

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Povídky Thu´um

Valerie Aimová

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Specializace Kniha a tvarování papíru

Bakalářská práce

Povídky Thu´um

Valerie Aimová

Vedoucí práce: Mga. Mgr. Petra Soukupová
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023

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: **Valerie AIMOVÁ**
Osobní číslo: **D20B0055P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Kniha a tvarování papíru**
Téma práce: **AUTORSKÁ KNIHA NA VLASTNÍ TÉMA**
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Komplexní realizace knihy

Tvůrčí záměr: Vytvořit autorskou knihu, ve které využijete své znalosti.

Způsob realizace: Kombinované techniky

Cíl: Cílem je vytvořit knihu, která zaujme a ponaučí čtenáře.

Předpokládaný charakter výstupu: Výstupem budou 3 knihy s pouzdem. Minimální formát práce bude A5 a minimální počet ilustrací 10.

Rozsah průvodní zprávy: 7 normostran

Rozsah teoretické části: **min. 7 normostran textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

TOBOLKA, Zdeněk Václav. *Kniha: Její vznik, vývoj a rozbor*. Praha: Orbis, 1949.
KOCMAN, Jiří H. *Médium papír*. Vyd. 2. Brno: Vutium, 2004. 87 s. ISBN 80-214-2626-8.
KHEL, Richard. *Poselství papíru*. Praha: Karolinum, 1999. 332 s. ISBN 80-7184-684-8.
KORDA, Josef aj. *Papírenská encyklopedie*. 1. vyd. Praha: Státní nakladatelství technické literatury, 1991. 469 s. Oborové encyklopedie. ISBN 80-03-00647-3.
KHEL, Richard. *Na papíře napsáno a vytištěno*. Praha: Naše vojsko, 2008. ISBN 978-80-206-0992-2.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Mgr. Petra Soukupová**
Katedra grafického designu a ilustrace

Oponent bakalářské práce: **MgA. Ing. Václav Šlajch**
Katedra audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2022**
Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**



MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

V Plzni dne 7. září 2022

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2023

.....
podpis autora

Obsah

1 Úvod.....	5
2 Téma a důvody jeho volby.....	6
2.1 Knihy ve hře.....	6
2.2 Proč video hra?.....	6
2.3 Skyrim.....	7
2.3 Thu´um.....	7
3 Tvorba.....	8
3.1 Výběr media.....	8
3.2 Tisk a papír.....	8
3.3 Šití knihy.....	8
3.4 Obálka knihy.....	9
3.5 Proč digitálně?.....	9
4 Závěr.....	10
5 Resumé.....	11
6 Zdroje.....	12
7 Obr. příloha.....	13

1 Úvod

Svět Skyrimu je rozsáhlý a pohlcující, plný jedinečných postav, úžasné krajiny a mnoha dobrodružství, která na vás čekají. Pro hodně hráčů se prozkoumávání rozsáhlých a rozmanitých oblastí Skyrimu stalo oblíbenou zábavou plnou nezapomenutelných zážitků a příběhů. V této bakalářské práci se ponořím do příběhů, které vznikly ve světě Skyrimu, a prozkoumám postavy, úkoly a události, které hráče po léta uchvacovaly. Od epických bitev až po srdceryvná setkání - tato sbírka příběhů Skyrimu představí hloubku a bohatství této skvělé hry a poskytne pohled do nesčetných dobrodružství, která čekají na ty, kdo se vydají do jejího světa. Vydejte se tedy se mnou na cestu Skyrimem a objevte kouzlo a zázraky jedné z nejlepších her všech dob.

2 Téma a důvody pro jeho výběr

Kniha o Skyrimu je způsob, kterým mohu hráči zprostředkovat hlubší a hmotnější zážitek z herního světa. Zatímco hraní hry je určitě samo o sobě pohlcujícím zážitkem, kniha by mohla poskytnout jiný druh vtažení a umožnit tak čtenářům prozkoumat herní svět prostřednictvím živých popisů a ilustrací. Dále se při čtení knihy člověk více uvolní a přijde na detaily, kterých si ve hře nemusel všimnout. Skyrim je známá a kritiky uznávaná hra s oddanou základnou fanoušků, která se stále do dnes hraje po celém světě. Hráči stráví hromady hodin prozkoumáváním světa Skyrimu čímž si hra zasloužila místo v jejich životech a srdcích.

