

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

VOLNÉ ILUSTRACE NA VLASTNÍ TÉMA

BcA. Lenka Šimečková

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Specializace Ilustrace

Diplomová práce

VOLNÉ ILUSTRACE NA VLASTNÍ TÉMA

Glitched

BcA. Lenka Šimečková

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

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

Plzeň, červenec 2017

.....
podpis autora

OBSAH

| | |
|--|----|
| 1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE..... | 1 |
| 2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE..... | 2 |
| 3. PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY..... | 4 |
| 4. POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR..... | 6 |
| 5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ..... | 9 |
| a) Knižní a periodická literatura | |
| b) Internetové zdroje | |
| c) Videohry | |
| 6. RESUMÉ | 12 |
| 7. SEZNAM PŘÍLOH | 13 |

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Ilustrace pro mě byla vždy ten nejpřitažlivější způsob, jak vyjádřit nějakou atmosféru či střípek příběhu. Během studií na střední škole jsem hledala techniku, která by mým představám a potřebám vyhovovala nejvíce, a vedle počítačové ilustrace jsem se našla například v klasických tiskových technikách. Za svůj maturitní projekt jsem tedy dělala sérii mezzotintových grafik na téma postapo/urbex výjevů.

Ve vlastní volné tvorbě jsem se snažila zachytit atmosféru, naznačit nějaký příběh nebo jsem se nechala inspirovat oblíbeným filmem, knihou či hrou. Kvůli své schopnosti nést příběh mě zajímal také komiks. Mým zcela prvním pokusem o něj byla *Třída smrti*, která byla otištěna v magazínu Crew. Dále například krátký komiks *Blátivý muž*, který zvítězil v soutěži CZ.Komiks.11. Další krátké komiksy následovaly, vyšly např. v zinech Comics&Manga Book či BubbleGun, časopise a magazínu Full Moon Zine a Aargh!, a v katalogu Komiksfestu. Společně se spolužáky jsem zúčastnila práce na komiksu Bahno, bída, bohémové, který byl vydán v rámci školy.

Za svoji bakalářskou práci jsem si zvolila autorský komiks, a tak vznikl příběh *Páteř domu*, který byl následně otištěn v magazínu Aargh!, a získal ocenění Muriel za nejlepší krátký komiks. Dále jsem se podílela na několika povídkách a ilustracích v nedávno Argem vydaném komiksu *Truchlivý amoret pražský* od scénáristy Jamese Stafforda.

Ilustrace samotné – krom školních zadání – jsem si dělala dlouho spíše pro sebe a zveřejňovala je na internetu, časem se mi ale podařilo pracovat na tématicky pro mě velmi zábavných projektech či knižních ilustracích, např.: steampunkové vnitřní ilustrace pro *Pelyněk* od Daniela Tučky, sérii ilustrací pro knihy z *Ouroboros Cycle* od G. D. Falksena, práce na plakátech pro French Paper Art Club s oficiální DC Comics a EA Games licencí, ilustrace pro Titan Comics či ilustrace pro vydavatele papírových RPG, Evil Hat Productions.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

Videohry mě provází od dětství, od klasických kazet, které se při nefunkčnosti profukovaly, přes klasické pixelové plošinovky a první střílečky typu *Wolfenstein*, až po strategie, závodní a rpg žánry. Už jako malí jsme se sourozenci rádi šátrali ve složkách her a způsobem pokus-omyl zkoušeli, co se stane, když sem tam pozměníme přístupné soubory. Krom klasických pokusů udělat svou postavu nesmrtelnou či bohatou, šlo i o přepisování hodnot např. rychlosti objektů, či překreslování textur. A tak se stávalo, že jedním krokem se naše postava ocitla na druhé straně mapy, či NPC skončili s růžovým obličejem. Jelikož naše zacházení s herními soubory bylo záměrné, nedalo se tomu říkat glitch. Objeví-li se ovšem takovéto situace náhodně a nezáměrně – chybou v souborech, přehlédnutím vývojáře apod. – vznikne nám glitch.

