

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

# Bakalářská práce

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce - autorský komiks

# PIZZILLA

JAN VANĚK

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

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

Bakalářská práce - autorský komiks

# PIZZILLA

JAN VANĚK

Vedoucí práce:  
MgA. Marie Kohoutová  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeská univerzita 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: **Jan VANĚK**  
Osobní číslo: **D20B0054P**  
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

*Rozsah min. 24 max. 42 stran komiksu, použití vlastního příběhu.*

Tvůrčí záměr: Vytvořit komiks dle vlastního námětu.

Způsob realizace: Tvorba literární předlohy, kresba storyboardu, zkoušky výtvarného řešení, finální kresba, lettering, předtisková příprava, tisk.

Cíl: Vytvořit originální publikovatelný komiks.

Předpokládaný charakter výstupu: Minimální formát A5, rozsah min. 24 max. 42 stran komiksu, komiks bude odevzdán ve třech výtiscích.

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně 3 normostrany průvodního textu plus obrazové přílohy.

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

Seznam doporučené literatury:

MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.  
NIKKARIN. *Super Spellsword Sága*. V Praze: Labyrint, 2019. Komiks (Labyrint). ISBN 978-80-87260-79-1.  
MIGNOLA, Michael, Richard CORBEN, Kevin NOWLAN a Scott HAMPTON. *Hellboy*. Druhé české vydání. Přeložil Jan KANTŮREK. Praha: Comics Centrum, [2021]. ISBN 978-80-7652-068-4.  
HERGÉ. *Tintin v Tibetu*. 3. vydání. Přeložil Kateřina VINŠOVÁ. V Praze: Albatros, 2021. Tintinova dobrodružství. ISBN 978-80-00-06290-7.  
GOSCINNY, René, Albert UDERZO a Jean-Yves FERRI. *Asterix XXXIII-XXXVI*. Ilustroval Didier CONRAD, přeložil Michal LÁZŇOVSKÝ. Praha: Egmont Publishing, 2017. Asterixova dobrodružství. ISBN 978-80-252-4016-8.

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

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



L.S.

**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

<b>1.</b>	<b>Inspirace .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1</b>	<b>Námět .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2</b>	<b>Scénář.....</b>	<b>1</b>
<b>2.</b>	<b>Hlavní postava a její design .....</b>	<b>2</b>
<b>3.</b>	<b>Storyboard.....</b>	<b>3</b>
<b>4.</b>	<b>Úprava a technické řešení .....</b>	<b>4</b>
<b>5.</b>	<b>Záměr.....</b>	<b>5</b>
<b>6.</b>	<b>Resumé (AJ).....</b>	<b>6</b>
<b>7.</b>	<b>Seznam zdrojů.....</b>	<b>7</b>
<b>8.</b>	<b>Seznam příloh.....</b>	<b>8</b>

## **1. Inspirace:**

Jsem fanoušek humorných komiksů s postavami Kačer Donald, Strýček Skrblík, Mickey Mouse... líbí se mi vizuální konstrukce postav, jejich nastavená psychologie, a svižný způsob vyprávění. Ve způsobu vyprávění, práce s prostředím a způsobu stylizace postav mě ovlivnili i autoři jako Michael Hacker (AU) a Dan Černý (CZ). V mé tvorbě se často zrcadlí záliba v lowbrow artových dílech od autorů jako jsou například Jim a Jimbo Phillips. V jejich tvorbě mi imponuje velké množství dynamických křivek. Například pizza se spoustou tekoucího sýra perfektně splňuje toto kritérium.

### **1.1 Námět:**

Námět na komiks byl inspirován skicou vytvořenou na jaře 2022, kresba obsahovala scénu s antropomorfní pizzou ohrožující město, evokovala ve mě epickou scénu z plakátu typického amerického akčního blockbustera. Odtud později pramenila i inspirace pro parodický název Pizzilla (Godzilla). Skica obsahovala i protivníka tohoto monstra, byl jím tehdy bezejmenný tlouštík s vidličkou v ruce. Tyto dvě postavy, mezi kterými přirozeně vzniká konflikt, byly impulsem pro vytvoření příběhu, který by obsahoval akci, humor, a lehce parodický nádech.

