylized realm of insects, where it works with the metaphor of the exoskeleton of the beetle as a portable armor, architecture, or outline. The fictional story deals with the life cycle of a beetle. He wonders how beetles are born and how do they leave the world? The aim of my bachelor thesis is the realization of an atypical prototype of an accordion book, which is located on the border of a building kit, a toy and a book. The realization of the prototype will use traditional techniques, including digitization and image post-production.

TEXTOVÁ ČÁST

Úvod

Projekt „Brnění brouka“ je série interaktivních leporel, která mohou sloužit jako ilustrovaná kniha nebo jednoduchá hračka. Tematicky je příběh zasazený do říše hmyzu a hlavní postavou je broučí dívka částečně ve svém přirozeném a zároveň rytířském brnění jménem Kateřina. Brouka v rámci narativu spojuji s brněním, ke kterému přistupuji stejně, jako k lidskému tělu. Obojí je schránkou pro duši uvnitř.

Důležitou součástí brnění je helma, kterou hlavní hrdinka mění v závislosti na prostředí, ve kterém se zrovna nachází, jako například vesmír, louka, voda nebo město.

Skrz celý projekt si pokládám otázku: „Jak odcházejí brouci ze světa?“ Částečně na ni odpovídám skrze dílčí příběhy zobrazené na jednotlivých deskách leporela.

V projektu zkoumám vztah ilustrace a textu s cílem vyprávět příběh za pomoci seriálové návaznosti leporel, která může a nemusí být nutně lineární. V této souvislosti zkouším pracovat s vybranými videoherními herními prvky, například s inventářem postavy a navigací. Dlouhodobě se zajímá o propojení základních videoherních principů a herních mechanik s formátem knihy, ilustrace či jiné tvorby, která není omezena pouze na digitální svět herní kultury. Zpočátku jsem měla za cíl, aby byla kniha kompletně bez textu, ale skrze testy a zkoušky se ukázalo, že použití textu je některých případech nezbytné pro předání informací, které se nenachází přímo v samotné ilustraci. V současnosti s projektem cílím převážně na dětské publikum, ale nejedná se o podmínku. Lze totiž uvažovat také o digitální verzi leporela, ve které by interakce probíhala trochu jiným způsobem a měla tak odlišné nároky.

Popis díla

Prototyp projektu se skládá z dvou leporel s různými velikostmi desek (stran) ve variaci 25 × 25 cm nebo 25 × 12 cm. Jedno z leporel slouží jako rozcestník a inventář. Jednotlivé desky jsou vyrobeny z knihařské lepenky o tloušťce 1,5 mm, slepené papírovou páskou. Z obou stran je leporelo polepené tištěnými ilustracemi. Všechna leporela budou poté uchována pravděpodobně v batohu nebo krabici, která nyní není součástí předloženého celku. V rámci skladby a rozložení leporela mě zajímá vzájemná návaznost jednotlivých leporel a také možnosti, které počet desek ve vztahu ke skladbě a stavbě nabízí. Ráda bych k leporelu přistoupila také jako k jednoduché hračce, která více akcentuje právě možnost nahlížet na leporelo jako na panorama. Plánuji také pracovat s průřezy a tedy možnými průhledy skrze jednotlivé desky leporela. Popřípadě pracovat s možnostmi, kdy lze spojit leporelo do kruhu, eventuálně napojit na jiné nebo je přes sebe překlenout jako stavbu. V této oblasti se však chci držet velmi jednoduchých experimentů, aby nároky na výrobu nepřesáhly možnosti materiálu a funkce.

Leporelo má variabilní rozsah desek, dle vybraného příběhu může být složeno z průměrně z osmi nebo šesti ilustrací. V rámci tématu navigace zde figuruje heraldika jako přístup k návrhu příběhových erbů. Například první erb tak krom zobrazení hlavní hrdinky představuje také rozcestník a poslední erb v pořadí závěr. Zároveň jsou zde rozcestné erby, vždy navigované tematickou přílbou.

K vizuální podobě ilustrací jsem dospěla postupným odkloněním od akvarelu, který jsem používala ke své tvorbě nejvíce. S přechodem k linkové kresbě jsem se přiblížila směrem k digitální kresbě a postprodukci. Používám minimální barevnou paletu, jednu svrchní vrstvu barvy skrze kterou procházím kresbou na spodní, bílou vrstvu.

