

# **Bakalářská práce**

Plzeň 2023

Naianova Anastasiia

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

Bakalářská práce

**HILLARION**

Naianova Anastasiia

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**

Studijní program Výtvarná umění

Specializace Multimédia

Bakalářská práce

**HILLARION**

**Naianova Anastasiia**

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění  
Ladislava Sutnara Západočeské univerzity v Plzni

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Anastasiia NAIANOVA**  
Osobní číslo: **D20B0165P**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Multimedia**  
Téma práce: **Koncept interaktivní narace**  
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

## Zásady pro vypracování

Příběh konceptu vyvolává problematiku vztahu mezi rodiči a dětmi, psychologii lidských vztahu, socializaci. Dotýká se také tématu snů, cílů, překonávání sociálních bariér mezi lidmi a introspekce.

Prvním krokem je napsání hlavní zápletky hry, mechanika a styl, poté se vytvoří questy, které jsou větvemi z hlavního příběhu. Dalším krokem je vytvoření animaci.

Tato práce má za cíl naučit spotřebitele analyzovat sebe sama a věnovat pozornost okolnímu světu.

Autor má zájem o poznání člověka jako samostatného předmětu psychologie a filozofie.

Tato práce může fungovat jako koncept, který lze prodat společností zabývajícím se počítačovými hrami. Cílem již vyrobeného produktu bude stát se prvním krokem k poznání vlastního nitra.

Práce bude odevzdána formou prezentace a animovaného traileru s načasováním 2-3 minuty.

Popis práce bude mít 6 normostran.

Rozsah teoretické části: **min. 6 normostran textu**  
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

**Seznam doporučené literatury:**

- FREUD, Sigmund. *Psychologie masy a analýza ja*. Bratislava: Archa, 1996. Filozofia do vrecka (Archa). ISBN 80-7115-123-8.
- ZIMBARDO, Philip G. *Luciferův efekt: jak se z dobrých lidí stávají lidé zlí*. Praha: Academia, 2014. Společnost (Academia). ISBN 978-80-200-2346-9.
- FROMM, Erich. *Anatomie lidské destruktivity: můžeme oolionit její podstatu a následky?*. Praha: Aurora, 2007. ISBN 978-80-7299-089-4.
- TAYLOR, Richard. *The Mind of a Murderer*. Wildfire, 2021. ISBN-13 9781472268174.
- DAHMER, Lionel. *A Father's Story*. 1st ed. William Morrow and Company, Inc., 1994. ISBN-13 978-0688121563.
- KIZ, Daniel. *The Minds of Billy Milligan*. Bantam Reissue ed. Bantam, 1981. ISBN-13 978-0553263817.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Jan Morávek**  
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **21. října 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 27. října 2022

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

**Plzeň, duben 2023**

.....  
**podpis autora**

## **Obsah:**

1. Úvod do tématu práce 8
2. Průběh a forma zpracování 8-9
  - 2.1 Koncept 8-9
  - 2.2 Animace a kresba 9-10
  - 2.3 Symbolismus 10
  - 2.4 Instalace 11
3. Popis výsledného díla 11
4. Seznam použitých zdrojů 11-12
5. Resumé 12
6. Seznam příloh 13

# 1. Úvod do tematy práce

Autorka se setkala s fenoménem počítačových her již v dětství. Alternativní reality, postavy a zápletky se staly její zásadní inspirací. Počítačové hry mají obrovský potenciál v rozvoji moderní společnosti, zlepšují kognitivní schopnosti, reakce a sociální vazby uživatelů, a také umožňují vcítění se do druhých. Herní průmysl již dlouho zahrnuje nejen vývojáře, ale i umělce, spisovatele a hudebníky. Hry nejsou pouze zábavním produktem, ale také nástrojem pro kreativní sebevyjádření.

