

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Chleba a krev

Jan Rejholec

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Komiks a ilustrace pro děti

Bakalářská práce

Chleba a krev

Jan Rejholec

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

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Jan REJHOLEC**
Osobní číslo: **D19B0052P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Komiks a ilustrace pro děti**
Téma práce: **AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Ztvárnit komiks dle vlastního příběhu.

Způsob realizace: Sepsání příběhu, rozkres děje na jednotlivé stránky, kompoziční řešení, finální kresba kombinovanou technikou, úpravy finální kresby, lettering, finální realizace komiksu.

Cíl: Vytvořit čtivý a vizuálně zajímavý příběh vyprávěný formou komiksové knihy.

Předpokládaný Charakter výstupu: Dokončený komiks ve třech výtiscích o rozsahu min. 24 max. 42 stran formátu minimálně A5.

Rozsah průvodní zprávy: Minimální rozsah 3 normostrany.

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

Seznam doporučené literatury:

MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
KOPL, Petr. Komiksový náčrtník: kurz pro tvůrce komiksů. Brno: Zoner Press, 2018. ISBN 978-80-7413-371-8.
MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink: drawing and composition for visual storytellers. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 9781933492957.
MATEU-MESTRE, Marcos a Marcos MATEU-MESTRE. Framed ink 2: frame format, energy, and composition for visual storytellers. Los Angeles: Design Studio Press, 2020. ISBN 978-1624650536.
GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Přeložil Barbora ANTONOVÁ. Brno: Host, 2005. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Marie Kohoutová**
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2021**
Termín odevzdání bakalářské práce: **29. dubna 2022**



L.S.

Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

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

V Plzni dne 8. září 2021

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

Plzeň, duben 2022

.....

Podpis autora

Obsah:

1. Tvoření děje, motivy a myšlenky	7
2. Technické zpracování.....	8
3. Popis výsledného díla.....	9
4. Seznam použitých zdrojů.....	9
5. Seznam použité literatury.....	9
6. Resumé.....	10
7. Seznam příloh.....	11

1. Tvoření děje, motivy a myšlenky

Vše začalo myšlenkou „Konečně pořádný prostor, chci udělat, něco na styl dark fantasy a detektivkou.“ a druhá myšlenka byla, aby postavy nepůsobily černobíle, ale každý byl tak trochu sobec.

Zasedl jsem tedy ke stolu a začal vymýšlet příběh. Hlavní postavou by byl Hyva, malý a křehký ještěří mužík, který uteče z vězeňské kolonie a jako černý pasažér se dostane do velkého města, kde ho, ale rychle odchytne agent tajné policie a pod příslibem pomoci s jeho řešením gangu ho neposadí na první loď zpět. Při postupném odhalování záhady by se oni dva sblížili a Agent by se zastyděl nad zneužíváním Hyvy a rozhodl se mu pomoci. Nicméně by ho unesli a tak se Hyva, který tak ztratil jedinou osobu, která ho ve městě chránila před deportací, vydá s pomocí dvou dalších agentů zachránit do doupěte gangu. Celá operace by, ale skončila hrozným fiaskem a tak by se Hyva musel porvat a nakonec zabít mozkovymytým Agentem. Ostatní dva agenti by ho tam pak nechali ležet v kaluži vlastní krve a utekli před přibližujícími se gangstery.

Inu nakonec jsem byl upozorněn vedoucí mé práce a ateliéru MgA. Marií Kohoutovou tento koncept je těžko nad rámec maximálně dva a čtyřicetistránkového komiksu a tak jsme ořezali zbytečné pasáže a opustili vlny fantasy žánru přesunu-li příběh na zapadlou středověkou vesničku ve válečné době.

Ústřední postavou, ale stále zůstal částečně sobecký někdo, kdo se vzepře systému/společnosti, aby zkusil, změnit svoji situaci, jen aby nakonec skončil v náruči částečně sobeckých lidí, kteří se ho pokusí využít pro vlastní užitek bez ohledu na něj samotného. Zahrál roli dobráka, která ho nakonec bude stát život.

Tak to ale nakonec neskončí, nebo aspoň ne tak docela. Při sledování situace na Ukrajině, jsem se rozhodl, nechat čtenáři trochu naděje, kdy pekařka s vojákem odchází a nikdo vlastně neumře... během děje knihy. Pekařka není felčar a tak se nezahojené rány nejspíše zanítí a voják stejně umře. Jsme ponecháni s nadějí, že to možná přežije.