Glitch – neboli chyba v systému – je záležitostí snad všech nových médií, objevuje se ve zvuku, videu (např. ‚duchové‘ v analogovém videu, fragmentace a rozpad obrazu ve videu digitálním). Herní glitche jsou ale ve své rozmanitosti a povaze unikátní. Videoglitche jsou záležitostí jen povrchovou, jsou chybou nosiče záznamu, špatného převodu, nekompatibilního přehrávače apod., nikoliv chybou samotného zobrazovaného objektu. Jsou vlastně jak vypouklé zrcadlo - zobrazení objektu je zdeformované, ale objekt samotný je v realitě v pořádku a nepoškozený. Zatímco videoherní glitche zasahují a rozbíjí objekt samotný, není zde žádný prostředník, skrz který glitch vzniká, ale porucha opravdu zasahuje objekt takříkajíc „do morku kostí“. Rovněž mohou být různé povahy, jako glitche čistě vizuální (chybějící či špatné textury), fyzické (pevné objekty do sebe vnikají, postavy se vznášejí ve vzduchu), zvukové, animační či glitche programové, které mohou naprosto zničit hráčovu snahu postoupit v příběhu.

Obecně je samozřejmě vývojářovým cílem mít hru ideálně bez glitchů, ale někteří začali využívat jejich prvků záměrně jako prostředku k vyprávění. Příkladem budiž třeba hra *Saint Row IV.*, kde se hráč nachází v simulaci světa, kterou musí postupně narušit. Čím více se mu to daří, tím více glitch prvků se kolem něho v simulaci vyskytuje – fyzika objektů se začne chovat nesmyslně,

NPCs se mění v monstra z roztáhnutých polygonů apod. Dále téměř filozofické hry jako *The Stanley Parable* či *The Beginner's Guide*, které pracují v příběhu s tím, co je videohra a co je v pozadí jejího vývoje, hojně využívají glitch prvků ke svému vyprávění. Špatnou kolizi předmětů, postav či deformaci obrazu také často adoptují hororové hry, např. *Layers of Fear*, která zmíněné prvky využívá jako prostředek, jak vykreslit zhoršující se psychický stav vaší postavy.

Glitch jako prostředek k vyprávění je svým způsobem fascinující záležitost a nedá mi nevypíchnout, že glitche vizuálně sdílejí nějaké podobnosti k tzv. nadpřirozeným jevům, jako jsou vidiny duchů, vznášejících se postav, samovolně se pohybujících předmětů alá poltergeist, procházení zdmi, postavy se smrtelnými ranami, které se chovají jakoby nic a podobně.

Tuto oblast glitche, jako pomocníka k vyprávění příběhu a dokreslení nějaké atmosféry, jsem chtěla prozkoumat a inspirovat se.

Mým cílem bylo vytvořit sérii třiceti ilustrací, která by ve svých scénách používala k vyprávění, náznakům a navození atmosféry prvky glitchů z videoher. Glitch je ve videohře schopný přeměnit obyčejnou scénu v něco groteskního, strašidelného, či až nadpřirozeného, přičemž samotné NPC postavy nikdy neví, že je něco s nimi nebo kolem nich špatně, to vidí jen hráč sám. Chtěla jsem prozkoumat, jak vizuál programové chyby může být použit i ve vyprávění obyčejné ilustrace, ať už k navození nějakého psychického stavu zobrazované postavy, pocitu závratě (ilustrace s postavou propadající mapou), paranoii (agenti s roztaženými polygony v očích) a podobně. Rovněž s tím jsem měla zájem vyzkoušet nové motivy a vizuální prvky, čerpající z digitálního světa.

3. PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

Do procesu přípravy by se dalo zahrnout i celkové mnoholeté hraní her a pochopení jejich struktury, ve které jsou různé glitche schopné vzniknout. Za léta jsem nahromadila množství screenshotů různých glitchů, na které jsem během hraní narazila, pro inspiraci jsem rovněž sledovala nějaká fóra a streamy, kde lidé sdíleli své glitche, které objevili. Našla jsem i pár video-tvůrců, kteří si hráli se strukturou hry, míchali textury, skripty, animace atd. a následně zveřejňovali videa z takto „upravené“ hry. Vznikaly z toho až Lynchovsky surreální momenty.

Prohlížela jsem, kterak glitche fungují a jak je z 3D animovaného prostředí převést do plochého statického výrazu, aniž by působily komicky a příliš groteskně. Pro tuto vizuální interpretaci se mi nejvíce hodilo různé poškození a roztažení polygonů, na které jsem často narážela ve hrách kvůli chybě na grafické kartě, nebo chybějící textury a meshe, které jsem pro změnu nacházela hlavně při špatné instalaci módu v hrách od Bethesda.

Téměř už legendární glitche, ze kterých jsem také čerpala inspiraci, se nacházely třeba v *Assassin's Creed: Unity* (chybějící textury obličejů), či sportovní hry typu *FIFA* či *NBA*, které se různými deformujícími glitchi jen hemží.

