

**Západočeská univerzita v Plzni Fakulta
designu a umění Ladislava Sutnara**

Bakalářská práce

2022

Barbora Voráčková

**Západočeská univerzita v Plzni Fakulta
designu a umění Ladislava Sutnara**

Bakalářská práce
Výtvarné řešení deskové hry

ANTUMBRA

Barbora Voráčková

Plzeň 2022

**Západočeská univerzita v Plzni Fakulta
designu a umění Ladislava Sutnara**

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Ilustrace a grafika

Specializace Mediální a didaktická ilustrace II.

Bakalářská práce

Výtvarné řešení deskové hry

ANTUMBRA

Barbora Voráčková

Vedoucí práce:

Ing. Mga. Václav Šlajch

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava

Sutnara Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2022

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Barbora VORÁČKOVÁ**
Osobní číslo: **D19B0033P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Mediální a didaktická ilustrace II**
Téma práce: **VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ DESKOVÉ/ KARETNÍ HRY**
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Zásady pro vypracování:

Tvůrčí záměr: Vytvoření vizuálního prostředí deskové hry.

Způsob realizace: Od celkové koncepce a prvních návrhů, k volbě techniky a finální realizaci. Cíl: Autorský posun a zkušenost v oblasti vizuálního developmentu.

Předpokládaný charakter výstupu: Výstupem bude kompletně řešená, funkční desková hra, která bude obsahovat minimálně 25 ilustrací a bude tištěna v jednom exempláři.

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně 3 normostrany

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

BENDOVÁ, Helena. Umění počítačových her. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.
ANTROPHY, Anna. Rise of the Videogame Zinesters. 1. USA: Seven Stories Press, 2012. ISBN 9781609803728.
MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. 1. USA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Ing. Václav Šlajch**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **26. října 2021**
Termín odevzdání bakalářské práce: **29. dubna 2022**



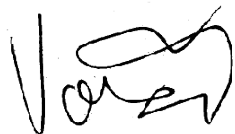
Doc. akademický malíř Josef Mištera
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.
vedoucí katedry

V Plzni dne 26. října 2021

**Západočeská univerzita v Plzni Fakulta
designu a umění Ladislava Sutnara**

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

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'V. V. V.', written over a dotted line.

Plzeň, 2020 podpis autora

**Západočeská univerzita v Plzni Fakulta
designu a umění Ladislava Sutnara**

OBSAH

- **1 Téma, cíl práce**
 - 1.1 Téma a důvod volby**
 - 1.2 Cíl práce**

- **2 Proces, přípravy**
 - 2.1 Příprava**
 - 2.2 Proces tvorby, technika**
 - 2.3 Dokončovací práce**

- **3 Shrnutí a význam díla**

- **4 Seznam použitých zdrojů**

- **5 Resumé**

- **6 Seznam příloh**

Západočeská univerzita v Plzni Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

1 Téma, cíl práce

1. Téma a důvod volby

"Antumbra je kooperativní hra pro 3 hráče, z nichž každý zastupuje část osobnosti hlavní hrdinky - vědkyně a průzkumnice žijící na vzdálené planetě, aby zde studovala místní prostředí a podmínky. Hráči se společným úsilím snaží udržet vědkyni při životě a dovést ji k cíli."

Jako malá jsem chtěla být vědec, vždy mě velmi zajímalo, jak vesmír a život funguje. Myslím že velký vliv na mě měl film Avatar, který vyšel, když mi bylo asi 12, dostala jsem tehdy i knížku ve formě příručky pro přežití na Pandoře. Byly zde všechny možné concept arty a od tvůrců popsány místní životní formy. I když jsem na Avatar a tu knížku potom na nějakou dobu zapomněla, jsem si jistá, že mě to ovlivnilo opravdu hodně. Když jsem o pár let později knížku doma našla, došlo mi, že to je téměř totéž, jako to, co mám touhu sama vytvářet, aniž bych si to uvědomovala. Dalo mi to impulz trochu zapátrat a zjistit tak, že tvorba životních forem pro zábavní průmysl má vlastní obor - concept art a creature design. Když jsem se pak hlásila na uměleckou střední do Prahy, už jsem věděla, že je to to, co chci jednou dělat a proč chci vlastně kreslit - abych dokázala všechno co vymyslím i ukázat.

