

Univerzita Karlova
Filozofická fakulta
Katedra filmových studií



Bakalářská práce
Oto-Antonín Goldflam

Adaptace děl Franka Millera:
možnosti převodu komiksu do filmu

Adaptations of Frank Miller's Graphic Novels:
Possible Ways of Translating Comics into Film

Praha 2023

Vedoucí práce: doc. Mgr. Petr Szczepanik, Ph. D.

Poděkování

Předně bych chtěl poděkovat vedoucímu své práce, doc. Mgr. Petr Szczepanik, Ph. D., za cenné rady, které mi pomohly směřovat práci tím správným směrem. Dále děkuji své rodině za to, že mě po celou dobu v psaní podporovala. Velké díky patří také mým kamarádům za vzájemnou motivaci a rady při psaní.

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

Abstrakt (CS)

Komiksové filmy jsou nezanedbatelnou součástí současné kinematografie, ze svých předloh však často přebírají pouze postavy či základní dějovou linku. Tato práce ukazuje, že do filmové adaptace je možné vnést také jiné prvky původního díla, a to takové, které by se na první pohled mohly zdát z prvního média do druhého nepřenositelné. Jako vzorek byly použity filmové adaptace grafických románů Franka Millera, především filmy *300* a *Sin City*.

Práce sleduje, jak se ve filmových adaptacích odráží jednotlivé prvky typické pro komiks (např. panely a jejich rozvržení, styl kresby, narativní struktura, scénář a lettering) a čím jsou tyto doplněny (např. hudba, zvuk, pohyb, casting). Komparativní analýzou filmů a jejich předloh zjišťujeme, jak věrné adaptace opravdu jsou, ale snažíme se též poukázat na to, jak rozdílné mohou být přístupy tvůrců filmů k předlohám.

Cílem je také ukázat, které ze zmíněných prvků lze do filmové řeči přenést a jakými způsoby, a se kterými je to naopak obtížnější, ve druhém případě poté odhalit, jsou-li tyto ztráty něčím kompenzovány.

Abstract (ENG)

Comic book movies are a significant part of contemporary cinema, however, they often take only the characters or the basic plot line from their source material. This thesis is intended to show that other elements of the original can also be brought into a film adaptation, ones that at first glance might seem non-transferable from one media to another. Film adaptations of Frank Miller's graphic novels will serve as a sample, focusing primarily on the films *300* and *Sin City*. The thesis looks at how the film adaptations reflect the various elements typical of comics (e.g. panels and their layout, drawing style, narrative structure, script and lettering) and what these are complemented by (e.g. music, sound, movement, casting). Through comparative analysis of both films, their prequels, and other adaptations, we want to determine how faithful the adaptations really are, but also to highlight how different the filmmakers' approaches to the source material can be.

The aim is also to show which of the elements mentioned above can be transferred into film language and in what ways, and which are more difficult to translate, and in the latter case to reveal if these losses are compensated.

Klíčová slova

Komiks, filmová adaptace, Frank Miller, Sin City, 300, Robert Rodriguez, Zack Snyder

Keywords

Comics, film adaptation, Frank Miller, Sin City, 300, Robert Rodriguez, Zack Snyder

Obsah

1. Úvod	6
2. Komiks a film	8
3. Adaptační studia a komiksové filmy	12
4. Frank Miller	15
5. Vymezení základních pojmů	18
Analýza vybraných adaptací	20
Část 1.: Obraz	22
1.1. Panely a jejich layout	22
1.2. Koloring	34
1.3. Kresba a stylizace	41
Část 2.: Slovo	44
2.1. Narativ a dialogy	44
2.2 Slova/Zvuky	49
Závěr	54
Zdroje	57

Obrazová příloha: viz přiložený dokument.

1. Úvod

Komiksové filmy jsou neoddělitelnou součástí současné Hollywoodské mainstreamové tvorby posledního desetiletí.

„Today, it is impossible to ignore cinema’s heavy reliance on comics, From superheroes to Spartan warriors, comics have moved from the fringes of pop culture to the center of mainstream film production,“

píše ve své knize Liam Burke.¹ Jeho tvrzení můžeme doložit například faktem, že v žebříčku deseti nejvýdělečnějších filmů z roku 2022 se umístily čtyři filmy, jejichž hrdinové a příběhy mají svůj předobraz právě v komiksu (zde se povětšinou jedná o specifický žánr superhrdinských filmů).² Zde hovoříme především o filmech studií *Marvel* a *DC*, které z komiksů čerpají inspiraci co se týče příběhu a postav, z hlediska filmového však (kromě extenzivního užití CGI) používají konvenční metody, jež médium, ze kterého vycházejí, neodrážejí. Současné komiksové filmy se od komiksu mohou vzdalovat také tím, že původními postavami a příběhy se pouze inspiřují, poté ale staví spíše na dalších současných i klasických dílech světové kinematografie.³

Cílem této práce je ukázat, že kromě zmíněné inspirace příběhem či přenesení komiksových postav do čistě filmového prostředí, lze dosáhnout také adaptace média samotného, jinak řečeno přenesení základních prvků typických pro komiks do filmu.

Jako základ pro svou analýzu jsem zvolil filmy *300: Bitva u Thermopyl* (300, r. Zack Snyder, 2006) a *Sin City – město hříchu* (*Sin City*, r. Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, 2005). Důvodem výběru těchto filmů je nejen specifické postavení autora předlohy a jeho tvorby v historii komiksu, ale také kontext doby, ve které filmy vznikaly a míra jejich vlivu na

¹ Liam Burke, *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Modern Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 4.

Vlastní překlad: Kinematografie se v dnešní době ve velké míře spoléhá na komiks. Od spartských bojovníků až po superhrdiny, komiks se posunul z okraje pop kultury do středu dění filmového mainstreamu.

² Viz 2022 Worldwide Box Office. *Box Office Mojo*. Dostupné na <<https://www.boxofficemojo.com/year/world/2022/>> [cit. 20. 6. 2023].

³ Z poslední doby můžeme zmínit filmy *Joker* (r. Todd Phillips, 2019) a *Batman* (*The Batman*, r. Matt Reeves, 2022), které jsou inspiřovány v prvním případě tvorbou Martina Scorsesseho, ve druhém filmy Davida Finchera.

komiksové filmy 21. století. Jedná se navíc o díla, která jsou navzájem velmi odlišná, a to jak předlohou samotnou, tak i přístupem tvůrců k jejich filmovému zpracování. Na základě těchto odlišností se lze domnívat, že každý z nich přinese trochu jiné výsledky. Jejich jedinečnost, co se týče specifické práce s médiem komiksu, bych rád ukázal také v kontrastu s jejich pokračováními a dalšími filmovými adaptacemi tvorby Franka Millera.⁴

Analýza těchto dvou filmů a jejich porovnání s dalšími souvisejícími snímky by měla prokázat, že *300* a *Sin City* fungují nejen jako adaptace, ale také jako remediace. Tedy že nepřenášejí pouze narativ, ale pracují také s prvky výchozího média a specifickými prvky dané předlohy. Taktéž je představeno, jak se jednotlivé prostředky typické pro médium komiksu do těchto filmových adaptací promítají, jak je v některých případech prostředky filmového média kompenzují, ale také které z nich do filmů přeneseny nebyly.

Základní otázky a cíle této práce tedy jsou:

1. potvrzení hypotézy o *Sin City* a *300* jakožto filmech, jež adaptují nejen příběh, ale také prvky výchozího média a specifické prvky předlohy (a porovnání se souvisejícími filmy),
2. ukázat, jak se jmenované filmy vybraným komiksovým postupům přibližují, případně jak je kompenzují,
3. zjistit, které prvky komiksu vybrané filmové adaptace nepřejímají.

⁴ Jak bude ukázáno dále, pokračování *Sin City* a *300* ukazují odlišnou práci se zdrojovým materiálem než první díly, *Sin City: Ženská, pro kterou bych vraždil* navíc rozvíjí fikční svět příběhu o nové příběhy, které nemají své předchůdce v komiksu. *Spirit* je svým vizuálem i postupy podobný adaptaci *Sin City*, jeho předloha je ale značně odlišná. *Daredevil*, *Strážci – Watchmen* a *Batman v Superman: Úsvit spravedlnosti* jsou zástupci superhrdinských filmů, u kterých je předpokládaná míra adaptace spíše na stupni inspirace.

2. Komiks a film

Jak bylo předesláno v úvodu, komiks a film jsou média v současné době silně propojená. Již zmiňované superhrdinské filmy totiž zpětně podporují také trh s komiksy a zvyšují zájem o médium samotné. Filmy, částečně založené na postavách a dějových linkách komiksů, tak ve výsledku vytvářejí místo pro další komiksy, tzv. *movie tie-ins*, které rozšiřují svět filmových superhrdinů a často přejímají například podobu herců. Zájem o filmy se superhrdiny podporuje také vznik dalších komiksových filmů, které by bez těchto mainstreamových blockbusterů nejspíše nevznikly. To jsou jen některé z příkladů intermediality a obousměrně působící výměny mezi oběma médii.

Komiks bývá často vnímán jako médium na hranici mezi literaturou a filmem. S literaturou komiks spojuje fakt, že informace je ke čtenáři vedena pouze jedním kanálem (dílo je čistě vizuální) a vnímána jedním smyslem, zrakem.