### **1.2 Scénář:**

Děj se odvíjel od vymyšlených postav, a jejich vlastností. Vytvářel jsem různé varianty dějových sekvencí vzniku pizzilly, různé vizuální typy charakteru hlavní postavy. Které jsem se následně snažil pospojovat do uceleného příběhu. Mou základní konstrukční myšlenkou bylo propojení děje. Uvedení zdánlivě nepodstatného faktu na počátku příběhu, který by v závěru nabyl na důležitosti.

Konkrétně:

Utržená stránka v komiksu - konečné rozluštění slabiny pizzového monstra.

Vylekání pomateného muže - megafon ležící na ulici - následné využití ke zničení Pizzilly.



Příběh je o muži jménem Rodney Newman. Je to učitel chemie, čtenář komiksů a milovník pizzy. Rodney je zamilován do své kolegyně Francesci a snaží se ji pozvat na rande, ale bohužel ho odmítne. Rodney si myslí, že je to způsobeno jeho obézním vzhledem, a tak se rozhodne jíst zdravě, místo toho nešťastně vytvoří pizzové monstrum, které se snaží zabít starou dámu s podobným vzhledem jako Francesca. Rodney zabije Pizzillu a omylem zachrání tuto starou dámu v domění, že se jedná o jeho životní lásku. Po tomto šokujícím odhalení je citově raněn a vyčerpán, vrací se domů. Ráno Rodneyho vzbudí telefon, je to Francesca, viděla v televizi jak se Rodney zachoval jako hrdina a chce s ním jít na večeři.

## **2. Hlavní postava a její design:**

Rodney Newman (hra se slovy: Narozený Novák) -  
původně se měl jmenovat - Olda' Newman, ale tato verze nebyla tak zvučná.

Tloušťák, Učitel chemie, Komiksový labužník, Touží po lásce.

Vlastnosti jsou vygenerovány tak, aby obhajovaly činy hlavní postavy v určitých situacích. V hrdinských komiksech mají často hlavní hrdinové pláště, připadalo mi to vždy jako výborný prvek k vytvoření dynamiky pohybu dané postavy. Rodney měl být obyčejný chlápek, žádný hrdina na první pohled, a tak nosí plášť laboratorní. Bílá barva pláště náleží pouze této postavě, ostatní charaktery touto barvou nedisponují, to umožňuje snadnější vizuální orientaci diváka a rozpoznání kde se momentálně hlavní postava nachází.

Šikovným detailem jsou Rodneyho dlouhé vlasy sepnuté do culíku, čímž se dá dynamika pohybu snadno promítnout i do detailních záběrů, kde má postava pouze hlavu. Případně se ve větších záběrech dají velmi lehce vytvořit/naznačit různé kombinace pohybů.

Brýle hlavní postavy jsou užitečným prvkem při rozpadu detailu ve větších záběrech, oči při oddálení kamery zmizí a zůstanou rámečky brýlí, což zachová rozpoznatelnost postavy, i upřesní směr natočení hlavy daného charakteru. Rodney Newman má mít brýle také proto, aby bylo uvěřitelnější, že při zahlédnutí Francescy (z auta a následně v televizních zprávách) nerozpoznal, že se jedná o někoho jiného.

### 3. Storyboard:

Celý storyboard jsem zhotovoval ve výsledné velikosti tištěných stránek (formát A5).

Tím bylo zajištěno, že jejich prokreslenost bude limitována šířkou stopy tužky, Tato limitace vedla k záměrnému omezení zobrazení přílišných detailů. Což se ukázalo jako výhodné při vytváření finální linky v digitální formě, kde je velice snadné nechat se svést k nadměrnému prokreslování díky funkci „přiblížit“. Podle scénáře jsem panel po panelu vytvářel dvoustrany, tak aby nebyly kompozičně/ vizuálně monotónní. Bylo tak docíleno střídáním rozčlenění stránek, vytvářením různých typů velikosti oken, a střídáním druhů záběrů: celků, polocelků, detailů, aby bylo zajištěno divákovi dynamické převyprávění děje. Téměř každá dvoustrana je zakončena panelem, který má “napínat” diváka. Dochází tak k lehce dramatickým pauzám před otočením na další stránku.