Hra je plná nezapomenutelných okamžiků, které mohou hráče inspirovat a zaujmout, od soubojů s draky až po odhalování skrytých pokladů. Jako taková poskytuje bohatý zdroj materiálu pro ty, kteří mají zájem prozkoumat umění vyprávění příběhů, vývoje postav a budování světa.

Knihy ve hře

Ve světě her jako je Skyrim se často pozastavím nad tím, že knihy ve hrách nikdo nečte, protože je často najdete roztroušené po celém herním světě, zdánlivě pouze jako sběratelský kousek. Není tomu vždy tak, ale bohužel znám pouze hráče, kteří knihy ve hrách nečtou a pouze sbírají. Proč? Zaprvé stojí za zmínku, že čtení knih ve Skyrimu není nutné k postupu v hlavním příběhu hry ani k dokončení většiny úkolů. Knihy sice mohou obsahovat cenné informace, například údaje o herním světě nebo nápovědy k řešení hádanek, ale ke splnění většiny úkolů nejsou nutné. Mnoho hráčů se je proto může rozhodnout jednoduše přeskočit ve prospěch důležitějších úkolů.

Za druhé, obří množství knih, které existuje ve Skyrimu, může být zahlcující. Ve hře je více než 1 000 jedinečných knih, od jednoduchých románů až po hluboké historické texty. Při takovém množství hráči nemusí vědět, kde začít, nebo mohou mít pocit, že nemají čas je všechny přečíst. V neposlední řadě může k nečtení přispět i absence hlasového projevu nebo jiných interaktivních prvků. Na rozdíl od jiných her, které mohou obsahovat zvukové nahrávky nebo interaktivní prvky pro knihy, jsou knihy ve Skyrimu většinou statické a hráč je musí číst sám. To může být pro některé hráče vnímáno jako povinnost nebo časově náročný úkol. Ve hrách, kde jsou knihy k dispozici, nejsou prezentovány způsobem, který by podporoval čtení. Knihy mohou být například roztroušeny po celém herním světě bez jasného označení jejich důležitosti, takže je hráči snadno přehlédnou. Pokud jsou navíc knihy prezentovány jako dlouhé monology bez obrázků nebo jiných interaktivních prvků, mohou být pro hráče nudné nebo se do nich mohou jen těžko zapojovat. Za třetí, někteří hráči nemusí mít o čtení knih ve hře jednoduše zájem, protože mohou hry považovat za formu zábavy, která nevyžaduje stejnou úroveň mentálního zapojení jako čtení knih. Mohou dávat přednost jiným způsobům zapojení do herního světa, například prostřednictvím průzkumu, boje nebo řešení hádanek.

Proč videohra?

Videohry mi ukázal můj starší bratr, když mi bylo 8 a od té doby jsem nepřestala hrát. Hry jsou pro mě relax u kterého musím pasivně přemýšlet. Videohry mohou být náročné a poskytují pocit úspěchu vždy, když překonám obtížnou úroveň nebo porazím těžkého bossa. Mnoho videoher umožňuje online multiplayer, což mi umožnilo se spojit s ostatními, kteří mají podobné zájmy, a

hrát společně. Bylo prokázáno, že některé typy videoher zlepšují kognitivní funkce, jako je řešení problémů, prostorové uvažování a rozhodování. Většina her nabízí kreativní nástroje a režimy, které hráčům umožňují vyjádřit se neokoukaným způsobem. Hráči si mohou vytvářet vlastní úrovně, postavy, a dokonce i celé hry, což jim poskytuje pocit vlastnictví a úspěchu.

Skyrim

Skyrim se odehrává na kontinentu Tamriel, rozlehlé a rozmanité zemi, která je domovem mnoha různých ras a kultur. Existuje několik hratelných ras, včetně lidí (Nordů, Imperiálů a Bretonců), elfů (Altmerů, Bosmerů a Dunmerů) a zvířecích ras (Khajiitů a Argoniánů).