(Momentálně jsem si dětský sen o vědě začala plnit i jinak, uchvátilo mě zkrátka jak moc fascinující je ve skutečnosti svět náš a aniž bych k němu musela cokoli přidávat, i tak předčí většinu fantazie. Začala jsem na UK studovat Ekologickou a evoluční biologii, obor zabývající se přesně tím, v čem jsem se tak hrabala na své planetě - prostředím, organismy, jak moc rozmanité jsou jejich životní strategie a hlavně jejich vztahy, mezi sebou i s prostředím, to jak na sebe všechno působí, jak ekosystémy fungují.)

Celý koncept planety a příběhu na ní se začal tvořit už někdy v roce 2015 (první záznam ve skicáku), kdy jsem byla čerstvě na střední a chtěla ze střípků nápadů vytvořit něco většího, kde budou tyto střípky dávat smysl jako celek. Tehdy jsem ještě nevěděla, že podobné planety potenciálně skutečně existují, bylo to velké kdyby a měla jsem pocit, že jsem přišla na něco velmi neotřelého. Chtěla jsem místo, kde bude panovat nekonečný západ a východ slunce, a na základě tohoto přání jsem zkonstruovala planetu - jak by něco takového mohlo ve vesmíru fungovat? No, pouze pokud by byl den na planetě stejně dlouhý jako její rok/oběh kolem hvězdy. Planeta by tak byla osvětlená trvale jen z jedné strany a po obvodu osvětlené polokoule by byl pás zamrzlého západu slunce. (Dnes se předpokládá že podobných planet je ve vesmíru potenciálně poměrně

Západočeská univerzita v Plzni Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

mnoho, obíhaly by totiž především červené trpaslíky, stejně jako moje planeta, a ti tvoří, jak se předpokládá, většinu hvězd ve vesmíru). Další aspekty života na planetě se od té doby mnohokrát proměnily. Stejně tak příběh, který jsem přidala hlavně proto, aby se na planetě něco dělo a já měla postavu, která světem prochází a **jejíma** očima se mohu na svět dívat. Nejdříve to byl velmi dramatický boj dvou polarit - zlé vědkyně a naivního citlivého dítěte v jedné osobě. Prožívala jsem vždy přírodu velmi citlivě a vnímala jsem tehdy vědu jako něco velmi chladného co tento cit k přírodě potlačuje, což se promítlo do tehdejší verze příběhu. Vědkyně vinou záhadné události přijde o paměť, a stane se z ní v podstatě tabula rasa - nepopsaný list, naivní dítě, které komunikuje s místní přírodou po svém a velmi intuitivně, díky tomu příroda vědkyni přijme. Ta se až později dozvídá o svém původu a o ne moc ohleduplném výzkumu který na planetě sama prováděla, a i když má možnost zavolat o pomoc ostatním lidem aby pro ni přiletěli, neudělá to, aby planetu před lidmi ochránila.

Jak se ve mně tyto polarity postupně vyrovnávaly, harmonizoval se postupně i příběh. Já si našla ke vědě svou cestu, pochopila jsem, že cit a mysticismus se s vědou nevyklučují, naopak, umožňují dívat se na život mnoha různými způsoby a vidět tak i cesty, které tradiční akademická věda může snadno minout. Zjistila jsem, že ne všichni vědci jsou podlí experimentátoři a že spousta z nich přírodu opravdu miluje.

