

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Bakalářská práce

KNIHA - RAY BRADBURY: TŘI POVÍDKY

Iva Boháčová

Plzeň 2012

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Oddělení designu

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Ilustrace a grafika – Mediální a didaktická ilustrace

Bakalářská práce

KNIHA - RAY BRADBURY: TŘI POVÍDKY

Iva Boháčová

Vedoucí práce: Doc. ak. mal. Josef Mištera

Oddělení designu

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2012

Děkuji vedoucímu bakalářské práce panu Doc. ak. mal. Josefu Mišterovi za metodické vedení a připomínky v průběhu tvorby této bakalářské práce.

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2012

.....

OBSAH

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace	1
2 Téma a důvod jeho volby	2
3 Cíl práce	4
4 Proces přípravy	5
4.1 Ray Bradbury a komiks.....	8
4.2 Vývoj dobrodružného komiksu.....	10
4.3 Komiks jako specifický způsob vyprávění.....	12
4.4 Svět Raye Bradburyho.....	12
4.5 Žánr sci-fi literatury.....	16
5 Proces tvorby	18
5.1 Práce s textem v komiksu.....	20
6 Technologická specifika	21
7 Popis díla	22
7.1 Další v řadě.....	22
7.2 Trpaslík.....	24
7.3 Kosa.....	25
8 Přínos práce pro daný obor	27
9 Silné stránky	28
10 Slabé stránky	29
11 Seznam použitých zdrojů	30
a) knižní a periodická literatura.....	30
b) internetové zdroje.....	31
12 Resumé	33
13 Seznam příloh	34

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Komiks, jako podobu mé bakalářské práce, jsem si vybrala z toho důvodu, protože během studia jsem v této formě začala nacházet nové možnosti co se týká způsobů jeho zpracování a také témat, která lze tímto způsobem zpracovat. Právě komiks považuji za nejsilnější část mé dosavadní tvorby, zároveň mě také oslovil jako velmi zajímavá forma uměleckého vyjádření.

Doposud jsem zpracovávala pouze krátké komiksy, například o vynálezi rentgenu, nebo o spisovateli Václavu Hraběti. V rámci mé bakalářské práce jsem vytvořila celkem třicet komiksových stran, což bylo pro mne výzvou.

2 Téma a důvod jeho volby

Tématem mé bakalářské práce je zpracování povídkové knihy, která obsahuje výběr tří povídek spisovatele Raye Bradburyho. Jde o komplexní zpracování knižního titulu, tedy o sazbu, typografii a ilustrativní doprovod. Koncept knihy je, na rozdíl od klasicky ilustrované knihy, kde se střídá text a ilustrace, rozdělen na tři části, odpovídající třem povídkám. Tyto části se do sebe navzájem prolínají a tvoří jednotný celek, ovšem takovéto dělení taktéž zaručuje dynamiku obsahu knihy. Toto členění spočívá v udržení čtenářovy pozornosti tím, že se mu budou v průběhu čtení mírně pozměňovat principy zpracování povídek, a tím i vnímání a přijímání textu, čímž je nucen, aby jeho zájem o četbu neochaboval. Přestože jde o povídky velice imaginativního rázu, v dnešní době, kdy lidé vyhledávají stále více strohé, jednodušší a snazší způsoby získávání informací a zábavy, zdá se mi, že lidská představivost upadá – je přehlušena křiklavými podněty dnešní kultury, při kterých není třeba vyvíjet zvláštní snahy, či se jen jednoduše zasnít. Konceptem je proto na onu úroveň, snivou a přemýšlivou, čtenáře dovést tím, že část knihy je pojata stále více populárním komiksovým způsobem. Dochází přitom k jakési polovičaté situaci – čtenář čte stále text, ale jistým způsobem mu napomáhají vysoce narativní ilustrace. Dochází k přímému prolínání textu a ilustrace, kde jsou tyto dva prvky na sobě přímo závislé. Takto je čtenář nalákán a naladěn pro pokračování v četbě knihy. V dalších částech knihy se text více osamostatňuje, oproštuje od vizuální „náповědy“. Zde je právě ponecháno volné pole čtenářově představivosti.

Důvod volby tématu byl ten, že spisovatel Ray Bradbury je jedním z mých nejoblíbenějších povídkářů a spisovatelů vůbec. Balancuje na

pomezí literárních žánrů, což dodává jeho stylu na zajímavosti. Také dokáže udržet napětí, nechává člověka v neustálé nejistotě a mnohdy ne úplně dořečenou pointou dokáže čtenáře přimět, aby v něm pocit neklidu zůstal i po dočtení knihy. Přestože má za sebou i velmi slavný román *451° Fahrenheita*¹, právě povídka je slohový útvar, ve kterém autor nejvíce vynikal. Napsal jich několik set a vybrat z nich jen pár oblíbených by bylo velmi obtížné. Po rozhodnutí, že v rámci své bakalářské práce budu zpracovávat právě jeho povídky, jsem svůj výběr zúžila na povídkovou sbírku *Říjnová země*. Charakter povídek v této sbírce je převážně hororový, částečně se zamyslením o zákoutích lidské mysli, což je skvělá kombinace, která slučuje jak zajímavé lidské příběhy, tak lákavé prostředí záhad a nadpřirozených jevů s úvahou o lidském údělu a smrtelnosti. Toto je důvod, proč je Ray Bradbury mým oblíbeným spisovatelem a zároveň proč bych ho chtěla představit i ostatním čtenářům. Obsah povídek je zábavně napínavý, poutavý, ale přestože vychází z klasické dobrodružné a sci-fi literatury, Bradbury do toho laciného žánru nespadá, v čemž se právě promítá jeho genialita. Používá líbivé a přitažlivé prvky, přesto se ale čtenářům nepodbízí.

Volba způsobu zpracování tématu pak padla na komiks, kterým se také ráda zabývám, ale protože kniha není koncipována jako převedení povídek do komiksu, objevuje se tu i klasická ilustrace. Komiks jsem použila u povídek, kde se mi při čtení objevovaly v hlavě konkrétní obrazové scény, šlo tedy o intuitivní výběr.

¹ WIKIPEDIA.: *Ray Bradbury*. (2012-02-20). Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Ray_Bradbury

3 Cíl práce

Cílem práce je zpracovat dynamickou a čtivou publikaci, přičemž dynamika je stavěna použitím odlišných způsobů zpracování jednotlivých povídek. První je proto nakreslena komiksovým způsobem. Jsou zde využity klasické komiksové postupy. Druhá povídka má již nutit diváka k vlastní tvořivé představivosti tím, že je pouze obrazově započata, ale zbytek je nucen čtenář přečíst a teprve ve své hlavě si přehrát zbytek. Nabízí se tak prostor pro vlastní kreativitu, rozvíjení lidské představivosti a přechod k nenásilnému vplutí do čistého textu bez ilustrací. Třetí povídka začíná textem a teprve v závěru přechází přes ilustraci do komiksu. Tento krok zamýšlím jako drobnou hříčku. Čtenář, který došel až sem, na konec knihy, má nyní v závěru šanci se opět vrátit k obrazovému vyjádření a porovnat, nakolik se jeho představivost odlišuje od ilustrace, jemu předkládané. Je možné, že zjistí, že jeho představivost není závislá pouze na obrazových podnětech, pochopí, že je schopen vlastní představivosti a příště si třeba rád přečte knížku s absencí jakýkoliv obrazových „návodů“. Mým cílem je tedy zpracovat moderní a čtivou publikaci, která jak svým obsahem, který je již daný, nadčasovostí Bradburyho psaní, tak svou formou bude odpovídat směřování dnešního čtenářského stylu, ovšem ne na úkor obsahu knihy, což je pro mne výzvou.

4 Proces přípravy

Jelikož se jedná o ilustraci knihy, základem je znalost knižní předlohy, tedy vybraných povídek ze sbírky Říjnová země. Vzhledem k tomu, že jsem přečetla již několik Bradburyho děl, která byla přeložena do češtiny, nedělalo mi téměř žádný problém vžít se do atmosféry autorova mysteriózního světa. Po přečtení jeho biografie bylo neméně zajímavé sledovat, které životní okamžiky, či které kulturní podněty se v jeho díle odrážejí a ovlivňují jej.

Vzhledem k tomu, že jsem hodlala podstatnou část knihy zpracovat komiksem, zapátrala jsem z tohoto důvodu i v tomto žánru po titulech, které by mě případně mohly inspirovat v technice transformace literárního útvaru do komiksu. V tomto ohledu jsem si s chutí přečetla komiks *Proměna* podle Franze Kafky.² Prostý úředník Řehoř Samsa se jednoho dne vzbudí proměněn v brouka a od té chvíle jen sleduje reakce svého okolí na tuto proměnu, která zasáhne krom jeho vizáže i vztahy v celé rodině. Zde jsem se snažila sledovat, jakými výtvarnými prostředky je vyjádřena tísnivost atmosféry, pocity bezvýchodnosti a beznaděje v životě hlavního aktéra Řehoře. S Bradburym zde nacházím paralelu ve faktu, že je zde vyprávěn uvěřitelný příběh obyčejného člověka, kterému do života zasáhne příhoda nadpřirozeného rázu. Uvědomila jsem si při tom, že temná grotesknost proměny je výtvarným zobrazením ještě více zdůrazněna, vidíme-li po proměně Řehoře již jen v podobě brouka.