Samotná stylizace hlavní hrdinky vychází z brouků goliáše a vrubouna posvátného v kombinaci s vybranými druhy rytířských helmic. Cíleně jsem mířila na helmy, které nebyly používány k boji na bojišti s nepřítelem. Zároveň jsem se rozhodla zachovat plný počet broučích končetin. Pracuji tedy s brněním jako se schránkou, ve které se setkává přirozená forma broučího exoskeletonu s rytířskou helmou, za kterou se pravá tvář hrdinky schovává především kvůli bezpečí. Zajímá mě právě ten moment, kdy se v brnění schovává dívčí hrdinka, nebo její energie či duše.

Obsah

Ve své podstatě se jedná o bajku, ve které brouk (vruboun posvátný) promlouvá se světem skrze svoji kuličku (v říši hmyzu kuličku potravu, kterou takzvaní váleči přesouvají do hnízda jako zdroj zásob), která zde v rámci předávání informací představuje formu komiksové bubliny. Vruboun posvátný kvůli jeho spojení s kuličkou, jakožto zprostředkovatelem konverzace. Jejím tvarem lze plynule propojit kontext komiksu s broučím světem. Vruboun je také spojován s hvězdami, kterými se řídí při svém cestování.

Například ve vesmíru přilétá hlavní hrdinka na Měsíc, který je porostlý houbami. Dává se s nimi do řeči a ptá se: „Jak odcházejí brouci ze světa?“ Poté se vrací na Zemi, a pokračuje v dalším hledání. Žánrově by se příběhy daly označit za pohádku. Ostatní příběhy fungují na podobném principu jako pohádky a liší se zejména prostředím.

Hlavní postava se tak pohybuje v prostředích mezi které patří například Měsíc, město, voda nebo louka.

Antropomorfizace hmyzu a inspirační zdroje

Hmyz bývá personifikován zejména polidštěním do humanoidních stvoření nebo až přímo lidí nebo dětí. Mnohdy je upraven počet končetin z šesti na čtyři nebo přidána mimika do tváře. Z populárních druhů brouků se opakují různí roháči, mravenci nebo motýli, často v souvislosti s geografickým nebo tématickým zasazením.

Se zdroji začínám právě na našem území, kde stále rezonuje nespočetněkrát vydaná pohádka *Broučci*¹ Jana Karafiáta. Mezi nejznámější vydání patří kniha z roku 1941 ilustrovaná Jiřím Trnkou. Stylizace broučků zde pracuje s lidskou podobou, základním přidržovacím znamením jsou zde krovky na zádech. Z hmyzích částí těl jim dále zůstávají jen tykadla a křídla během letu. Létají s lucernou, s kterou svítí v noci na cestu. Tento přístup ke zpracování broučích protagonistů je poměrně sjednocen napříč žánry, nejen v rámci knižní ilustrace, ale také v animovaném filmu či videoherní kultuře. V rámci rešerše tématu mě nejvíce zaujala řešení, která nutně nejsou vázána na chronologii, ale spíše na přístup k návrhu a zpracování broučích protagonistů.

Co se týče popularizace hmyzí říše je nutno zmínit také Ferdu mravence a knihu *Trampoty brouka Pytlíka*² (1939) Ondřeje Sekory. Na rozdíl od *Broučků*, nezachází tak daleko s polidštěním brouků. Přidává výraznou mimiku a naopak odebírá jeden pár končetin. V hlavní roli je zde mravenec, beruška a neidentifikovatelný brouk Pytlík, který může připomínat červotoče. Specificky pojaté řešení stylizace brouků předkládá svým vstupem v knize *Broukalo si Deset Brouků*³ Jan Kubíček (1974).

Ze zahraničních zdrojů vystupuje Vladislav Starevič, který tvořil v první polovině 20. století stop motion animace, ve kterých pracoval v broučím měřítku. Tvořil loutky z mrtvého hmyzu. Brouky zasazoval do lidských situací, vztahů, problémů a prostředí. Nejznámějším příkladem může být krátkometrážní film *Pomsta kameramana* z roku 1912.

Dalším dílem z prostředí animovaných filmů je novodobý animovaný snímek *Kubo and the Two Strings* z roku 2016. Broučí exoskelet reprezentuje brnění včetně zachování šesti končetin a kusadel stylizovaných do podoby rohů.

V knize *Bug City*⁴ si dává Dahlov Ipcar za úkol aplikovat slovo hmyz na veškeré předměty ve světě, který kniha zpracovává. Vznikají poté situace, kdy jeden brouk používá druhého místo vozidla nebo náradí.

¹ KARAFIÁT, Jan. *Broučci*. Ilustroval Jiří TRNKA. Studio Trnka, 2019. ISBN 97978-80-87678-74-9.

² SEKORA, Ondřej. *Trampoty brouka Pytlíka*. Vydání v Euromedii druhé. Praha: Euromedia, 2018. Pikola (Euromedia). ISBN 978-80-7549-956-1.