Příběh je tak mnohem neutrálnější, tak jako nic není černobílé, vědkyně je zkrátka člověk, který je vtažen do života jako my všichni, dramatickou událostí na začátku hry, se kterou se musí vyrovnat. Není tu nic, co by určovalo, co je správné a co špatné. Vydává se na cestu a zkrátka pozoruje, dělá co může, snaží se přežít a tato cesta jí dá šanci přírodu na planetě opravdu poznat, na vlastní kůži. Hráči zastupují tři hlavní 'ctnosti' vědkyně, které se zde spojují, ačkoliv právě v původní verzi příběhu stály proti sobě, a to intuici, intelekt, a zvědavost. Intelekt zde už nehraje roli překážky, ale nástroje uvědomělé mysli, který může zajistit hladký průchod jinak náročné situaci, když se nesnaží vše jen kontrolovat a ovládat. Intuice zase není tak vyzdvihována a nezachraňuje celou situaci už jen tím že existuje, ale je jakýmsi přijímačem, který, když se nám klidem podaří vyladit, může nás velmi efektivně vést místy kam vědomá mysl nesáhá. Zvědavost, která jako by předchodí dvě vlastnosti doplňovala, nám především umožňuje se vyvíjet a objevovat v neznámém a komplexním světě (a to platí i pro svět náš) nové cesty a úhly pohledu. Není třeba ji považovat za známku nedostatku pokory nad tím co už máme a známe. Jsme, abychom tvořili a poznávali svět.

Západočeská univerzita v Plzni Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

2. Cíl práce

Vytváření herní mechaniky byl můj hlavní zdroj energie k práci, měla jsem potom pocit, že ilustrace vytvářím jako součást celku, že pracuji opravdu jako důležité prvky pro vtažení hráče do příběhu a prostředí, spíše než že bych je vytvářela jako dílo samo pro sebe, a to mě opravdu bavilo. Obecně mám ve své tvorbě ráda účelnost, v jakékoliv podobě, proto také dělám keramiku, zpracovávám ovčí vlnu, nebo vyrábím šperky. Potřebuji vytvářet něco, co bude použitelné. Proto byla desková hra jasná volba toho, jak využít prostředí, které jsem tak dlouho vytvářela, a které úplně na začátku hrálo roli například v komiksu, který má nakonec jen formu prologu. (Jedna z etap tvorby proběhla i na Sutnarce, kdy jsem se pokoušela zpracovat tento svět ve formě gamebooku v rámci klauzurního projektu - byla to však slepá ulička a i na základě toho jsem usoudila, že finální forma deskové hry bude mnohem vhodnější).

Jedním z mých hlavních cílů, mimo vytvoření formy pro dlouhodobý projekt, bylo však zdokonalit se v ilustraci olejomalbou. Vždy mi při malbě vyhovovalo malovat co vidím, nejraději jsem malovala v plenéru. Tato práce pro mě byla výzvou ve zpracování ilustrací imaginárního světa. Malovat jen podle tužkové kompoziční skici se mi ale nedařilo, postupně jsem tak došla k vlastní cestě, jak si proces co nejvíce přizpůsobit, abych došla k výsledku jaký jsem si opravdu představovala.

2. Příprava a proces

2.1 Příprava

Tvořila jsem si digitální thumbnaily, které byly kombinací digitální malby a místy photobashingu, vkládání fotek, jakási koláž, které zabraly jen velmi málo času a sloužily prostě k co nejpřibližnějšímu vyobrazení mé představy, neměly ovšem téměř žádné detaily a často jsou to prostě jen velké barevné skvrny. Stačily mi ovšem při finální malbě pro pocit, že mám pevnou půdu pod nohama a i když ve většině fázích malba vypadala subjektivně otřesně a dala se viziálně dohromady až v úplně finálních momentech, pomohlo mi to nebyť frustrovaná v procesu a soustředit se na výsledek.