Mou další inspirací byly hororové komiksy Thomase Otta, který patří mezi mé nejoblíbenější komiksově autory.³ Tísnivost atmosféry vyjadřuje

² KAFKA, FRANZ; NAKRES. GATARIK, VÁCLAV.: *Proměna*. Praha: Garamond, 2009.

³ OTT, THOMAS.: *Cinema Panopticum*. Praha: Mot, 2005.

na rozdíl od Václava Gatarika méně expresivním způsobem. Jeho kresba, vznikající odškrabáváním černé barvy z natřených destiček, působí poklidně, v jednotlivých okénkách ukazuje spíše výjevy, jejichž kombinací dosahuje působivých výsledků, zvláště pak, když používá pouze minimum slov a přímé řeči. Vznikají tak temné, strachem strnulé obrazy, které naprosto splňují svůj účel. Zde mě zaujal právě postup, při kterém je největšího napětí dosahováno bez nadbytečných komentářů, či výkřiků. Ukazuje, že obraz samotný dokáže vyprávět příběh, ve kterém je zřetelná jak dějová linka, tak vypjaté emoce a intenzivní pocity.

Nejcitelněji jsem ovšem problematiku komiksového zpracování knižní předlohy poznala při četbě komiksu *Malý princ*.⁴ Právě u této komiksové knihy jsem váhala, zda stojí za přečtení, protože původní zpracování, ilustrovaný text s nezapomenutelnými Exupéryho ilustracemi je na tolik závazný, že mi přišlo téměř nemožné toto dílo převést do komiksu a zachovat v něm atmosféru, jak jí známe z knihy. Výsledek mě ovšem mile překvapil. U četby této komiksové knihy jsem si ovšem uvědomila, jaký musí mít výtvarník respekt a porozumění vůči původnímu dílu. Stejně jako mnozí ostatní, i já jsem si Malého prince nedokázala představit jinak, než v podobě stylizované originální kresbičky. Autor komiksu sice tento vzor velmi výrazně pozměnil, avšak to důležité, lehkost, snivost, filozofickou zamyšlenost, to vše vložil i do své kresby. Výsledek si mě nakonec podmanil téměř stejnou měrou jako původní Exupéryho kniha.

Mimo četbu těchto knih, které se v českém vydání objevily teprve nedávno, se můj vztah ke komiksovému žánru formoval již dávno před tím. Komiks jsem v zásadě začala vnímat ještě v době, kdy jsem neuměla číst.

⁴ SFAR, JOANN.: *Malý princ podle knihy Antoina de Saint-Exupéryho*. Praha: Albatros, 2009.

Obrázkové příběhy, zejména dobrodružství Ančy a Pepíka v časopise Čtyřlístek jsem si alespoň prohlížela.⁵ Později, když jsem byla schopná číst textové bubliny, se zážitek jen prohloubil a s dalšími zkušenostmi jsem také oceňovala precizní výtvarnou stránku komiksu.

K samotné tvorbě komiksů jsem se dostala až později, protože si myslím, že pro komiks je potřeba mnoho kresebných zkušeností. Kresbou komiksu může autor velmi dobře vyjádřit své schopnosti, ale projeví se samozřejmě i nedostatky. Na autora kreseb je kladena velká náročnost, která se například projevuje v tom, jak si poradí se zobrazením hlavních postav, které musí být schopen zachytit ze všech možných úhlů a při nejrůznějších činnostech, v detailu i v celku. Kromě samotné kresby jsou však podstatné i další složky, které dělají komiks čtenáři snadno čitelný, srozumitelný a přehledný. Tím mám na mysli především členění stran, fungování dvoustrany, použití textu, apod., což jsou situace, které vyžadují pečlivou přípravu již při skicování. S těmito věcmi jsem udělala jistou zkušenost v předešlých komiksech, na kterých jsem pracovala.

Proces přípravy začíná vždy sběrem teoretických materiálů a zdrojů, ze kterých se vymyslí a napíše scénář. U Bradburyho povídek je zdrojem samotný jejich text, který jsem pouze mírně upravila pro potřeby komiksu. Při samotném rozvrhování oken jsem využila zkušenosti z tvorby mých předešlých komiksů a hlavně z četby současných komiksových knih. O rozvržení komiksu a například o použití barvy hovořil velmi poutavě Brian Talbot, autor knihy *O zlobivé kryse*.⁶ Další inspirací, nebo spíše podnětem pro zamyšlení o specifikách komiksu pro mě byly teoretické knihy Jak

⁵ WIKIPEDIA.: *Čtyřlístek (komiks)*. (2012-02-20). Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cty%C5%99l%C3%ADstek_%28komiks%29

⁶ Komiksfest!.: *Bryan Talbot: Pohádka o zlobivé kryse*. (2012-02-25). Dostupné z: http://www.komiksfest.cz/2008/knihy/bryan_talbot_pohadka_o_zlobive_kryse

rozumět komiksu⁷ a Stavba komiksu⁸. Tyto knihy mi pomohly ujasnit si funkce komiksu a také mi ukázaly velké spektrum možností, co se týká rozvržení jednotlivých okének na stránce, střídání úhlů záběrů a také kontrastu celku a detailu.

4.1 Ray Bradbury a komiks

Při hledání nejrůznějších informací o možnostech, typech a historii komiksu, jsem se dozvěděla také několik spojitostí, které mě v kroku, že Bradburyho povídky zpracuji touto formou, jen utvrdily. Kromě toho, že se Bradbury zabýval vysokou literaturou a byl tudíž znalcem velmi bohatého a vytríbeného jazyka, vyrůstal vlastně na dobrodružných románech a fantastických příbězích. Ty pak měly ke komiksovému zpracování velmi blízko. Komiksy v době Bradburyho mládí byly v Americe především hrdinské a dobrodružné povahy. Jeho oblíbená byla například Tarzanova dobrodružství, která byla již od dvacátých let vydávána komiksově v časopisech na pokračování.⁹

Zajímavé je i to, že jeho vlastní dílo bylo převedeno do komiksu. Konkrétně jeho nejznámější román, 451° Fahrenheita, zpracoval výtvarník Tim Hamilton, tento byl vydán i česky.¹⁰ Po nahlédnutí do této knihy jsem ale nebyla příliš nadšená. Při četbě původní knihy jsem si realitu světa, do kterého je příběh požárníka Montaga zasazen, představovala více zajímavý, více futuristický, vzbuzující pocit osamocení a tísně člověka ve společnosti, která ztratila zdravé lidské ideály. Zdá se mi, že se Hamilton na vystižení této zajímavé atmosféry příliš nezaměřil, jde vskutku jen o čisté převedení originální knihy do komiksu, který je ovšem, co se týká

⁷ McCLOUD, SCOTT: *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art, 2008.

⁸ GROENSTEEN, THIERRY: *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005.

⁹ WIKIPEDIA.: *Tarzan*. (2012-03-23). Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Tarzan>

¹⁰ HAMILTON, TIM; BRADBURY, RAY.: *451° Fahrenheita*. Praha: Baronet, 2009.

kvality kresby dobře zvládnut. Podle mého názoru se komiksové zpracování hodí v rámci Bradburyho tvorby spíše ke kratším povídkám, které svou poetičností přímo vybízejí k větší imaginaci při práci s obrazem a jen příležitostným doplněním textem, namísto přepisování dlouhých dialogů.

V Americe pak vyšlo osm čísel komiksových sešitů nazvaných Ray Bradbury's Comics, které podle obálky naznačují obsah komiksově ztvárněných povídek. Tento časopis byl ovšem vydán pouze v Americe, tudíž jsem neměla příležitost si ho prohlédnout.

Z Bradburyho pokračovatelů v kvalitní hororové literatuře to je Neil Gaiman, který na Bradburyho odkazuje nejen zaměřením svého díla, nýbrž i konkrétně (věnování na začátku povídkové knihy Kouř a zrcadla).¹¹ Další propojení současného umělce s Rayem Bradburym jsem našla také v osobě ilustrátora, grafika a malíře Dave McKeana, který je Gaimanovým dvorním ilustrátorem.¹² Jeho práci mimo jiné tvoří i komiksy, jak autorské, tak zpracování literárních předloh. V seznamu jím ilustrovaných knih zaujímá místo i zpracování ilustrací pro Bradburyho knihu s názvem The Homecoming.¹³ Povšimla jsem si, že je to jedna z mála ilustrovaných Bradburyho knih. Většinou jde jen o text, výtvarně bývá zpracovaná pouze obálka. Na těchto ilustracích se mi líbila vzdušná lehkost kresby, která dobře koresponduje s poetickou povahou Bradburyho textu.

¹¹ GAIMAN, NEIL.: *Křehké věci*. Frenštát pod Radhoštěm: Polaris, 2007.

