

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Diplomová práce**

**VÝJEVY INSPIROVANÉ STŘEDOVĚKÝM ŽIVOTEM -  
NÁVRHY, KRAJINY, ILUSTRACE**

**KREMSIGER**

**ART BOOK**

**David Simon**

**Plzeň 2020**

**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**

**KREMSIGER**

VÝJEVY INSPIROVANÉ STŘEDOVĚKÝM ŽIVOTEM -  
NÁVRHY, KRAJINY, ILUSTRACE

**David Simon**

Vedoucí práce: MgA. Tomáš Duchek

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2020**

# ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Akademický rok: 2018/2019

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. David SIMON**  
Osobní číslo: **D17N0045P**  
Studijní program: **N8208 Design**  
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace**  
Téma práce: **Výjevy inspirované středověkým životem – Návrhy, krajiny, ilustrace**  
Zadávací katedra: **Katedra designu**

### Zásady pro vypracování

a) Tvůrčí záměr:

Vytvoření kompletně řešeného artbooku s historickými náměty.

Důvod volby tématu je má záliba v porozumění a interpretaci dobového stylu života sedláků a jeho povinnosti v souvislosti s rodinou, hospodářstvím a vrchostí.

b) Způsob, jímž bude práce realizována:

Digitální malba, kombinovaná technika.

c) Cíle, jichž se má skrze vytvoření práce dosáhnout:

Vytvořit důvěryhodné ilustrace a podklady pro další didaktická zpracování zaměřená mladším čtenářům. Dále pro posunutí vlastního projevu a hlavně mít ukázkou děl reprezentující moje schopnosti a dovednosti do portfolia pro budoucí zaměstnání.

d) Předpokládaný charakter výstupu:

Kompletně zpracovaná kniha s doprovodnými ilustracemi o minimálním rozsahu 40 stran a z toho 25 stran obrazových.

e) Rozsah průvodní zprávy min. 3 normostrany.

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

Seznam doporučené literatury:

GURNEY, James. *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*: Andrews McMeel Publishing, 2010. 224 s. ISBN-13:978-0740797712.

WAGNER, Eduard, Zoroslava DROBNA a Jan DURDIK. *Medieval costume, armour, and weapons, 1350-1450*. London: P. Hamlyn, 1958.

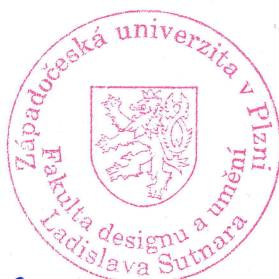
WAGNER, Eduard a Miroslav MUDRA. *Středověk: doba předhusitská a husitská*.

Ilustroval Miroslav HRDINA. Praha: Aventinum, 2006. Ars bella gerendi. ISBN 80-86858-23-5.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Tomáš Duchek**  
Katedra designu

Datum zadání diplomové práce: **31. května 2019**

Termín odevzdání diplomové práce: **30. dubna 2020**



v z. Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.  
proděkan pro studijní a pedagogické záležitosti

L.S.

**Doc. akademický malíř Josef Mištera**  
děkan

**Doc. akademický malíř František Steker**  
vedoucí katedry



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

Plzeň, červen 2020



.....  
podpis autora

# **OBSAH**

- 1. Text diplomové práce**
  - 1.1) Rešerše zvoleného tématu
  - 1.2) Reflexe a dokumentace procesu
- 2. Zdroje diplomové práce**
- 3. Resumé diplomové práce**
- 4. Přílohy diplomové práce**

## Text diplomové práce

### 1.1. Rešerše zvoleného tématu

Český středověk a bádání po zajímavých faktech mně zajímalo již od malička. Proto volba tématu, kde je zapotřebí nastudovat a porozumět dané době mi vždycky chybělo při tvorbě větších ucelených děl. Tímto projektem jsem chtěl nastínit život horníků a rolníků z Krušnohorské lokality zvané Kremsiger, kteří to neměli vůbec lehké s obživou, když se muži horníci vraceli z dolů až za soumraku. Tudíž ženy museli zastávat v mnohých případech roli živitele a udržovat chod domácnosti společně s dětmi. Každý měl v této hierarchii dost důležitý úděl, který musel splnit, aby život pro osadníky fungoval bez větších zádrhelů. Cílem mi bylo objasnit vizuálně, co nejméně nepravděpodobněji situaci kolem hornického sídliště a jak zde fungovala každodenní rutina v životě horníků a jejich rodin.