Během let jsem si oblíbila techniku tužky a digitální kolorizace, jelikož mi dovoluje experimentovat s barvami a strukturami obrazu při zachování textur tradičních technik, tuto techniku jsem využila i zde.

Hlavním a prvotním nápadem při skicování pro každý obraz byla hlavně kompozice. Baví mě umisťovat figury do prostoru tak, aby tvořily téměř přísný výstřižek nějakého základního tvaru, podobně, jako tvoří kompozice například módní fotografové. Nejzajímavější nápady jsem vždy dostávala těsně před usnutím nebo při poslechu hudby, tyto kompozice jsem si tedy rychle načrtla, a pak je následně rozvíjela a konkretizovala ve spojení s vizuálem glitchů, kdy třeba použití narušených polygonů pomohlo dodat statické kompozici dynamismus apod. Přemýšlela jsem vždy o tom, aby glitch představený v ilu-

straci, měl nějaký vyprávěcí význam, např. vznášející se předměty či postavy vytvářející dojem napětí a očekávání nebo obličej bez textur jako znak jakési korupce a duševního narušení.

4. POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Soubor ilustrací se skládá ze tří částí – pěti portrétů, patnácti kompozic a deseti skicoidních kreseb.

Dva portréty zobrazují motiv narušené textury obličeje, část jí chybí, takže můžeme vidět bulvu a zuby, tento glitch je inspirován například už zmíněnou hrou *Assassin's Creed: Unity*.

Portrét ženy s dírou v hlavě je zase inspirován zvláštním fragmentováním a deformací objektu, na který lidé naráželi třeba v *L.A. Noire*.

Muž na oranžovém pozadí zase trpí jakýmsi zdvojením a prolínáním, glitch, který se kromě her může vyskytovat také ve videu nebo fotografii.

Další portrét postavy s bulvami a zuby mimo svůj obličej představuje glitch, kdy se objekty načtou mimo své určené lokace.

Ve volných patnácti ilustracích se inspiroji např. v T póze – základní póza postav, jestliže nemají přiřazenou žádnou akci a načtou se tak jen ve své pasivní fázi. Dále tzv. „collision“, kdy selže či se chová nesprávně kolize jednotlivých předmětů, prostředí či postav, a pevné objekty se tak do sebe vnořují a splývají se sebou. Jiné ilustrace zase představují glitch, kdy se nenačte textura těla, můžeme pak tedy narazit jen vznášející se hlavu a oděv bez výplně. Tento motiv jsem ráda použila na postavy jakýchsi prostitutek.

Jiná ilustrace zobrazuje situaci inspirovanou propadáním mapou, což je známý glitch vyskytující se snad ve všech first&third-person videohrách. Chtěla jsem tak zachytit pocit závratě, ztráty půdy pod nohama. Ilustrace s dítětem v kolébce představuje už kultovní glitch ze hry *Sims*, kde se postavy dětí deformovaly a vytahovaly do pavoučích tvarů. Zdeformovaného dítěte jsem chtěla zobrazit jen náznak, aby divák měl tušení, o co jde, ale stále měl prostor pro svou představu, podobně jako třeba u filmu *Rosemary má děťátko*.

Další ilustrace zobrazují poškozené polygony, ať už jako symbol zranění nebo jakési paranoi.

Posledních deset ilustrací je děláno tou samou technikou, jen jejich vybarvení je více odlehčené a vzdušné, chtěla jsem, aby sloužily jako takový oddech

v jinak plnobarevné sérii.

Byť série nemá jasnou příběhovou linku, jelikož mám ráda, když má divák prostor pro vlastní interpretaci a možnost vést si v ilustracích svoji verzi příběhů, chtěla jsem precizně mít nějaké jednotící schéma. Postavy v ilustracích tak mají společnou módu a charakter, představuji si třeba, že jsou členy jednoho velkého rodinného klanu. S módou postav bylo pro mě rovněž velkým potěšením si hrát, snažila jsem se zde pozměňovat klasické obleky a dámské siluety jemnými, ale přísnými futuristickými detaily. Rovněž jsem se držela stejného barevného schématu, temných modrofialových s občasným výtryskem až neonově svítivých barev, které tak dobře fungují s motivem glitche.

Postupovala jsem tak, že po prvotní skice nápadu jsem motiv nejdříve nakreslila měkkou tužkou na papír jen v lineartu. Na jiný papír jsem si zatím vytvořila volné textury pomocí grafitového prachu a štětců různých tvrdostí. Obojí jsem pak naskenovala, skeny vyčistila a připravila ke koloraci v Adobe Photoshop.