³ ČERNÝ, Jiří. *Broukalo si deset brouků: sborník veselého obrázkového čtení : pro děti od 5 let*. Ilustroval Stanislav DUDA. Praha: Albatros, 1974.

⁴ IPCAR, Dahlov Zorach. *Bug city*. New York: Holiday House, [1975]. ISBN 0823402584.

Za samostatnou kategorii lze také považovat komiksy a animované filmy z Marvel produkce, kde se hrdinové v “kostýmech” brouků objevují od šedesátých let do současnosti. Patří sem například hrdinka *Janice Lincoln* (2010). Stejně tak obsáhlé je zastoupení brouků v anime⁵ a manze⁶, kde často dochází k mechanizaci brouků a přetváří se tak jejich měřítko do podoby futuristických strojů. V Japonské populární kultuře se nejčastěji objevují nosorožci, například Heracross z Pokémon universa nebo vznášedlo ze série *Time Bokan* (1975). V knize *Bug City*⁷ si dává Dahlov Ipcar za úkol aplikovat slovo hmyz na veškeré předměty ve světě, který kniha zpracovává. Vznikají poté situace, kdy jeden brouk používá druhého místo vozidla nebo náradí.

V roce 2016 vyšla kniha *Du Iz Tak?*⁸, která používá hatmatilku, místy až citoslovce uspořádané do vět a dále vložené do komiksových bublin. Nicméně z kontextu ilustrace ve spojení se skladbou věty lze vydedukovat, o čem se v danou chvíli hovoří. Krátký příběh zobrazuje celý rok v životě hmyzu na jednom místě.

V digitálních hrách je mnohdy využita hmyzí stavba těla jako inspirace pro brnění, oblek nebo vozidla či zbraně. Příkladem velmi stylizované hmyzí říše ve hře může být *Hollow Knight* (2017). Hlavním protagonistou je roháčovitý rytíř v zapomenutém broučím městě.

Námět

Prvotní myšlenka vytvořit obrazovou knihu v ideálním případě beze slov byla průběžně rozvinuta o prvek interaktivity, zejména o atypickou podobu leporela, které je možné stavět a skládat do tvarů, popřípadě nahlížet skrze výřezy v jednotlivých deskách. Jedním z cílů projektu je zároveň syntéza jednoduchých herních principů a přístupů s papírovým formátem leporela. Základním opěrným bodem narativu celého leporela je otázka “Jak a kam odchází brouci ze světa, pokud by měli zemřít přirozenou cestou”.

Samotný příběh tak pracuje s úvahou, zda se jejich schránka časem opotřebovává, zda ji brouci mění v různých situacích, popřípadě zda uvnitř zůstává stále stejná duše, tedy případ, ve kterém se bavíme spíše o “úmrtí” či opotřebování samotného brnění, nikoliv živé podstaty brouka. Můžeme tak na brouky nahlížet jako na tvory, které přežívají v čase a pouze převlékají svá brnění.

⁵ Animované filmy vycházející z mangy

⁶ Japonské označení pro komiks specifické stylizace

⁷ IPCAR, Dahlov Zorach. *Bug city*. New York: Holiday House, [1975]. ISBN 0823402584.

⁸ ELLIS, Carson. *Du iz tak?*. Somerville, Massachusetts: Candlewick Press, 2016. ISBN 0763665304.

Závěr

Cílem práce je vyrobit čtyři atypická leporela polepená oboustranně ilustracemi, která budou fungovat jako rozcestník a nabídnou tak krom komplexnějšího přístupu k samotné skladbě také vícesměrný přístup ke skládání samotného příběhu.

Během výroby prototypu se mnohé ze zamýšlených principů nepodařilo vyrobit plně funkční nebo dostatečně odolné. Musela jsem také opustit původní plánovaný rozsah leporela (v jednom celku), který se za použití zvolených materiálů ukázal jako neudržitelný. Leporelo mělo krom složité skladby i velkou váhu. Ve své podstatě mě však tato situace na úrovni prototypování posunula dopředu. Redukce rozsahu mě donutila přemýšlet nad větší variabilitou, skladbou a svobodou, s jakou lze k vícesměrnému, ale do jisté míry lineárnímu vyprávění přistoupit. Nejradikálnější změnou pro mě bylo opuštění techniky akvarelu, který pro mě do té doby představoval pevnou půdu pod nohama. Nicméně sama technika pro mě začala být limitující ve chvíli, kdy jsem začal víc pracovat s linkou a digitální postprodukcí. Dostala jsem se tak k vizuálnímu řešení, které je pro mě prozatím neprozkoumané, ale o to víc mě motivuje pokračovat.