¹² THE ART OF DAVE MCKEAN.: *Illustrated by McKean*. (2012-06-03). Dostupné z: <http://www.mckean-art.co.uk/>

¹³ BRADBURY, RAY.: *The Homecoming*. Harper design, 2006.

4.2 Vývoj dobrodružného komiksu

Nyní bych se ráda věnovala samotné historii komiksu. Jednak z toho důvodu, že fantastický komiks provázal Bradburyho coby paralela k jeho povídkové a románové tvorbě, a také protože i mé pojetí je komiksové.

Podstata komiksu má v zásadě mnohem delší historii, než kdyby se počítala od počátku 20. Století, kdy nastal rozmach komiksu, jak jej známe v dnešní podobě, tedy v tištěné a časopisecky vydávané.

V člancích o historii komiksu se jako jedny z prvních základů komiksů udávají reliéfní pásy na stěnách egyptských pyramid. Opravdu je zde vlastně zachycen princip komiksu, tedy že jsou vedle sebe juxtapozičně kladeny obrázky, jejichž postupným čtením vzniká příběh s časovou posloupností. Později se tyto příběhy přenášejí do dvojrozměrné podoby v iluminovaných rukopisech. Velmi známým příkladem raného komiksu je také proslulá tapiserie z Bayeux, kde je vylíčen boj s Normany. Opět jde o vylíčení události obrazem, kde je dobře rozpoznatelný vývoj události. Vyobrazení je navíc doplněno textem, což předznamenává dnešní textové bubliny.¹⁴

S dobrodružným žánrem v komiksu se tedy setkáváme již v jeho prvních vývojových stádiích. Kromě dokumentace bitev a významných státnických událostí, byly takto zobrazované i mýty, z nichž se později vyvinula dobrodružná literatura, včetně hororu a sci-fi, ze kterých Ray Bradbury vycházel. Centrem dobrodružného komiksu byla Amerika na počátku 20. století, kdy začaly vycházet příběhy o různých superhrdinech (Superman, Batman), ale také o dobrodruzích, kovbojích, nebo průzkumnících vesmíru.

¹⁴ McCLOUD, SCOTT.: *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art, 2008. Kapitola 1, Uvedení na pravou míru, s. 2-23.

Nabyla jsem dojmu, že tento typ komiksů je nyní vytvářen pod hlavičkou obřích komiksových vydavatelství (Marvel komiks)¹⁵, které jsou až na výjimky pouze pokračováním tradice komiksu 1. pol. 20. st. Druhé světové centrum komiksu překvapí rozmanitostí žánrů. Japonský komiks nazývaný manga tímto rozpětím témat pokrývá mnohem větší počet čtenářů, než kdekoli jinde ve světě.¹⁶ Mezi žánry těchto specializovaných komiksů, určených pro úzce zaměřené skupiny čtenářů, samozřejmě nechybí ani sci-fi. Naopak se ještě dělí na nespočet drobnějších podžánrů.

Vrátím-li se však k Americkému komiksu, který je Bradburymu samozřejmě bližší, můžeme pozorovat, že komiksy byly často velmi popisné a i v případě, že šlo o různé fantazie, popisný byl i styl kresby. Tím byla stylizovaná reálná kresba. Vynechám-li tentokrát asijské centrum, v Evropě byla hlavním střediskem Francie a Belgie, kde vycházely komiksy kreslené uvolněnou linkou. Ovšem i v porovnání s těmito vidím, jak se vývoj komiksu posunul. V dnešní době je k vidění jak velké spektrum témat, od klasických fantasy příběhů, přes undergroundové komiksy sršící podvratným humorem (například Max Andersson a jeho kniha *Kontejner*)¹⁷, až po komiksy se sociálním tématem, jako je Talbotova *Pohádka o zlobivé kryse*.¹⁸ Viděno z mého pohledu, v současnosti je kladen důraz na osobitost a různorodé styly kresby jsou po období převážně uniformní jednoty klasických komiksů vítány. K tomu se přikláním i já, proto jsem se snažila vložit do svého komiksu svůj styl.

¹⁵ WIKIPEDIA.: *Marvel Comics*. (2012-03-26). Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics

¹⁶ WIKIPEDIA.: *Manga*. (2012-03-26). Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Manga>

¹⁷ ANDERSSON, MAX.: *Kontejner*. Praha: Mot, 2003.

¹⁸ TALBOT, BRYAN.: *Pohádka o zlobivé kryse*. Praha: 3-Jan, 2008.

4.3 Komiks jako specifický způsob vyprávění

Co se týká zpracování samotné komiksové formy, největší inspirací mi byly zkušenosti, které jsem časem nasbírala při četbě množství velmi odlišných komiksových děl. To mi dalo tu zkušenost, že komiks je velmi variabilní médium a dá se s ním nakládat mnoha způsoby. V dnešní době se klade především důraz na originalitu, nejsou tedy výjimkou komiksy zpracované netradičními cestami, odklonem od klasické formy. Libovolné je použití barvy, textu, stylu kresby, uspořádání panelů, či absence striktního členění a rámečků jednotlivých okének.

4.4 Svět Raye Bradburyho

V rámci snahy o co největšího pochopení tématu, tedy Bradburyho literatury, jsem opět zalistovala v knihách, které jsem od něj již dříve četla, abych si připomněla mnohotvárnost jeho tvorby a specifickou atmosféru, kterou je prosycena každá z jeho povídek. Po přečtení jeho biografie jsem opět získala více spojitostí a se znalostí jistých skutečností v autorově životě jsou mi více objasněné motivy v jeho psaní.

Spisovatel Ray Douglas Bradbury¹⁹ je amerického původu, narodil se roku 1920 v městečku Waukegan ve státě Illinois. Formování jeho světonázoru a vkusu probíhalo již od útlého mládí, protože jeho matka byla velkou obdivovatelkou filmového umění a s malým Rayem chodili často do kina. Díky této vášni své matky je Rayovo druhé jméno Douglas, po herci němé éry, Douglasu Fairbanksovi. Takto se seznámil s řadou klasických děl, ale zde také začala jeho vášeň pro hororové příběhy plné napětí a tajemných událostí. Fantastický nádech těchto filmů se pak odráží v celé jeho tvorbě. Vzhledem k tomu, že se rodina přestěhovala do Los

¹⁹ WIKIPEDIA.: *Ray Bradbury*. (2012-02-20). Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Ray_Bradbury

Angeles, dostal se Ray Bradbury k filmovému světu a Hollywoodské továrně na sny velmi blízko. Později též vytvořil několik filmových scénářů. Napsal i jeden román přímo z prostředí filmových ateliérů, *Hřbitov šílenců*,²⁰ kde vzdává poctu tvůrci jménem Ray Harryhausen, zásadní ikoně v historii tvorby filmových triků a mimo jiné následníkovy tvůrce King Konga ve filmu z roku 1933, kterým byl Bradbury též unešen.²¹ Harryhausen velmi precizně pracoval s drobnými modely, postavičkami dinosaurů a nejrůznějších monster, které sám vyráběl a kterým doslova vdechoval život stop-motion animací, která se ve filmech využívala až zhruba do 80.ých let 20. stol. Dalšími oblíbenými tituly byly například *Dracula* a *Vraždy v muzeu voskových figurín*.

Ve školním věku se Ray Bradbury zajímal jak o film, tak o literaturu. Prvním literárním dobrodružstvím, kterému propadl, byly časopisecky vydávané příběhy průměrné kvality autora Edgara Rice Burroughse. Ten proslul především příběhy o Tarzanovi. Při tomto zjištění jsem si tedy uvědomila, že chystám-li se komiksově zpracovat Bradburyho povídky, vracím se tím vlastně k jeho vlastním kořenům a prvnímu podnětu k psaní. Dále zjevně Bradburyho inspiroval žánr gotického románu, zejména jeho výrazná osobnost Edgar Allan Poe. Ten o svých povídkách uvažoval jako o ironických, arabeských, děsivých a rozumovacích, což jsou charakteristiky, které lze aplikovat i na Bradburyho literaturu.²²

Kromě filmů a literatury na něj silně působily i zážitky z vlastního života. Velmi obdivoval divadelní a cirkusové prostředí, neméně si ho získala představení kabaretních mágů. Klíčovým pro něj bylo setkání

²⁰ BRADBURY, RAY.: *Hřbitov šílenců*. Praha: Baronet, 2003.

²¹ ČESKOSLOVENSKÁ FILMOVÁ DATABÁZE.: *King Kong*. (2012-04-04). Dostupné z:

<http://www.csfd.cz/film/8135-king-kong/>

²² JUNGWIRT, FRANTIŠEK.: *Doslov*. In BRADBURY, RAY.: *Slunce a stín*. Praha: Mladá fronta, 1963.

s kouzelníkem, který mu po své produkci daroval „vykouzleného“ králíka. Fascinace tímto uměleckým prostředím se promítá hned v několika jeho povídkách. Myslím si, že právě takové prostředí převádí všechna tajemná dobrodružství ze stříbrného plátna a románů do reality a právě setkání těchto světů, toho běžného a toho tajemně záhadného, Bradburyho okouzlovalo.