Toto oddělení textury a lineartu mi umožňuje pracovat s každým zvlášť v různých vrstvách, což velmi usnadňuje práci a dává větší prostor k barevné manipulaci. Dříve jsem stínovala grafitovým prachem přímo v lineartu, což mělo za následek snížené možnosti při digitální kolorizaci a úpravě originální kresby, člověk pak většinu času strávil maskováním jednotlivých částí, aby byl schopný je upravit nezávisle na sobě. Separace lineartové kresby a textury grafitu tento zdlouhavý postup eliminuje.

V Photoshopu jsem oddělila naskenované obrazy od pozadí papíru tak, aby mi zůstala jen kresba na transparentní vrstvě. Pod tuto vrstvu jsem následně texturovanými štětci začala vrstvit barvy, světla a stíny. Do motivů jsem průběžně vkládala naskenovaný grafit pro dodání té tradiční textury. Na závěr, když jsem byla spokojená s barvením a stínováním, editovala jsem části vrchní lineartové vrstvy do odpovídajících odstínů, aby černá linka nebyla v některých místech až příliš rušivá. Někdy, pro dodání neonového efektu, jsem i linku invertovala do bílé, aby vznikl dojem záře v obraze.

Dvacet ze třiceti ilustrací je v originále kresleno na formát B4, zbývajících de-

set na formát B5. Všechny jsou naskenovány a převedeny do formátu B5 při 600dpi. Ilustrace kreslené v B4 formátu byly schválně dělané na větší formát než výsledný tisk, abych si mohla dovolit více detailů, a při zmenšení tyto detaily vypadají vždy lépe, než kdyby byly originálně kreslené v B5. Deset B5 ilustrací je záměrně děláno spíše skicovitým způsobem, mají být jakýmsi odlehčením, mezitóny v jinak plnobarevné sérii, tudíž detailnost nebyla tak potřeba.

Výsledné ilustrace byly vytištěny v B5 formátu na papír o 240 gramáži.

Glitch art byl žánrem v umění už nějaký ten rok, avšak většinou se jedná hlavně jen o video nebo sound glitch, videoherní glitche jsem vždy spíš zahlédla jen jako komediální a zesměšňující prvek při kritice nějakého videoherního developera. Mým cílem bylo přetransformovat motiv glitche do ilustrativního prostředí jako legitimní prvek k vykreslení nějakého pocitu, situace či příběhu.

Za silnou stránku bych považovala atmosféricnost, originalitu tématu a rovněž barevnost. Atmosféra byla pro mě vždy tím nejdůležitějším a nejsilnějším, co jsem si z různých médií odnášela a tak doufám, že jsem se tak naučila utvářet a přenášet atmosféru sobě vlastní i ve svých výtvorech. Glitch v ilustraci jako téma takové, je spíše ojedinělý jev, a když už je používán, tak spíše jen jako dekorativní prvek, nikoliv prvek schopný vyprávět či naznačit nějaký příběh. Snad se mi tedy podařilo ho takto využít.

Téma samotné může být pro nějaké publikum slabou stránkou, jelikož ne každý je tak obeznámen s videohry, a i když je, ne každý má v nich zkušenost s tentýž glitchi. Interpretace a čitelnost těchto prvků tak může být pro někoho zcela neznámou a nesrozumitelnou záležitostí. Dalším problémem, hlavně v teoretické práci, může být jakási nepřeložitelnost. Vzhledem k tomu, že videohry jsou mladé médium, spousta výrazů nemá český ekvivalent a i české videoherní servery raději používají původní anglické výrazy, než aby se pokoušely o vlastní českojazyčné verze. Vzhledem k nutnosti tak skloňovat cizí výrazy mohou vznikat paskvily, o kterých nevím, kterak se jim vyhnout.

5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

1. HART, A., NORTH, S. *Historical Fashion in Detail: The 17th and 18th Centuries*. Kalifornská univerzita: V & A Publications, 1998. ISBN 97-81-85-17-7258-2.
2. BMMES, Gottfried. *The Artist's Guide to Human Anatomy*. Dover: Dover Publications, 2004. ISBN 978-04-8643-641-8.
3. BRICLOT, Aleksii. *The Art of Remember Me*. Dark Horse, 2013. ISBN 978-1616551636.
4. GRANT, John., TNER, Ron. *Encyklopedie malířských technik fantasy a science fiction*. 1. vyd. Praha: Talpress, 1997. 176 s. ISBN 80-7197-070-0.
5. ZRZAVÝ, Josef. *Anatomie pro výtvarníky*. Praha : Avicenum, 1977. ISBN 08-017-77.
6. MURDOCH, Julian. *The Art of Bioshock Infinite*. Dark Horse, 2013. ISBN 978-1595829948.
7. DAVIES, Paul. *The Art of Deus Ex Universe*. Titan Books, 2016. ISBN 978-1783290987.

