

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

AMERIKA ĎALEKO

BcA. Andrea Bialková

Plzeň 2022

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu
Studijní program Design
Specializace Ilustrace

Diplomová práce

AMERIKA ĎALEKO

BcA. Andrea Bialková

Vedoucí práce: MgA. Marie Kohoutová
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: 2020/2021

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Andrea BIALKOVÁ**
Osobní číslo: **D19N0003P**
Studijní program: **N8208 Design**
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace**
Téma práce: **KOMIKSOVÁ KNIHA**
Téma práce anglicky: **COMIC BOOK**
Zadávací katedra: **Katedra designu**

Zásady pro vypracování

- a) Tvůrčí záměr: Zvolené téma je možnost, jak v jedné knize zkombinovat komiks a humorný autorský příběh, za pomoci všech dosavadních znalostí.
- b) Způsob realizace: Výsledná podoba vyplyne v průběhu práce ze skic, technických zkoušek a konzultací s následnou grafickou úpravou textu a digitálním tiskem.
- c) Cíle: Seznámit čtenáře s autorským příběhem.
- d) Předpokladaný charakter výstupu: Výstupem budou 3 tištěné komiksové knihy, minimálně 40 stran v minimálním formátu A5.
- e) Stanovení rozsahu průvodní zprávy: Výstup bude doprovázen průvodní zprávou o rozsahu minimálně 3 normostran.

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

Seznam doporučené literatury:

MCCLLOUD, Scott, *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
HARRIS, Paul, AMBROSE Gavin, *Typografie*. Brno: Computer Press (CPress), 2010. ISBN 978-80-2512-967-8.
MATEU-MESTRE, Marcos, *Framed Ink*. Design Studio Press, 2010. ISBN 978-19-3349-295-7.
FIELD, Syd, *Screenplay*. New York: Dell Publishing Company, 2005. ISBN 978-03-8533-903-2.

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

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



L.S.

Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Doc. akademický malíř František Steker v.r.
vedoucí katedry

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

Plzeň, duben 2022

.....
podpis autora

OBSAH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	7
2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	8
3 PROCES PŘÍPRAVY A PROCES TVORBY	9
3.1 PROCES PŘÍPRAVY	9
3.2 PROCES TVORBY	11
4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA A PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	13
4.1 POPIS DÍLA	13
4.2 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	13
4.3 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	13
5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	14
a) Knižní a periodická literatura	14
b) Internetové zdroje	14
6 RESUMÉ	15
7 SEZNAM PŘÍLOH	16

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Komiksová tvorba bola vždy prítomná v akomkoľvek aspekte môjho doterajšieho života. Začalo to v rannom detstve, kde mi komiks predstavil môj otec, veľký fanúšik ABC komiksov. Neskôr to prešlo v klasický záujem o čokoľvek dobrodružné – videohry, filmy a podobne. Už ako dieťa som vedela, že umelecká tvorba je niečo, čo ma bude baviť do konca života. Na strednej škole som študovala odbor propagačné výtvarníctvo, čo bola kombinácia rôznych odvetví.

Pracovali sme s grafickým designom, fotografiou, klasickou ilustráciou alebo maľbou, čo ponúkalo dobrý rozhľad a skúsenosť. To bol čas, keď som sa začala viac zaujímať o komiks a uvedomila si, že ma baví tvorba postáv, ich príbehov, tvorba prostredia a atmosféry rovnako ako aj digitálna maľba. Prvým komiksom, ktorý ma v tomto veku inšpiroval, bol *The Walking Dead* Roberta Kirkmana. Nebol to len príbeh, ktorý ma uchvátil. Charlie Adlard v neskorších číslach predstavil úchvatnú prácu s líniou a plochou.

V ateliéri Komiks a ilustrace pro děti, ma to spočiatku viac ťahalo k samotnej ilustrácii a akvarelovej maľbe. Komiksy vytvorené počas tohto štúdia, neboli produktom, s ktorým by som bola vo výsledku spokojná. Až v magisterskom štúdiu, pod vedením MgA. Marie Kohoutové, som získala slobodu v tvorbe, čím som si uvedomila, že ma opäť baví tvorba komiksov a vymýšľanie vlastných príbehov. Vplyv na to mal aj vedľajší ateliér Mediální ilustrace MgA. Ing. Václava Šlajcha. Pri semestrálnej práci, práve pre tento ateliér, som si osvojila techniku, ktorú som začala používať pri komiksoch v hlavnom ateliéri a neskôr aj pri tvorbe diplomovej práce.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Vzhľadom k predchádzajúcim zmieneným skutočnostiam, neinklinovala som k spracovaniu historických udalostí alebo skutočných príbehov. Posledný komiks vytvorený v ateliéri, bol humorný príbeh o skupine fiktívnych zločincov, ktorý sa snažia vysporiadať s nebezpečnou situáciou. Keďže som našla techniku, s ktorou som chcela pracovať ďalej, bola som rozhodnutá, že sa touto cestou chcem vydať aj pri diplomovej práci.