„V komiksu (na rozdíl od literatury) je však ona informace obvykle dvojí (obrazová a slovní), což komiks naopak sblíží s médii audiovizuálními.“⁵

V mnoha odborných textech bývá často zmiňována zdánlivá podobnost komiksu a filmu. Obě média totiž pracují s vizuální složkou doplněnou o slova (i když v jednom případě jsou to samozřejmě slova psaná, ve druhém pak psaná i mluvená). Také historie obou médií je úzce spjata, což se týká například doby jejich vzniku, ale i podobných fází jejich postupného vývoje:

„Obě média vznikla koncem 19. století (průkopnická filmová produkce bratří Lumierů se konala koncem roku 1895, první periodické humoristické seriály **Little Bears** (Malí medvědi) Jamese Swinnertona či **Yellow Kid** (Žlutý kluk) Richarda Outcalta se objevily počátkem roku 1896 v USA), následně prošla průkopnickou fází a konjunkturou (komiks ji zaznamenal ve 30. a 40. letech rovněž v USA) i obdobím restrikce a cenzury. Stejně tak se komiksová i filmová kultura postupně rozdělila na spotřební, mainstreamovou na jedné straně a alternativní, nezávislou, undergroundovou na straně druhé.“⁶

⁵ Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis 2015, s. 44.

⁶ Miroslav Štochl, *Film a komiks: Narativní blíženci*. Cinepur. Dostupný z <<http://cinepur.cz/article.php?article=878>> [Vyšlo 2005; cit. 26. 11. 2022].

Dobrat se hlavních rozdílů mezi filmem a komiksem nám mohou pomoci definice druhého z jmenovaných. Definicí komiksu je několik, žádná z nich však není obecně přijatá nebo konečná. Teoretik Thierry Groensteen chápe komiks jako *narativní druh s vizuální dominantou*.⁷ Zjednodušenou variantu tohoto popisu nabídl i Will Eisner, který o komiksu mluví jako o *vyprávění v obrazech*.⁸ Scott McCloud později nabízí rozšířenou a komplexnější definici komiksu:

„Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.“⁹

Právě pojem juxtapozice je pro komiks stěžejní. Komiksová strana totiž čtenáři prezentuje vedle sebe položené obrazy, mezi kterými musí čtenář sám odhalit vnitřní souvislosti.

„Comic art relies on sequential snapshots of time—mobilized across the space of the page—to represent a narrative. Film, on the other hand, typically presents multiple shots of space individually, across time. In film, montage and classical film editing perform the work of spatiotemporal closure that is required of the reader of comics.“¹⁰

Ze strany čtenáře komiksu je tedy vyžadována větší participace než od diváka filmu. To vše souvisí v první řadě s rozdíly v plynutí času a jeho vnímání recipientem v rámci obou médií. Základní rozdíl mezi časem v komiksu a filmu popisuje Miroslav Štochl takto:

„Veřejná prezentace filmu probíhá lineárně v reálném čase, často zcela nezávisle na vůli či momentálních dispozicích příjemců. V případě komiksu je vnímání privátní, diskrétní, a

⁷ Thierry Groensteen, *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, s. 9.

⁸ Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis 2015, s. 397.

⁹ Scott McCloud, *Understanding Comics*. New York City: William Morrow Paperbacks 1994, s. 10.

Vlastní překlad: V záměrném sledu vedle sebe položené ilustrované a jiné obrazy, jejichž cílem je předat informaci a/nebo vyvolat v divákovi estetickou odezvu.

Poznámka: kniha existuje také v českém překladu, v době psaní této práce je však téměř nesehnatelná, používáme tedy anglicky psaný originál.

¹⁰ Drew Morton, *Panel to the Screen*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 18.

Vlastní překlad: Komiksová kresba staví na sekvenčních snímcích času, které se pohybují v prostoru stránky a představují vyprávění. Film naproti tomu obvykle ukazuje více záběrů prostoru jednotlivě, napříč časem. Montáž a klasický filmový střih ve filmu vykonávají práci časoprostorového zakončení, které je u komiksu vyžadováno od čtenáře.

nevylučuje tedy možnost revize či opakování. Individuální akt recepce komiksu dovoluje subjektivaci vyprávěcího času. Jestliže v kinematografii je čas příběhu určován kontinuitou, nepřetržitostí jednotlivých záběrů, vyprávěcí čas komiksu je přímo úměrný tempu četby.“¹¹

Film tedy dle Štochla řadíme k časovému umění, kdežto o komiksu mluvíme jako o umění prostorovém.

Další rozdíl vidí Štochl v odlišnosti šíření obou sdělovacích forem, komiks totiž nelze, na rozdíl od filmu, chápat jako typický prostředek masové komunikace. I když může mít komiks velkou čtenářskou a fanouškovskou základnu, četba samotná probíhá samostatně, u každého čtenáře zvlášť, jinou rychlostí a v jinou dobu.

„Film je naopak masové médium, které si získává popularitu díky recepční synestézii, tedy synchronnímu vnímání obrazového a zvukového vjemu, skupinovému sdílení emocí při návštěvě kinosálu [...].“¹²

Rozdíl je také v původu obou médií (pokud se bavíme o většinové hrané produkci a vynecháme specifika animovaných filmů, a u komiksu zase málo časté komiksy využívající fotografie). Film je totiž svou podstatou blíže fotografii, kdežto komiks ve svém zpracování používá spíše kresebné techniky.

„Hence, it is easier for the former to be fantastic (stories and images are limited only by the mind of the artist) while the latter is confined by such real world factors as a production budget and technology.“¹³

Hranice reality je ovšem u filmu překročena použitím digitálních efektů a dalších možností, které s sebou přináší moderní technologie. Právě tyto nástroje umožňují filmařům přiblížit se po vizuální stránce komiksu. Obecně můžeme říci, že „hraný narativní film inklinuje spíše k explicitnímu realistickému, mimetickému pólu, kdežto komiksu je vlastní přístup

¹¹ Miroslav Štochl, *Film a komiks: Narativní blíženci*. Cinepur. Dostupný na <<http://cinepur.cz/article.php?article=878>> [Vyšlo 2005; cit. 26. 11. 2022].

¹² Tamtéž.

¹³ Drew Morton, *Panel to the Screen*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 18.

Vlastní překlad: První z nich tedy může být více fantaskní (příběhy a obrazy jsou omezeny pouze představivostí umělce), zatímco druhý je závislý na faktorech reálného světa, jako je např. rozpočet a technologie.

schematizující, abstrahující, jak to naznačuje použití filmovacího mechanismu na jedné straně a uplatnění výtvarných technik na straně druhé.“¹⁴ Úkolem komiksových remdiací by měla být mimo jiné právě snaha o zahlazení těchto rozdílů.

¹⁴ Miroslav Štochl, *Film a komiks: Narativní bliženci*. Cinepur. Dostupný na <<http://cinepur.cz/article.php?article=878>> [Vyšlo 2005; cit. 26. 11. 2022].

3. Adaptační studia a komiksové filmy

Autoři David Roche, Isabelle Schmitt-Pitiot a Benoit Mitaine věnují v knize *Comics and Adaptation* jednu kapitolu možnostem aktualizace a přenosu adaptačních studií na adaptace komiksových děl. Právě z uvedené knihy budeme v této části primárně vycházet. Přestože mají komiksové adaptace dlouhou historii, jejich rozbor v teoretických studiích začíná ve větší míře až s počátkem 21. století.¹⁵ To je způsobeno také pomalejším přijetím komiksu jako seriózního umění, které je třeba zkoumat stejně pečlivě jako film. Tento zájem o komiks jakožto plnohodnotné médium totiž začal až v 90. letech 20. století.¹⁶

Přenos komiksu na filmové plátno se od adaptace běžného románu či povídky značně liší. U komiksu musí adaptace brát na vědomí specifický vztah textu a obrazu. „Věrná,“ či lépe řečeno úplná adaptace komiksu musí tedy nutně proběhnout na dvou úrovních. Tzv. komiksového efektu totiž může dosáhnout i film, který podle komiksu natočený není. Stejně tak může do filmu být přenesen pouze příběh, a to bez většího odchýlení od stylistických norem.¹⁷ I proto bývají v souvislosti s filmovými adaptacemi komiksu velice často zmiňovány pojmy jako intermedialita či transmedia.

Adaptace komiksových děl budeme pro účely této práce dělit do tří kategorií:¹⁸

1. Inspirace: filmové dílo přebírá postavy a základní kostru příběhu, slouží jako inspirace pro filmové dílo, případně mu film skládá poctu (či na něj jinak odkazuje).¹⁹
2. Adaptace příběhu: přejímá postavy a příběh, ale adaptuje je postupy cílového média.

¹⁵ Hned první narativní film, *Pokropený kropic*, byl adaptací krátkého komiksového stripu. Liam Burke, *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Modern Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 4.

¹⁶ Kol. autorů, *Comics and Adaptation*. Mississippi: University Press of Mississippi 2020, s. 11.

¹⁷ Tamtéž, s. 23.

¹⁸ Při tomto rozdělení vycházíme primárně z knihy *Panel to the Screen*, ve které autor rozlišuje pojmy *adaptation* a *remediation*. Rozdělení je samozřejmě jen orientační, existuje mnoho mezistupňů a kombinací, zde je však vycházeno z předpokladu, že každý vyšší stupeň obsahuje zároveň stupně předešlé.