Dějiny Skyrimu jsou dlouhé a bohaté, v průběhu staletí v nich o moc soupeřilo mnoho různých kultur a frakcí. Hra se odehrává během Čtvrté éry, která je poznamenána politickou nestabilitou a návratem draků na svět. Hráčská postava ve Skyrimu je známá jako Dragonborn, legendární postava se schopností absorbovat duše draků a využívat jejich sílu. Lidé ve Skyrimu uctívají panteon bohů známých jako Divinové, mezi něž patří Akatosh (bůh času), Kynareth (bohyně přírody) a Talos (smrtelník, který dosáhl božství). Kromě božstev existuje také několik mocných nadpozemských bytostí známých jako Daedra. Patří mezi ně bytosti jako Mehrunes Dagon (daedrický kníže zkázy) a Sheogorath (daedrický kníže šílenství). Magie hraje ve světě Skyrimu významnou roli a mnoho postav má schopnost sesílat kouzla. Ve hře je také několik magických škol, včetně destrukce, iluze a konjunktury. Ve Skyrimu existuje několik významných cechů a frakcí, včetně cechu zlodějů, Temného bratrstva (cech vrahů) a Společníků (skupina válečníků). Jedním z nejznámějších prvků Skyrimu je přítomnost draků. Tato mocná stvoření byla považována za vyhynulá, ale nyní se vrátila na svět a představují pro obyvatele Skyrimu značnou hrozbu.

Thu´um

Thu´um v překladu znamená hlas nebo hlas hromů. Hlavní hrdina hry tímto speciálním hlasem disponuje. Později ve hře zjistíme, že onen hlas je jazyk draků, kterému obyčejní smrtelníci nerozumí. Tento jazyk má vytvořenou celou vlastní abecedu, kterou můžeme ve hře pozorovat. Skrže určitá slova se hrdina učí hlas používat. Když se správně vysloví správné seskupení slov v dračím jazyce vznikne tak řev. Existuje mnoho kombinací a druhů. Nejznámější je Fus Ro Dah v překladu síla vyvážení a tlak. Tento jazyk je velmi důležitý pro tuto hru a celý svět sérií The Elder Scrolls. V knize jsem jako dekorativní element vybrala verš v dračím jazyce o postavě, kterou všichni hráči Skyrimu nesnáší: „Zde leží Nazeem, neutišitelný hlas Whiterunu. Jeho chlad uspíšil jeho útek do Oblačné čtvrti.“ A zde v dračím jazyce: „Het praan Nazeem Unslaad zul do Ahrolsedovah Ok krah vosaraan Bo wah faal Gram-Golt.“ [1]

𐌷𐌴𐍂𐌰𐍅𐍆 𐌺𐌿𐌸𐌸𐌰𐍂𐌹𐌺𐌰 𐌺𐌰𐌵𐍅𐌹𐌸𐌰𐌺𐌹𐌺𐌰
 𐌷𐌰𐌺𐌰𐌸𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰 𐌸𐌰𐌸𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰
 𐌸𐌰𐌸𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰
 𐌸𐌰𐌸𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰
 𐌸𐌰𐌸𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰

3 Tvorba

Započala jsem hledáním povídek, které jsou pro hráče, ale i pro lidi, kteří nikdy nehráli nic. Po dokončení plánování a výzkumu jsem začala psát první návrhy překladu. Text jsem přeložila, nechala jsem opravit gramatické a interpunkční chyby, přefrázovat aby se povídky lépe četly a aby navozovaly stejný pocit jako v jazyce anglickém. Jakmile jsem si opět vše přečetla, začala jsem vytvářet první skici, často zaměřené na hlavní postavy, klíčové scény z knihy a kompozice. Po dokončení počátečních skic se kresba doladí a na základě zpětné vazby od učitelů upraví postavy, prostředí a další detaily.