Počas návštevy Slovenska, v novembri 2021, sa ku mne opäť dostal príbeh môjho prapradeda Jána Kokošku. Vie sa o ňom veľmi málo, ale jeho životný príbeh bol vždy fascinujúci. Ako mnohí Európania, aj on opustil svoju rodinu a zázemie a vydal sa na zrejme najväčšie dobrodružstvo svojho života a odišiel za prácou do USA. Jeho pobyt bol však veľmi krátky, keďže odišiel v roku 1914. V tej dobe bol otcom 3 detí, preto sa na naliehanie svojej manželky, vrátil späť na Slovensko. To nebolo najlepšie rozhodnutie, pretože krátko na to musel narukovať na vojnu, kde aj padol. Po dlhej úvahe, som sa aj na podnet vedúcej ateliéru rozhodla, že opustím ideu humorného príbehu a jeho život spracujem. Hoci som si to nikdy neuvedomila, jeho príbeh má vlastne všetko, čo som vždy v literatúre hľadala, dobrodružstvo, hlavného protagonistu so zaujímavým príbehom a nečakaný koniec.

Téma emigrácie do zahraničia je aj v súčasnosti aktuálna a netýka sa len našich predkov a 20. storočia. Zrejme každý z nás má k tejto téme aj vlastný príbeh, či sa už jedná o vlastnú alebo rodinnú skúsenosť.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1 PROCES PŘÍPRAVY

Prvým cieľom procesu bolo nájsť čo najviac informácií a faktov. Presné informácie o jeho odchode, mieste pobytu, či narukovaní, nie sú známe. Jediným bodom, od ktorého sa v momente dalo odraziť, bola fotografia, ktorú vraj poslal domov. Je na nej názov fotoateliéru a mesta, v ktorom bola vyhotovená. Mesto nesie názov South Bethlehem a nachádza sa v štáte Pennsylvania. Medzi prvými informáciami o tomto meste nájdeme, že sa v ňom nachádzala spoločnosť The Bethlehem Steel Corporation, ktorá bola v 20. storočí jednou z najväčších spracovateľov ocele na svete. Fungovala v rokoch 1857 až 2003. Pomohla skonštruovať mnohé významné americké monumenty, ako napríklad The Chrysler Building, The Empire State Building, Madison Square Garden, Rockefeller Center. The Waldorf Astoria hotel, The Golden Gate Bridge a mnohé ďalšie.

Oceliarne boli lákadlom pre ľudí, ktorí prichádzali do USA za prácou. Samotné mesto, bolo postavené na imigrantoch z celého sveta, no hlavne na imigrantoch z Európy. Patrili medzi nich hlavne Slováci, Česi, Taliani a Íri. Tí tu vytvárali vlastné komunity.

V tomto bode, bolo jasné, že toto muselo byť miesto, kde Ján pracoval. Počas výskumu som zistila, že mal Ján dve sestry, Barboru a Máriu, ktoré tiež odišli do USA, no nikdy sa už nevrátili a doteraz sa o nich nič nevie. Hľadanie pokračovalo aj cez Ancestry.com, no neúspešne. Cez rôzne portály, som podľa mena zisťovala približný odchod z krajiny. Keďže vtedy neexistovala kvalitná evidencia, mená a priezviská boli často komolené. Našťastie sa po dlhom hľadaní našlo pár zhôd. Ich presnosť nie je zaručená, a nemôžem so sto percentnou určitosťou prehlásiť, že sa naozaj jedná o Jána, ale zhoduje sa jeho vek, meno, stav, národnosť a aj dátum odchodu. Hľadanie dokonca odhalilo aj odchod jeho sestry Barbory. Tá odišla ako 17 ročná na lodi RMS Slavonia, ktorá ako prvá v histórii vyslala signál SOS pri svojom potopení v roku 1909, tri roky pred potopením RMS Titanic.

Ján podľa týchto informácií odplával z Hamburgu na lodi SS Kaiserin Auguste Victoria 2. júla 1914.