Během studií na Fakultě animované tvorby autorku navštívily první myšlenky a obrazy o vytvoření konceptu počítačové hry. Jejím cílem bylo vytvořit vlastní svět, do kterého se může ponořit každý. Autorka strávila spoustu času kreslením a výběrem nejzajímavějších obrázků, i tvorbou děje. Při výběru tématu konceptu hry se autorka chtěla dotknout nejrelevantnějších a nejbližších témat týkajících se naší společnosti, mladé generace a vztahu dětí a rodičů. Psychologie je jedním z hlavních pilířů děje, stejně jako jeho hnacím motorem.

Inspirací pro myšlenku byla kniha "Luciferův efekt: jak se z dobrých lidí stávají lidé zlí" (Philip G. Zimbardo, 2007). Autor ve své knize neuvádí jen důvody, které tlačí obyčejné lidi k extrémní krutosti. Jednou z ústředních myšlenek díla je, že každý člověk se může stát hrdinou schopným vzdorovat zlu. Kniha také nastiňuje program odolnosti vůči negativním vlivům. Autorka považovala myšlenku tohoto díla za vhodnou ve vztahu k všedním problémům člověka 21. století, protože v každém z nás je dobrá i zlá část. Problém nastává ve chvíli, kdy jedna z těchto částí najde podhoubí, a začne se manifestovat mnohem silněji.

K hlubšímu studiu společnosti a jejího vlivu na okolní svět i na vlastní osobnost autorce pomohlo studium knihy "Psychologie masy a analýza já" (Sigmund Freud, 1921). Tato kniha přístupně vysvětluje principy lidského chování i reakce lidských skupin na jednotlivce, kteří vyčnívají z hlavní masy. Autorka zahrнула i několik vlastních příkladů, které se promítly do děje hry.

## 2. Průběh a forma zpracování

### 2.1 Koncept

Příběh se zabývá problematikou vztahu mezi rodiči a dětmi, psychologií lidských vztahů, socializací. Dotýká se také tématu snů, cílů, překonávání sociálních bariér mezi lidmi a introspekce. Hlavní děj vypráví o vlčeti jménem Hillarion, které se dostane do neznámého světa, kde získá jediného a nejbližšího přítele - Zajíce, který ho vychovává, učí a stará se o něj. Zajíc se stává doslova otcem tohoto vlčího mláděte. Avšak v jednu chvíli je Zajíc unesen něčím nehmotným, černým a zlým. Hillarion si klade za svůj cíl Zajíce najít. Na své cestě potkává děsivé příšery, které ho chtějí zastavit, ale nic ho nezastaví. Pro



skutečný cíl je přece třeba něco obětovat, nebo se sám cíl stane obětí. Svět hry «Hillarion» je autorčiným zrcadlem «Božské komedie» (Dante Alighieri 1308 - 1321) a jeho kruhů Pekla. Hlavní hrdina musí překonat vlastní peklo, aby pochopil, co se s ním děje, kdo mu ukradl to nejcennější, a co má dělat dál.

Popis zápletky zamlčuje jen jeden malý detail hry – vlče je pouze výmyslem hlavního hrdiny, který je v jeho hlavě, stejně jako celý svět, ve kterém se děj odehrává. Ve skutečnosti, čelíce skutečné hrůze ze smrti svého rodiče, dítě přechází do fantazie a vytvoří hrdinu, který dokáže přežít jeho bolest a trauma - odkaz na knihu «Fight Club» (Chuck Palahniuk 1996). Příšery, které hlavní hrdina na své cestě potkává, jsou alegorií těžkostí reálného světa spojené s tou či onou částí chlapcova života. Cílem hry není ani tak najít zajíce, ale přijmout tyto těžkosti, pokusit se je přežít a získat nové hodnoty a zkušenosti.

Jedním z pilířů hry Hillarion je koncept volby. To, co se ve hře stane, závisí pouze na volbě, kterou může hráč učinit – hráč tak utváří svět, ve kterém hra probíhá. Hlavní hrdina v průběhu hry získává svými rozhodnutími svůj osobní charakter, který do něj hráč vštěpuje. Proto na konci hry může v tváři hlavního hrdiny pozorný hráč spatřit různé charakterní deformace v závislosti na cestě, kterou dříve prošel. V průběhu hry vlče roste. Na první úrovni hráč ovládá mládě - na konci hry dospělého antropomorfního vlka. Aby se hráč mohl lépe vcítit do hlavní postavy a přilnul k ní, Hillarion občas „prolomí čtvrtou stěnu“, a komunikuje přímo s hráčem, a to zejména v obtížných situacích, kdy žádá o radu nebo jen říká vtipné věci.