Během předělávání příběhu z městské zástavby jsme se také s paní vedoucí MgA. Marií Kohoutovou bavili i o možnosti, když už se v příběhu objevuje motiv dezertéra, zpracovat reálný příběh někoho, kdo si takovou zkušeností prošel. Prošel jsem si tedy malým průzkumem různých příběhů zejména vojáků z druhé světové války, ale byla to slepá cesta. Kdyby to byla jistě zajímavá zkušenost. Já chtěl zkrátka zkusit napsat vlastní příběh, abych si to vyzkoušel v takovém rozsahu.

2. Technické zpracování

Začal jsem rozkresem tužkou na kancelářské papíry. Poté se použil tzv, „baličák“ na který se přenesla kresba fixy. Zkusil jsem docela dost druhů a nejlépe se osvědčili ty od značky Sakura a Faber-Castell. Při skenování bylo potřeba správně nastavit jas a kontrast, aby nevznikaly struktury a čmouhy. Nicméně nepodařilo se mi je odstranit kompletně, takže jsem strávil spoustu času retušováním. Coloring jsem od začátku plánoval digitální. Zkusil jsem experimentovat, ale nakonec byla nejlepší jednoduchá plochá barevnost s omezenou paletou barev. Vlastně jenom čtyři. Poté co jsem konzultoval s vedoucí práce paní MgA. M. Kohoutovou barevné variace mi vysvětlila, že ve photoshopu existuje funkce duplex, triplex a quadraplex. S tímto vědomím byla práce mnohem jednodušší.

3. Popis výsledného díla

Kniha Chleba a krev je autorská komiksová knížka formátu cca A5. Kniha byla tisknuta v tiskárně FDULS v počtu 3ks a byla vázána vlastnoručně mnou. Příběh pojednává o příběhu vojáka Miroslava, který je donucen si vybrat mezi svými společníky a svým svědomím. Tahle volba ho zlomí a on se musí posunout dál, nicméně bůh s ním ještě neskončil. Postaví se tedy výzvě čelem nebo prchne?

4. Seznam použitých zdrojů

1. MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9

5. Seznam použité literatury

1. MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink:drawing and composition for visual storytellers, Culver City, CA: Design Studio Press, 2010, ISBN9781933492957
2. MATEU-MESTRE, Marcos a Marcos MATEU-MESTRE, Framed ink 2: frame format, energy, and composition for visual storytellers. Los Angeles: Design Studio Press, 2020. ISBN 978-1624650536

6. Resumé

Chleba a krev (Bread and blood) is a comic book set in the medieval Europe. Reader can follow the story of soldier Miroslav. By circumstances he is forced to decide between his comrades-in-arms or his conscience. It breaks him and now he has to move on but God is not done with him yet. So will he step up for the challenge or will he run away?

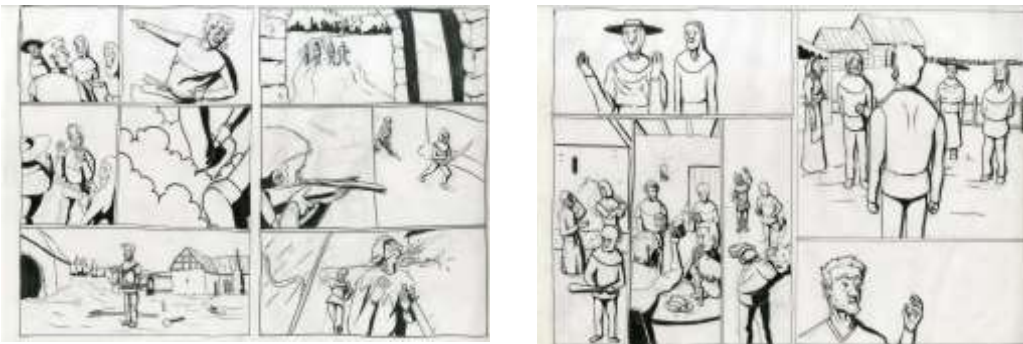
7. Seznam příloh

1. Kresby tužkou/storyboard
2. Kresba fixem (scan)
3. testy barevnosti
4. finální práce

1. Kresby tužkou/storyboard



2. Kresba fixem (scan)



3. testy barevnosti



4. Finální práce