2.2 Proces tvorby, technika

Hlavní ilustrace této práce jsou, jak jsem již zmínila, malované olejovými barvami na šepsem připravené lepenkové desky. Používala jsem urychlovače schnutí, kobaltový sikativ do líného oleje a také rychleschnoucí ředítka od značky umton. Thumbnail jsem si podle potřeby nazvětšovala a černobíle vytiskla. Zadní stranu jsem pokryla vrstvou grafitu a potom kresbu obtáhla přiloženou na připravenou lepenku. To mi umožnilo udržet předem vytvořenou kompozici a základní tvary. Další proces se velmi lišil malbu od malby, jak jsem nacházela různé cesty a způsoby a občas se zatoulala.

Západočeská univerzita v Plzni Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

2.3 Dokončovací práce

Dokončení spočívalo v oskenování maleb po jejich zaschnutí a doladění některých detailů nebo tónů, opět v počítači. Srovnatelně práce jako na malbách je však na sazbě, grafice, přípravě dat, celkově na vymýšlení herní mechaniky a jejím testování, a hlavně dávání dohromady informací, které jsem měla tolik let v šuplíku, a které po té době už často nedávaly smysl a potřebovaly protřídít a aktualizovat. Mnoho faktů, situací, nebo tvorů jsem tedy i tak vytvářela nanovo, už kvůli tomu, že se můj vlastní pohled na biologii a ekologii samotnou za tu dobu posunul a vyvinul. Co se týče mechaniky, finální pravidla jsou skutečně špičkou ledovce. Předcházelo jim nejméně 5 velkých změn a předělávek původního konceptu hry, k jejímž, pro mě nejdůležitějším, pilířům, jsem se po jejich opuštění naprosto záhadně a velkou oklikou zase vrátila ve finální verzi, po cestě jsem však posbírala zkušenosti a chybějící články jen díky kterým tyto pilíře v rámci hry fungují a dokonce plní roli kterou jsem jim od začátku přála. Těmito pilíři jsou například přítomnost jakýchsi informací, které bude hráč po cestě planetou sbírat, a které budou jeho nejdůležitější zdroj na cestě k přežití. Nakonec dostaly tu zásadní a ve výsledku velmi jednoduchou a efektivní funkci, kterou jsem ale přidala až úplně nakonec po mnoha testech a úvahách, co tomu chybí. Prostě přidávají hodnotu hodům, které hráči dělají při překonávání překážek. V otázkách zábavnosti a udržování napětí v průběhu hry jsem se inspirovala populární hrou Pandemic, jejíž hlavní princip tlaku na hráče v podobě přibývajících epidemií zahrál roli posledního článku v Antumbře, který chyběl, když jsem chtěla mechanikou obsáhnout příběh - dodáním karet bouří do balíku událostí.

3. Shrnutí a význam díla

I když thumbnaily v pár případech vystihují hloubku, barevnost nebo atmosféru obrazu lépe než finální malby, to, co jsem se naučila, za to naprosto stálo, a můj pocit je i tak takový, že malby v sobě pořád mají jakousi větší živost a opravdovost, i když nejsou tak technicky na oko příjemné jako některé thumbnaily z dálky. Víím, že kdybych se thumbnaily snažila dodělat digitálně, výsledek by byl umělý a proces bych si zdaleka tak neužila. Digitální malba mi tak posloužila jako skvělý nástroj pro ujasnění kompozice, barev a celé představy. Už jde jen o to techniku a celý proces, který jsem si našla, zdokonalit. Na ilustracích jako souboru je znát určitá nesourodost, která vznikla neustáleností mého malebného stylu. Například ilustraci na zadní stranu karet jsem malovala jako poslední a považuji ji za technicky nejzdařenější, stejně jako poslední dvě krajiny, karty Lapidusus a Columa. Tato práce je rozhodně zatím nejdál, kam jsem se kdy v malbě imaginární reality dostala. Co se týče hrátelnosti, řekla bych že by momentální fáze, ve které se Antumbra nachází, mohla sloužit jako pevný základ něčemu, s čím by se při pečlivější konzultaci s profesionálem z oboru dalo dle mého názoru pracovat. Moc ráda bych se dočkala momentu, kdy se do mého světa podívá co nejvíce lidí, tak, jako jsem si to přála, když jsem se pro tuto cestu kdysi rozhodla, a v čem konec konců spočívá největší kouzlo tvorby světa pro jakýkoliv druh hry - šance do něj pozvat ostatní ještě imerzivnější formou než kdy bude možno pro film nebo knihu.