## 2.2 Animace a kresba

Vizuální složka hry "Hillarion" demonstruje postavy, děj, mechaniku a herní prvky. Stylizace tohoto díla byla navržena ve stylu "kreslený film", čímž autorka cílí na více věkových skupin. S nadsázkou řečeno, všichni milují kreslené filmy, včetně některých dospělých. Barevné schéma hry se mění od úrovně k úrovni - na začátku je velmi jasné, ale ke konci začnou barvy blednout. Tento jev odkazuje na proměnlivost duševního stavu hrdiny a jeho růst.

Tato práce je provedena ve smíšeném stylu animace. Autorka použila ručně kreslenou animaci (TVPaint Pro 10), "překladovou" animaci pomocí Adobe After Effects s prvky 3D simulace. Každá ilustrace byla nakreslena po částech v Adobe Photoshop. Na každou její část byla aplikována papírová textura a následně vytvořena animace. Některé části, které je obtížné animovat, autorka nakreslila v TVPaint Pro 10 metodou snímek po snímku. Výsledné video doplněné o zvuk bylo zkomponováno v Adobe Premiere Pro.

Styl upoutávky je navržen v technice pop-up knih. Autorka považuje tento styl za velmi expresivní a tajemný pro pokus zpracovat obraz ve vypravěčské formě. Jako inspirace byla vzata práce herního designéra American McGee - «American McGee's Alice» (2011).

Tento styl zdůrazňuje atmosféru pohádkového a temného světa, kterým hlavní hrdina prochází, a dodává hře jedinečnost a přitažlivost pro hráče.

## 2.3 Symbolismus

Symbolismus v tomto díle je jedním z hlavních bodů. Autorka nechtěla k označení věcí používat přímá znamení, čímž by vytvořila „vícepříběhový“ děj. Dvěma nejdůležitějšími a nejvýraznějšími symboly hry jsou Měsíc a Slunce, které provázejí člověka po celý život a byly ve starověku spojené s bohy. Ve hře se tyto dva symboly odrážejí volbě každého hráče. Možná si pomyslíte, že jde o jednoduché reflexi dobra a zla, ovšem autorka představuje koncept, že na otázku dobra a zla neexistuje jednoznačná odpověď, neboť člověk je měřítkem všech věcí.

Obraz vlka je symbolem svobody, nezávislosti a nebojácnosti. Ve slovanské mytologii byl vlk průvodcem ze světa živých do světa mrtvých. V případě autorky tyto dva světy zastupuje svět skutečný a fitkivní, na což odkazuje citace z tralieru pronesená hlavní postavou na jeho konci: «Hermesův pták je jméno mé, a já pojídám svá křídla, abych sám sebe ochočil..» - Toto je řádek z alchymistického pojednání «The Ripley Scroll» (Sir George Ripley 1415-1490). Použitím tohoto verše autorka poukazuje na duchovní hledání a propojení mezi hmotným a astrálním světem. Alchymisté se pokoušeli najít univerzální lék a kámen mudrců, který by měl schopnost proměnit obyčejné kovy na zlato a zajistit věčný život. Ve svých pracích používali symboliku, aby vyjádřili své myšlenky a procesy. Jedním z takových symbolů byly draci s křídly a bez křídel, které znázorňovali astrální a pevné látky. Drak s křídly představoval těkavé, astrální látky, zatímco drak bez křídel ztělesňoval látky pevné. Aby se astrální tělo stalo hmotným, bylo nutné "sejmout" jeho křídla. V tomto kontextu, fráze "Jsem jako duch a sám se připoutám k hmotnému světu, v tom existujícím nejsem" vyjadřuje myšlenku, že člověk se musí sám připoutat k hmotnému světu a přijmout svou fyzickou existenci, i když se cítí jako duch nebo astrální bytost. Tento koncept invertním odkazem na alchymistický proces transformace, kdy se astrální a pevné látky spojují, aby vytvořily novou, vyšší formu existence.