Ďalším bodom jeho cesty bol príchod na Ellis Island – poetický symbol Amerického sna. Ten zažíval v rokoch 1900-1914 obrovský nápor ľudí, prichádzajúcich za lepším životom. Imigrantov po vystúpení z lode čakala lekárska prehliadka, ktorá zisťovala prítomnosť nežiadúcich ochorení, nákaz či iných zdravotných problémov. Zisťoval sa aj motív príchodu daného človeka. Ak bol podozrivý z toho, že chce narúšať verejný poriadok, bol poslaný naspäť domov. Z 12 miliónov ľudí, ktorí prešli cez Ellis Island, len 2% nedostali povolenie na vstup do krajiny. Po lekárskej prehliadke čakal imigrantov úradník, ktorý mal často po svojom boku ďalšieho, ktorý dokázal rozprávať rodným jazykom daného človeka. Nasledovali otázky ako: „Aké je Vaše meno a vek?“ Na každého človeka, mal úradník približne 2 minúty. Po úspešnom odbavení, bol človek vpustený do krajiny a mohol začať s hľadaním príležitostí. V dnešnej dobe, si zrejme nedokážeme predstaviť kultúrny šok, ktorý naši predkovia museli zažiť, vzhľadom na nízku vzdelanosť doby, keď ľudia verili len poverám o ďalekých krajinách a sami si informácie nevedeli overiť.

Tieto fakty doplnili medzery v príbehu. Ten bol pre účely komiksu upravený, ale jeho jadro ostalo neporušené. Boli doň doplnené postavy, ktoré sa tam reálne mohli vyskytovať. Dlhý čas som venovala aj štúdiu tvorby postáv a tvorbe scenáru, ktoré sa používajú vo filme, vzhľadom na to, že som používala rovnaký prístup aj k tomuto komiksu. To bolo zrejme najproblémovejšou časťou celej práce. Od začiatku tohto projektu som premýšľala nad elementom, ktorý by chytil čitateľa za srdce a príbehu by dodal posledný kúsok. Vtedy sa objavila idea s kľúčom, ktorý to celé uzavrel a pridal na emotívnosti. V texte som používala aj hovorovú slovenčinu, ktorá sa v oblasti, z ktorej Ján pochádzal, používa dodnes, čím som chcela prispieť k autenticite.

Veľkou inšpiráciou mi bol slovenský film *Živý bič (1966)*, film na motívy rovnomenného románu Mila Urbana. Ten svojou atmosférou a príbehom prekrásne opisuje hrôzu a tragickosť vojny.

Na základe tohto všetkého, bol zostavený scenár-príbeh, ktorý vo výsledku dáva 50 strán. Osobne si myslím, že komiksové spracovanie bolo lepšou voľbou, ako ilustrovaná kniha doplnená o text.

Príbeh nám ukazuje cestu obyčajného človeka, ktorý musel prejsť polovicu sveta, aby hľadal niečo, čo už dávno mal. Koniec cesty nášho hlavného protagonistu je tragický. Smutným faktom ostáva, že sa zrejme nikdy nedozvieme, kde presne padol. Odpočívaj tak, ako tisícky ďalších, na mieste, označenom ako hrob neznámeho vojaka.

Názov *Amerika ďaleko* má viacero významov. Je to odkaz, už na spomínanú hovorovú slovenčinu a šarišské nárečie. Pre niekoho je to odpoveď na otázku *kde* a pre niekoho je to povzdych nad nepredstaviteľným miestom.

3.1 PROCES TVORBY

Po vyhotovení scenára a dôležitých bodov som mohla začať s tvorbou storyboardu. Dá sa povedať, že sa menil každým dňom a v konečnom dôsledku, som sa ho v niektorých častiach nedržala úplne. Rozmer strany som stanovila na 270x210 mm. Tým som sa chcela vyhnúť klasickému formátu, ktorý často môžeme vidieť. Tento rozmer dodáva komiksu iný charakter a lepšie sa s ním pracovalo, hlavne pri ukladaní a rozmiestnení panelov. Tie sa často prekrývajú, čo pomáha k plynulosti príbehu. Komplikovanosť niektorých strán odľahčujú celostránkové ilustrácie.

Pre lepšiu predstavu som začala so skladaním moodboardov. Jeden pre každú kapitolu. Moodboard Slovenska zo začiatku 20. storočia, ktorý obsahoval aj fotografie dobového oblečenia a podklady, z miesta mojej a Jánovej rodnej dediny. Moodboard Hamburgu a lodí, fotodokumentácia vlakov, lodných kajút, lístkov a vtedajších podmienok. Moodboard Ellis Island s dobovými fotografiami. Moodboard pre South Bethlehem Steel, kde sa nachádzali fotografie nie len zo samotných oceľární ale aj mesta a domov, v ktorých imigranti bývali. Nakoniec moodboard pre vojnu, čo boli fotografie vojakov, uniforiem, zákopov a ďalších hrôz Prvej svetovej vojny.