¹⁹ V angličtině a francouzštině je používán termín *homage*, se kterým se setkáváme i v odborné literatuře, zde ho budeme překládat jako skládání pocty.

3. Remediacce: tak, jak ji chápe Drew Morton, znamená remediace „the representation of one medium in and by another,“²⁰ jde už tedy nejen o adaptaci příběhu, ale především o převod postupů a prvků typických pro médium komiksu do filmu.²¹

Jmenované kategorie se navzájem prolínají a nemají pevně dané hranice. Na základě tohoto rozdělení lze také v obecné rovině rozlišovat věrnost zdrojovému materiálu (*fidelity to the source*) a věrnost médiu (*fidelity to the medium*). Mezi těmi musí každý, kdo by se pokusil o převedení komiksu na filmové plátno, nalézt správný poměr pro dané dílo.

Teoretik Drew Morton, zabývající se právě filmovými adaptacemi komiksových knih, řadí *Sin City* a *300* do *High Fidelity Cycle* filmových adaptací komiksů, tedy do období adaptací předloze věrných.²² Toto zdůvodňuje mimo jiné i velkou mírou účasti tvůrců předloh na výrobě filmové adaptace.²³ Ve většině případů se ovšem jedná o věrnost příběhu, tónu knihy či postavám.

„However, at its most extreme, this high-fidelity approach (which is often a product of technology, respect for a given property, and fear of negative fan reaction), can also involve the remediation of style.“²⁴

²⁰ Drew Morton, *Panel to the Screen*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 20.
Vlastní překlad: Zobrazení jednoho média v dalším médiu a prostřednictvím dalšího média.

²¹ Burke rozlišuje rozdíl mezi pojmy *borrowing* (propůjčením), které by bylo blíže inspiraci, a *transformation* (transformaci), která by byla bližší právě termínu remediace.
Liam Burke, *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Modern Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 159.

²² Drew Morton, *Panel to the Screen*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 102.

²³ Morton píše: „Notable examples include Guillermo del Toro’s collaborations with comic book writer and artist Mike Mignola (Blade II and the films based on his own series, Hellboy), Rodriguez’s work with writer and artist Frank Miller (Sin City), and Zack Snyder’s collaboration with illustrator Dave Gibbons (Watchmen).“
Vlastní překlad: „Významné příklady zahrnují také spolupráci Guillerma Del Tora se scénaristou a kreslířem komiksových knih Mikem Mignolou (Blade 2 a filmy dle jeho vlastní série Hellboy), Rodriguezovu spolupráci s kreslířem Frankem Millerem (Sin City), a spolupráci Zacka Snydera s kreslířem Davem Gibbonsem (Watchmen).“

Drew Morton, *Panel to the Screen*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 104.

²⁴ Tamtéž, s. 105.

Vlastní překlad: „V nejkrajnějším případě však přístup vysoké věrnosti (který je často výsledkem technologie, úcty k danému dílu a strachu z negativní reakce fanoušků) může zahrnovat i remediaci stylu.“

Sin City navíc svým úspěchem umožnilo natočení filmu *300* a dalších, které by jinak nejspíše nevznikly. Významné je také užitím moderních technologií, které přinesly nové možnosti vizuální podoby filmu.²⁵

²⁵ O různých aspektech vzniku filmu hovoří více např. tato bakalářská práce: BAJEROVÁ, Tereza. *Sin City: Město hříchu, grafická novela filmového plátna*. Brno, 2011 [cit. 12. 6. 2023]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/vbbh3/>. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Lukáš SKUPA.

4. Frank Miller²⁶

Pro pochopení kontextu sérií *Sin City* a *300* a důvodům k jejich výběru je důležitá alespoň minimální znalost jejich autora, Franka Millera, v následující části se tedy text věnuje pro tuto práci relevantním informacím z jeho života a tvorby

Tvorba komiksu je velice často záležitostí skupinovou, kdy je jasně a přehledně rozdělena práce mezi tvůrce jednotlivých stádií (běžně tedy na jedné komiksové knize mohou pracovat scénárista, penciller, inker, colorist a letterer). Frank Miller však u velké části svých projektů zastává většinu rolí sám, jedná se o vizi jednoho člověka, který má nad vznikem příběhu kontrolu od začátku procesu až do vydání každého z děl. Frank Miller má navíc specifický styl, jenž je pro jeho fanoušky lehce rozpoznatelný. V závislosti na projektu pak Miller svůj styl přizpůsobuje či zcela mění. V začátcích kariéry u *Marvelu* a při práci na titulech jako *Wolverine* se přizpůsobuje tzv. *house style* tohoto vydavatelství, pro které je určující např. styl Jacka Kirbyho či Johna Romity sr. Už v této fázi však rozpoznáváme některá specifika jeho pozdější tvorby, ať už se jedná o přístup k dynamice pohybu, výraznou stylizaci (především ženských) postav, užití bílých ploch, nebo inovativní práci s panely. Jeho styl se výrazněji mění ve chvíli, kdy má nad svou tvorbou absolutní kontrolu a stává se i majitelem práv svých děl a postav.²⁷ Prvním větším samostatným projektem je pro něj v roce 1983 komiks *Ronin*, pro který čerpá inspiraci nejen z japonského, ale také evropského komiksu. Výrazná je zde například inspirace kreslířem Moebiusem. V roce 1986²⁸ vychází ve vydavatelství *DC Comics* Millerova verze *Batmana*, nazvaná *Návrat temného rytíře*. Miller v ní představuje novou verzi známých superhrdinů (*Batman* je zde starší, drsnější, mění se i jeho postava a kostým), používá též neobvyklé vypravěčské metody, např. televizní reportáže. Také jeho kresba je na superhrdinský komiks až nezvykle stylizovaná. Koloring knihy byl svěřen Lynn Varley, která byla častou Millerovou spolupracovnicí, a do roku 2005 také jeho manželkou. Později Miller publikuje především v rámci vydavatelství *Dark Horse Comics*, které se zaměřuje na temnější příběhy pro dospělé čtenáře. Právě zde vychází i dvě série, kterým se budu věnovat nejvíce, *Sin City*

²⁶ Tato část vychází především z rozhovorů s Frankem Millerem a stručného životopisu v knize *Panel to the Screen*.

Frank Miller on Frank Miller. Dostupné z <<https://www.youtube.com/watch?v=Q85p3whyYKw>> [cit. 12. 6. 2023].

Drew Morton, *Panel to the Screen*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 247–292.

²⁷ Tzv. *creator owned comic*.

²⁸ Tento rok je ve světě komiksu vnímán jako přelomový, kromě Millerova *Návratu temného rytíře* je totiž publikován *Maus* Arta Spiegelmana a grafický román *Watchmen* Alana Moorea. Právě v této době se komiks začíná alespoň částečně vymaňovat ze škatulky zábavy pro děti.

Drew Morton, *Panel to the Screen*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 26.

(první díl vyšel v roce 1991), u kterého Frank Miller vychází z tradice spisovatelů *drsné školy* Chandlera a Hammetta,²⁹ a *300* (1998).

Frank Miller tedy často pracuje sám, nebo jen s pečlivě vybranými osobami. I když ikonický a dobře rozpoznatelný, jeho styl je velmi pestrý a vysoce stylizovaný. Často experimentuje také s formátem či rozložením panelů. Případná adaptace jeho díla stojí před nelehkým úkolem, neboť osobnost jejich tvůrce je s projekty neoddělitelně propojena, stejně tak jako je jeho práce úzce navázána na možnosti, které médium komiksu poskytuje. O svém vztahu k realismu a záměrné stylizaci Miller říká:

„Doing realism in comics is really saying we are the poor man’s film. As time goes by, I find myself more and more in love with stuff that’s closer to bigfoot cartooning. I want people’s sweat to be flying off their heads when they’re upset. It’s something comics can do.”³⁰

Pro tuto práci byla vybrána skupina filmů,³¹ které alespoň okrajově s Frankem Millerem a jeho tvorbou souvisí. Až na dvě výjimky je s projekty Frank Miller spojen jako scénárista, režisér, producent, autor předlohy nebo případně herec (opakovaně zastává těchto rolí více). V oněch zbylých dvou případech se jedná o režisérem přiznanou inspiraci (*Batman v Superman*) a ukázkou další tvorby režiséra Zacka Snydera (*300*, *Batman v Superman: Úsvit spravedlnosti*), film *Strážci – Watchmen*, pro ilustraci jeho přístupu k adaptaci komiksových děl.

K participaci Franka Millera na jednotlivých projektech v tuto chvíli jen krátce. U filmu *Sin City: Město hříchu* je Millerovo zapojení do projektu značné, zastává zde nejvíce rolí a nad vznikem filmu tak má velkou kontrolu. Podílel se na něm jako autor předlohy, producent, režisér (spolu s Robertem Rodriguezem a Quentinem Tarantinem), společně s Rodriguezem

²⁹ Jak je patrné také z názvu 1. knihy *The Hard Goodbye*, který je nepochybně odkazem na Chandlerovu knihu *The Long Goodbye*.

³⁰ *Frank Miller on Frank Miller*. Dostupné z <<https://www.youtube.com/watch?v=Q85p3whyYKw>> [cit. 12. 6. 2023].