Vlk je symbol vysoké morálky a oddanosti rodině, což odráží jeho účel a povahu. Pět očí vlka představuje schopnost vnímat realitu, být pozorný a schopnost sebekontroly. Tento symbol také ztělesňuje osud, který je neodmyslitelně spojen se směry Sever, Jih, Východ, Západ a Nebe. Navíc, pět očí vlka je spojeno s jedním z nejsilnějších lidských motivátorů - se strachem.

Slované mají přísloví "Strach má velké oči", které nás upozorňuje na okolnosti, za kterých se vlk objevil v mysli chlapce. Vznikl v důsledku silné traumatické zkušenosti, která u chlapce vyvolala intenzivní strach a smutek. Tento symbol vlka s pěti očima tedy zahrnuje různé aspekty lidského vědomí, morálky a osudu, a poukazuje na důležitost vnímání, pozornosti a překonání strachu.

## 2.4 Instalace

Fyzická instalace tohoto díla se skládá ze dvou obrazovek: na první je promítán trailer hry, zatímco na druhé jsou zobrazeny animace postav, náčrtky, ukázky hratelnosti, materiály z předchozího vývoje a videa. U první obrazovky je zvuk přehráván prostřednictvím reproduktorů, zatímco u druhé obrazovky jsou k dispozici sluchátka pro individuální poslech.

Pod obrazovkami je umístěn malý stůl, na němž se nachází skicáky. Diváci mají možnost prohlédnout si tyto skicáky a nahlédnout do procesu vývoje, od prvotních náčrtů až po finální nápady autorky.

## 3. Popis výsledného díla

Výsledkem této bakalářské práce je instalace, která kombinuje trailer a vizuální koncept počítačové hry. Cílem díla je inspirovat diváky k sebereflexi a zaměření na vnímání světa kolem sebe. Koncept je navržen tak, aby apeloval na lidi různých věkových skupin a podporoval vnímavost vůči ostatním, empatii a porozumění jejich pocitům a problémům.

Dílo dále poukazuje na důležitost životních rozhodnutí. Každý z nás denně čelí volbám, ať už se jedná o výběr studia, práce nebo běžných nákupů, jako je výběr mléka v obchodě. Každá volba má své důsledky, které mohou mít významný vliv na náš život. Tento koncept nám umožňuje lépe pochopit sebe sama, rozpoznat, kam nás může vést naše intuice, a co je nejdůležitější, nutí nás přemýšlet a hodnotit naše rozhodnutí a volby.

## 4. Seznam použitých zdrojů

FREUD, Sigmund. *Psychologie masy a analýza ja*. Bratislava: Archa, 1996.

Filozofia do vrecka (Archa). ISBN 80-7115-123-8.

ZIMBARDO, Philip G. *Luciferův efekt: jak se z dobrých lidí stávají lidé zlí*. Praha: Academia, 2014. Společnost (Academia). ISBN 978-80-200-2346-9.

FROMM, Erich. *Anatomie lidské destruktivity: můžeme ovlivnit její podstatu a následky?*. Praha: Aurora, 2007. ISBN 978-80-7299-089-4.

TAYLOR, Richard. *The Mind of a Murderer*. Wildfire, 2021. ISBN-13 9781472268174.

DAHMER, Lionel. *A Father's Story*. 1st ed. William Morrow and Company, Inc., 1994. ISBN-13 978-0688121563.

KIZ, Daniel. *The Minds of Billy Milligan*. Bantam Reissue ed. Bantam, 1981. ISBN-13 978-0553263817.

## 5. Resumé

Данный проект представляет собой инсталляцию визуального концепта компьютерной игры, который рассказывает нам о волчонке по имени Илларион, который ищет своего отца в неизвестном фантастическом мире. На пути ему встречаются монстры, головоломки и другие препятствия. Но мало кто знает что этот мир, как и сам волчонок являются аллегорией на персональный ад в голове ребенка, который пережил серьезный травмирующий опыт.