Podstatnou časťou v maľbe, ktorú som v komikse chcela vyjadriť, bola atmosféra. Snažila som sa s ňou pracovať na každej strane. Či už to bolo kontrastom alebo pracovaním so svetlom pomocou gradientov a rôznych režimov prekrývania, ktoré sú veľkou výhodou v digitálnej maľbe. To bolo hlavným prostriedkom, s ktorým som manipulovala. Zvolila som čiernobiele spektrum, ktoré tiež dodáva na atmosfére. Myslím, že farba, by bola v tomto prípade rozptyľujúca.

Celý proces spočíval výhradne v práci vo Photoshope, za použitia upravených štetcov. Referencie, už zo spomínaných moodboardov, boli veľkou pomocou pre zachytenie doby 20. storočia. Pracovala som hlavne s linkou a plochou. Linka však nie je dominantná a neohraničuje každý predmet. Je použitá len pri postavách, obrysoch tváre a záhyboch na oblečení. Dôležitá je tu hlavne plocha a tieň. Na záver každej

dvojstrany, som použila štruktúru vytvorenú z upravených akvarelových stôp, ktorou som ju prekryla, čo pridalo efekt starého filmu alebo knihy.

Nastaveným režimom 2-4 strany za deň, bola práca plynulá a tak som sa nemusela báť, že sa štýl maľby úplne zmení. Je pravda, že prácou na rozsiahlom projekte, ako je diplomová práca, sa človek vyvíja a časom, hoci nechceme, trochu pozmení spôsob, akým k tomu pristupuje. Preto som si stanovila paletu odtieňov, s ktorou som pracovala a držala sa jej, počas celej tvorby. Každá postava má tak stanovený odtieň pleti, vlasov či farbu oblečenia pre zachovanie kontinuity. Konečným krokom bola voľba fontu, dosadenie textu a tvorba obálky. Ako papier bola použitá Flora Gardenia, ktorá svojou štruktúrou dobre doplnila výsledný produkt.

4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA A PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

4.1 POPIS DÍLA

Komiks Amerika ďaleko sa skladá z 58 strán, z toho 50 strán samotného komiksu, doplnenými o epilóg. Je vytvorený digitálne v odtieňoch šedej, ktoré majú za úlohu upriamiť pozornosť na atmosféru a príbeh. Scenár je založený na skutočných udalostiach, ktoré boli pre účely komiksu upravené. Príbeh sleduje cestu hlavného protagonistu, ktorý sa vydáva za hľadaním niečoho, čo si myslí, že chce, no to, čo potrebuje už dávno má. Túto skutočnosť si uvedomuje, ale aj tak sa jeho cesta končí tragicky.

4.2 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Formát knihy je 270x210mm. Písmo použité v komikse je *BloomyLattey* pre text a *Zing Easy* pre obálku. Celý obsah bol vytvorený za pomoci digitálnej maľby v Adobe Photoshop. Výsledok je tlačný na papier Flora Gardenia.

4.3 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Tento projekt, bol vzhľadom na osobný charakter jeho pôvodu od začiatku braný viac ako súkromné rozprávanie, ktoré by ste mohli počuť pri šálke kávy či pohári piva. Výpoveď o šťastí v nešťastí, s ktorým sa mnohí ľudia, vrátane mňa, ktorí odišli z rodnej krajiny môžu stotožniť. Prínosom by však mohol byť formát, v ktorom je príbeh podaný - komiks. Množstvo príbehov z tejto ťažkej doby, dokážeme nájsť vo forme filmov či literatúry, no nie komiksov. Tento formát je podľa môjho názoru, jeden z najlepších prostriedkov pre rozprávanie príbehov. Niektorí ľudia tvrdia, že dávajú prednosť textu a vlastnej fantázii, avšak niekedy, je lepšie dať priestor inej a získať nový pohľad.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) KNIŽNÍ A PERIODICKÁ LITERATURA

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

HARRIS, Paul, AMBROSE Gavin, Typografie. Brno: Computer Press (CPress), 2010. ISBN 978-80-2512-967-8.

MATEU-MESTRE, Marcos, Framed Ink. Design Studio Press, 2010. ISBN 978-19-3349-295-7.