Vlastní překlad: „Užití realismu v komiksu ve skutečnosti značí, že jsme spíše chudým příbuzným filmu. Postupem času se mi čím dál víc líbí stylizovanější věci. Chci, aby lidem létal pot z hlavy, když jsou naštvaní. Právě to komiks umí.“

³¹ Některé z těchto filmů mají vícero verzí, pro účely práce budu u filmu *Sin City* pracovat s běžně promítanou verzí, ale zmíním také prodlouženou verzi, kde jsou jednotlivé příběhy oddělené do samostatných krátkých filmů. U filmů *Daredevil* a *Watchmen* budu pracovat s režisérskými verzemi.

také napsal scénář a objevuje se zde i jako herec v roli kněze. U filmu *300* je kromě tvůrce předlohy také výkonným producentem a konzultantem.

Další filmy (řazené dle roku premiéry):

Daredevil (r. Mark Steven Johnson, 2003): Millerova práce na komiksech o tomto superhrdinovi posloužila jako přiznaná inspirace pro tvůrce, především co se týče charakteru hlavní postavy. Ve filmu je na Millera i další známé komiksové tvůrce několik odkazů, sám Miller zde má i malé cameo (jako muž zabitý antagonistou Bullseyem).

Spirit (The Spirit), r. Frank Miller, 2008): Millerův osobní projekt, pro který napsal scénář a sám ho také režíroval, ve filmu si také zahrál. Při tvorbě filmu ovšem nevychází ze své komiksové tvorby, ale z postavy Spirita, za jejímž zrodem stojí Will Eisner.

*Strážci – Watchmen*³² (*Watchmen*, r. Zack Snyder, 2009): Na tomto filmu se Frank Miller nepodílel, ani jeho dílo neposloužilo jako inspirace (jedná se o adaptaci komiksu Alana Moorea *Watchmen*). Pro nás je film důležitý pro pochopení kontextu tvorby Zacka Snyderera a filmové adaptace superhrdinských komiksů obecně.

Sin City: Ženská, pro kterou bych vraždil (Sin City: A Dame to Kill For), r. Robert Rodriguez & Frank Miller, 2014): na filmu se Miller podílel jako scénárista a režisér, zároveň také pro tento snímek vymyslel dva nové příběhy ze světa Sin City, které ve formě komiksu nikdy nevyšly.

300: Vzestup říše (300: Rise of an Empire), r. Noam Murro, 2014): předlohou je Millerův komiks *Xerxés: Pád domu Dareiova a vzestup Alexandrův*.

*Batman v Superman: Úsvit spravedlnosti*³³ (*Batman v Superman: Dawn of Justice*, r. Zack Snyder, 2016): Millerův komiks *Batman: Návrat temného rytíře* uvádí režisér jako jeden z hlavních zdrojů inspirace.

³² Dále budeme používat obecně užívaný název *Watchmen*

³³ Dále budeme používat obecně užívané a zkrácené názvy *Batman v Superman* a *BvS*

5. Vymezení základních pojmů

Komiks má, stejně jako film, své vlastní pojmosloví. Na našem území dlouho běžně používané anglické pojmy se v několika posledních letech dočkaly převodu do češtiny novou generací českých teoretiků komiksu.³⁴ Nové pojmosloví, i když ještě ne zcela rozšířené, se tak pomalu dostává do povědomí nejen odborné veřejnosti, ale i běžných čtenářů a fanoušků³⁵. V této části budeme čerpat především z obsáhlé publikace *V panelech a bublinách*, která mimo jiné obsahuje také rozsáhlý slovník pojmů s názvy přizpůsobenými češtině. Přesné vymezení základních pojmů je pro tuto práci důležité kvůli složitostem psaného textu, který pracuje s vizuálně založenými médii. Některé pojmy jako juxtapozice jsme již popsali blíže v předchozí části, znovu se k nim tedy vyjadřovat nebudeme.

Komiks/grafický román: komiks bývá často nesprávně označován jako literární žánr, jedná se však o svébytnou formu, které se někdy také říká **deváté umění**. Komiks v této práci představuje samostatné médium, které stavíme na stejnou úroveň jako film.³⁶ Setkáváme se také s pojmem grafický román (jinak také komiksový/kreslený román, v angličtině *graphic novel*), jenž bývá někdy zamítnut jako namyšlený název pro označení toho samého.³⁷ Zde však pojmem grafický román myslíme *rozsáhlejší knižně vydaný uzavřený komiks*.³⁸

Na tvorbě komiksu se obvykle podílí několik osob³⁹, kromě scénáristy jde o tvůrce, kteří mají na starosti:

Kresbu, která může probíhat ve dvou fázích, nejdříve tužkou (*pencilling*)⁴⁰ a poté *inking*, tedy vytažení obrysů kresby a dodání stínů apod. za pomoci černé barvy (nejčastěji perem, štětcem, či tenkým fixem),

³⁴ V České republice se studiu komiksu začal přikládat větší význam až po roce 1989, a ještě více pak ve 21. století. Nejintenzivněji se zkoumání tohoto média věnují na Ústavu pro českou literaturu na Akademii věd a v rámci Filozofické fakulty na Univerzitě Palackého v Olomouci.

Blíže viz Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis 2015.

³⁵ Vzhledem k navyklosti na anglické pojmy bude však přechod na pojmy české poměrně složitý. Do budoucna lze počítat s tím, že některé pojmy budou především komiksoví fanoušci používat v anglických formách, v některých případech jistě výstižnějších.

³⁶ Stejně jako film může navíc slovo komiks označovat celé médium, ale také jeden z jeho produktů, proto zde často budeme užívat pojem grafický román.

³⁷ Viz Roger Sabin, *Comics, Comix and Graphic Novels*. Londýn: Phaidon, 1996, s. 163.

³⁸ Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis 2015, s. 389.

³⁹ Především u vydavatelství typu *Marvel* a *DC Comics*.

⁴⁰ Pencillerovi bývá také připisován vyšší autorský vklad a jedná se o příznakově výrazného autora.

Lettering: zápis (či zakreslení) verbální složky komiksu. Mezi tyto výpovědi patří tzv. **popisky** (*captions*), které nejsou součástí zobrazeného světa a mohou patřit k pásmu vypravěče či časoprostorových údajů, promluvy v **bublinách** (angl. *word balloons*), **onomatopoeie** (někdy také SFX), tedy graficky vyjádřené zvuky,

Koloring, což znamená „vybarvování či dobarvování černobílé kresby.“⁴¹

Základní produkční i recepční jednotkou komiksu je strana, která může být rozdělena na jednotlivé **rámem** ohraničené **panely** (česky také viněty) libovolného tvaru a počtu (toto rozložení na stránce, anglicky **layout**, tvoří pravidelnou či nepravidelnou **mřížku**, angl. *grid*). Pokud stránka sestává jen z jednoho neohrazeného panelu přes celou stranu, nazýváme tuto stranu **splash page** (česky celostrana), *splash page* je často využita pro vstup do příběhu a má privilegované postavení. Jednotlivé panely jsou od sebe odděleny **mezerami** (angl. *gutters*, jinak také mezipanelový prostor či mezipolí). Tento prostor symbolizuje časový posun mezi dvěma panely, čtenář je nucen tuto mezeru sám doplnit, čímž se aktivně zapojuje do tvorby příběhu.⁴²

Některé pojmy (jako například střih či záběr) se objevují jak v terminologii teoretiků filmových, tak i v komiksově teorii, podle Martina Foreta se však při popisu komiksu *jedná spíše o označení metaforická*, pohyb kamery či střih zde tedy chápeme spíše jako *procedury kompoziční*.⁴³ S pojmy je tedy potřeba pracovat opatrně a vždy s přihlédnutím k tomu, o jakém médiu zrovna mluvíme, případně jakým směrem přenos daného prvku probíhá.

Viz Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis 2015, s. 397.

⁴¹ Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis 2015, s. 388–392.

⁴² Mario Saraceni, *The Language of Comics*. Oxfordshire: Routledge 2003, s. 9.

⁴³ Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis 2015, s. 45.

Analýza vybraných adaptací

V této části provedeme analýzu vybraných filmů na základě terminologie a poznatků nastíněných v teoretických kapitolách této práce. Analýza základních prvků typických pro médium komiksu by měla ukázat, jak vybrané filmy reflektují médium, ze kterého dané adaptace vychází. Kromě filmů *Sin City* a *300* a jejich pokračování budeme uvádět také příklady z děl, které, dle hypotézy, nedosahují stejně vysoké míry věrnosti komiksovému médiu.

O komiksu teoretici často píšou jako o spojení slov a obrazů, pro přehlednost je tedy i tato analýza rozdělena obdobným způsobem.

V první části budeme zkoumat „**obrazy**“ a jejich převedení do filmové řeči, tedy především vizuální stránku komiksů, do které patří vše od autorovy kresby (stylizace kresby, práce s panely a jejich rozložením) až po koloring.

Ve druhé kapitole se pak budeme věnovat „**slovu**“, narativní struktuře příběhu a dialogům. Zabývat se budeme také letteringem a SFX.