b) Internetové zdroje

1. Boatmaster. *YOUHAVETOSHOOTME*. 2014. Dostupné z: <<https://youtu.be/14B1lQwjd9I>>
2. L3ushwacker. *Eerie Glitch In Deus Ex Mankind Divided*. 2016. Dostupné z: <<https://youtu.be/HAP5aSYPoSU>>
3. PBS Idea Channel. *How does glitchy art show us broken is beautiful?*. 2013. Dostupné z: <<http://youtu.be/7MCmBHPqz6I>>
4. CANTRELL, M. Asher., RIO, Chris., COOPER, Tristan. *6 Video Game Glitches Scarier Than Anything Done on Purpose*. 2014. Dostupné z: <http://www.cracked.com/article_21694_6-creepy-glitches-that-turn-famous-video-games-horrifying.html>
5. *Glitch*. 2013. Wikipedia. [cit. 2017-07-29] Dostupné z: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Glitch>>
6. Gameranx. *10 Shockingly Creepy Face Glitches*. 2015. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=4kAKA5xGAss>>
7. Looper. *The Most Bizarre Visual Glitches Ever Discovered In Video Games*. 2017. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=yZLOu9KXd-ZM>>

c) Videohry

1. *The Stanley Parable*. Galactic Cafe, 2013.
2. *The Beginner's Guide*. Everything Unlimited Ltd., 2015.
3. *Layers of Fear*. Aspyr Media, Inc., 2016.
4. *Fallout 3*. Bethesda Softworks, 2008.
5. *Fallout 4*. Bethesda Softworks, 2015.
6. *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Softworks, 2011.
7. *Assassin's Creed: Unity*. Ubisoft, 2014.
8. *L.A. Noire*. Rockstar Games, 2011.
9. *Sims 3*. Electronic Arts, 2009.
10. *Saints Row IV*. Deep Silver, 2013.

6. RESUMÉ

This series of illustrations was inspired by videogame glitches and their aesthetic. I wanted to examine their ability to help to tell a story in symbolic way, or their possible use for shaping the atmosphere and suspense in illustrative field. So far in art, glitches were used mostly only in video or sound form, but videogame glitches are very different from those. I wanted to challenge view of videogame glitch aesthetic forms from only comical and grotesque flukes to storytelling tool of its own. The result of this attempt is series of thirty illustrations: five portraits, fifteen compositions and ten sketch-like illustrations.

7. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Příklady obličejových glitchů

Příloha 2

Příklady roztažených polygonů

Příloha 3

Příklady špatných či chybějících textur

Příloha 4

Environmentální glitche

Příloha 5

Chyby v kolizi a fyzice

Příloha 6

Příklad tzv. T pózy

Příloha 7

Příklady záměrného využití glitchové estetiky ve videohře

Příloha 8

Příklad videoglitche - digitální vs. analogový

Příloha 9

Užití glitche v umění - Olejové malby Andyho Denzlera, květinová instalace Rubena Bellinkxiho a nábytek Ferrucciho Laviani