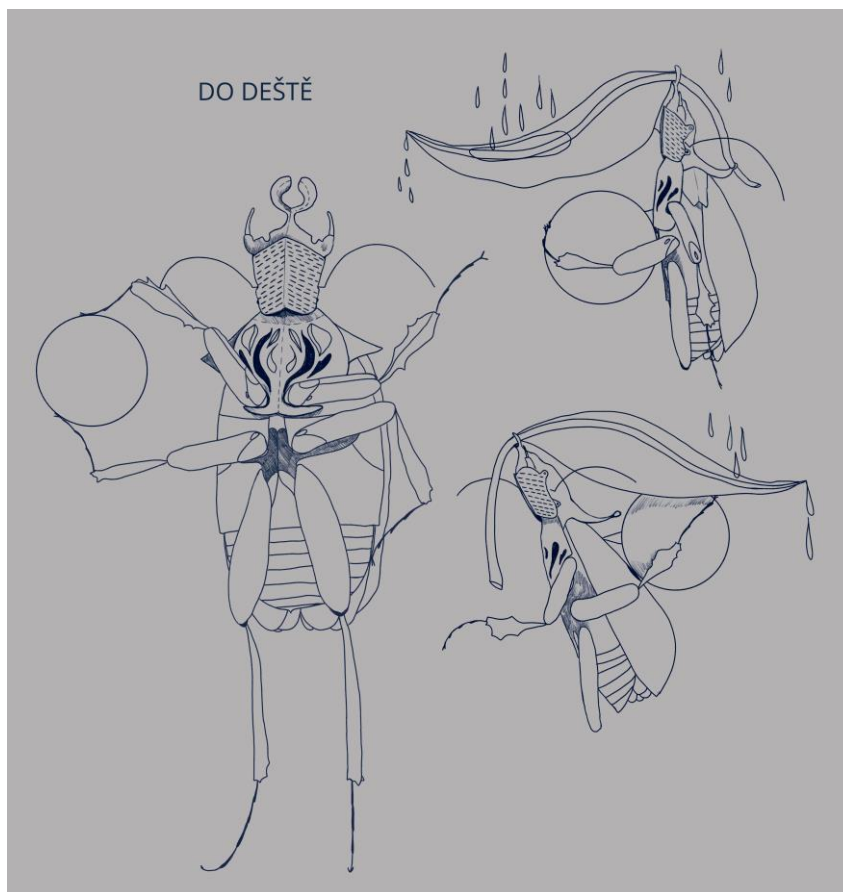
Otázku: „Jak a kam odchází brouci ze světa“ nemám v tuto chvíli v plánu zodpovědět. Pracuji s tím, že tato otázka může hlavní hrdinku přivést kamkoliv. Sama chci v rámci seriálového přístupu k hrdince i tvorbě samotné takové hledání podstoupit. Zajímají mě v příběhu i vizualitě takové situace a místa, která jsou pro tuto otázku přirozená a nosná. Právě tento moment je pro mě základním projektovým přínosem. Vždy jsem zpracovávala především jednorázová a nepřenositelná témata. Nyní mám téma v podobě otázky, ke které se chci vracet a pracovat s ní dlouhodobě na různých úrovních. Hlavní hrdinka pro mě také představuje jistou formu osobního hledání a práci s avatarem.

Věřím, že mi celek práce pomůže na cestě ke knižní ilustraci a designu, který bude používat různé herní principy a pravděpodobně se tak bude stále více blížit dětské, možná i didaktické knize.