FIELD, Syd, Screenplay. New York: Dell Publishing Company, 2005. ISBN 978-03-8533-903-2.

b) INTERNETOVÉ ZDROJE

<https://centerforhealthjournalism.org/2021/07/14/old-steel-town-was-long-affordable-hard-working-immigrants-no-more>

<https://www.statueofliberty.org/ellis-island/>

<https://www.history.com/topics/immigration/ellis-island>

https://en.wikipedia.org/wiki/Bethlehem_Steel

<https://www.gjenvick.com/Passengers/HamburgAmericanLine/Pretoria-PassengerList-1913-10-25.html>

6 RESUMÉ

Amerika d'aleko is a comic book based on a true story. It's a journey of Ján Kokoška, my great-great-grandfather. He left his home and went on a search for something he thought he wanted. As one of many other people of 20th century, he decided to try his luck in The United States as a steel worker. During the adventure of his life, Ján realized that everything he ever needed is something he already had. Although his newly found happiness didn't last very long. The First World War started and Ján was recruited. Sadly, he didn't survive and it's unknown where he died. At the time he was father of 3 children. This comic book shows a story of immigration, importance of home and reality of war. It's visual side in black and white was designed to empower the feelings we associate with those themes. The main goal was to tell this personal story in a form of very atmospheric comic book.

7 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Fotografia, ukážky z filmu *Živý bič* (1966)

Příloha 2

Ukážky z filmu *Živý bič* (1966)

Příloha 3

Zoznam pasažierov a záznam

Příloha 4

Ukážka storyboardu

Příloha 5

Ukážky storyboardu 2

Příloha 6

Ukážky z komiksu

Příloha 7

Ukážky z komiksu 2

Příloha 8

Ukážky z komiksu 3

Příloha 9

Ukážky z komiksu 4

Příloha 10

Ukážky z komiksu 5

Příloha 11

Ukážky z komiksu 6 a obálka

Příloha 12

Výsledná fotodokumentácia

Příloha 13

Výsledná fotodokumentácia

Příloha 1

Fotografia, ukázky z filmu *Živý bič* (1966)



Příloha 2

Ukázky z filmu *Živý bič* (1966)



Příloha 3

Zoznam pasažierov a záznam

STATES IMMIGRATION OFFICER AT PORT OF ARRIVAL
Must have been printed and filed in the immigration office. This (white) sheet is for the listing of STEWARDESS PASSENGERS ONLY.

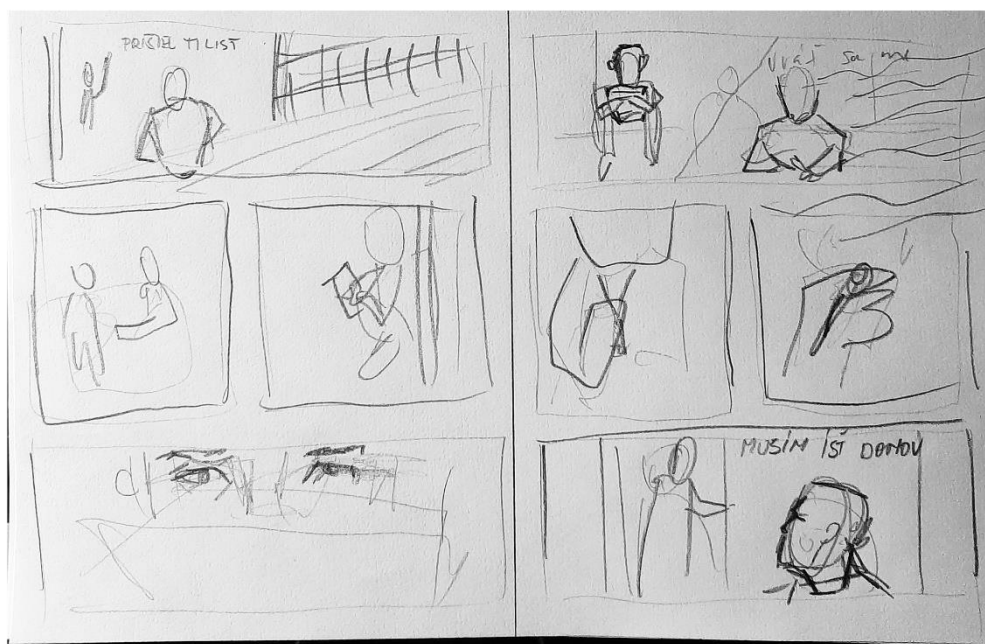
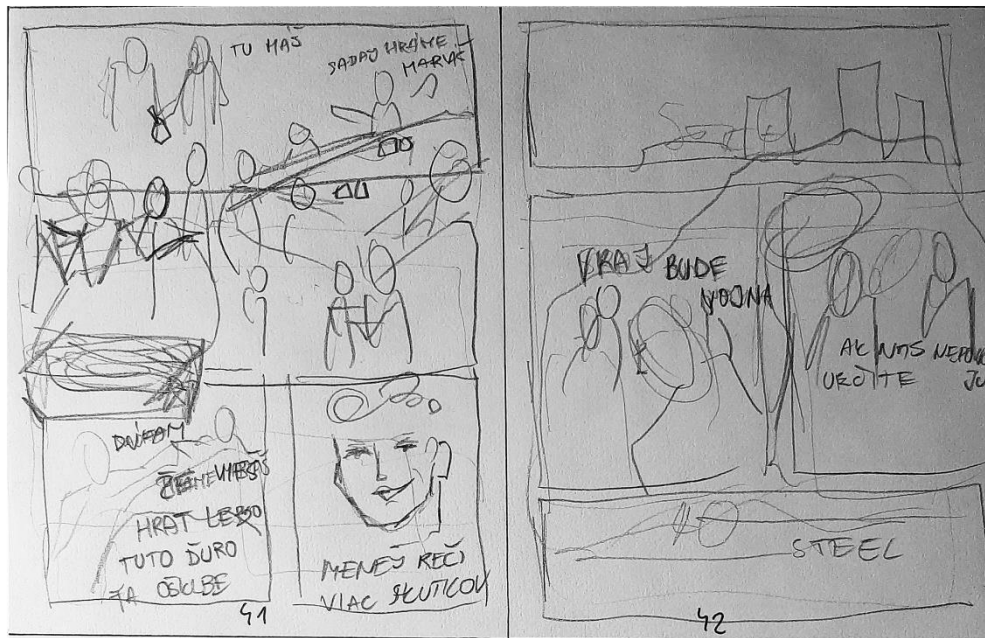
Arriving at Port of **New York** July 2, 1914