Spousta vtipů byla vykonstruována až při vytváření samotného storyboardu, například sekvence mizení pizzy a její následná podobnost s měsícem (na str.4), k dalším vtipům mě inspirovaly různorodé zdroje, animované seriály, situační komedie, hra se slovy.

Bylo jednodušší vymyslet vtip do již nastolených situací a děje. Zhotovené dějové sekvence jsem použil jako nosné médium pro humorné prvky. Toto řešení se ukázalo jako nejvýhodnější zejména pokud se jednalo o vtipy založené na vizuální hře.

#### Problém se zapamatováním kompozice:

V komiksu se několikrát hl. postava vrací do míst kde se již objevila. To znamenalo zpětné dohledávání již nakreslených prostředí a přepočítávání zobrazených prvků. Jev opakování kompozic se v díle opakuje relativně často, tato uskupení prvků nejsou vždy překreslena úplně přesně, ale hlavní funkce : rozpoznatelnost a nezaměnitelnost s jiným prostředím, jsou zachovány.

Dohledával jsem si, jak tuto problematiku řeší autoři v komiksech (konkrétně SuperKomiks). Zmíněný jev- „vracení se do vizuálně stejných míst” se v nich příliš neobjevuje, a pokud ano, dochází nejčastěji k:

1. Výrazným změnám úhlu záběru, tak aby již nebyl vidět kompletní celek
2. Zachycení jen pár dominant signifikantních pro dané prostředí.

(Případně nastává kombinace těchto dvou přístupů.)

#### **4. Úprava a technické řešení:**

Obálku jsem zhotovil tak, aby budila dojem korporátního designu nějakého fastfoodu, a evokovala nějakým způsobem chuť k jídlu. Celá obálka má působit lákavě, “sexy” pro potencionálního diváka. Barvy použité pro coloring komiksových stránek jsou oproti obálce jemnější, jejich barevná paleta se neshoduje s paletou obálky. Barvy obálky mi připadaly pro coloring stránek příliš agresivní a naopak, barvy stránek se mi zdály pro obálku příliš nudné, nevýrazné, nezajímavé. Kombinace žluté a červené se ve zjemněné podobě objevuje i v coloringu stránek, zejména ve scénách kde figuruje Pizzilla, v těchto případech jsem se snažil i o barevné zastoupení fialové barvy v panelu/na stránce, abych docílil komplementárního kontrastu a umocnil tak výraznost pizzového monstra. V závislosti na změně prostředí v komiksu, se mění i použité barvy. Tato změna přirozeně podporuje přehlednost změn situací a napomáhá divákově prostorové orientaci.

Texty byly vysázeny fontem Ready for anything BB. Rozměr komiksu je 175x220mm s tímto rozměrem jsem se setkal u díla Michaela Hackera (Steroid Max) tento rozměr se mi zdál ideální pro tento typ tiskoviny. Papír pro obálku jsem zvolil matnou křídou 220g, Tento papír je méně pórovitý a tudíž více odolný proti zachytávání nečistot. Vnitřní blok byl vytištěn na papír Flora Gardenia 130g, je příjemný na dotek a má mírně nažloutlou barvu, jeho barva tolik nekřičí, jako např. bílá matná křída. Vazbu jsem zvolil lepenou V2, jelikož sešitová vazba již není vhodná pro tento rozsah stránek. A šitá vazba s pevnými deskami se hodí spíše pro knihy. Stránky jsou pro vazbu V2 posunuty pár milimetrů směrem od hřbetu, aby při otevírání bloku působily opticky zarovnané na střed.

## 5. Záměr:

### Pobavit diváka!

Záměrem bylo vytvořit dílo, podobné časopisům Superkomiks, objevuje Kačer Donald, což tedy vysvětluje na první pohled patrný komerční dojem z díla Pizzila. Bavila mě myšlenka vytvořit dílo podobné těm, které můžete zahlédnout a koupit někde v trafice, komiks, který zaujme diváka originálním námětem, pobaví svou bláznivostí a na konci překvapí svým rozuzlením.

Při tvorbě jsem vnímal tendenci přiblížit se dojmům ze starých ztřeštěných komedií jako např. Dr.Doolittle, Zamilovaný profesor, Maska, a podobně. V těchto filmech se jedná většinou o příběh obsahující nějakou skutečnost vybočující z reality, a následné vyobrazení, jak tato odchylka ovlivní život postavy/příběh.