Než začneme filmy analyzovat, je třeba se blíže podívat na jejich komiksové předlohy a uvést, čím jsou specifické. Jednotlivé prvky budeme dále rozvádět u daných kategorií, nyní tedy pouze základní přehled toho, co je v rovině estetické považováno za klíčové pro dané série:

U *Sin City* bývá jako Millerova inspirace nejčastěji zmiňován film noir a německý expresionismus (*obr. 1–2*). Autor se soustředí na násilí, rychlá auta, zbraně, muže, u kterých akcentuje drsnou povahu a smysl pro čest, a *femmes fatales*, u kterých jde především o vzhled. Komiks pracuje s ostrým kontrastem černé a bílé, tyto dvě barvy jsou narušovány jen minimálně, a pokud ano, jedná se o narativně důležitý prvek (jakým je například zářivě žlutá barva Žlutého bastarda ve stejnojmenné knize). Frank Miller vyplňuje těmito dvěma barvami velké plochy, které mohou zabírat většinu strany. Ze zobrazených budov, postav a předmětů se snaží zachovat jen to nejnútnější. Předměty i osoby jsou tak často redukovány na jednoduché tvary a fragmenty. Všechny knihy mají pro komiksy běžný formát, který, jak sám tvůrce podotýká, vhodně umožňuje zobrazit vertikálnost města a jeho budov. Panelů na stránce bývá málo (většinou 1–4), často se vyskytují ilustrace celostránkové. Millerovy postavy jsou

stylizované pro zdůraznění jejich deformací a hlavních rozpoznávacích znaků. Autorova kresba zobrazuje Sin City jako město plné stínů, kde se veškerý děj zdánlivě odehrává v noci.⁴⁴

Grafický román *300* vyšel ve větším formátu (má dvojnásobnou velikost běžného komiksového sešitu), jeho orientace je horizontální. Frank Miller své rozhodnutí vysvětluje tak, že horizontální orientace komiksu i větší formát umožňuje čtenáři lépe vnímat rozsáhlé a otevřené krajiny, moře a hory, což jsou prostředí, kde se většina příběhu odehrává (*obr. 3–4*). Prostor je doplněn o akvarelem barvenou a impresionisticky laděnou oblohu neutrálních barev. K celostránkovým velkým kresbám jsou přidány malé panely zobrazující detaily, nejčastěji se jedná o výrazy tváří. Postavy se (zvláště při bitvách) nepohybují samostatně, ale tvoří na stranách jednoduše struktury, z nichž vystupují jen končetiny a zbraně. Velkou roli zde hrají barvy, především rudé pláště vojáků ze Sparty a červená krev. Kresba samotná je uvolněná a tahy expresivní, přesto je zde v klíčových momentech zachováno velké množství detailů. Příběh *300* se sice soustředí na několik hlavních postav, po výtvarné stránce jsou však důležité především velkolepé bitvy, kterým komplementují zmiňované celostránkové kresby.

⁴⁴ Strip Panel Naked: *The minimalism of Frank Miller and Sin City*, dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=954uRaq3Lv0> [cit. 20. 7. 2023].

Část 1.: Obraz

1.1. Panely a jejich layout

Při studiu panelů, jejich návaznosti, mezer mezi nimi, a v neposlední řadě také snahy o zachycení plynutí času mezi nimi, narážíme v teoretické literatuře na terminologii filmovědnou. Setkáváme se tedy s pojmy jako střih, velikost záběru ad. Než přistoupíme k samotné analýze filmů, základní vztah mezi komiksovými panely a filmovědnou terminologií⁴⁵ zkusíme krátce popsat. Hovořit budeme také o odlišném vnímání a plynutí času v obou médiích tak, jak již bylo krátce popsáno v teoretické části této práce.

Komiks sice, jak jsme již zmínili, patří svou podstatou ke statickému umění, návaznost jednotlivých panelů však často umění dynamická napodobuje. Například mezera mezi panely může mít podobnou funkci jako střih ve filmu. O návaznosti panelů hovoří také teoretik Scott McCloud, jehož rozdělení přebírá Miroslav Štochl a dále ho komentuje:

„**1. přechod z momentu na moment** (přechod mezi poli představuje minimální časový posun při nezměněném úhlu pohledu), **2. z akce do akce** (přechod mezi poli znamená zásadní změnu fáze pohybu či děje zachycenou stejným úhlem pohledu), **3. ze subjektu na subjekt** (pohled pozorovatele se přesouvá na jiný předmět s minimálním časovým odstupem), **4. ze scény na scénu** (přechod mezi poli znázorňuje výrazný posun v čase a prostoru a spolu s tím i změnu úhlu pohledu), **5. z aspektu na aspekt** (přechod mezi poli nepředstavuje posun v čase, ale zkoumá detaily scény, tedy různé úhly pohledu; změna záběru či pohledu je tu spíše volná, asociativní a intuitivně vyrozumívaná), **6. sled polí představuje čistě juxtapoziční vztah bez jakékoli zřejmé návaznosti.**“⁴⁶

Velikost záběru popisujeme u filmu i komiksu následujícími pojmy: 1) velký celek (*distance shot*); 2) celek (*long shot*); 3) polocelek (*medium long shot*, tzv. americký plán); 4) polodetail (*semi close-up*); 5) detail (*close-up*); 6) velký detail (*big close-up*).

⁴⁵ Filmovědnou terminologii přebíráme především z českého vydání knihy *Umění filmu* od Bordwella a Thompsonové.

Viz David Bordwell, Kristin Thompsonová, *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: NAMU 2011.

⁴⁶ Miroslav Štochl, *Film a komiks: Narativní blízcenci*. Cinepur. Dostupný na <<http://cinepur.cz/article.php?article=878>> [Vyšlo 2005; cit. 26. 11. 2022].

Rozdíl mezi panely a filmovými záběry je v tom, že filmový obraz má při „projekci obvykle pevně danou neměnnou plochu, rozměr i poměr stran (teprve uvnitř tohoto rámce dochází ke změnám záběrování), formát komiksového panelu však takto dán není a může se panel od panelu proměňovat.“⁴⁷

O něco více než velikost záběru se mohou v obou médiích lišit úhly pohledu a práce s perspektivou. Ta totiž v komiksu v rámci jednoho panelu není limitována prací s kamerou, ale pouze schopnostmi a představivostí výtvarníka. Komiks sice do určité míry pracuje s koncepty jako je pravidlo 180 stupňů či pohled – protipohled u dialogů, často je ovšem za účelem zkratky přizpůsobuje a nahrazuje.⁴⁸ Stejně jako u filmu může úhel pohledu či umístění pomyslné kamery napomoci tomu, jak daný panel chápeme. Saraceni vyděluje tři důvody, proč komiksový výtvarník s perspektivou a úhlem pohledu musí pracovat obezřetně, a jak to může pomoci ve vyprávění:

„it contributes to creating various effects, such as closeness, distance, threat, subjectivity, objectivity etc.;

it defines the positions of the characters within the story, and that of the reader in relation to the scenes narrated; it contributes to the identification of the reader with the main character;

it helps the reader gain access to the characters' emotions and feelings and, sometimes, to their dreams, visions and imaginary thoughts.“⁴⁹

Panel se svou funkcí zdánlivě může blížit filmovému políčku, toto srovnání ovšem není zcela přesné. Jejich vztah můžeme lépe popsat takto: „Filmové políčko je mechanicky vzniklým

⁴⁷ Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis 2015, s. 124–127.

⁴⁸ Pokud by komiks pracoval se stejnými principy jako film, komiksově knihy by musely být nepopsatelně delší, filmovému stylu se v tomto ohledu přibližují některé mangy.

⁴⁹ Mario Saraceni, *The Language of Comics*. Oxfordshire: Routledge 2003, s. 84.

Vlastní překlad: To přispívá k vytváření různých efektů, jako je blízkost, vzdálenost, ohrožení, subjektivita, objektivita atd.;

vymezuje též pozici postav v rámci příběhu a pozici čtenáře ve vztahu k vyprávěným scénám; přispívá ke ztotožnění čtenáře s hlavní postavou;

pomáhá čtenáři získat přístup k emocím a pocitům postav a někdy i k jejich snům, vizím a imaginárním myšlenkám.

výsekem například z jízdy kamery prostorem, komiksový panel bývá spíše jakýmsi kondenzátem zobrazeného okamžiku (či vlastně libovolně dlouhého časového úseku).⁵⁰

Podobně tedy i přirovnání komiksu k filmovému storyboardu není zcela přesné, i když mohou vykazovat mnohé podobnosti. Základním rozdílem je práce s layoutem jednotlivých panelů (záběrů), které u storyboardu nepřipisujeme vyšší význam, jde nám zde totiž především o rozkreslení a návaznost jednotlivých záběrů a jejich vnitřní kompozice.

Jeden panel může zobrazovat libovolně dlouhý časový úsek. To, že se na rozdíl od fotografie či právě filmového políčka nemusí jednat jen o okamžik, dokazuje například použití textových bublin.⁵¹ Komiksový panel má do určité míry reprezentativní funkci, kdy každý „obraz“, zastupuje delší časový úsek a představuje zachycení rozhodného okamžiku.⁵² V souvislosti s časem je nutné zmínit také funkci mezery, která reprezentuje čas uplynulý mezi událostmi v po sobě následujících panelech. I když střihem dělá film něco podobného, je v komiksu množství informací, které si recipient musí domyslet, nepoměrně větší. Do určité míry problematická může být korelace mezi velikostí panelů, mezer mezi nimi a časovými úseky, které mají znázorňovat. Větší panel totiž nemusí nutně znázorňovat delší trvání. Velikost mezery mezi jednotlivými panely zůstává povětšinou konstantní, i když zamýšlený uplynulý čas mezi dvěma panely se může různit. Některé komiksy mohou také mezeru mezi panely vynechat a položit je hned vedle sebe.⁵³

Kompozice v komiksu je vždy dvojitá. Rozlišujeme:

1. kompozici uvnitř panelů,
2. kompozici v rámci stran (případně dvoustran).