Západočeská univerzita v Plzni Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

4 Seznam použitých zdrojů

BENDO VÁ, Helena. Umění počítačových her. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.

ANTROPHY, Anna. Rise of the Videogame Zinesters. 1. USA: Seven Stories Press, 2012. ISBN 9781609803728.

MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. 1. USA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.

5 Resumé

Antumbra is a 3-player cooperative board game, where each player represents a part of the protagonist - scientist and explorer living on a distant planet, to study the local environment and conditions. Players work together to keep the scientist alive and bring her to the main goal.

As a kid, I wanted to be a scientist, and I've always been very interested in how the universe and life work. I wanted to create my own worlds with variable lifeforms that could even possibly exist somewhere. This planet is a project I worked on since I started highschool, but I was never sure how to actually use it. Then it became a setting environment for a game.

One of my main goals, apart from creating a form for a long-term project, was to improve my oil painting illustration. I created digital thumbnails, which were a combination of digital painting and photobashing, which simply served to represent my idea as closely as possible, then I transferred it on white board and painted the idea in oils. However, I worked on it not just to make a set of illustration, but as a functional whole that can be used and have fun with. I designed the board, the cards, the game mechanics, I tested it and remade it many times until I got what I have now. It could serve as a solid foundation for something that, in more careful consultation with a professional in the field, could be definitely worked with, in my opinion. Even considering the progress I made while creating the illustrations, I can say that this work is definitely the furthest I have ever gone in my skill of painting an imaginary reality.

Západočeská univerzita v Plzni Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