Ve svých osmnácti letech se definitivně rozhodl věnovat spisovatelskému zaměstnání. Svou kariéru začal přispíváním do časopisu *Weird Tales*, později přicházely i prestižnější nabídky. Při obcházení nakladatelství se seznámil se svou ženou Margueritou a v tom samém roce, kdy uzavřeli sňatek, vyšla Bradburymu první povídková kniha *Temný karneval*. Následovala *Marťanská kronika* a o pět let později *Říjnová země*, ze které jsem vybírala povídky pro bakalářskou práci. Kromě povídek, které tvoří dominantu v Bradburyho díle, napsal i několik románů, *Tudy přichází něco zlého* a *451° Fahrenheita*.

Lehkost jeho literárního projevu podporuje i fakt, že se Bradbury zajímal také o poezii a sám napsal dvě básnické sbírky.

Zajímavé je ovšem Bradburyho ukotvení, či spíš právě nezařaditelnost do konkrétního literárního žánru. Právě díky tomu jsem si jeho knihy tak oblíbila. Jeho povídky v sobě mají vždy určité zamyšlení, či poukázání na nějaký jev či situace pozorované v každodenním životě. Zároveň jsou ovšem příjemně čtivé, vyskytují se zde prvky, které svou záhadností dokážou přilákat velké spektrum čtenářů, od příznivců sci-fi, fantasy a hororu po člověka, který v poeticky laděných úsecích vzpomene s nostalgií na své mládí. Vše je však psáno s takovou lehkostí a přirozeností, že si čtenář tohoto prolínání reality s nadpřirozenem ani nevšimne. Při četbě

nabývá pocitu, jakoby vše bylo možné. Na první pohled běžné skutečnosti a fakta nabývají nových rozměrů a zároveň ožívají temné síly a podivné bytosti, přičemž se tyto záhadné události stávají běžnou součástí života. Podle mého tedy není záměrem čtenáře pouze vyděsit, nýbrž předložit mu natolik zajímavý příběh, který čtenáře dostane, aby zapojil vlastní imaginaci a díval se na svět zase trochu jiným způsobem. Tuto skutečnost jsem si uvědomila nejen při četbě kratších povídek, ale také u Martánské kroniky, která má v tomto ohledu stejné záměry. Je v ní mnoho napětí a fantastických prvků, jako například přítomnost mimozemšťanů, ovšem cílem je opět „pouze“ upozornit na problematiku mezilidských vztahů. Extrémní podmínky jsou tedy pouze jakousi kulisou pro zcela všední příběhy o lidech, jejich snech, představách a strachu.

Povídky Raye Bradburyho mi jsou také velmi sympatické tím, že přes velmi zajímavý a napínavý děj se nesnaží o prvoplánovou senzaci, nýbrž autor u nich vychází ze své vlastní fantazie, která reflektuje jeho osobní zážitky a pocity, čímž se tak jeho témata stávají maximálně upřímnými. Právě tímto se podle mého odklání od ryze fantastického žánru, protože v jeho díle je cítit tato lidskost. Osobní přístup se pak promítá do výběru témat, kdy například povídky věnované záhadným Mexičanům podkládá fakt, že Bradbury Mexiko skutečně navštívil a jeho kulturní tradice ve spojení se specifickou atmosférou mexického venkova jej naprosto uchvátily. Vždy šlo tedy o silné zážitky, ať již získané cestováním, vzpomínkami na mládí, sledováním filmů, či naopak zcela náhodné situace, které jej v životě potkaly.

4.5 žánr sci-fi literatury

Přestože Bradburyho tvorba díky své různorodosti nepatří do žádného určitého literárního žánru, přeci jen nejvíce inklinuje ke sci-fi s hororovým nádechem více, než k čemukoli jinému. I přes fakt, že v tomto žánru existuje mnoho kvalitních děl, bývá sci-fi i dnes řazena spíše k zábavné beletrii mnohdy nevalné literární úrovně. Ráda bych proto představila tento žánr trochu podrobněji, k lepšímu pochopení toho, že i zde existují kvalitní díla. Důkazem může být i pouhé konstatování faktu, že se mezi předchůdci sci-fi objevují takoví klasici světové literatury jako H.G Wells, apod.

Nejprve, ale k samotnému vymezení pojmu fantastika. Velmi výstižná definice je podle mě tato, která říká, že fantazie je schopnost pracovat s představami, jež jsou pouhými analogiemi dříve vnímaného, a vytváření nové závislosti mimo bezprostřední zkušenost.²³ S tímto naprosto souhlasím a myslím si, že právě tato charakteristika je velmi přílehlavá právě pro Bradburyho povídky v Říjnové zemi. Zamyslím-li se, veškeré strachy vlastně proudí z člověka samotného. Nejistota nastává, když si uvědomí propast mezi důvěrně známým, poznaným, tedy pro něj bezpečným a záhadou obestřenou strachem z neznámého. Se strachem pospíchá do bezpečí s větou nahlodávající „zdravý rozum“, pořád zde stojí ta věta s otázkou. Co kdyby se to doopravdy mohlo stát? Právě těchto emocí a schopností lidské představivosti Bradbury mistrně využívá ve svých povídkách. Často si hraje s lidským strachem tím způsobem, že pointu úplně nezakončí, nechá otevřený konec, čímž se zde objevuje onen okamžik strachu z neznámého, který si naše mysl doplňuje mnoha

²³ Sest. NEFF, ONDŘEJ; OLŠA, JAROSLAV.: *Encyklopedie science fiction*. Praha: Asociace fanoušků science fiction; H&H, 1995.

alternativami, které v nás vzbuzují mnohem větší úzkost, než konkrétní rozuzlení a vysvětlení. Líbí se mi, že Bradburyho čtenáři jsou kromě pojmutí samotného příběhu nuceni s ním dál pracovat, zaměstnat tak svou mysl a odpoutat se od logicky vysvětlovaného věcného světa tak, jak jej známe z každodenního života. Fascinuje mě na tom právě to, jak přirozeně tato spisovatelova kouzla působí. Nejdříve čtenáře uvede do situace, která by mohla být naprosto reálná, ovšem pak rozehraje tuto hru, do které se člověk dostane velmi plynule. Následně tedy vnímá svůj strach jako opodstatněný.

Zajímavé je také, že velkou roli ve vývoji scifi sehrál romantismus, který hledal krásu ve všem netradičním a záhadném.²⁴ V tomto období vzniklo stěžejní dílo sci-fi, ale také hororové literatury, Frankenstein od Marry Shellyové. Shellyová s Poem měli jistě vliv na Bradburyho tvorbu a vnímání světa. Ray Bradbury však ve své tvorbě navazuje i na další klasiky žánru. Jedním z nich byl H. G. Wells, který byl průkopníkem vědeckofantastického románu. Ve svých knihách zvažoval negativní dopady průmyslového vývoje na lidstvo. I když se od této doby, 18. století, podoba fantastické literatury samozřejmě vyvíjela a rozrůstala o další podžánry, dle mého názoru se v Bradburyho tvorbě odráží inspirace právě těmito zakladateli a průkopníky, kteří se prostřednictvím scifi zamýšleli nad dopadem technického vývoje na lidskou společnost a nad osudem celého lidstva v budoucnosti se zřetelem na lidskou nedokonalost.

²⁴ WIKIPEDIA.: *Romantismus (literatura)*. (2012-03-10). Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Romantismus_%28literatura%29

5 Proces tvorby

Při tvorbě knihy jsem nejdříve začala kreslením komiksových částí povídek, teprve poté následovalo doplnění textem a ilustracemi k povídkám Trpaslík a Kosa. Tento postup jsem zvolila z toho důvodu, aby ilustrace na komiksové části svým stylem lehce navazovaly. Vycházela jsem tedy ze svých kreseb v komiksech, ale ilustrace jsem oprostila od barvy. Kresby v uvolněné černé lince se pak mnohem lépe začlenily do textu a zároveň nepostrádají spojitost s kresbami v komiksu.

Při tvorbě samotných komiksů jsem začala přípravnými kresbami a ilustracemi. Ty nejdříve nekorespondovaly přímo s vybranými povídkami, šlo pouze o to, abych si ujasnila, jakým způsobem vyjádřím své pocity z četby. Začala jsem tedy kresbami (viz Příloha 1), které se tematicky dotýkaly zpracovávaných příběhů. V průběhu kreslení jsem se pak rozhodla pro techniku a barevnost zpracovávaných komiksů a ilustrací.