Možná by se Pizzilla dala připodobnit k takovému “hororu pro děti”, kdy monstrum je tak absurdní, že snad ani nebudí strach, ale vyvolá úsměv u diváka. Myslím, že podobně působí třeba i Speciální čarodějnické díly seriálu Simpsonovi.

Na konci komiksu (str.50) se nachází místo, kde si může divák dokreslit vlastní alternativní zakončení příběhu, a následně své dílo začlenit do instagramové galerie, kde je možné prohlédnout si nápady ostatních čtenářů. Díky sociálním sítím jsou tyto a podobné interakce velice snadné, myslím, že by byla škoda tyto možnosti nevyužít.

## **6. Resumé (AJ):**

The main purpose was to entertain viewer with comedy comic book which would evoke the mood of old books with Donald Duck and that explains such a commercial look. I wanted to create a comic which would catch the customers eye, make him laugh and then surprise with an unexpected ending.

Story is about a guy Rodney Newman, chemistry teacher, comic reader, and pizza lover. This guy likes his colleague Francesca, and tried to date her, but unfortunately she refused him. Rodney thought it was caused by his fatty look, so he decided to eat healthy, then accidentally created a pizza monster, which tried to kill an old lady with a similar look like Francesca. Rodney kills Pizzilla and saves that old lady mistakenly. After this shocking revelation, he is emotionally damaged, exhausted, and he returns to home. In the morning the phone rings, It's Francesca and say something like: Hello, I saw you on TV you are real hero. Would you like to have dinner together?

## 7. Seznam zdrojů:

*Super komiks*. Praha: Egmont ČR, 2017. ISSN 1212-3994.

ČERNÝ, Dan. *Tryskošnek*. Praha: Čtyřlístek, 2015. Čtyřlístek (Čtyřlístek). ISBN 978-80-87849-17-0.

ČERNÝ, Dan. *Jelita: ze života lůzrů*. V Praze: Paseka, 2014. ISBN 978-80-7432-513-7.

ČERNÝ, Dan. *Továrna zkázy*. Praha: Novela bohémica, 2012. ISBN 978-80-87683-00-2.

MIGNOLA, Mike, Richard CORBEN, Kevin NOWLAN a Scott HAMPTON. *Hellboy*. Přeložil Jan KANTŮREK. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, [2016]. ISBN 978-80-88152-07-1.

NIKKARIN. *Super Spellsword Sága*. V Praze: Labyrint, 2019. Komiks (Labyrint). ISBN 978-80-87260-79-1.

## **8. Seznam příloh:**

1. Superkomiks, Kačer Donald
2. Dan Čený - Tryskošnek, Čtyřlístek...
3. Michael Hacker - El Herpez, Steroid Max
4. Jimbo Phillips - plakáty, nálepky
5. Prvotní skicy, postup: skica, linka, barvy
6. Obálka, příklad komplementárního kontrastu