6 Seznam příloh

Příloha 1

Příloha 2

Příloha 3

Příloha 4

Příloha 5

Příloha 6

Příloha 7

Příloha 8

**Západočeská univerzita v Plzni Fakulta
designu a umění Ladislava Sutnara**



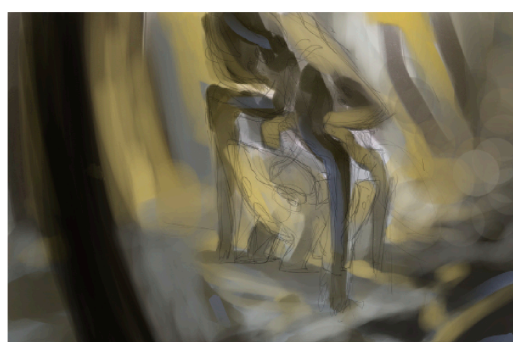
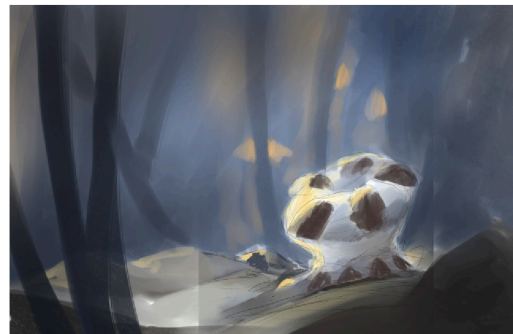
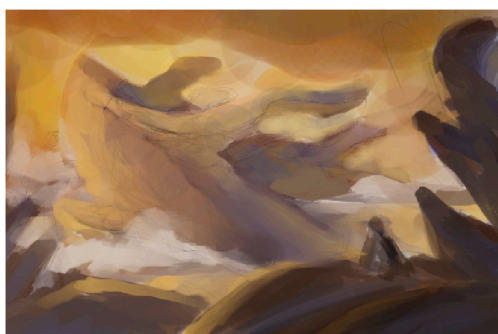
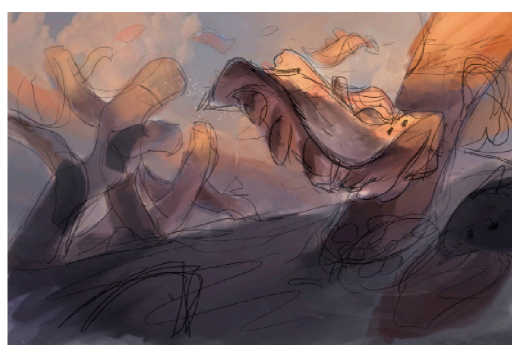
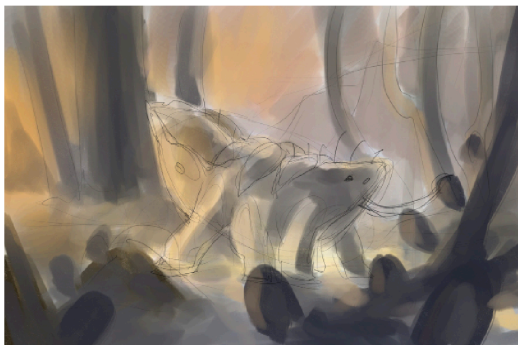
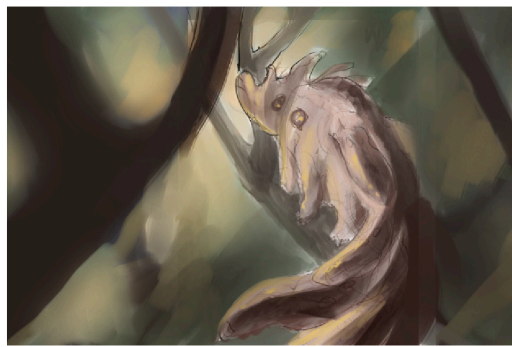
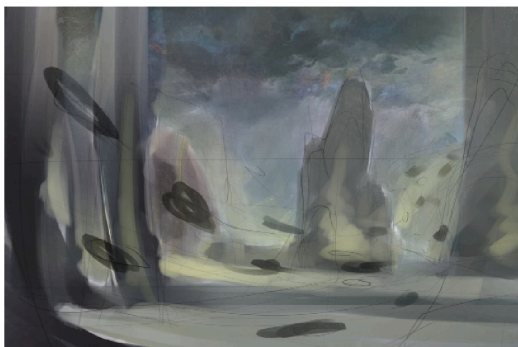
Západočeská univerzita v Plzni Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Příloha 1

1,2,3 Výtvarný proces - tvorba modelů

Příloha 2

4,5 Výtvarný proces - thumbnaily



Západočeská univerzita v Plzni Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Příloha 3

6.7 Výtvarný proces - postup malby



Západočeská univerzita v Plzni Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Příloha 4