Prvně jmenované lze do filmu přenést poměrně jednoduše, neboť obě média pracují s rámováním, tedy jasně ohraničeným prostorem. Ekvivalentem vnitropanelové kompozice ve filmu je mizanscéna. Rám v kinematografii, stejně jako obrys panelu, *aktivně vymezuje obraz*.⁵⁴

⁵⁰ Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis 2015, s. 127.

⁵¹ Mario Saraceni, *The Language of Comics*. Oxfordshire: Routledge 2003, s. 7.

⁵² Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis 2015, s. 125.

⁵³ Jak si můžeme všimnout u poměrně velkého množství komiksových stripů či webcomicsů.

⁵⁴ David Bordwell, Kristin Thompsonová, *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: NAMU 2011, s. 242.

Rámování je v rámci jednoho záběru pohyblivé, může tedy přenést pozornost z jednoho objektu na druhý, přiblížit se k němu apod.). Formát a tvar rámu zůstávají povětšinou stejné.⁵⁵

Kompozici v rámci stran lze do filmu převést tzv. splitscreenem, který je používán spíše v ojedinělých případech. Pro recipienta se bude jednat o nezvyklý a příznakový jev. Jako příklad jmenujme film *Hulk* (r. Ang Lee, 2003).

„Splitscreen in Hulk may “look” like a page of comic book panels, it functions differently. The sequential images of comics that provide its formal foundation are “read” in dialogue with one another. The panel in the upper left corner of a page takes place before the panel at the bottom of the page. In the case of filmic split-screens (including those in Hulk), there is a temporal synchronicity between the individual frames. In other words, the viewer is getting multiple spatial perspectives on the same moment in time.“⁵⁶

Podobné použití splitscreenu, tedy snahu o převedení mimopanelové kompozice, nenajdeme ani v jednom z námi probíraných filmů.

Co se týče návaznosti panelů, odlišujeme způsob jejich propojení dvěma hlavními pojmy: koherencí a kohezí. V případě koheze jde především o souvislosti na první pohled patrné, jedním z nich je užití repeticity, tedy např. obraz postavy, kterou známe z předchozího panelu. U koherence jde spíše o vnitřní souvislosti, kdy vztah mezi panely chápe čtenář kupříkladu díky tomu, že věci v panelu zobrazené náleží do stejného prostředí jako věci a postavy z panelu předešlého, přičemž využívá i schopnosti inference.⁵⁷

a) **Inherentní výhody filmů *300* a *Sin City***

Filmová adaptace *Sin City* má oproti adaptacím mainstreamových komiksů již předem nepopíratelnou výhodu, a tou je relativně malé množství panelů na jedné stránce předlohy. V případě *300* bývá panelů na stránce více, většinou se však jedná o malé panely obsahující detaily doplňující a částečně překrývající celostránkovou kresbu. Oproti *Sin City*, kde je počet panelů

⁵⁵ Pouze ojediněle se v rámci jednoho filmu mění formát či tvar rámu, a to například ve chvíli, kdy postavy sledují televizní obrazovku, jejíž specifický tvar chtějí tvůrci evokovat.

⁵⁶ Drew Morton, *Panel to the Screen*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 18.

Vlastní překlad: Splitscreen ve filmu *Hulk* možná „vypadá“ jako komiksová stránka s panely, ale funguje jinak. Sekvenční obrazy komiksů, které poskytují jeho formální základ, jsou “čteny” ve vzájemném dialogu. Panel v levém horním rohu stránky se odehrává před panelem ve spodní části stránky. V případě splitscreenu (včetně těch v *Hulkovi*) existuje mezi jednotlivými snímky časová synchronicita. Jinými slovy, divák získává více prostorových perspektiv na stejný časový okamžik.

⁵⁷ Mario Saraceni, *The Language of Comics*. Oxfordshire: Routledge 2003, s. 35–56.

omezen na 1–4 panely na stránku, se například v *Návratu temného rytíře* setkáváme s opakovaným použitím 16panelové mřížky, jejíž přenos do filmu by byl téměř nemožný. Pouhé rozdělení obrazovky splitscreenem totiž nestačí, bylo by nutné vyřešit i posloupnost akcí jednotlivých panelů, namísto toho, aby se všechny děly simultánně (znovu viz *Hulk* z roku 2003).

Tvůrci *Sin City* i *300* s původním komiksem alespoň částečně pracovali jako se storyboardem. Snyder se pak snaží zaplnit mezery mezi jednotlivými panely:

„After photocopying panels from the book, Snyder planned the preceding and succeeding shots to the original panel. Essentially, he needed to fill in the ruptures of time and space that were initially closed by the reader and the multiframe. As Snyder notes, “If you look at the book, it’s a montage, right? It’s not a moment-to-moment experience, like a film is. So the challenge for me is to ... get into [Frank Miller’s moments].”⁵⁸

Výsledné kompozice v rámci mizanscény, rozestavení dekorací a rekvizit povětšinou odpovídá vnitropanelové kompozici předlohy. Především v bojových scénách pracuje *300* s vysokou hloubku pole, aby byla akce postřehnutelná ve všech plánech.

Film *300* má oproti ostatním filmům ještě jednu výhodu, a tou je již zmíněný zvolený formát předlohy. Její horizontální orientace je lehce přenositelná do filmu, jehož širokoúhlý formát pracuje s podobným poměrem stran. Mizanscéna se tedy opravdu může poměrně přesně shodovat s vnitropanelovou kompozicí předlohy.

⁵⁸ Drew Morton, *Panel to the Screen*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 148

Vlastní překlad: „Po překopírování panelů z knihy Snyder naplánoval předcházející a následující záběry k původnímu panelu. V podstatě potřeboval vyplnit trhliny v čase a prostoru, které byly původně uzavřeny čtenářem a multirámcem. Jak Snyder říká: “Když se na tu knihu podíváte, je to montáž, že? Není to zážitek z přechodu z okamžiku na okamžik, jako je tomu u filmu. Takže výzvou pro mě je ... dostat se do momentů [Franka Millera].“

b) Manipulace plynutí času

Ačkoliv nemůže být filmový obraz ve většině případů zcela nehybný (jako tomu je u komiksového panelu) a divák tak nemůže každé políčko sledovat libovolně dlouho, existují možnosti, jak tento efekt napodobit a převést do filmu. Manipulaci s časem se ve většině svých filmů věnuje režisér filmu *300*, Zack Snyder. Následující citace hovoří kromě *300* také o filmech *Watchmen*, *Sucker Punch* (2011), ale například i *Muž z oceli* (*Man of Steel*, 2013).

„Snyder manipulates the temporal status of his images via speed ramping. By transitioning individual shots from slow motion to fast motion to the “normal” speed of 24 frames per second, the filmmaker captures the fluid relationship between space and time both within and between comic book panels.“⁵⁹

Zmatek bojové vřavy je v komiksu *300* ukázán velkými panely s proplétající se masou těl. Ve filmu podobný efekt tvoří pohyb, užití rychlých přiblížení a oddálení (*zoom-in* a *zoom-out*), pohyblivého rámování, ale právě i manipulace rychlosti snímkové frekvence. Aby Snyder zdůraznil výsadní momenty, například pokoření nebezpečného nepřítele, používá „slow motion combined with freezing frames ... Snyder will rush along in a battle only to suddenly drop the frame rate down drastically. The effect is something almost akin to a panel.“⁶⁰

Komiks *Watchmen* vyniká svou specifickou devítipanelovou mřížkou (ve které jsou všechny panely stejně velké a kterou udržuje téměř bez výjimek), jež Dave Gibbons přirovnává právě k filmu:

„It seemed to me that if all the pictures were the same relations per size, you'd get the same effect that you'd get in the theatre or at the cinema, or even watching TV. Because ... the frame or the proscenium arch is always the same ... you block it out, and get sucked into the picture that is in the book much more quickly.“⁶¹

⁵⁹ Drew Morton, *Panel to the Screen*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 38.

Vlastní překlad: „Snyder manipuluje čas svých obrazů pomocí zrychlování. Přechem jednotlivých záběrů ze zpomaleného pohybu do zrychleného pohybu a do "normální" rychlosti o 24 snímcích za sekundu zachycuje plynulý vztah mezi prostorem a časem v rámci komiksových panelů i mezi nimi.“

⁶⁰ Tamtéž, s. 32.

Vlastní překlad: „Zpomalený pohyb v kombinaci s mrtvolkami... Snyder probíhá bitvou, aby pak náhle prudce snížil snímkovou frekvenci. Výsledný efekt je panelu velmi blízký.“

⁶¹ Roger Sabin, *Comics, Comix and Graphic Novels*. Londýn: Phaidon 1996. s. 163.