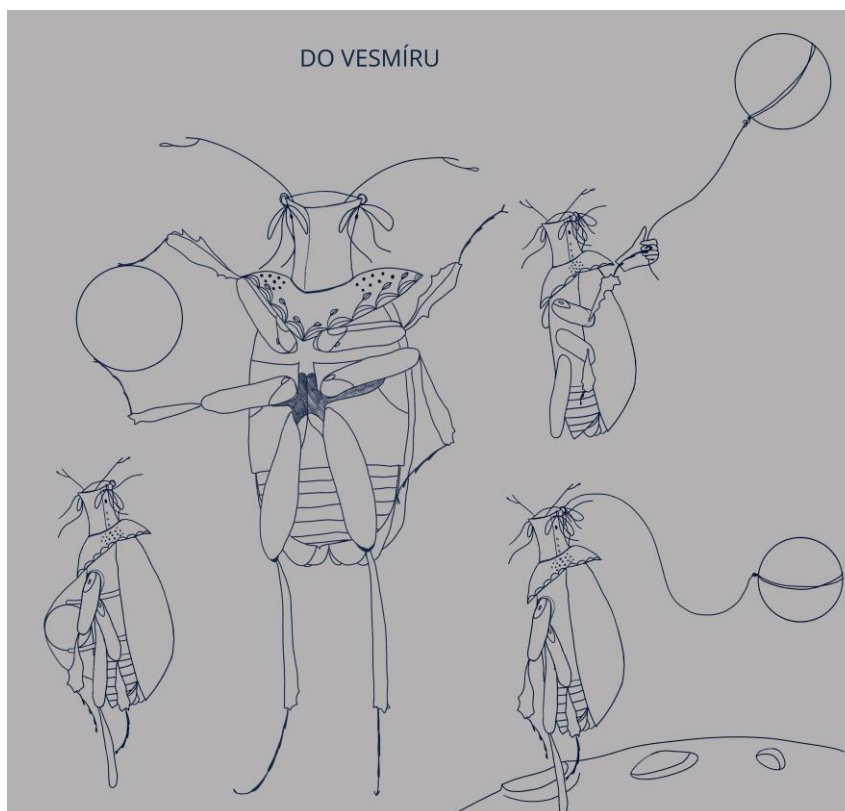
OBRAZOVÁ ČÁST



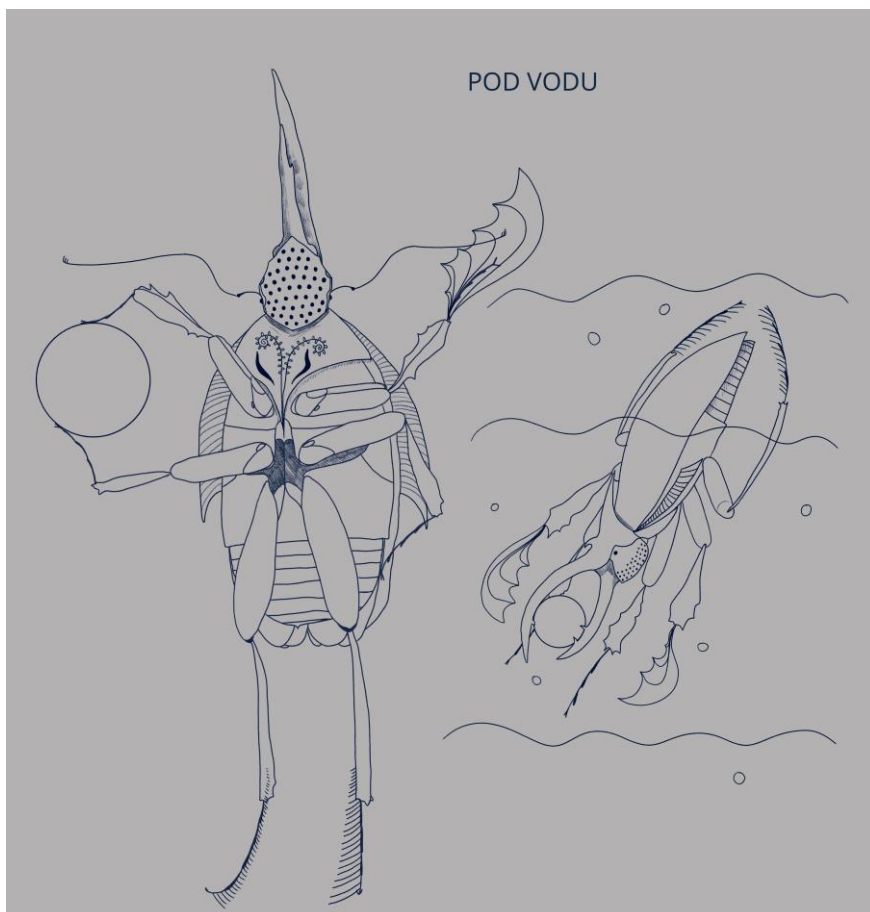
Životní cyklus brouka, digitální kresba, 2022