No.	First Name	Second Name	Third Name	Age	Sex	Marital Status	Place of Birth	Place of Residence	Ship	Port of Departure	Manifest Line Number	Remarks
1	Jan	Kokoska		44	Male	Married	Duplin, Hungary	Duplin, Hungary	Kaiserin Auguste Victoria	Hamburg	0006	
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30



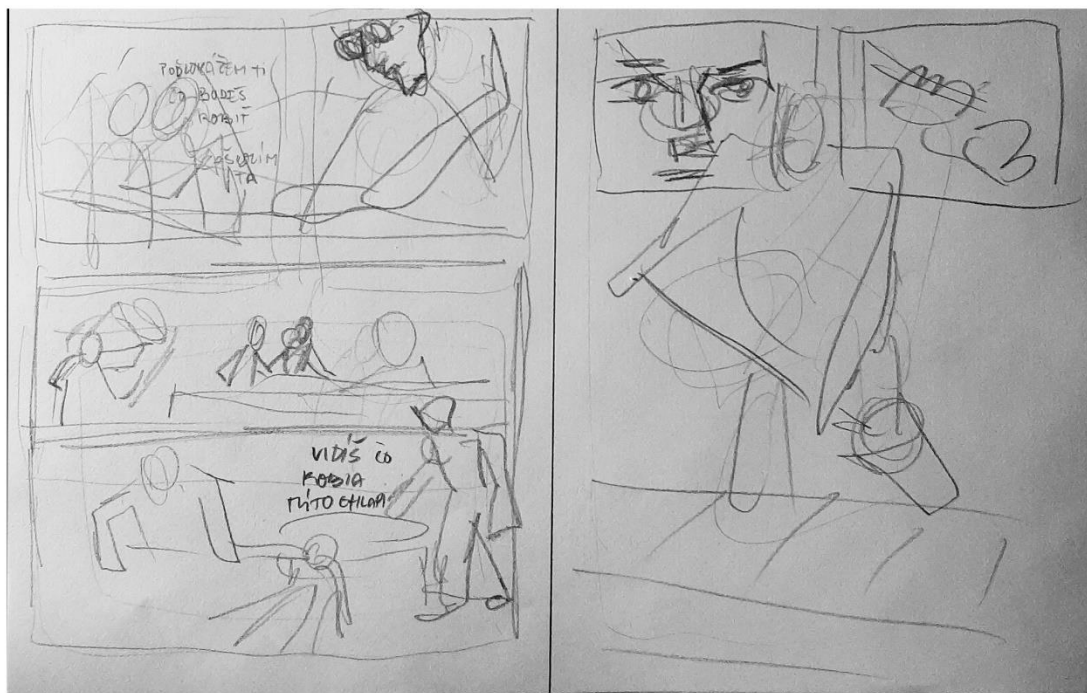
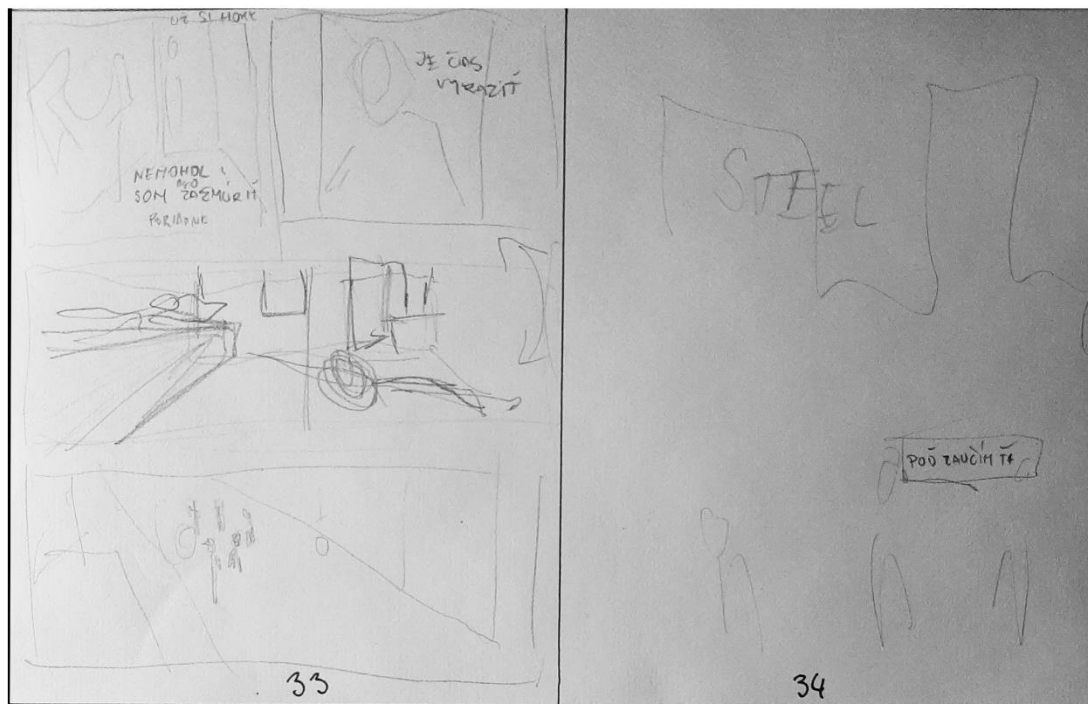
Příloha 4