# 1. Super komiks a časopis Kačer Donald

Cena: 129,90 Kč  
 5,60 EUR

**3/17** **SUPER KÓMIKS** **DÍL 43**

**PLUS** PĚKNÝ OBRÁZEK DO TVÉ KNIHOVNIČKY

74/99 45 Kč

**KÁČER DONALD**

**V NEJŠÍ SVĚTĚ**

**VÝBAVA CESTOVATELE**

1. ČÁST  
 2. ČÁST

ISSN 1211-3301  
 9771211330002 14

EGMONT

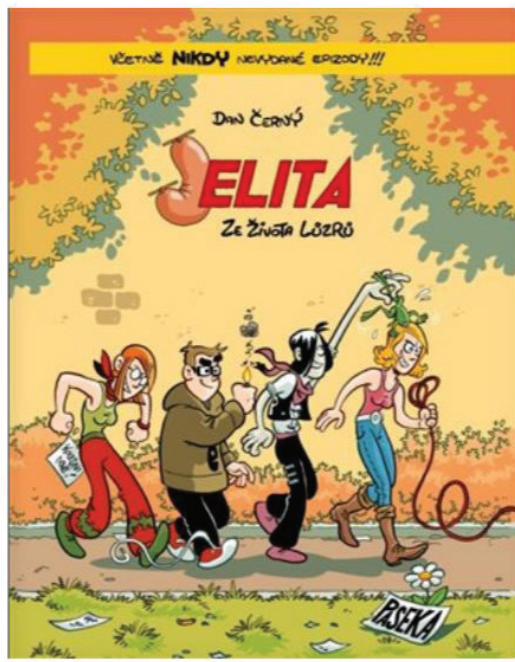
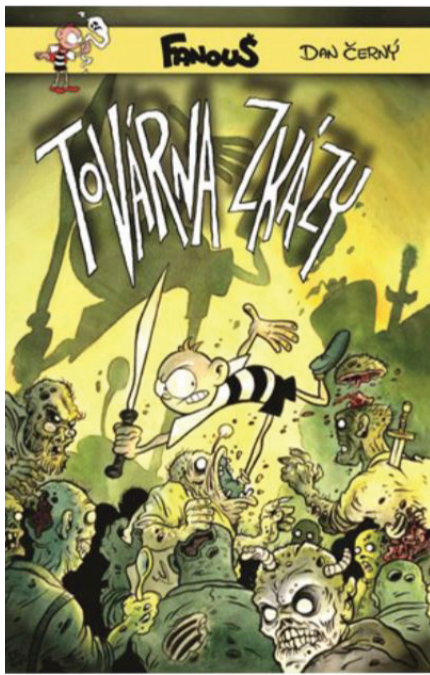
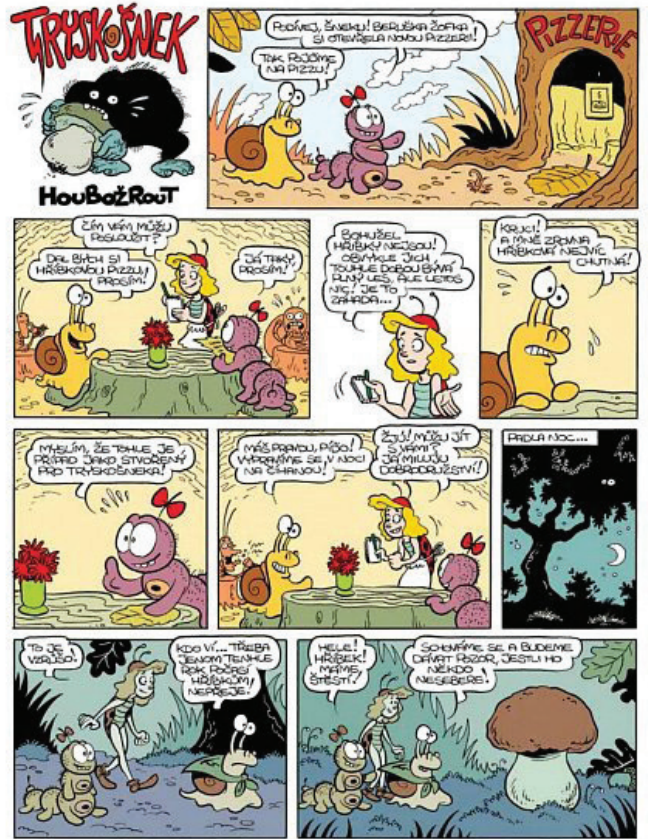
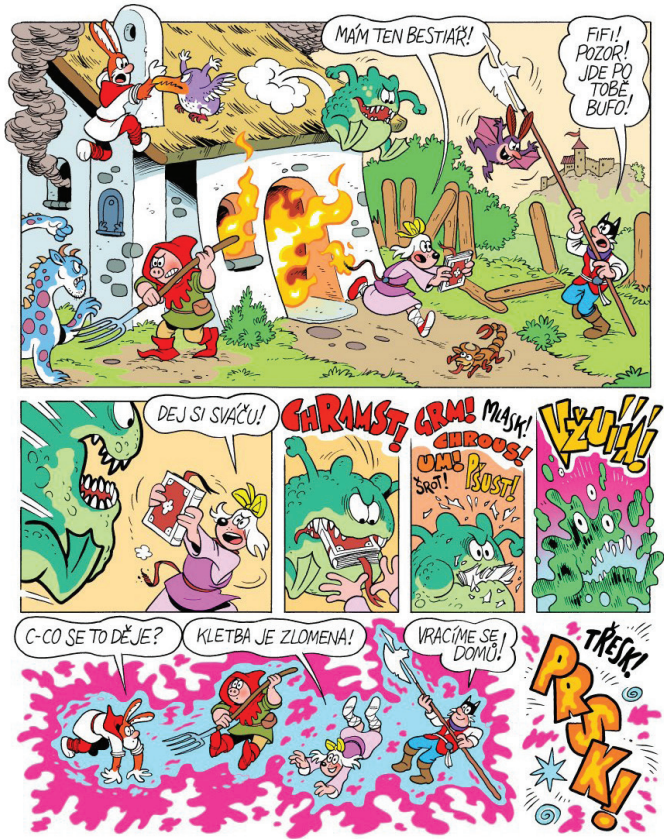
**KÁČER DONALD**  
**Válka v Pavoučí ulici**