Tuto neměnnou strukturu občas Gibbons naruší stranou, kde jeden panel zabírá větší prostor (*obr. 5*). Tento panel nepředstavuje delší časový úsek, ale spíše důležitý zvrát ve vyprávění. Snyder iluzivně prodlužuje právě tyto momenty. Jedním z nich je vražda Komedianta, která uvádí do pohybu běh dalších událostí. Morton píše: „For instance, when the Comedian is thrown across the room, it takes nearly nine seconds for his body to make the voyage.“

S časem zde však Snyder pracuje i jinak:

„At other times, Snyder decreases the shutter speed, making a knife fight appear as if it is taking place at superhuman speed. Finally, there are individual shots that include the representation of the act of varying the shutter speed. This technique, called “speed ramping,” appears when a vicious punch landed on the Comedian’s face begins in slow motion and progressively speeds up. One such shot, a reproduction of the final panel on page three, is the longest of the sequence (16 seconds).“⁶²

I když by tedy Komediantova smrt byla v realitě velmi rychlá, Snyder i Gibbons ji užitými stylistickými prvky prodlužují a přiřkládají jí tak vyšší význam.

Ze zbytku tvorby Zacka Snydera se částečně vymyká *BvS*. Především manipulace s časem zde není tak nápadná jako ve zbytku jeho snímků. Např. slow motion je používán minimálně.

V souvislosti s tímto filmem však můžeme zmínit důležitost zdůraznění rozhodného okamžiku. Ten je v tomto typu filmů typický pro chvíle, které mají ukázat „nadlidskost“ zobrazených postav. Jedná se tedy o momenty, kdy se superhrdinové postaví svému nepříteli, stojí jako tým proti společné hrozbě nebo vyletí do nebe (*obr. 6*). I když nemusí být takové záběry nutně zpomalené, čas v nich plyne relativně pomaleji a hrdinové setrvávají ve svých pózách o poznání déle. Tyto pózy jsou doprovázeny vlajícími plášti či pohledy upřenými do kamery. Mizanscéna je uspořádána tak, aby se pohled soustředil výhradně na hrdiny. Tvůrci tyto momenty prohlubují

Vlastní překlad: Přišlo mi, že kdyby všechny obrázky byly stejně velké, dosáhli byste stejného efektu jako v divadle nebo v kině, nebo také při sledování televize. Protože rám nebo oblouk forbíny je vždycky stejný, vyblokuje jej a necháte se vtáhnout do obrazu v knize mnohem rychleji.

⁶² Drew Morton, *Panel to the Screen*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 162

Vlastní překlad: Když je například Komediant hozen přes celou místnost, trvá téměř devět sekund, než jeho tělo cestu vykoná.

Jindy zase Snyder sníží rychlost závěrky, takže boj s noži vypadá, jako by se odehrával nadlidskou rychlostí. Nakonec jsou zde samostatné záběry, ve kterých je znázorněn akt změny rychlosti závěrky. Tato technika, nazývaná "speed ramping", se objevuje, když úder vedený na Komediantovu tvář začíná zpomaleně a postupně se zrychluje. Jeden takový záběr, reprodukce závěrečného panelu na straně tři, je nejdelší z této sekvence (16 sekund).

například pohybem kamery, která jinak statickou situaci obkrouží, čímž ji ukáže ze všech stran, ale zároveň bez přerušení střihem. Tím vším vytváří film efekt pozastavení času, podobný přechodu z běžně rozdělené stránky na velkolepěji pojatou *splash page*.

V *Sin City* pracuje Rodriguez s plynutím času tak, aby se, stejně jako Snyder, přiblížil k zachování výsadního momentu a relativnímu prodloužení uplynulého času. Jednou z používaných postupů je prolínačka, která se ale místo přechodu na jinou scénu soustředí stále na tu samou postavu.

Protože většina rozhodných momentů je v komiksu doplněna o vypravěčův monolog, mohl by slow motion v juxtapozici s nezrychleným hlasem působit nepatřičně. Namísto toho nechává Rodriguez postavy setrvat v dané póze po delší dobu, pouze s minimálním pohybem (např. pomalou chůzí) či změnami výrazů v obličejí, které reflektují to, co postava zrovna říká. Kamera sleduje danou postavu pomalou jízdou.

Pohyb je zpomalen tam, kde to dovoluje samo prostředí – tedy ve chvíli, kdy se postava pohybuje pod vodou, v naftě, či dlouho padá. Právě v těchto případech je patrné použití slow motion.

Také filmový *Daredevil* využívá efekt zpomalení, a to především u akčních scén. Mnohem více než komiksům od *Marvelu* se však tímto rozhodnutím přizpůsobuje populárním filmům své doby, mnoho styčných bodů, a to včetně grafického znázornění dráhy kulek, bychom našli například s filmem *Matrix (The Matrix)*, Lily a Lana Wachowski, 1999). V *Daredevilovi* tedy nemají zpomalené akční scény primárně imitovat odlišné vnímání času v komiksu ani zdůraznit důležitý dějový zvrat, jejich úkolem je zvýšení dynamičnosti akčních scén s důrazem na pohyby bojových umění spojených s akrobacií. Tato snaha je navíc zcela v souladu s normou užívanou v dalších akčních filmech inspirovaných bojovými uměními vznikajících v téže době.

c) Vnitropanelová kompozice a přechod mezi panely

I když v předloze filmu *300* zabírají panely s obličejí postav jen malou část strany, zde jim je poskytnuto více prostoru, protože tvar a velikost rámu jsou ve filmu neměnné.⁶³ Detail tváře tak zabírá stejně velkou plochu jako obraz krajiny. Velké detaily těl a výrazů bojovníků, především při proslovech krále Leonida, mohou dopomoci ke zdůraznění odvahy a

⁶³ Oproti velikosti rámování, která určuje, z jaké vzdálenosti snímáný materiál sledujeme. David Bordwell, Kristin Thompsonová, *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: NAMU 2011, s. 250.

odhodlanosti Sparťanů. Kamera navíc bojovníky snímá z pohledu, jejich svaly a síla se tak jeví ještě majestátnější. Co je tedy z předlohy patrné díky stylizované kresbě, je zde zdůrazněno prací s velikostmi záběrů a rakursu.

Adaptace *Sin City* přenáší na plátno velmi věrně vnitropanelovou kompozici své předlohy, pokud tedy film v určitém momentu zastavíme, výsledné políčko se bude velmi často shodovat s daným panelem v komiksu. Mizanscéna, ale i úhel, ze kterého dění sledujeme, tedy odpovídá předloze, a to i ve chvíli, kdy musí být perspektiva částečně zkreslená či přehnaná (*obr. 7*). Jak jsme již naznačili, tvůrci filmu se nemuseli z důvodu toho, že mnoho stran předlohy je jednopanelových, zabývat kompozicí v rámci stran a snažit se kopírovat jejich layout.

Původně vertikální postavení strany muselo být ve filmu převedeno do horizontálního formátu. Díky specifické práci s mizanscénou však tvůrci filmu prostor opticky zmenšují a vertikalizují. Může se jednat o orámování scény tmavými budovami či vyplnění nepotřebného prostoru černým pozadím, které pak, podobně⁶⁴ jako černé okraje Millerových stran, simuluje donekonečna se táhnoucí prostor. Postavy, dekorace a nábytek jsou v rámci mizanscény umístěny často na střed a nasvíceny ostrým horním světlem (*obr. 8*).

Také pohyby kamery a střihy vykazují snahu o napodobení návaznosti jednotlivých panelů a efektu rychlého obracení stran. Záběry jsou často statické, rám nepohyblivý. Kamera se spíše než švenkováním pohybuje jízdou. Po střihu se často mění úhel, výška i velikost rámování, což simuluje výrazné změny perspektivy v původním komiksu. Náhlé střihy pak připomínají absenci viditelných mezer mezi panely v původním komiksu. Rodriguez v souvislosti s tím zmiňuje právě snahu o napodobení „very abrupt jump cutting-from image to image, and from moment to moment.“⁶⁵

Kompozice mizanscény v *Sin City: Ženská, pro kterou bych vraždil* je narušena částečnou absencí předlohy, tedy výchozího materiálu, jehož vnitropanelová kompozice by se dala přenést na plátno. Mizanscéna bývá zaplněna až k okraji a naplno tak přijímá horizontalitu formátu. Snaha o napodobení či simulaci různých velikostí a ohraničení komiksového panelu zde povětšinou absentuje, méně výrazná je také práce s perspektivou a úhly pohledu (*obr. 9*). Při

⁶⁴ V případě projekce v kině, kdy je i prostor kolem plátna velice tmavý, může být iluze uvěřitelnější než při samotné četbě.

⁶⁵ Frank Miller, Robert Rodriguez, *Sin City: The Making of the Movie*. Troublemaker Pub Lb 2000. s. 16. Vlastní překlad: Velmi náhlý skokový střih z obrazu na obraz a z okamžiku na okamžik.

dialozích sledujeme častěji než v prvním díle jednotlivé postavy metodou pohled – protipohled (pro komiks netypickou).

Batman v Superman je, více než předešlé Snyderově tvorbě, svým realismem podobný například Nolanově Batmanovské trilogii. Realistickému efektu napomáhá kromě pohyblivého rámování rychlými švenky a mírným roztřesením kamera, která v určitých momentech působí dokumentaristickým dojmem (čemuž napomáhají také časté záběry spojené s televizními reportážemi). Film je natočen konvenčně, čehož si můžeme všimnout především u rozhovorů alter eg obou superhrdinů: Bruce Wayne a Clarka Kenta. Tyto rozhovory jsou vždy nasnímané metodou pohled – protipohled. Obě postavy v těchto chvílích sledujeme ve standardním polodetailu či detailu.