Dalším krokem byla již příprava pro rozvržení komiksového příběhu. Na základě textu z originální knihy Říjnová země jsem si vytvořila velmi jednoduchý textový scénář, ve kterém jsem si vypsala hlavní body děje na jednotlivých stránkách textu povídky. Z těchto bodů jsem pak vytvořila scénář pro komiks. Zpočátku to byl pouze scénář textový, kde jsem si ujasnila, co by se na té které konkrétní straně komiksu mělo odehrát. Po tomto rozvržení byl již jasný počet stran a tento textový scénář jsem převedla do obrazového náčrtku celého komiksového příběhu (viz Příloha 2). Při tomto překreslení jsem zároveň vymýšlela rozvržení jednotlivých komiksových okének a jejich obsahu. Při tomto rozvrhování jsem myslela na to, aby okénka v rámci stránky působila dynamicky. Z tohoto důvodu jsou některá menší, některé ukazují pouze detail a jsou zařazeny i

celostránkové pohledy na prostředí, kde se příběh odehrává. Nevyhýbala jsem se ani netradičním tvarům okének. Tato dynamika však nesmí být na úkor čitelnosti, proto jsem se držela klasického postupného vyprávění, okénko po okénku. Při tomto rozvrhování jsem se snažila uvědomovat si vždy kompozici v rámci jednoho komiksového okénka, ale zároveň vnímat působení tohoto obrázku v kontextu celé strany a dvoustrany. Šlo mi také o to, aby takové rozvržení nebylo na dvou stránkách identické. Pro každý úsek příběhu, který je obsažen na jedné komiksově straně, jsem hledala originální řešení, co se týká kompozice. Tu jsem mimo jiné uzpůsobovala příběhu, aby byl výsledek pro čtenáře dobře čitelný, srozumitelný a aby takové rozvržení ještě více podpořilo kreslený příběh. Například v tom okamžiku, kdy v povídce Další v řadě schází Marie a Joseph do podzemní krypty, neví, co je čeká. Čtenář je na tom ovšem stejně, protože právě tento okamžik jsem umístila do posledního okénka dvoustrany. Další pokračování příběhu se čtenář dozví až po otočení listu, mezitím je stupňováno jeho napětí.

Při kreslení komiksu jsem nejdříve tužkou jemně načrtla vymezení jednotlivých okének, do kterých jsem poté přímo kreslila. Některá okénka jsem prokreslovala více do detailu, některá jsou méně barevná, tato nevyváženost umožňuje komiksu dýchat. Barevnost jsem použila u prvního komiksového zpracování povídky rozmanitější, což se skvěle hodí k barevnému Mexiku. Povídka Trpaslík je laděná do nafialovělých tónů horkého večera a povídka Kosa, odehrávající se uprostřed lánu dozrávající pšenice má odstíny žluté a zemité šedé a béžové (viz Příloha 3).

Styl kresby je uvolněný, někdy až chaotický, což mi však přijde, zejména u první povídky, velmi příznačné a hodící se k tématu. Chtěla jsem kresbu

nechat mluvit samu za sebe, proto jsem ji dodatečně, kromě přidání textů, nijak digitálně neupravovala. Myslím, že takto je zřetelná přirozenost.

Co se týká ilustrací v textu (viz Příloha 4), vycházejí svým stylem z kreseb v komiksu, jsou však vzdušnější a uzpůsobeny pro samostatné fungování bez okolního prostředí nebo rámečku.

5.1 Práce s textem v komiksu

Textová pole v komiksu jsem řešila dodatečným přidáním v počítači. Písmo jsem ručně napsala (viz Příloha 5) a po oskenování vložila do jednotlivých okének. Snažila jsem se, aby text nijak nekazil dojem z jednotlivých obrázků, aby nebyl rušivý. Proto jsem zvolila patkové písmo, které připomíná dobu, kdy Bradbury povídkovou sbírku Říjnová země tvořil, tedy písmo typické pro psací stroje. Podkladem je papír stejného tónu jako u komiksů. Ručně psaná podoba písma je pro kreslený komiks podle mého optimální. Nepůsobí nijak nepatříčně, což bylo mým cílem.

Texty v komiksu jsem se oproti předloze snažila co nejvíce minimalizovat, zároveň však ponechat příběhu jeho srozumitelnost. Dialogy postav jsou tak sice redukovány, přesto komiks obsahuje veškerý děj, který je popsán v předloze. Texty popisů prostředí jsem téměř všechny vynechala. Právě zde je totiž prostor pro působení atmosféry výtvarného zpracování komiksů.

Při vybírání z variant zpracování názvů kapitol knihy, tedy názvů povídek, jsem se rozhodovala, jak toto písmo řešit. Nakonec jsem se opět rozhodla pro ručně psané písmo, které koresponduje se stylem kreseb v knize a zároveň s texty v komiksových bublinách. Tímto způsobem jsem zpracovala i název a titulní stranu této komiksové knihy.

6 Technologická specifiká

Při tvorbě komiksu jsem použila obyčejný skicákový papír gramáže 90g/m². Líbil se mi jeho mírně zažloutlý odstín a dobře se mi na něj kreslilo. Pro kresbu jsem použila kombinovanou techniku, pro kterou jsem využila fixy různé tloušťky, tuž a akvarelové barvy. Kresbu jsem poté digitálně neupravovala, jedinou změnou ve výsledné podobě oproti originálům jsou naskenované a v počítači vložené bubliny s textem.

Pro veškerou úpravu v PC jsem použila programy Adobe.

7 Popis díla

Výsledná kniha (viz Příloha 6), jak je popsáno v definici tématu v úvodu práce, je rozdělená celkem do tří částí. Po titulu, který nese název Ray Bradury: 3 povídky, následuje první kapitola s povídkou Další v řadě. Tento příběh je kompletně zpracován komiksovým způsobem, děj je vyprávěn komiksovými políčky celkem na osmnácti stranách. Následuje další povídka, Trpaslík, která začíná sedmi komiksovými stranami. Na dalších stranách je příběh již vyprávěn textem za doprovodu ilustrací. Poslední povídka, Kosa, naopak textem začíná, poté se v ní objeví několik tušových ilustrací a je pouze komiksově dokončena posledními pěti stranami.

Kniha má velikost oříznuté A4, tedy formát příjemný pro čtení jak textových, tak komiksových částí.

Předsádku tvoří abstraktní motiv (viz Příloha 7), který se svým laděním hodí ke všem povídkám i ilustracím.

7.1 Další v řadě

Tato povídka je oproti ostatním dvěma obsahově nejrozsáhlejší. Také z tohoto důvodu jsem jí komiksovým přepisem zredukovala na pouhých osmnáct stran.

Pojednává o Marii a Josephovi, kteří si z USA vyjedou na dovolenou do malého mexického městečka. Tento den se chystají na návštěvu tamních proslulých vysušených mumií. V městečku stále přetrvává atmosféra nedávno proběhlého Svátku mrtvých, El Día de Muertes. V ulicích je ještě nesundaná výzdoba a přítomnost smrti je tu stále aktuální. Takto naladění se Joseph s Marií vydávají na kopec za městečkem, na jehož vršku je ten proslulý hřbitov. Potkají zde hrobníka, který je ochotně zavede do krypty a

přítom vysvětluje, jak chodí pohřbívání v této vyprahlé pustině a jak došlo k tomu, že mumie jsou zakonzervované jakoby v živé podobě. Po tomto silném zážitku je Marie velmi otřesená, zatímco Joseph vše hodí za hlavu a karikujícími podobami zemřelých se spíše baví. Od té chvíle se pohled na celé toto městečko a jeho lidi pro Marii změní. Začíná ji obklopotvat smrt, proto se snaží Josepha přesvědčit, ať jedou zpět do USA, nebo alespoň do jiného mexického města, chce co nejdále od mumií. Myšlenky na ně jí provázejí kamkoliv jde. Snaží se tyto vidiny zahnat četbou amerických časopisů. Nakonec Josepha přesvědčí k odjezdu, jako naschvál se však v tu chvíli rozbije auto. Marie je stále neklidnější. Cítí, že jí všudypřítomná smrt pohlcuje a stravuje. Vzpomíná na své dětství, přemítá o víře, která by jí mohla spasit. Nakonec jí tyto chmury přemůžou a Joseph se vrací domů sám. Konec je mírně otevřený, v povídce není výslovně napsáno, zda Marie zemřela, ale vše k tomu směřuje.

Zajímavé je, že Bradburyho povídky jsou sice velmi fantaskního rázu, ovšem vždy psané na základě nějaké vlastní zkušenosti či vzpomínky. Tato vychází ze zážitku, kdy navštívil Mexiko i tyto mumie. Věřím, že takový zážitek v člověku zanechá velký dojem.

Po přečtení povídky jsem se snažila vyhledat obrázky Mexika, hřbitovů a výzdoby, kterou Mexičané oslavují Den mrtvých. Tyto detaily jsem pak využila v komiksu (viz Příloha 8). Atmosféra příběhu mísí rozvernou radost z oslav s temným podtónem všudypřítomné smrti. Použila jsem proto pestřejší rozjásanou barevnost, která se ovšem v průběhu příběhu mění. Na začátku je optimisticky světlá, žlutavá, poté se mění podle děje, až končí agresivní červenou. Temný podtón příběhu je vyjádřen černou linkou a přítomností černých tušových ploch.

Kromě barevnosti je atmosféra podpořena zdůrazněním mimiky samotných ústředních postav, tedy Marie a Josepha. Snažila jsem se, aby z jejich tváří byl skutečně cítit strach, překvapení a veškeré emoce, které je v povídce provázejí. Z počátku veselé výrazy se postupně mění ve vrásčité obličejy s propadlými tvářemi a kruhy pod očima.