Já! Dávěj pozor, kde se oháníš téma hráběma!  
 Eh? To není pták!  
 To si př, že nejsm, ty ptačí mozkou!  
 Jonáš! Co si to vůbec dovoluješ, třhat jablka na mém stromě?!  
 Ale tohle jsou moje jablka, sousede! Vše nad mojí zahradou!  
 C-c-cože?  
 Okamžitě mi ta jablka vrať! Pojď sem, dej mi je zpátky!  
 Nemám zavolat kováře, aby tě z toho vyklepal ven?  
 Pitomý kabele! Jen počkej, jakmile se z tohohle dostanu, budeš o tom vědět!  
 Po Jonášovi ani známky, zdá se, že jsem mu dal za vyučnou!  
 Ach! Letní odpolední, stinné místečko a dobrá kniha. Co víc bych si mohl přát?  
 Ale o pár minut později  
 Chm!  
 Opeřený budížkničemu si klidněko podřimuje. To je přiležlost!  
 Já jim ukážu! Žádné opeřené banda zlodějů jablek tady nebude užrat mou úrodu!  
 Huh! Můžete pnyč! Vyčel! Napíte si jinou restauraci!  
 Prosim, tady je má! Stejně jsou plná červí!  
 Auul!  
 Červí? Jediný červ široko daleko mi tady kradl ovoce. A co nevěst z něj bude mokry červ!  
 Hehehe! Parazitujících živočichů se dá zpravidla výborně zbavit vhodným postříkem!  
 Jéééééééééé!  
 Všudecky jsem říkal, šš ta zahrada potřebuje koupátko pro ptáčky! Haha!  
 HORÍ! HORÍ!  
 Jéééééééééé!  
 Glog!  
 Haha!  
**ŠPLOUCH!**  
**ŠPLOUCH!**

© DISNEY Vydáno nakladatelství EGMONT ČR, s.r.o., Praha 1999.  
 Přeložil Daniel Urvan, Převl. Ilustr. Oporničná redaktor: Eva Kůrková, Satva BOND, s.r.o.  
 Tisk: Tiskárna Winkowski Sp. z o. o., Polska, Vychlázá dvakrát měsíčně. Adresa redakce: Revoluční 16, 110 00 Praha 1.  
 Podávání novinových zásilek povolená Česká pošta, s. p., Odborný závod Praha 6, nov 616197 ze dne 4. 2. 1997. SKČ CR 7688