Výběr média

Již od začátku studia tvořím své ilustrace vrstvením textur různých papírů, proto byl výběr média vcelku jednoduchý. Použití textury papíru může vyvolat pocit nostalgie a důvěrné přátelství, což evokuje vzhled starých knih nebo historických ilustrací. Textura přidá plochým digitálním ilustracím hloubku a vytvoří tak hmatatelnější a organičtější dojem. Navrstvením papírové textury na digitální ilustraci může obrázku dodat přirozenější a řemeslnější vzhled, což může přidat na vizuální přitažlivosti. Ilustrace má vypadat, jako by byla vytvořena ručně a aby působila tradičním dojmem, může použití textury papíru pomoci prodat tuto iluzi a vytvořit přesvědčivější konečný produkt.

Tisk a papír

Před tiskem jsem řešila sazbu stránek aby na sebe navazovali. Udělala jsem si maketu z obyčejného papíru a stránky jsem očíslovala. Podle rozložených dvojstránek jsem poté poskládala stránky v In-Designu. Vybrala jsem papír Flora Tobacco 130g. Žlutá barva papíru je vizuálně výrazná a poutavá, což může také dodat celkovému designu pocit tepla a živosti. V závislosti na tématu mé knihy lze žlutou barvu použít k posílení tématu a nálady. Žlutá barva je například často spojována se štěstím, optimismem a kreativitou, takže je vhodná pro knihu, která má čtenáře inspirovat. K tomu je veřejně známé, že čtení na žlutém pozadí je pro oči snazší než čtení na bílém papíře.

Šití knihy

Nejprve jednotlivé listy papíru, které se stanou stránkami knihy, seřadím ve správném pořadí. Srovnané listy si pak přeložím na polovinu, aby vznikly signatury, což jsou skupiny stránek, které se sešijí dohromady. Signatury se pak sešijí. K první a poslední signatuře se připevní předsádka, což je obvykle ozdobný papír nalepený na vnitřní straně desek knihy. Poté jsem blok papírů ořízla. Jakmile jsou signatury a předsádky na svém místě, slepí se hřbet knihy, aby vše drželo pohromadě. Slepí se dvě kartonové desky se hřbetem a to se potáhne plátnem a kůží. Kůži jsem zvolila, protože to přidává řemeslný pocit. Obálka knihy se připevní k bloku, což jsou sešité nebo slepené signatury a předsádka. Dále se kniha lisuje aby nevznikli nevzhledné ohyby desek.

Obálka knihy

Nejprve jsem začala návrhem 3D objektu v počítači pomocí modelovacího softwaru Blender. Návrh vytvářím s úmyslem vytvořit z něj matrici, což znamená, že se musím ujistit, že má na spodní straně rovný povrch, který lze použít jako matrici. Jakmile je návrh dokončen, vyexportuji jej jako soubor STL a vložím jej do softwaru pro 3D tisk. Upravím nastavení tisku, například výšku vrstvy, výplň a podpůrné struktury, abych zajistila co nejlepší tisk. Poté do 3D tiskárny vložím příslušné vlákno a spustím proces tisku. Sleduji, jak tiskárna pracuje, a ujišťuji se, že nedochází k žádným chybám nebo problémům. Po dokončení tisku vyndám objekt z tiskárny a vyčistím jej odstraněním podpůrných struktur nebo přebytečného materiálu pomocí brusného papíru. Nakonec, jakmile je matrice zcela čistá, naválím na ni tiskařskou barvu a projedu válcovým lisem. Tím se matrice otiskla na desky knihy.

Proč digitálně

Digitální řezání papíru ve Photoshopu má oproti ručnímu několik výhod. Zaprvé umožňuje přesnější a preciznější řezy, protože můžu pomocí nástrojů a funkcí softwaru upravovat a zpřesňovat řezy dle potřeby. Za druhé, digitální řezání je mnohem rychlejší než ruční řezání papíru, které může být časově náročné a zdlouhavé. To je důležité zejména, protože potřebuji vytvořit velký objem práce. Dále práce v počítači je méně neekonomická než ruční řezání, protože si můžu prohlédnout a upravit své řezy dříve, než se k nim odhodlám. To může pomoci omezit počet chyb a minimalizovat množství papíru, které musím použít.