Kromě ilustrování těchto podstatných rolí a rutin, jsem si předsevzal, že chci vyobrazit proces nálezů a rudy, její výkop, těžení a nakonec vynesení stříbrné či železné rudy na povrch. Zde byla hornina dále zpracována na menší kousky a transportována do nejbližší vesnice s názvem Přísečnice, kde kromě pecí byla vystavěna i mincovna, nám již známým králem Karlem IV., a to kolem roku 1342. Kremsiger byl také velmi důležitý pro husitskou dobu, kterou značně podpořil, když se těžba zaměřila více na hojně železné rudy. Proto je opravdu škoda, že po jednom německém nájezdu, kdy bylo hornické sídliště a Přísečnice vypáleny, se slehla zem nejen po hornické činnosti, ale také je skoro zapomenuté v historických pramenech. Tudíž mým druhým cílem se stalo připomenutí a osvěžení si naší paměti nad jednou z mála prosperujících důlních lokalit snad už jen po Kutné hoře.

Když jsem měl to štěstí narazit na jednu určitou knihu o Chomutovském hornictví sahající až do doby předhusitského středověku, neváhal jsem s nápadem realizovat takový art book, jen mi chybělo rozhodnutí nad volbou vizuálního stylu. Podruhé se mi však poštěstilo, když na naší fakultě umění a designu začal vyučovat digitální malbu nový vedoucí pan Tomáš Duchek, který se zkušenostmi z Warhorse studia, zabývající se realistickou středověkou grafikou, byl ochotný mi s tímto projektem a jejím vizuálním stylem poradit.

Třetím a posledním důležitým faktorem, proč jsem si zvolil zrovna vyobrazit život na Kremsigeru, bylo to, že se mi naskytla možnost ukázat mojí práci vedení již u zmíněného studia Warhorse, kde se otevřela volná pozice na tvůrce koncept artu v Praze. Takže jsem se chtěl chopit této příležitosti a zaměřit svou diplomku a art book tak, aby obsahově a vizuálně prokazovala můj zájem a porozumění v oblasti středověku Českého království, ve které je udělaná hra Kingdom Come: Deliverance.

## 1.2. Reflexe a dokumentace procesu

Postup u jednotlivých ilustracích byl pokaždé různý. Někdy vyhovovala metoda začít velkými tahy štětců, abych zachytil hlavní kompozici a pak následně domalovávat pomocí nalezených referencí potřebné stěžejní elementy, jako například potok a přes něho spadlá větev, či střechy polozemnic apod. Avšak ke konci, kdy kompozice začali být pro mně složitější jsem začal volit jiné postupy budování scén obrázků. Jedním bylo použít fotobashing a pak následně přemalovávat aby fotky poskládané v scéně seděli navzájem světelně a měli správné proporce vůči horizontu a ostatním domalovaným prvkům. Nebo také další způsob, bylo nejprve vytvoření stabilní linky (line artu), kde u scén s horníky v dolech bylo snažší lavírně násobit tóny barev postupným překrýváním ve vrstvách až nakonec samotná první vrstva linky nebyla zapotřebí a obraz začal světelně fungovat, viz. *příloha č. 5-6*. Abych to objasnil trochu více, bavím se o vrstvách nyní digitálních používaných programem Adobe Photoshopu ve kterém byl celý tento projekt vytvořen. Další pomocné nástroje sice byli někdy papír a tužka, ale v obsahu knihy se budou vyskytovat pouze digitální kresby pomocí grafického tabletu Wacom Intuos Pro.