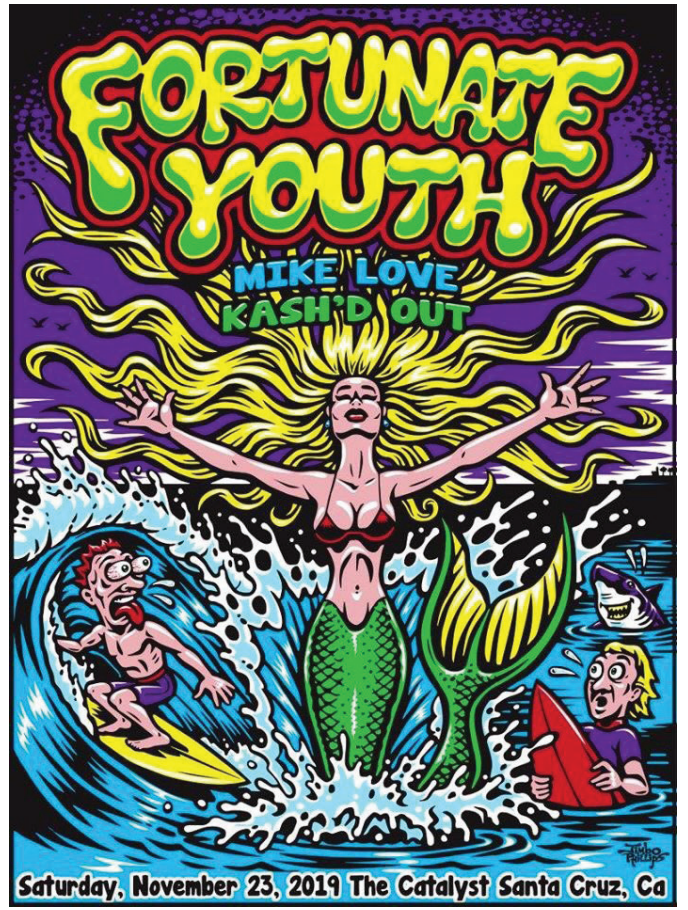
2. Dan Černý



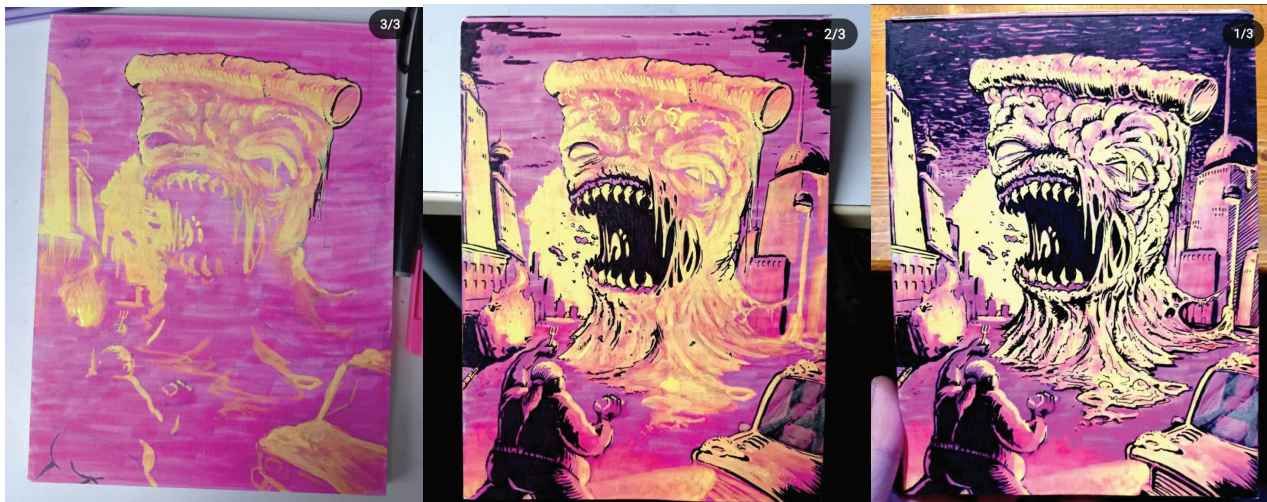
3. Michael Hacker



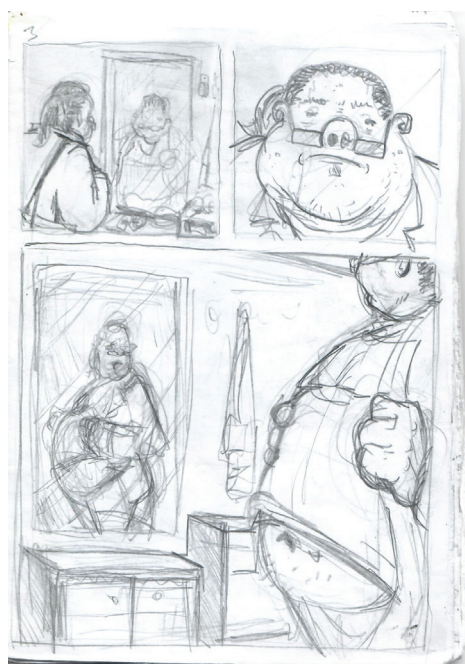