Co se týká dobového ukotvení, ze samotné četby přesná datace nijak nevyplývá a ani není pro příběh důležitá. Proto jsem zvolila neutrální dobu a snažila se zaměřit spíše na atmosféru příběhu a emoce postav, než na dodržování dobových rekvizit. Náladu Mexika po oslavách svátku smrti jsem dotáhla použitím typických detailů, jako jsou veselé kostry, náhrobky zdobené žluto-oranžovými květy, nebo třeba další typickou proprietou v podobě cukrových lebek, na nichž jsou polevou napsaná jména zemřelých, které se během tohoto svátku prodávají v ulicích.

7.2 Trpaslík

Povídka Trpaslík je psaná na základě Bradburyho fascinace cirkusem a pouťovým prostředím, kde se vždy vyskytovala velká koncentrace zajímavých a tajemných lidí.

Povídka začíná okamžikem, kdy jde Aimee navštívit svého známého, který pracuje v lunaparku na mořském pobřeží. Když k němu dorazí, Ralph jí poví o zajímavém návštěvníkovi, který na jeho atrakci, zrcadlové bludiště, chodí každý večer. Ale pouze v době, kdy většina ostatních návštěvníků již odchází a on je v bludišti sám a nerušen. Je to trpaslík, kterého v bludišti zajímá zvětšovací zrcadlo, před kterým si přestavuje, jaké je to být velkým a šťastným člověkem. Ralph ho při tom vždy tajně pozoruje a má z toho cynickou zábavu. Baví se tím, jak je trpaslík k zrcadlu připoután. Když o tom řekne Aimee, té je trpaslíka líto a chce mu pomoci.

Proto mu domů objedná stejné zvětšovací zrcadlo, aby měl svou iluzi pořád na očích a byl šťastnější člověk. Ralphovi to zdá nesmyslné a v poslední večer, kdy trpaslík do zrcadlového bludiště přijde, vymění zvětšovací zrcadlo za zmenšovací. To trpaslíka natolik vyděsí, že běží ke střelnici, ukradne pistoli a zmizí ve tmě.

Tato povídka začíná za horkého letního večera, proto jsem zvolila nafialovělou barevnost v kombinaci s černou tuší, která tuto náladu dobře vystihuje (viz Příloha 9).

Tváře Aimee a Ralpa jsou zdravé a veselé, zatímco trpaslík je zasmušilý, s podmračeným výrazem.

Ilustrace ke komiksu zobrazují trpaslíka alias pana Horu v mládí, Ralpa a Aimee, která počítá peníze na zrcadlo pro pana Horu.

7.3 Kosa

Poslední povídka začíná textem, ve kterém se dozvídáme o tom, jak se Drew, jeho žena Molly a děti Suzie a Drew dostali k domku v pšeničném poli. Přicestovali autem, protože jejich otec hledal práci. Tato skutečnost se taktéž váže k životu autora Raye Bradburyho. Je zřejmé, že se inspiroval událostí z vlastního života, když se v dětství musela celá rodina stěhovat, protože otec ztratil práci. Byla to doba hospodářské krize a stěhování celých rodin nebylo ničím výjimečným.

Poté co se rodina usadí v domku, který je jakýmsi zázrakem plný zásob potravin, Drew začne s prací na poli. Ovšem ta, stejně jako stařík, kterého našli v domě hned první den, mrtvého s pšeničným klasem, je stejně záhadná. Drew ihned pozná, že se děje něco podivného, má dojem, že pole se nechová přirozeným způsobem. Po nějaké době přijde na to, že

pšeničné klasy jsou lidské životy a on, jeho správce, tak vládne smrtelnosti. Svou práci přijme, ale chce odjet ihned, když si uvědomí, že právě usekl klas své matky. To, že zemřela, se mu potvrdí dopisem, který následně obdrží. S Mollyiným přáním zůstat ovšem setrvá a pokračuje ve své práci. Vymyslí plán, že když se vyhne klasům své rodiny, zajistí jim nesmrtelnost. Podle toho začne také žnout, ale cítí, že to není správné. Po požáru domku zjistí, že uprostřed ohně jeho rodina stále přežívá, ovšem v podivném polospánku, který není spánkem živých. Pochopí, že sice kosou vládne nad životy lidí, nikoliv však svévolně a začne klasy opět žnout v určeném pořadí.

Hlavními prvky, které tvoří atmosféru v komiksovém zpracování je zrající pole (viz Příloha 10). Proto jsem zvolila převážně žluté odstíny v kombinaci s šedou. Černá tuš se zde vyskytuje ve stejné funkci, jako u dvou předešlých příběhů. V této konkrétní povídce je navíc kontrastem k veselé žluté.

Důležitou postavou je tu otec rodiny, Drew, který po příjezdu na záhadnou farmu bojuje s mocí, která jej skrze kosu ovládá. Rozhoduje se, zda odjet a uvrhnout celou rodinu opět v nejistotu ohledně živobytí, či zda na farmě setrvat, ač je jeho práce zde velmi prapodivná. Veškeré starosti se mu zobrazují ve vráscitém obličejí a ustaraném výrazu, který jsem se jeho podobě snažila vtisknout.

Komiks doplňují tušové ilustrace Drewa, jeho ženy a staříka, který jim farmu prostřednictvím závěti odkázal.

8 Přínos práce pro daný obor

Můj komiks je zpracován tradičním způsobem, tedy kresbou v po sobě jdoucích okénkách. Přesto má však mnohem uvolněnější způsob zpracování než například „hrdinské“ komiksy, kde linka kresby bývá pevná a dynamická. Uvolněná linka se podle mě k těmto příběhům hodí více. Šlo mi především o autentičnost, přiznanou ruční práci. Vedle digitálně upravované kresby opět přichází ke slovu originální, neupravovaná kresba. Záměrně jsem komiks po nakreslení digitálně neupravovala a právě tento fakt může čtenáře oslovit. Kromě způsobu zpracování upoutá kniha i obsahem, tedy kombinací textu, ilustrací a komiksu. Kniha je proto atraktivní pro dospělé, protože to není „jen“ obrázkový příběh a naopak pro mladší čtenáře má jistý přesah. Přínosem je tedy zajímavě koncipovaná kniha, přitahující čtenáře populární komiksovou formou.

9 Silné stránky

Předností výstupu mé bakalářské práce je určitě fakt, že byl splněn cíl práce. Kniha má ve výsledku podobu čtenářsky příjemné publikace. Jejím kladem je ruční zpracování ilustrací i celkové úpravy, což čtenář ocení jako originální a osobitý přístup.

Kladem je krom způsobu zpracování také dobrá čitelnost knihy, včetně komiksu, kde je počet okének na stranu, i samotný text v nich organizován s ohledem na dobrou orientaci pro čtenáře.

Další výhodou knihy je nesporně i její variabilita, co se týká vytištění knihy. Celý koncept funguje jak v podobě barevné knihy v pevné vazbě s přebalem, tak v podobě lepeného sešitu s komiksy v tónech jednoho odstínu, což je ekonomicky výhodnější.

10 Slabé stránky

Výsledná bakalářská práce, tedy zpracování povídkové knihy, se drží původního konceptu. Práce na celé knize a na kreslení komiksů mě bavila, protože právě zde jsem mohla využít své předešlé zkušenosti s komiksem, a to v mnohem rozsáhlejší podobě než doposud. Nabyla jsem také zkušeností, co se týká úpravy knižní publikace.

Vzhledem k vynaložené práci si myslím, že kniha je zpracována kvalitně.

11 Seznam použitých zdrojů

a) Knižní a periodická literatura

1. KAFKA, FRANZ; NAKRES. GATARIK, VÁCLAV.: *Proměna*. Praha: Garamond, 2009.
ISBN: 978-80-7407-064-8.
2. OTT, THOMAS.: *Cinema Panopticum*. Praha: Mot, 2005. ISBN: 80-86661-11-3.
3. SFAR, JOANN.: *Malý princ podle knihy Antoina de Saint-Exupéryho*. Praha: Albatros, 2009. ISBN: 978-80-00-02319-9.
4. McCLOUD, SCOTT: *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art, 2008.
ISBN: 978-80-7381-419-9.
5. GROENSTEEN, THIERRY: *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. ISBN: 80-7294-141-0.
6. HAMILTON, TIM; BRADBURY, RAY.: *451° Fahrenheita*. Praha: Baronet, 2009.
ISBN: 978-80-7384-278-9.
7. GAIMAN, NEIL.: *Křehké věci*. Frenštát pod Radhoštěm: Polaris, 2007.
ISBN: 978-80-7332-101-7.
8. BRADBURY, RAY.: *The Homecoming*. Harper design, 2006. ISBN13: 9780060859626.
9. ANDERSSON, MAX.: *Kontejner*. Praha: Mot, 2003. ISBN: 80-86661-01-6.
10. TALBOT, BRYAN.: *Pohádka o zlobivé kryse*. Praha: 3-Jan, 2008.
ISBN: 978-80-86839-23-3.
11. BRADBURY, RAY.: *Slunce a stín*. Praha: Mladá fronta, 1963.