Ukázka storyboardu



Příloha 5

Ukázky storyboardu 2



Příloha 6

Ukázky z komiksu



Příloha 7

Ukázky z komiksu 2



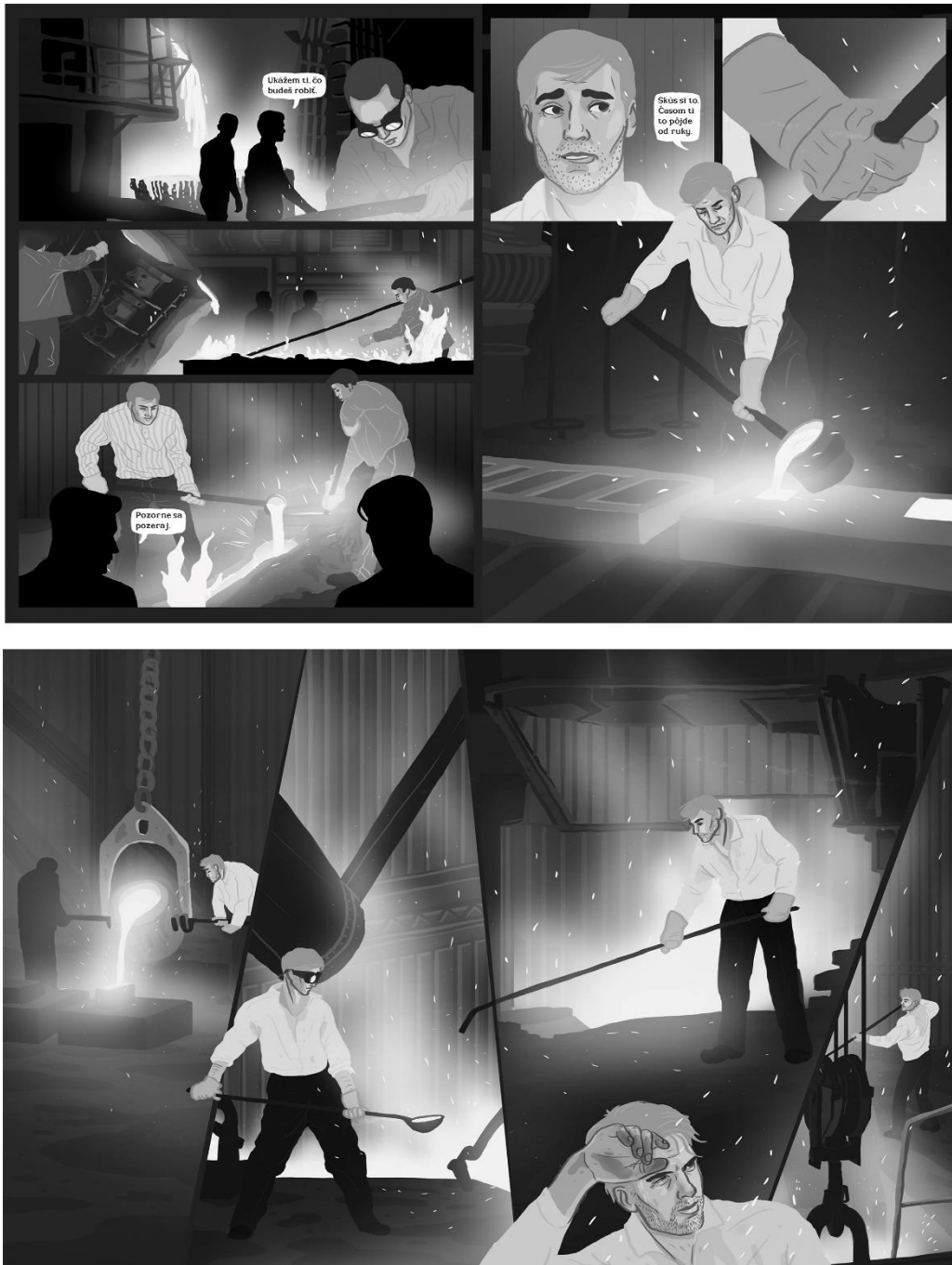
Příloha 8

Ukázky z komiksu 3