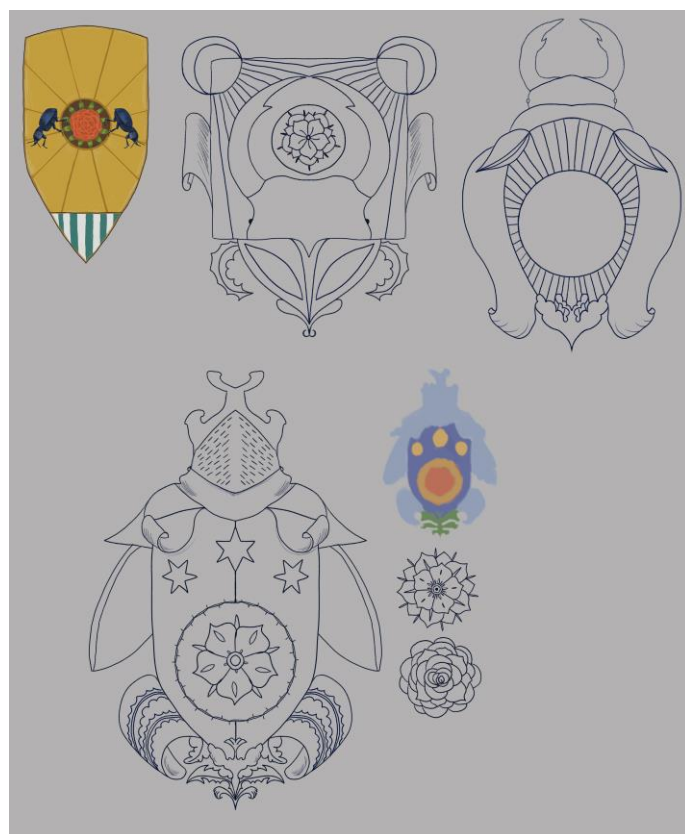
Skica brnění do deště, digitální kresba, 2500 x 3000 px, 2022