12. Sest. NEFF, ONDŘEJ; OLŠA, JAROSLAV.: *Encyklopedie science fiction*. Praha: Asociace fanoušků science fiction; H&H, 1995. ISBN: 80-85390-33-7; 80-85787-90-3.
13. BRADBURY, RAY.: *Hřbitov šílenců*. Praha: Baronet, 2003. ISBN: 80-7214-586-X

b) Internetové zdroje

1. WIKIPEDIA.: *Ray Bradbury*. (2012-02-20). Dostupné z:
http://cs.wikipedia.org/wiki/Ray_Bradbury
2. WIKIPEDIA.: *Čtyřlístek (komiks)*. (2012-02-20). Dostupné z:
http://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cty%C5%99I%C3%ADstek_%28komiks%29
3. Komiksfest!.: *Bryan Talbot: Pohádka o zlobivé kryse*. (2012-02-25).
Dostupné z:
http://www.komiksfest.cz/2008/knihy/bryan_talbot_pohadka_o_zlobive_kryse
4. WIKIPEDIA.: *Tarzan*. (2012-03-23). Dostupné z:
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Tarzan>
5. WIKIPEDIA.: *Marvel Comics*. (2012-03-26). Dostupné z:
http://cs.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics
6. WIKIPEDIA.: *Manga*. (2012-03-26). Dostupné z:
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Manga>
7. WIKIPEDIA.: *Romantismus (literatura)*. (2012-03-10). Dostupné z:
http://cs.wikipedia.org/wiki/Romantismus_%28literatura%29

8. THE ART OF DAVE MCKEAN.: *Illustrated by McKean*. (2012-03-06).
Dostupné z: <http://www.mckean-art.co.uk/>
9. ČESKOSLOVENSKÁ FILMOVÁ DATABÁZE.: *King Kong*. (2012-04-04).
Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/8135-king-kong/>

12 Resumé

At the beginning of this theoretical work, I explained my topic, Illustrated book, which consists of three tales. First short story is called The next in line. It is about two people, who visited mummies in Mexico. Second story, The Midget, is about small person, who loves the thought of being a tall man, so he loves to watch himself in a mirror, which makes him bigger. The last tale is about a man, who came to house and field, but when he starts to reap, he realizes, that he is killing people.

Then I described the specific way of Bradbury's writing. That is the reason why he is so unique and worth to remind for today's readers.

After that I added some information about comics history and my favorite comics books, which were also my inspiration for this work.

Moreover I described each tale in my book separately, the way I was thinking about it and the way I organized the whole thing. I decided to make it exceptional by combining illustrations, comics drawings and text together to make it well readable for today's people.

13 Seznam příloh

Příloha 1

Přípravné kresby

Příloha 2

Náčrtky během tvorby komiksu

Příloha 3

Srovnání barevnosti komiksů

Příloha 4

Ilustrace k textu

Příloha 5

Použití písma

Příloha 6

Výsledná kniha

Příloha 7

Předsádka

Příloha 8

Kresby k první povídce

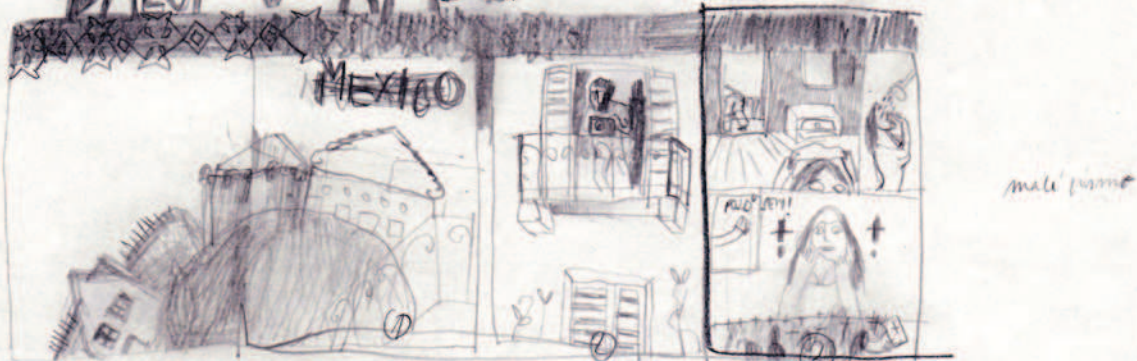
Příloha 9

Kresby ke druhé povídce

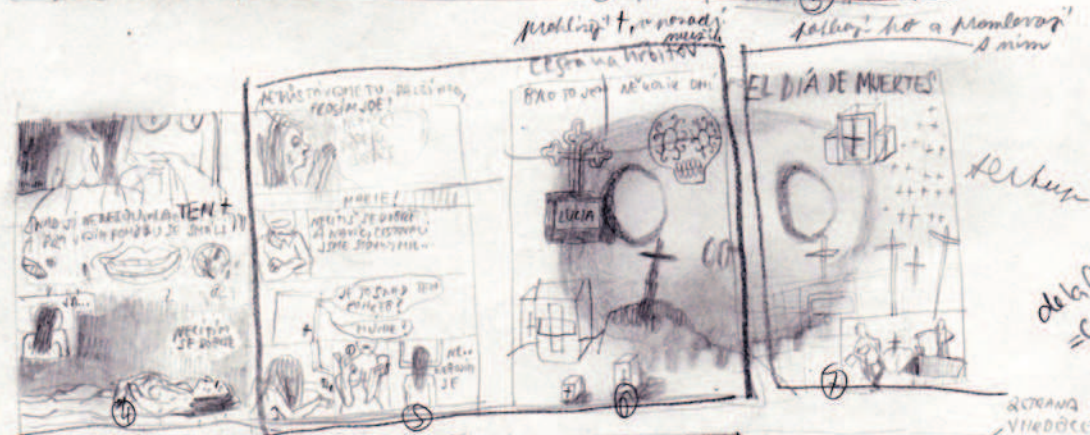
Příloha 10

Kresby ke třetí povídce

DALŠÍ V ŘADĚ



malé posune



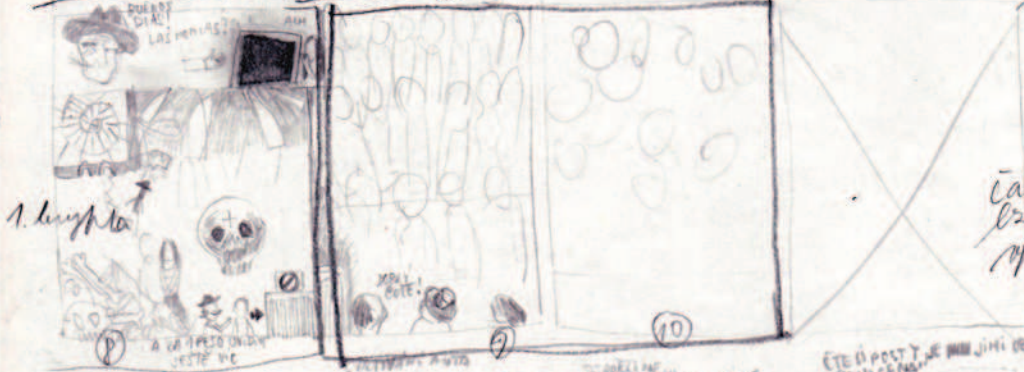
malé posune

malé posune

malé posune

de la Cámara
= Camara Felix Emil
Josef Karel

malé posune



malé posune

částek po mumiích
že játe sam něco
oprást.