Kombinace obou médií může vytvořit originální vizuální styl, který práci odliší od ostatních. Kombinace digitální a řemeslné pracemi umožnila experimentovat a zkoušet nové techniky, aniž bych se musela zavazovat k finálnímu výrobku. Můžu rychle provádět změny a testovat nové nápady, aniž bych musela plýtvat materiálem nebo začínat znovu. Digitální nástroje usnadňují sdílení a šíření mé práce, kterou lze snadno, tisknout nebo publikovat v různých formátech.

Řemesla často vyžadují specializované dovednosti, které se běžně nevyučují. Zachováním řemeslné výroby zajistím, že se tyto jedinečné dovednosti neztratí a že se budou moci i nadále předávat z generace na generaci. Naučit se řemeslu vyžaduje trpělivost, smysl pro detail a vytrvalost. Zachováním řemeslné výroby poskytujeme příležitosti k osobnímu růstu a rozvoji, stejně jako pocit úspěchu a hrdosti na svou práci.

4 Závěr

Po hlubším prozkoumání příběhů a historie Skyrimu je mi jasné, proč si tato hra získala srdce mnoha hráčů po celém světě. Prostřednictvím příběhů různých ras, frakcí a jednotlivců, kteří obývají zemi Skyrim, je nám představen bohatý a komplexní svět, který je přesvědčivý a pohlcující. Ve své knize jsem se pokusila prozkoumat a představit některé z nejzajímavějších a nejpoutavějších příběhů ze Skyrimu a oživit postavy a události, které z této hry udělaly tak oblíbenou klasiku. Kombinací psaného textu a ručně kreslených ilustrací jsem se pokusila vytvořit jedinečný a poutavý čtenářský zážitek, který osloví jak fanoušky hry, tak milovníky fantasy příběhů.

Jako hráčka a milovnice fantasy jsem si sama velmi užívala proces tvorby této knihy a hlubšího zkoumání Skyrimu. Doufám, že se moje vášně a nadšení pro tento svět promítly do mé tvorby a že čtenáři najdou v této knize cenný přírůstek do své sbírky.

Závěrem lze říci, že Skyrim je hra, která zasáhla do života mnoha lidí a bude tak činit ještě dlouhá léta. Prostřednictvím příběhů a dobrodružství obsažených v jejím světě si připomínáme sílu a potenciál pohlcujícího vyprávění příběhů a radost z objevování nových a vzrušujících světů. Jsem hrdá na to, že jsem přispěla k bohaté tapiserii Skyrimu prostřednictvím své vlastní ručně šité knihy, a doufám, že inspiruje ostatní k dalšímu zkoumání fascinujícího a podivuhodného světa této milované hry.

5 Resumé

After delving into the stories and lore of Skyrim, it is clear that this game has captured the hearts and imaginations of many gamers around the world. Through the tales of the various races, factions, and individuals that populate the land of Skyrim, we are presented with a rich and complex world that is both compelling and immersive. In my book, I have sought to explore and showcase some of the most interesting and captivating stories from Skyrim, bringing to life the characters and events that have made this game such a beloved classic. Through the combination of written text and hand-drawn illustrations, I have attempted to create a unique and engaging reading experience that will appeal to both fans of the game and lovers of fantasy storytelling. As a gamer and a lover of fantasy myself, I have truly enjoyed the process of creating this book and exploring the lore of Skyrim in depth. I hope that my passion and enthusiasm for this world comes through in my writing and art, and that readers will find this book to be a valuable addition to their collection. In conclusion, Skyrim is a game that has touched the lives of many people and will continue to do so for years to come. Through the stories and adventures contained within its world, we are reminded of the power and potential of immersive storytelling, and the joy that can be found in exploring new and exciting worlds. I am proud to have contributed to the rich tapestry of Skyrim lore through my own book, and I hope that it inspires others to continue exploring the fascinating world of this beloved game.

6 Zdroje

[1] Thuum [online]. [cit. 26.04.2023]. Dostupné z: <https://www.thuum.org/>

The Elder Scrolls Wiki [online]. [cit. 26.04.2023]. Dostupné z: https://elderscrolls.fandom.com/wiki/The_Elder_Scrolls_Wiki