## 6. Seznam příloh

Příloha 1

Herní mechanika

Příloha 2

Pohled hlavní postavy

Příloha 3

Zobrazení výběru úrovně

Příloha 4

Příklad vzhledu lokace

Příloha 5

Příklad hádanky

Příloha 6

Příklad monstra

Příloha 7

Zaběr z upoutávky na hru

Příloha 8

Příklad vizuálního stylu hry



## Příloha 2

### Pohled hlavní postavy



## Příloha 3

Zobrazení výběru úrovně



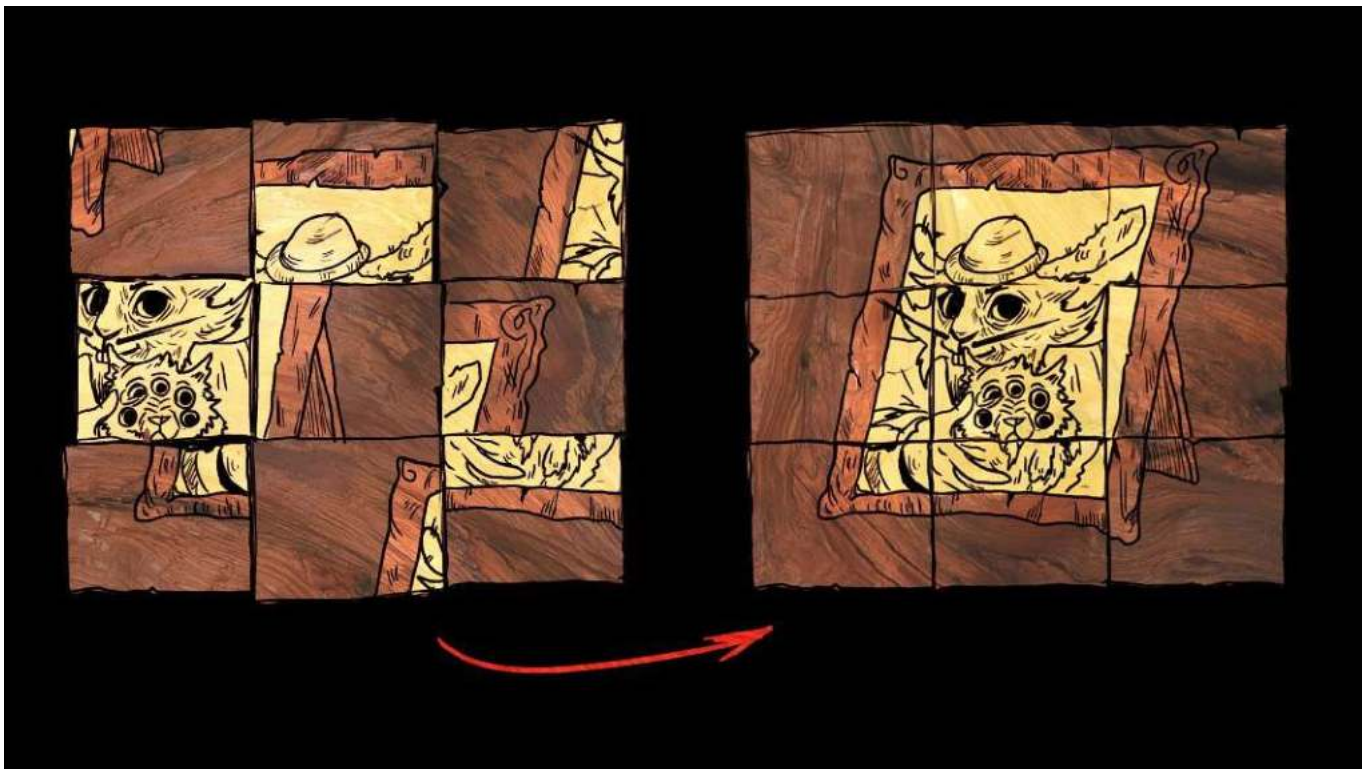


## Příloha 4

Příklad vzhledu lokace



Příloha 5  
Příklad hádanky

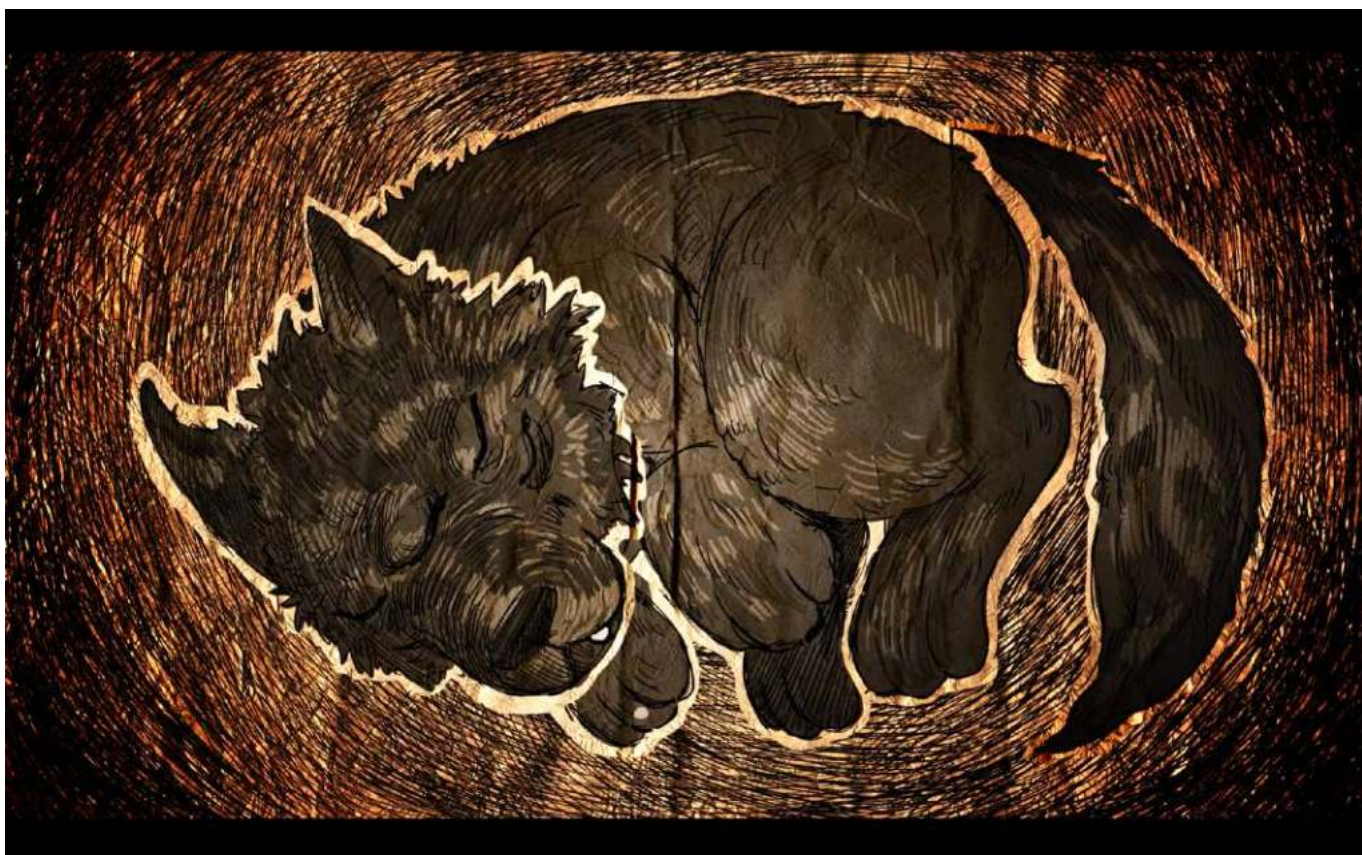


Příloha 6  
Příklad monstra



## Příloha 7

Zaběr z upoutávky na hru



## Příloha 8

Příklad vizuálního stylu hry