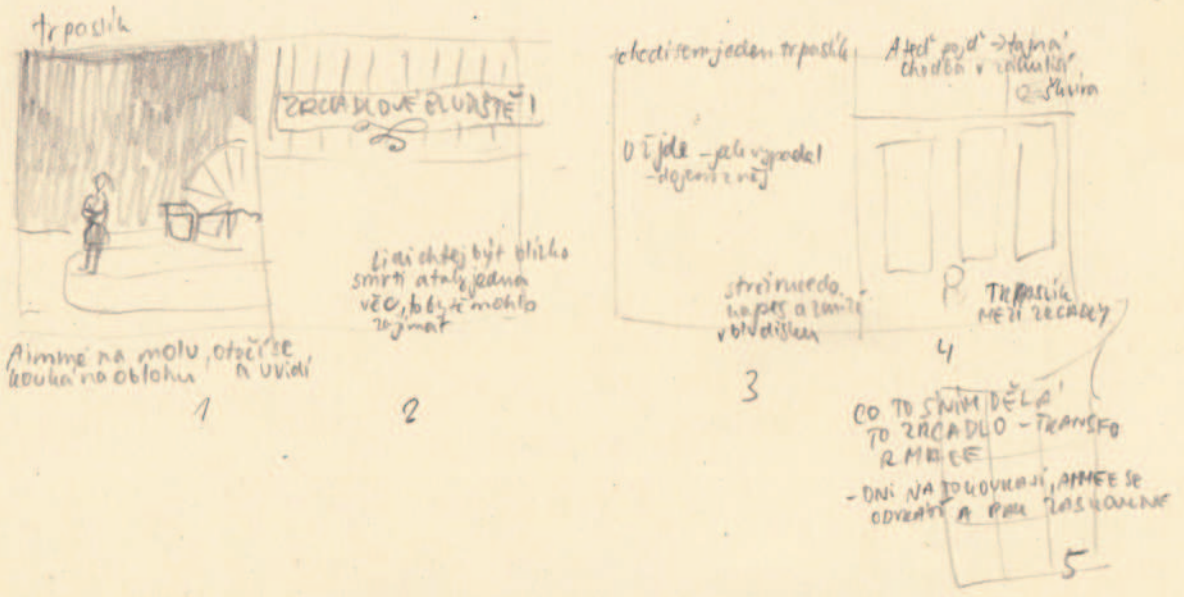


11

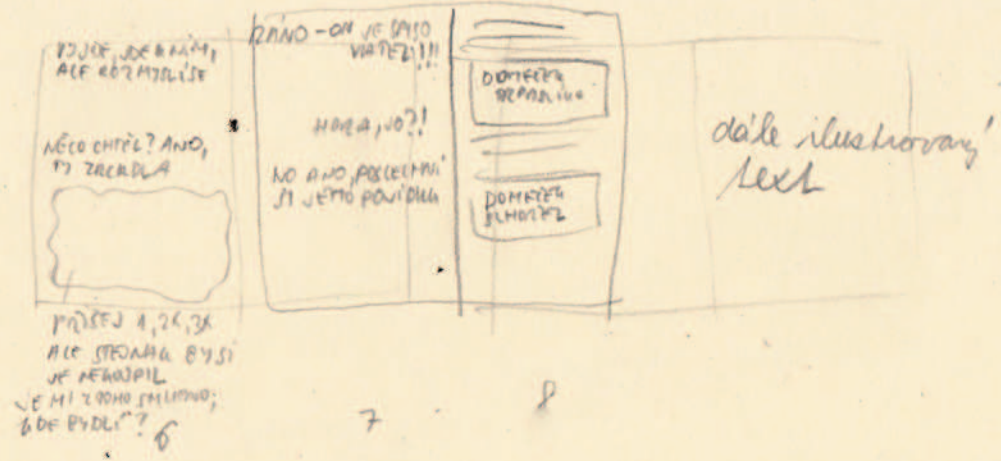
12

13

14



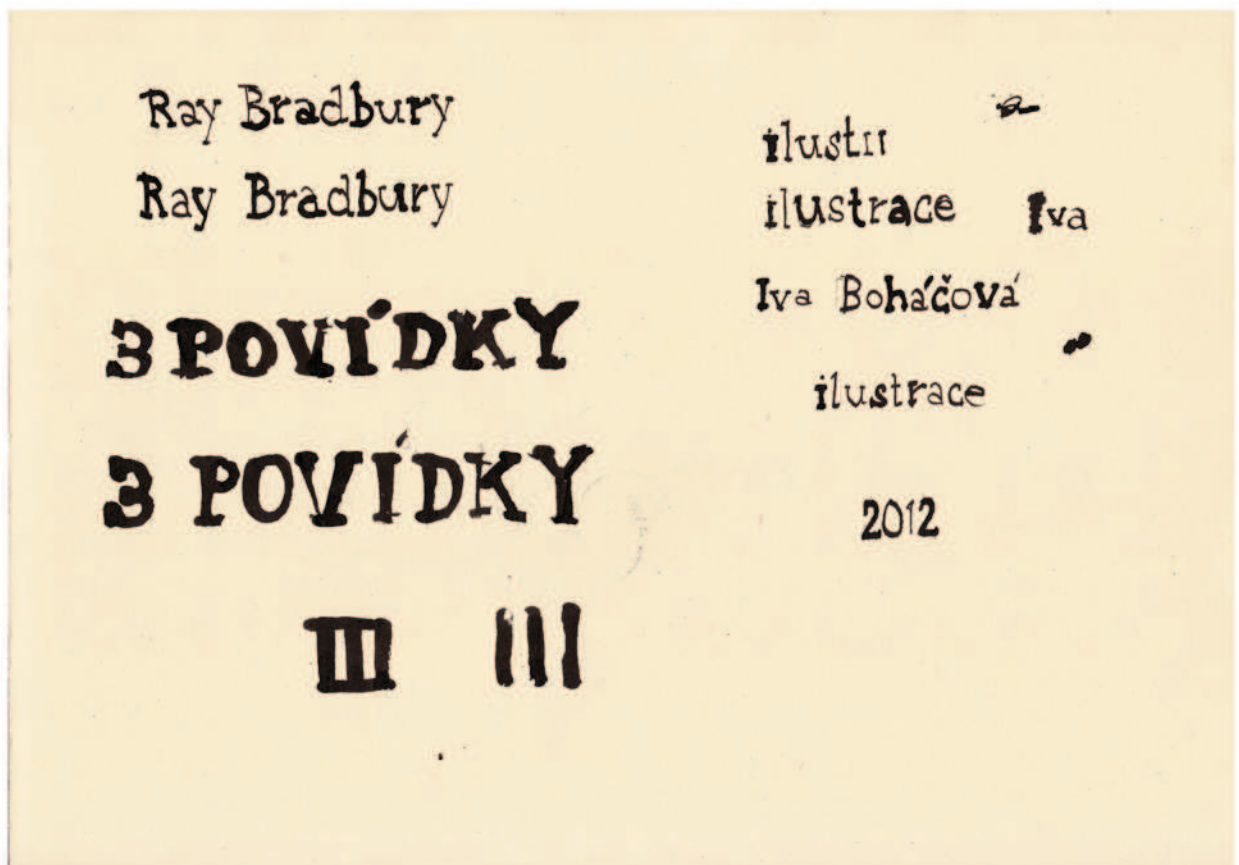
PŘEROD V TEXT KTRASLIKOVĚ POUVÍCE



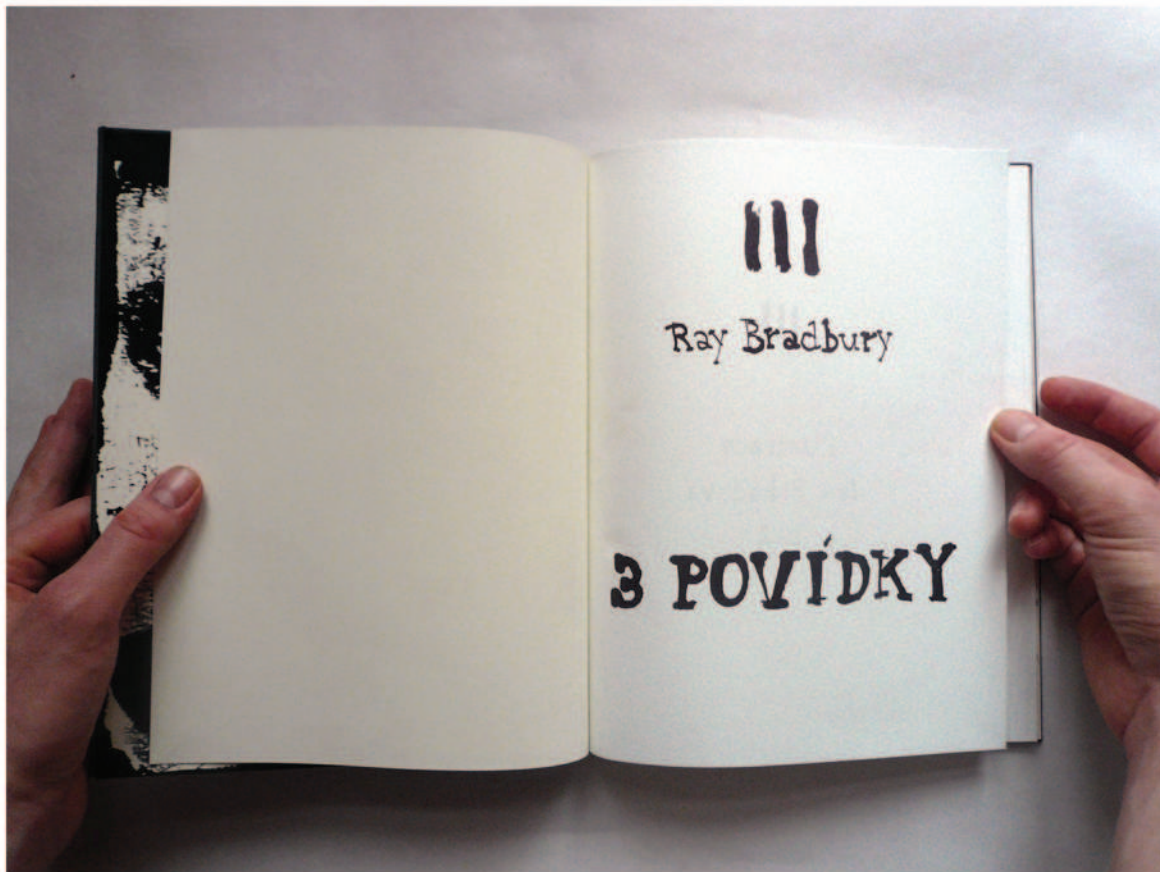
Příloha 3 / ukázka 1, 2, 3







Příloha 6 / foto 3, 4 (zdroj: vlastní foto)



Příloha 7 / foto 1 (zdroj: vlastní foto)