Při pohledu zpět v čase si uvědomuji, že ačkoliv jsem vykonal dost výzkumu a nashromáždil spoustu informací na zpracování, tak skicovací část projektu vyšla trochu po slabší stránce. Výběr ze skic nebyl tak velký, tudíž jsem možná tuto fázi projektu podcenil, viz *přílohy č. 1-4*. Je ale nutno dodat, že na úkor více skicování mi přišlo důležitější mít více dokončených ilustrací malebně, které by mi ukazovali vytvořený svět Kremsigeru reálněji a zároveň mi připomínaly dobu své tradiční malby akrylem či olejem.

Výzvou pro mně bylo si ujasnit samotný vzhled oděvu a nástrojů středověkého horníka, který kotal v hlubinách Kutnohorského masivu stříbrnou nosnou horninu. Jak být zateplený, když v podzemí je chlad? Kam si zavěsil horník nástroje, za opasek? Jak fungovalo osvětlení a bezpečnost? A

nakonec jak fungoval transport rudniny zpátky na povrch? Na všechny tyto otázky jsem byl schopen nalézt a navrhnout vizuální odpověď, která snad odpovídá dobovým standardům, viz *příloha č.8*. U žen, co pracovali a hospodařili u svých obydlí i někdy s dětmi, tak způsob jak se strojili a co používali denně za nástroje, bylo mnohem snadnější dohledat.

Bohužel další překážkou při realizaci projektu pro mě byla malba krajiny, která se za ty staletí rozsáhle změnila. Typ zalesnění podle archeologických nálezů v okolí Kremsigeru poukazuje na acidofilní bučiny. A proto ilustrování této krajiny podle fotodokumentace nebo virtual plenéru není žádoucí, poněvadž jsou nyní všude jehličnaté lesy. Dále je důležité zmínit, že v této oblasti nejenom převládal chov tura domácího nad jakýmkoliv jiným zvířetem, podle kosterních pozůstatků, ale také kyselá půda nebyla velmi vhodná pro obhospodařování v hornatém prostředí.

Poté, co jsem dokončil práci na ilustracích do zdárné podoby, nastává otázka vytvoření samotného art booku. V tento moment rozhodně vyplavou na povrch mé nicotné zkušenosti s tvorbou knihy a designové úpravy, jelikož je to můj první projekt sestavený v Adobe InDesignu. Na bakalářském studiu, kde jsem byl na klasické Malbě nebyly takovéhle znalosti zapotřebí.

Na závěr bych chtěl poděkovat všem kamarádům, znalcům historie i zkušeným ilustrátorům, kteří mi poskytli i jen sebemenší pomoc.

## Seznam použitých zdrojů

1. GURNEY, James. Color and Light: A Guide for the Realist Painter. Andrews McMeel Publishing, 2010. 224 s. ISBN-13: 978-0740797712.
2. WAGNER, Eduard, Zorošlava DROBNA a Jan DURDIK. Medieval costume, armour, and weapons, 1350-1450. London: P. Hamlyn, 1958.
3. WAGNER, Eduard a Miroslav MUDRA. Středověk: doba předhusitská a husitská. Ilustroval Miroslav HRDINA. Praha: Aventinum, 2006. Ars bella gerendi. ISBN 80-86858-23-5.
4. BÍLEK, Jaroslav - JANGL, Ladislav - URBAN, J. Dějiny hornictví na Chomutovsku. Bílek, Jaroslav - Jangl, L. - Urban, J. Chomutov : Vlastivědné muzeum v Chomutově, 1976. 191 s.
5. CRKAL, Jiří a Martin VOLF. Počátky a vývoj osídlení horního města Přísečnice. Archaeologia historica [online]. 2016, (2), 375-389 [cit. 2020-06-28]. DOI: 10.5817/AH2016-2-19. ISSN 0231-5823. Dostupné z: <http://digilib.phil.muni.cz/handle/11222.digilib/135611>
6. PINTA, Václav. Kremsiger Gebirge: historie rudného dolování v přísečnickém revíru Krušných hor. V Chomutově: Oblastní muzeum, 2019. ISBN 978-80-87898-20-8.
7. VÁVRA, Dan, Mikuláš PODPROCKÝ, Jakub GUMAN a Joanna NOWAK. The art of Kingdom Come: Deliverance. Louny: Xzone, 2019. ISBN 978-80-270-4952-3.