Příloha 10

Přípravné skicy

Příloha 11

Originální kresby bez digitální kolorizace

Příloha 12

Detaily kreseb

Příloha 13

Tužkový originál vs. kolorovaný výsledek

Příloha 14

Ukázky finálních ilustrací

Příloha 15

Vytištěné výsledné práce

Příloha 16

CD s nahranou teoretickou a uměleckou prací

Příloha 1
Příklady obličejových glitchů



foto: *Assassin's Creed: Unity, Halo 4, NBA 2k15*

Příloha 2

Příklady roztažených polygonů

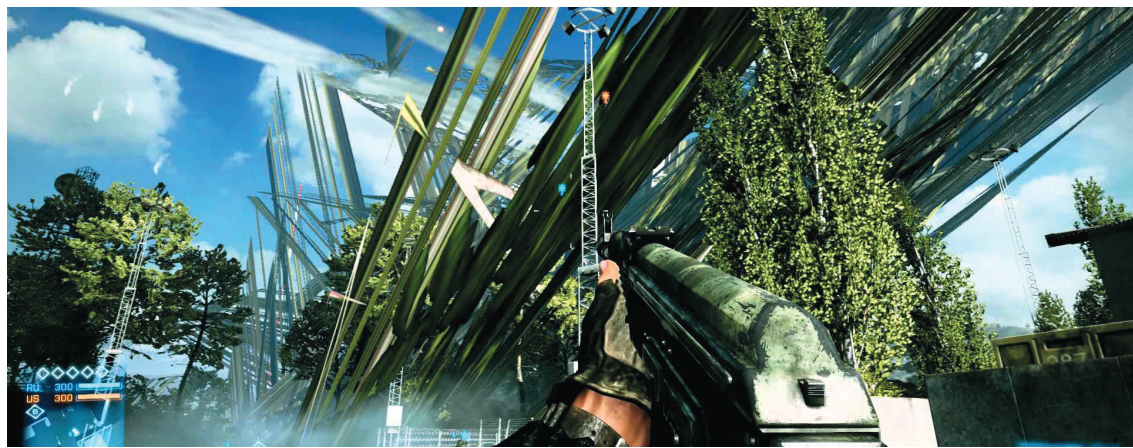


foto: *Fallout 4, Battlefield 3, Sims 3*

Příloha 3

Příklady špatných či chybějících textur



foto: *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Dragon Age 2*, *GTA 5 Online*, *Dragon Age: Origins*

Příloha 4

Environmentální glitche



foto: L.A. Noire, Mount & Blade: Warband

Příloha 5

Chyby v kolizi a fyzice

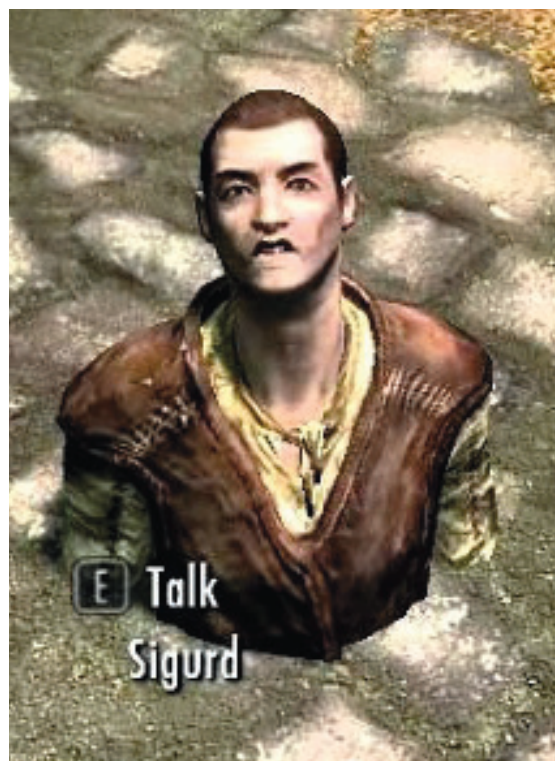


foto: *Star Trek: The Video Game*, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Fallout 4*