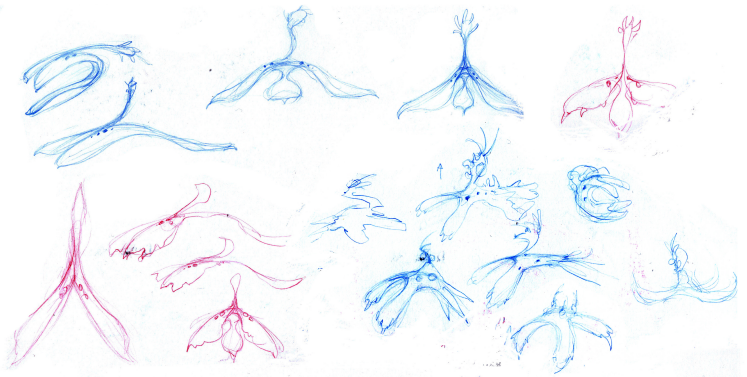
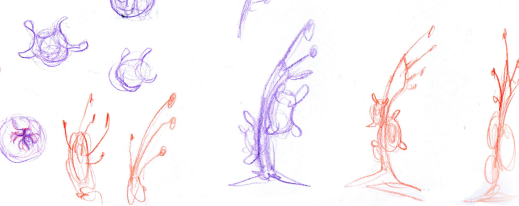
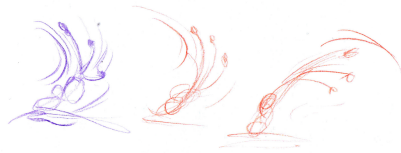
8Výtvarný proces - původní skicy z roku 2017

• pozor skvělý v proudu, což je to jediné co z něj můžeme vidět, jehleť vyběhá jen při přemýšlení
 kůže je vyčištěna → používá se dříve jako

• jedná o kůži
 • orgány přijímají vzduch
 • svalnatý základ - pohyb

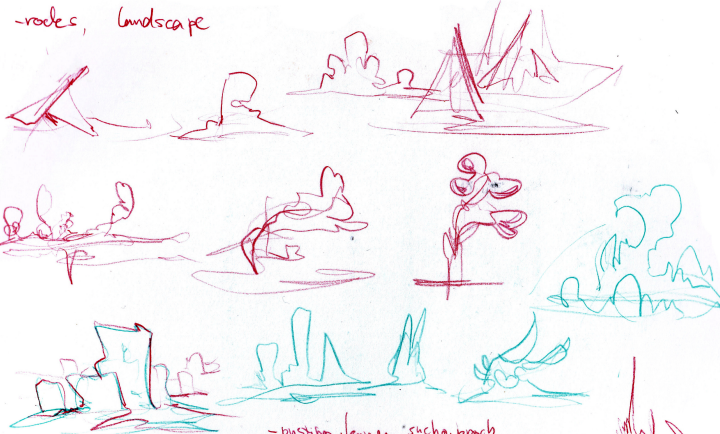


kravice se



- při stimulaci myšleť zjednoduše a uvolně mšitelé → paralyza
 - máš čas pro více/přehledně

-voda, landscape



plně, les, oáza

- bušitka, leány, sucha, prach
 - kuzení, živo, ticho, tajemno
 - hluk, energie, barvy, pohyb



bez osmů

široký

- povrch vláknitý

Západočeská univerzita v Plzni Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Příloha 5

⁹Skicáky od roku 2015 obsahující koncepty Antumbry



Západočeská univerzita v Plzni Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