4. Jimbo Phillips

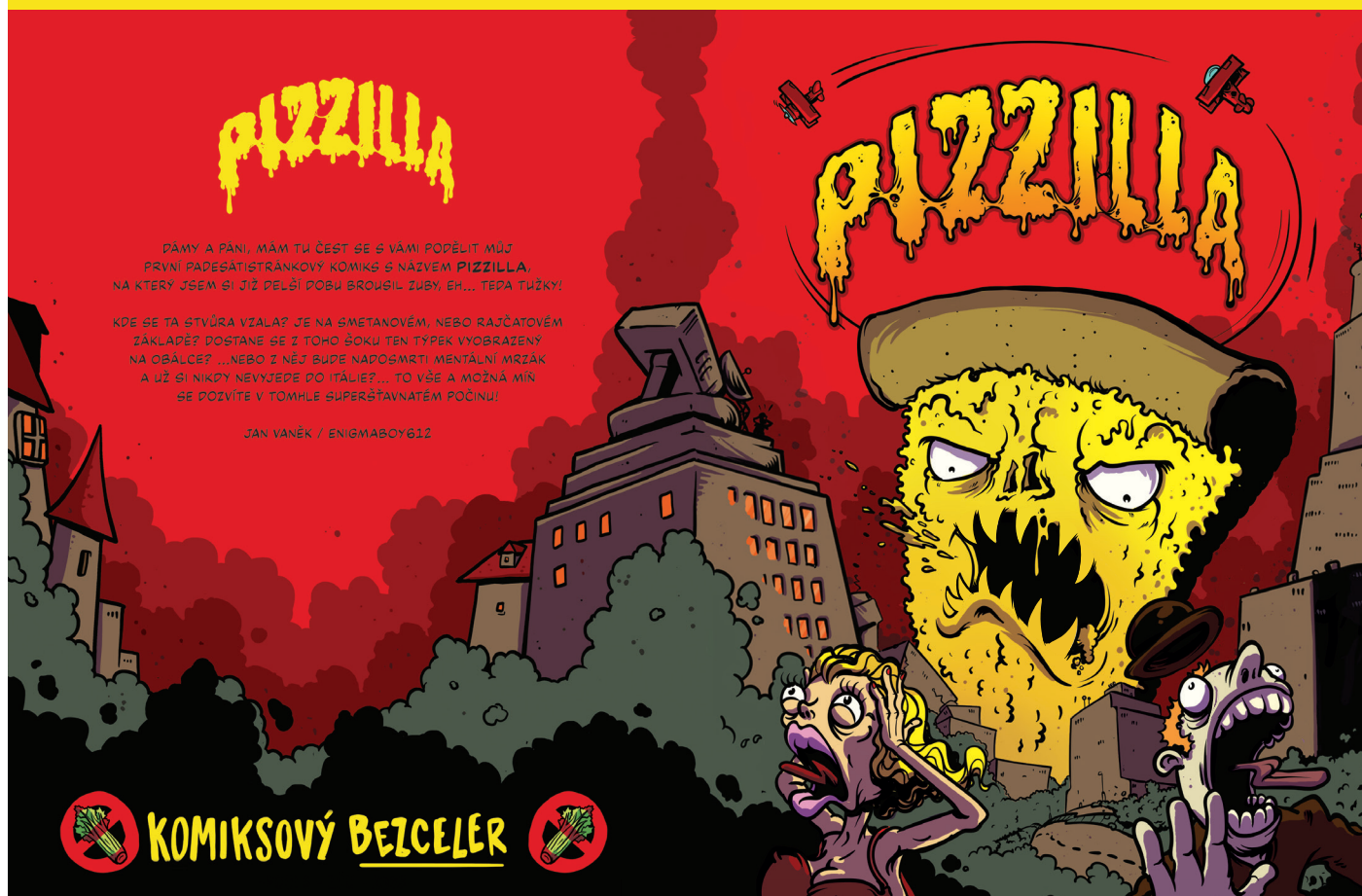


# 5. Prvotní skica



## Skica, linka, barva





Komplementární kontrast: žlutá-fialová