Příloha 6
Příklad tzv. T pózy



foto: *Fallout 4*, *Resident Evil 6*

Příloha 7

Příklady záměrného využití glitchové estetiky ve videohře

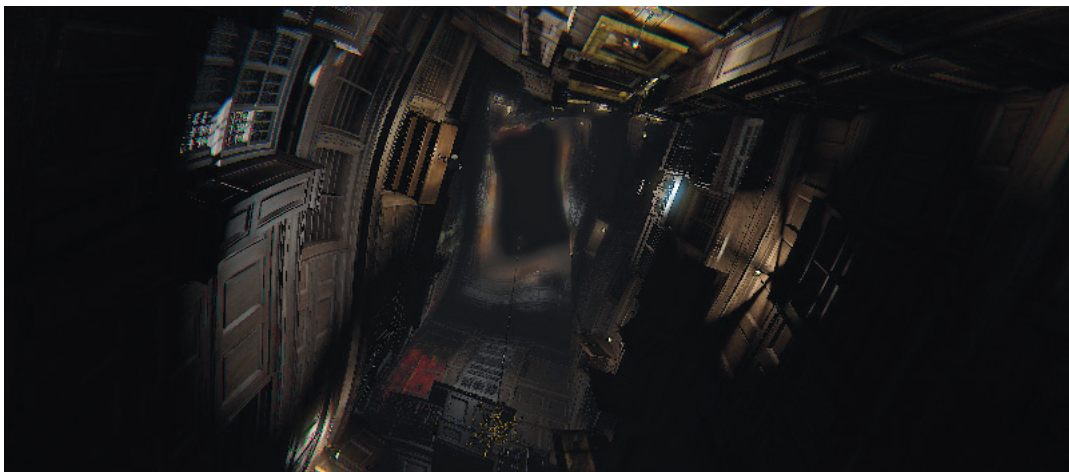
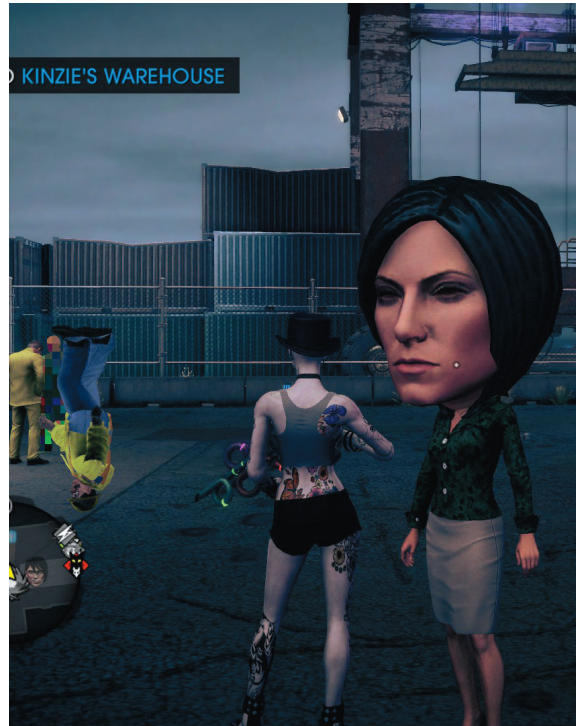


foto: *Saints Row IV, Layers of fear*

Příloha 8

Příklad videoglitche - digitální vs. analogový



foto: www.google.com

Příloha 9

Užití glitche v umění - Olejové malby Andyho Denzlera, květinová instalace Rubena Bellinkxiho a nábytek Ferrucciho Laviani



foto: webové stránky umělců

Příloha 10
Přípravné skicy

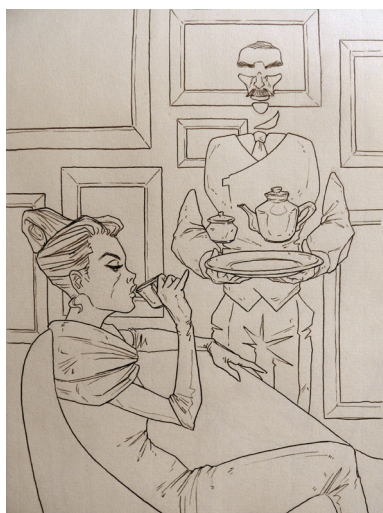
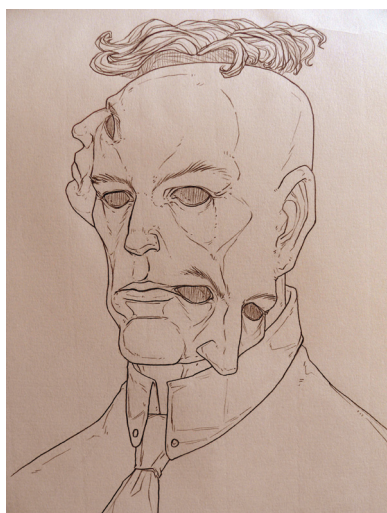
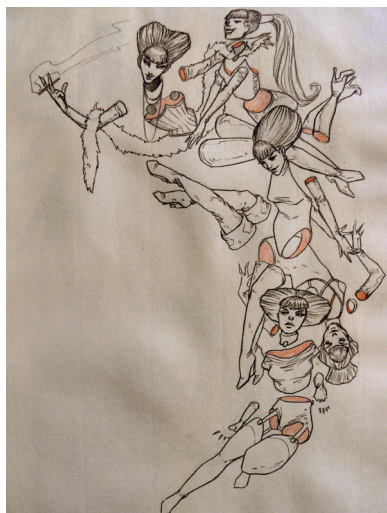