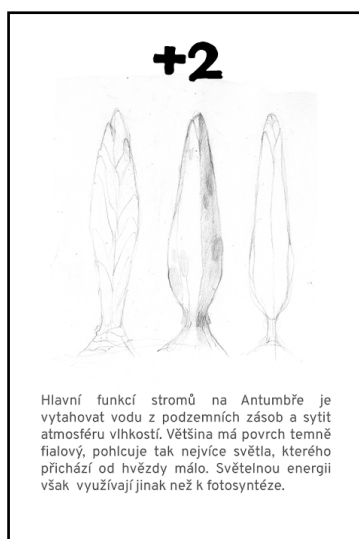
Příloha 6

¹⁰Jedna z prvních forem zpracování - komiks



Příloha 7

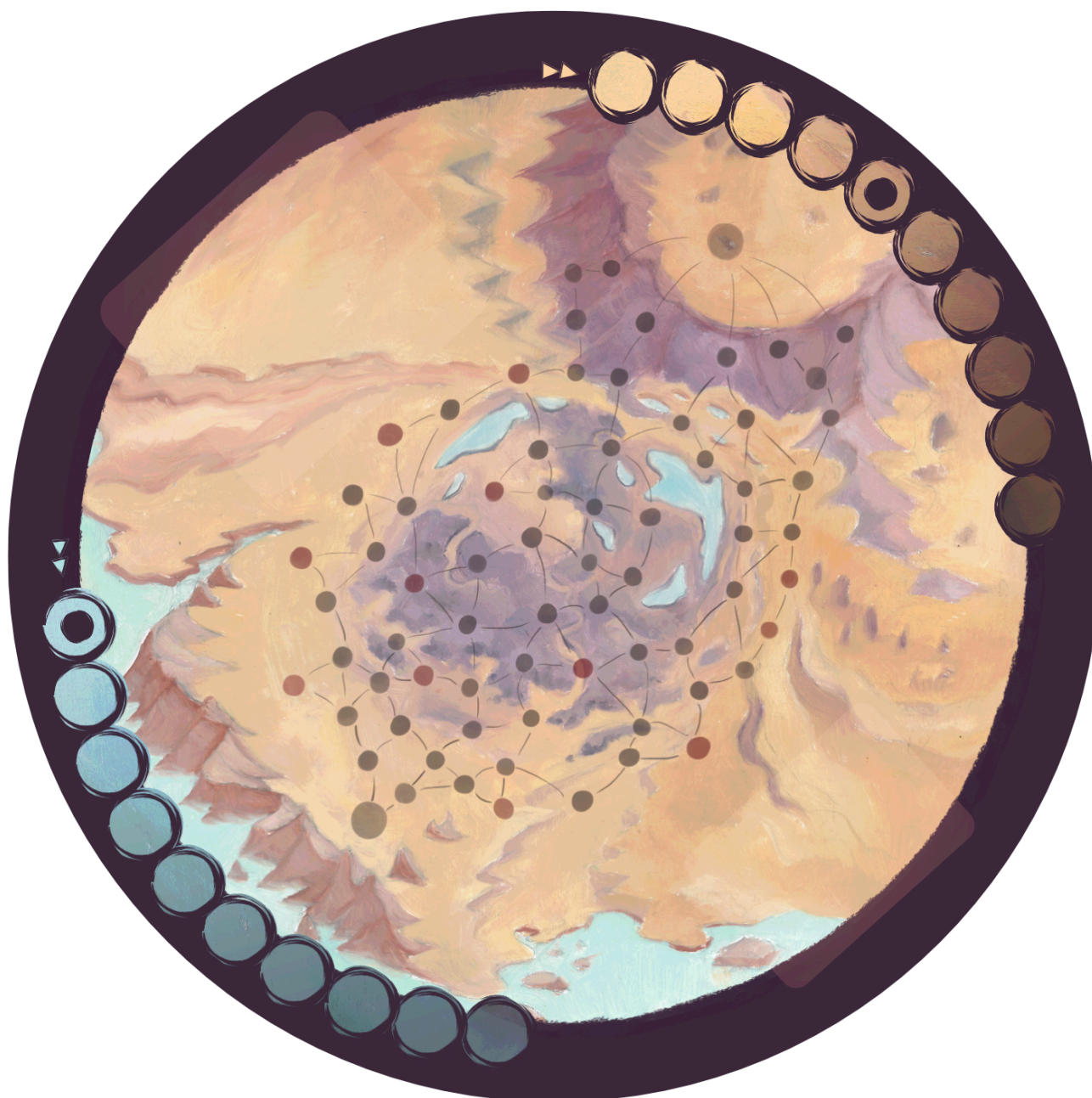
^{11,12}Finální práce - design karet



Západočeská univerzita v Plzni Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Příloha 8

¹³Finální práce - design herního plánu



1-13 Vlastní práce

**Západočeská univerzita v Plzni Fakulta
designu a umění Ladislava Sutnara**