Skica brnění do vesmíru, digitální kresba, 2022



Skica brněň pod vodu, digitální kresba, 2022



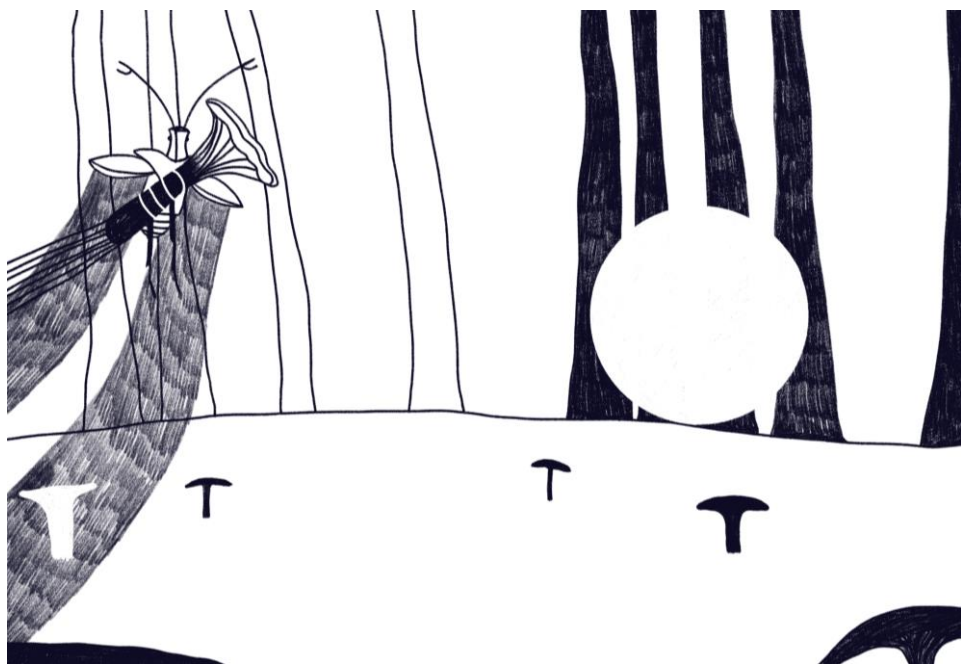
Skici erbů, digitální kresba, 2022



Zkoušky ilustrace hlavní hrdinky, digitální kresba, 2022



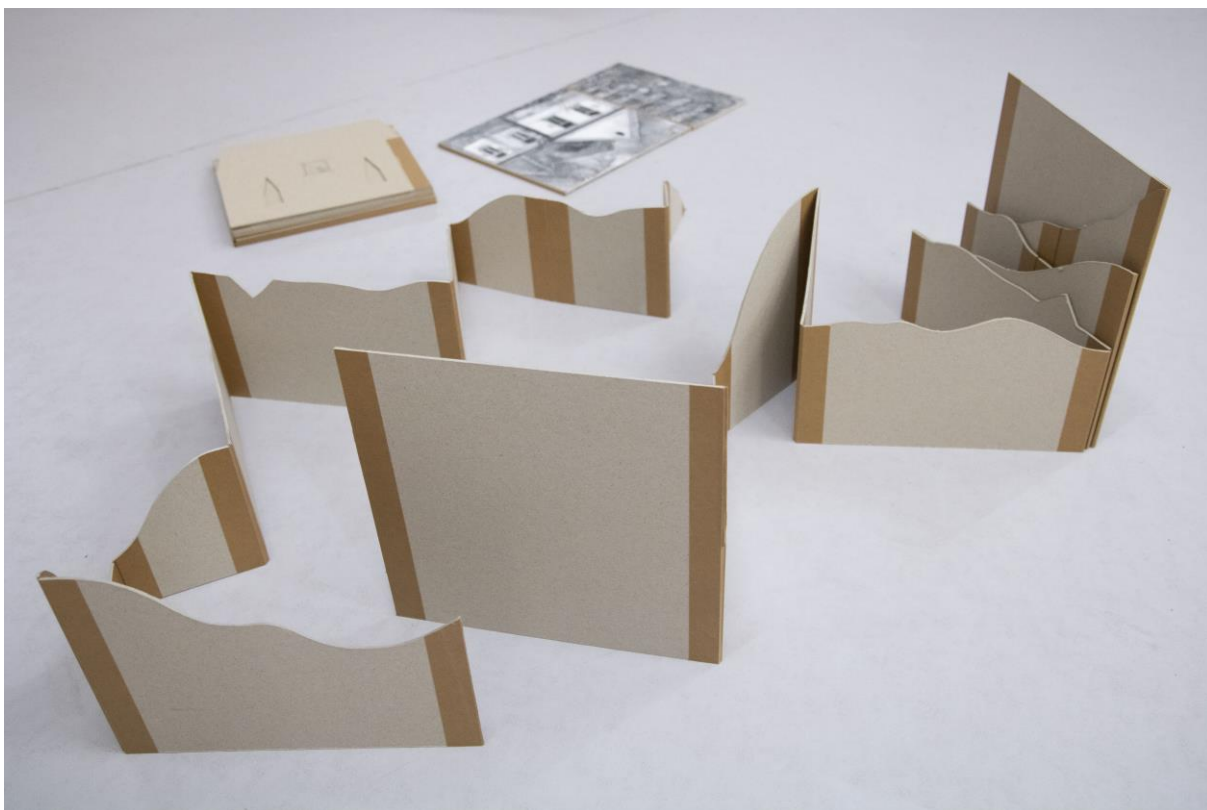
Výsledné ilustrace leporela, miniatury, 2022



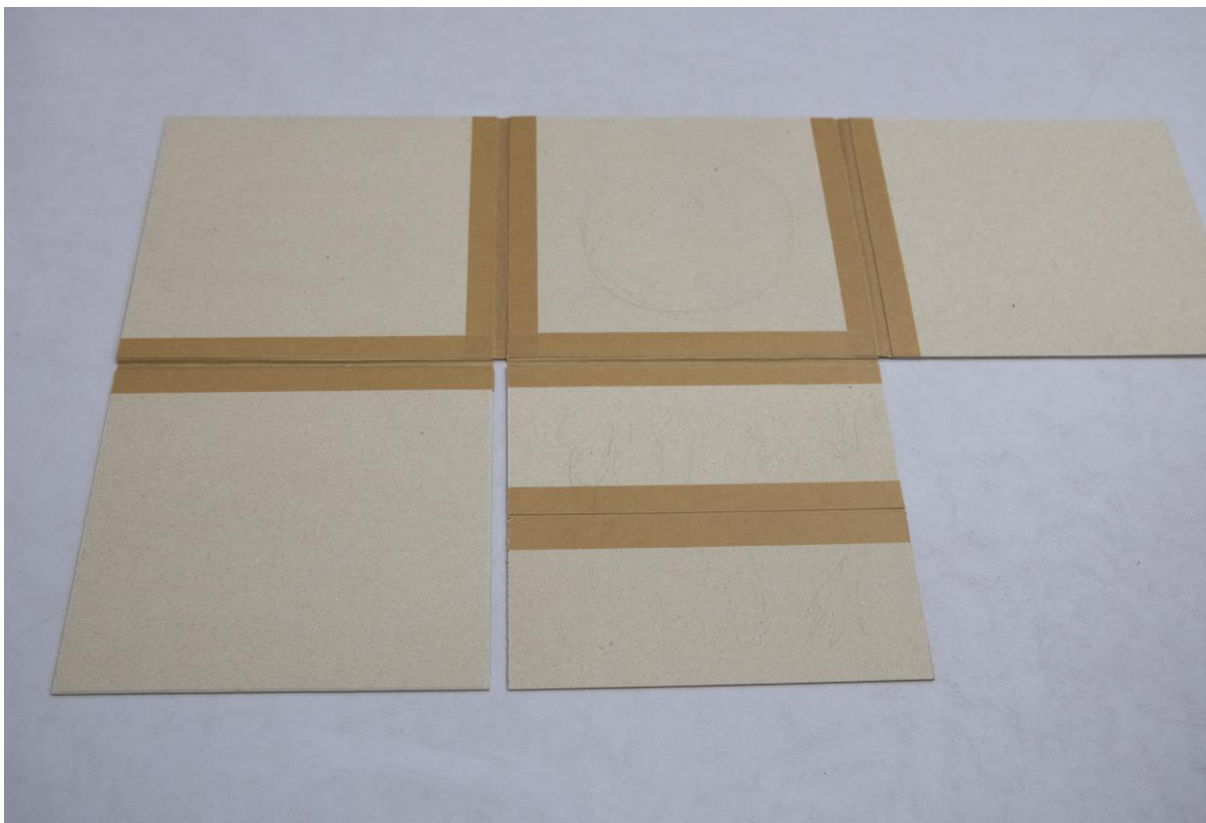
Výsledná ilustrace leporela, detail, 2022