foto: vlastní

Příloha 11

Originální kresby bez digitální kolorizace

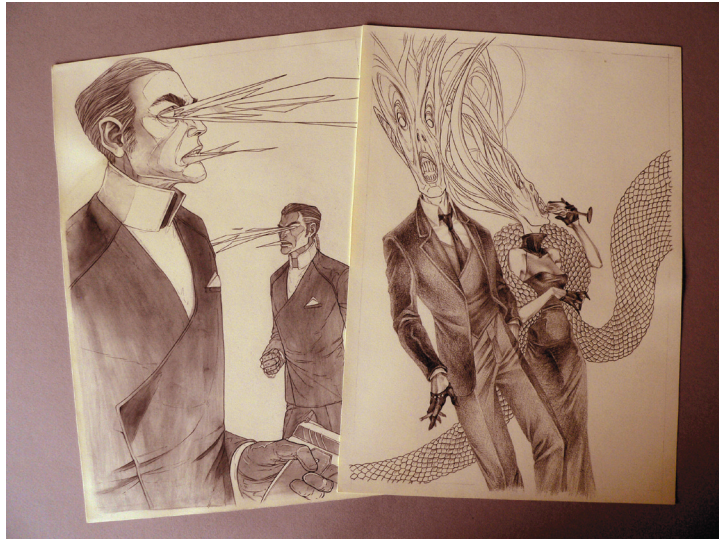


foto: vlastní

Příloha 12
Detaily kreseb

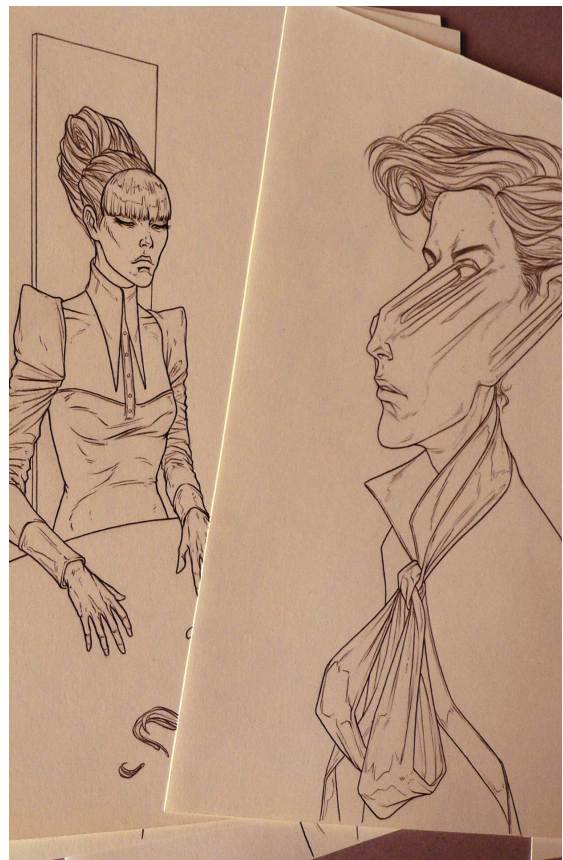
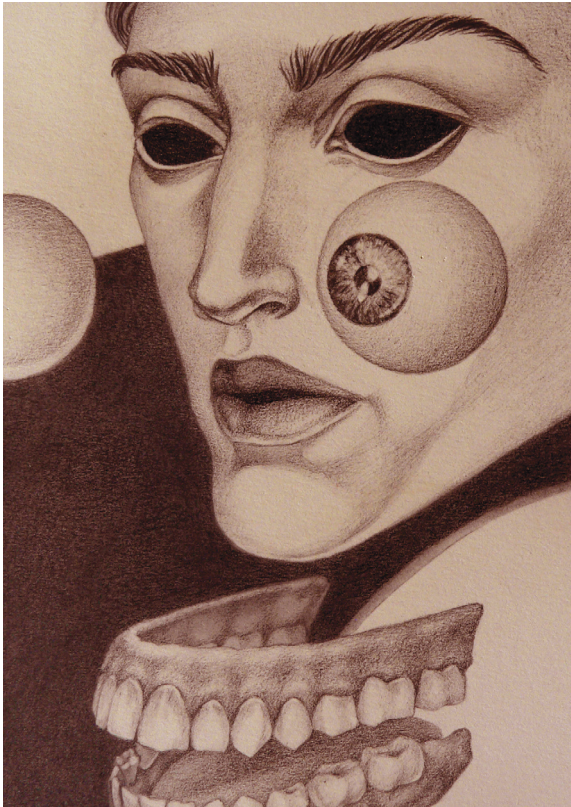


foto: vlastní

Příloha 13

Tužkový originál vs. kolorovaný výsledek



foto: vlastní

Příloha 14
Ukázky finálních ilustrací



foto: vlastní

Příloha 15
Vytisknuté výsledné práce



foto: vlastní



foto: vlastní