## Resumé diplomové práce

Kremsiger is my personal project on the subject of a long forgotten mining settlement, which was located in the northern border of the Ore Mountains in Bohemia. My main focus was to reconstruct and illustrate the everyday living conditions of the inhabitants working and surviving this environment, regardless of gender or age. Let's say I tried to depict the most realistic picture given the knowledge and information I was able to accumulate for the past year. Thus my creative freedom was limited by the era and societal hierarchy of only surfs, free peasants, miners and the lower class as a whole.

The inspiration for this project stems from my childhood: whenever we would play as knights or read about them in my uncle's vast library. Two years ago, when I was on a plein air painting an abandoned mine, I found a book that peaked my interest about medieval times yet again. I found about this intriguing place hidden in the mountains, which traded silver for goods with a neighboring small village called Preßnitz. Even king Charles IV has recorded a few documents about mining affairs regarding this place. I even found some archeological findings showing the layout of the buildings and roads of the settlement, which pushed me to start working on it.

When it came to the point of choosing an artstyle, I didn't need to look far. I was lucky that a new teacher arrived to our faculty, who wielded the knowledge and skill of creating realistic illustrations, and was from a company with a background in creating realistic looking medieval games. This was very convenient for finding a foothold on how realistically art should look like and what is the best approach of making it.

To categorize the illustrations I used those aforementioned gender and age roles. Also a major factor was to show the process of finding an ore vein, start the excavation and finally, delivering the silver/iron ore to the surface. Any further steps like smelting and coinage sadly were not included due to time restrictions.

In creating this project I mostly used tools such as Adobe Photoshop and InDesign CC 2015 with a Wacom Intuos graphic tablet. I gained a lot of valuable experience making this project and achieved my goal of presenting a concise image of the pre-hussite era.

## Přílohy diplomové práce

### **Příloha 1**

Skici: mužské postavy

### **Příloha 2**

Skici: mužské postavy

### **Příloha 3**

Skici: ženské postavy

### **Příloha 4**

Skici: dětské postavy

### **Příloha 5**

Ilustrace podzemí: Bezpečnost práce

### **Příloha 6**

Ilustrace podzemí: Navíjení rudniny

### **Příloha 7**

Návrh postavy: Horníci

### **Příloha 8**

Krajina: uvnitř obydlí

### **Příloha 9**

Krajina: děti staví plot

### **Příloha 10**

Mapa lokace

### **Příloha 11**

Kremsiger cover



Příloha 1  
Skici: mužské postavy<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> foto vlastní

Příloha 2  
Skici: mužské postavy<sup>2</sup>



---

<sup>2</sup> foto vlastní

Příloha 3  
Skici: ženské postavy<sup>3</sup>



---

<sup>3</sup> foto vlastní

Příloha 4  
Skici: dětské postavy<sup>4</sup>



---

<sup>4</sup> foto vlastní

## Příloha 5

### Ilustrace podzemí: Bezpečnost práce<sup>5</sup>



---

<sup>5</sup> foto vlastní

## Příloha 6

### Ilustrace podzemí: Navíjení rudniny<sup>6</sup>



---

<sup>6</sup> foto vlastní

## Příloha 7

### Návrhy postav: Horníci<sup>7</sup>



---

<sup>7</sup> foto vlastní



Příloha 8

Krajina: uvnitř obydlí<sup>8</sup>



---

<sup>8</sup> foto vlastní



## Příloha 9

### Krajina: děti staví plot<sup>9</sup>



---

<sup>9</sup> foto vlastní

Příloha 10  
Mapa lokace<sup>10</sup>



---

<sup>10</sup> foto vlastní

Příloha 11  
Kremsiger cover<sup>11</sup>



---

<sup>11</sup> foto vlastní