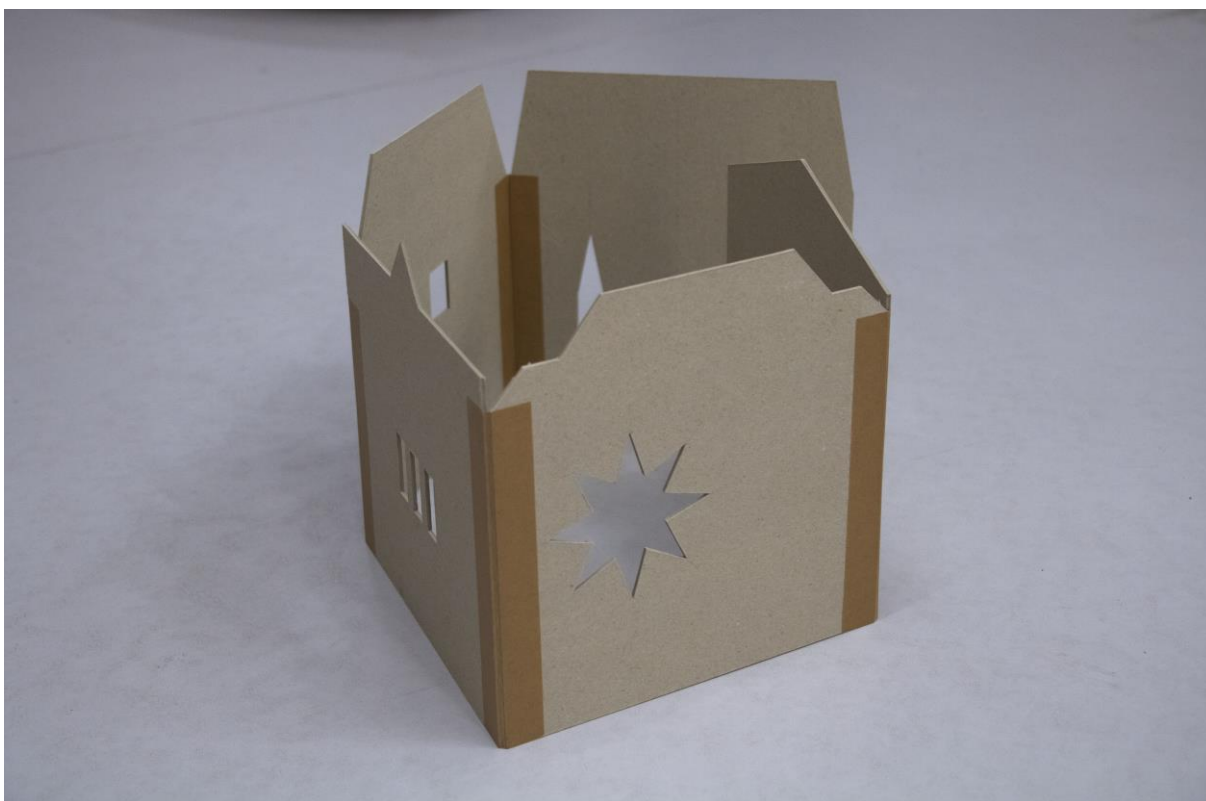
Reliéfní krajina, fotografie, Štěpánka Trčková, 2022



Reliéfní krajina, fotografie, Štěpánka Trčková, 2022



Skladba inventáře, fotografie, Štěpánka Trčková, 2022



Reliéf města s průhledy, fotografie, Štěpánka Trčková, 2022



Způsob skladby leporela, fotografie, Štěpánka Trčková, 2022



Zkouška potisku materiálu, fotografie, Štěpánka Trčková, 2022