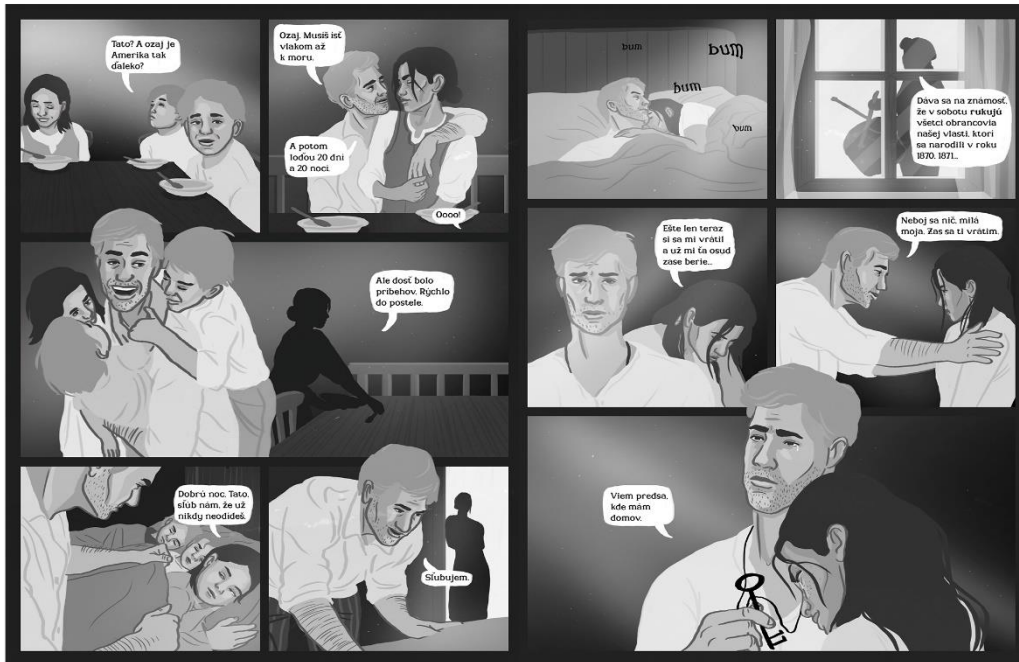
Příloha 9

Ukázky z komiksu 4



Příloha 10

Ukázky z komiksu 5



Příloha 11

Ukázky z komiksu 6 a obálka



Příloha 12

Výsledná fotodokumentácia



Příloha 13

Výsledná fotodokumentácia 2