Samotné panely napodobuje *BvS* jen minimálně, jedním příkladem může být napodobení Batmanovy pózy známé z obálky prvního sešitu *Návratu temného rytíře* (obr. 10). Film *Batman v Superman* ani *Daredevil*, další adaptace spojená se superhrdinou, nepracují nijak výrazně se zkruslenou či zvýrazněnou perspektivou, i když by k tomuto kroku mohla předloha vybízet. U obou těchto filmů je také postřehnutelná malá hloubka pole.

V komiksu *Watchmen* jsou postavy velmi často zobrazeny en face, oči upřené přímo na pomyslnou kameru, tento specifický prvek Snyder do filmu nevnáší. Také rámování scén ani mizanscéna neodpovídá přímo jednotlivým panelům, bere z nich však to podstatné (postavy a předměty) a skládá kompozice nové, které lépe vyhovují rozložení filmového plátna i postavení kamery. Zato však ve filmových *Strážcích* nacházíme snahu o převedení funkce mezer mezi panely. Podobně jako si čtenář komiksu musí domyslet, co se děje mezi jednotlivými panely, je k tomu nabádán také recipient filmového díla.

„Filmmakers can solicit such participation. For example, in *Watchmen* (Snyder 2009) Rorschach corners a criminal behind a swinging door, which allows the spectator only momentary glimpses of the vigilante approaching the victim. In this sequence, the door acts as a comic book gutter would – forcing the spectator to infer what is happening in between from the isolated images.“⁶⁶

⁶⁶ Liam Burke, *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Modern Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 178.

Vlastní překlad: Tvůrci filmů si mohou tuto účast vynutit. Například ve filmu *Watchmen – Strážci* (Snyder, 2009) Rorschach zažene zločince za křídlové dveře, které divákovi umožňují pouze chvilkový pohled na mstitele, jak se

O filmu *Spirit* budeme více hovořit více v následujících částech. Již zde však můžeme říci, že tento snímek do určité míry adoptuje vizuální podobu i postupy filmu *Sin City*. Kromě toho, že stejné metody zde mají jiný efekt, se tím *Spirit* vzdaluje své předloze. Ta totiž většinou pracuje s mřížkou o cca 9 panelech (*obr. 11*). Potenciální prostor každého panelu je navíc zaplněn tak, že volného místa v něm příliš nezůstává. Mizanscéna většiny scén filmu bývá naopak prázdná, jen s několika rekvizitami, minimalistickými dekoracemi, postavami či siluetami budov a neurčitým, světlým či jednobarevným pozadím. Zatímco v *Sin City* použití prázdného prostoru evokuje komiksovou stranu či ohraničený panel, zde může působit rušivým dojmem a svou jednoduškou a monochromatickostí může mizanscéna odvádět pozornost od toho, co je důležité pro narativ a mělo by tedy být spíše zdůrazněno (*obr. 12*).

Přenos panelů by mohl pro tvůrce filmových adaptací zdánlivě představovat velký problém, je však evidentní, že ke snaze o inkorporaci prostředků pracujících s principy komiksového panelu dochází ve většině případů. Adaptace komiksové perspektivy, rozdílné velikosti panelů či vnitropanelové kompozice umožňuje mimo jiné výrazné vizuální odlišení od zbytku soudobé produkce.

Nejméně se v adaptacích setkáváme s přenosem mimopanelové kompozice.⁶⁷ Její funkci zastávají postupy běžné pro film, především střih. Zdůvodnění tohoto kroku je možno nalézt v již popsaném základním rozdílu mezi oběma médii. Komiks coby médium prostorové může po osvojení základních pravidel návaznosti panelů směřovat pozornost recipienta od jednoho obrazu k druhému. Film coby médium časové ukazuje obrazy jeden za druhým a rozdělení plátna na několik panelů by (na rozdíl od přenesení dalších prvků) mohlo být vnímáno jako silně rušivé. Ve většině filmů Zacka Snydera si pak lze všimnout manipulace a relativizace času, která umožňuje napodobit funkci mezer mezi panely a simulovat pozici čtenáře komiksu. Jak již bylo řečeno, komiksy *Sin City* a *300* se předlohami přibližují také tím, že přímo přebírají některé vnitropanelové kompozice z Millerových knih. *Sin City* též napodobuje nejen kompozice a perspektivy v panelech použité, ale zdánlivě také jejich tvar. V ostatních filmech je velikost rámu méně proměnlivá.⁶⁸ Další filmy, např. *Daredevil* a *BvS*, kvůli absenci přímé

blíží k oběti. V této sekvenci fungují dveře jako mezery mezi panely – nutí diváka, aby si z izolovaných obrazů odvodil, co se mezi nimi odehrává.

⁶⁷ A pokud ano, jedná se pouze o určitou sekvenci, kde navíc simultánně probíhá několik akcí. Výjimkou je například *Vortex* (Gaspar Noé, 2021), kde je obrazovka rozdělena na poloviny po celou dobu.

⁶⁸ U *300* probíhá to samé již díky orientaci a tvaru původní knihy.

předlohy nemohou imitovat panely⁶⁹, ani mizanscénou či perspektivou však na komiksový původ hlavních postav příliš neupozorňují.

⁶⁹ Až na několik přímých poct/odkazů na známé momenty z různých komiksů či obálek komiksových sešitů.

1.2. Koloring

Koloring hraje velkou roli v atmosféře komiksu, přesto bývá v rozbořech často opomíjen a kladen až na poslední místo (za rozbor práce inkera a pencillera). Vhodně provedený koloring může výrazně podpořit či zvýraznit kresbu samotnou.⁷⁰ Také v komiksech *300* a *Sin City* i jejich filmových adaptacích představují barvy integrální část jejich vizuální identity.

U filmu *300* jsou v souvislosti s barvami velmi důležité dva aspekty. Prvním z nich je juxtapozice kreseb Franka Millera a akvarelových barev Lynn Varley.⁷¹ Podobného efektu je ve filmu dosaženo díky kontrastu mezi živými herci (i když nalíčenými a částečně stylizovanými do podoby Millerových kreseb) a nebem, kterého Snyderův tvůrčí tým dosáhl díky kombinaci fotografií nebe a akvarelů Lynn Varley⁷² (obr. 13).

Druhým aspektem je specifický způsob výtvarného znázornění krve. Obecně hraje rudá barva v tomto filmu i původním komiksu obecně velkou roli, nejen jako krev, ale též jako barva pláště spartských bojovníků. V knize je krev znázorněna pomocí stříkanců (jichž bylo dosaženo za pomoci štětce), které ale nejsou součástí prostoru základní kresby. Morton píše: „the blood does not appear to occupy the same space as the characters, horses, and grit because the application of ink does not involve the use of spatial perspective.“⁷³ Ve filmu je krev použita podobně, tedy způsobem, který by v realistickém znázornění bitvy možný nebyl (obr. 14).

„The blood takes on a very flat, 2-D effect that keeps the violence within limits while also making it unique in cinema.“⁷⁴

⁷⁰ Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis 2015, s. 129.

⁷¹ Drew Morton, *Panel to the Screen*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 144.

⁷² Drew Morton, *Panel to the Screen*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 151.

„As the film’s visual effects supervisor Chris Watts and visual effects art director Grant Freckelton note, “Our skies are created using a blend of photographic and watercolor elements, giving the backgrounds a uniquely textured feel without being entirely painted.”

Vlastní překlad: Jak poznamenávají vedoucí vizuálních efektů filmu Chris Watts a umělecký ředitel vizuálních efektů Grant Freckelton: „Obloha je vytvořena kombinací fotografických a akvarelových prvků, což dodává pozadí jedinečnou texturu, aniž by bylo celé namalované.“

⁷³ Tamtéž, s. 149.

Vlastní překlad: Krev není přítomna ve stejném prostoru jako postavy, koně a písek, protože při nanášení inkoustu se nepoužívá prostorová perspektiva.

⁷⁴ Tamtéž, s. 30.

Vlastní překlad: Krev má velmi plochý, dvojrozměrný efekt, který udržuje násilí v mezích a zároveň ho činí pro kinematografii jedinečným.

V komiksu i ve filmu je tedy díky barvám a jejich použití dosaženo nejen zploštění prostoru (čímž se film přibližuje dvourozměrnému prostoru komiksové strany). Film tím také, stejně jako Millerův komiks, upozorňuje na svou umělost.

Komiksu se film přibližuje také díky extenzivnímu color gradingu v postprodukcii, který Snyderovi umožňuje dosáhnout sjednoceného vizuálu a zemitých odstínů barev podobných těm v původním komiksu.

V pokračování filmu (*300: Vzestup říše*) jsou sice použity obdobné techniky, napříč filmem je ale stylizace nejednotná. Některé scény tak působí realistickým dojmem, zatímco jiné se díky krvi, nebi, ale i color gradingu více přibližují komiksu. Film navíc svou prací s barvami a vysokým kontrastem navazuje spíše na první díl série než na komiks Xerxés (jehož barvy jsou velmi světlé a stíny minimální), ze kterého přebírá námět a postavy (*obr. 15–16*). Místo červené je ovšem druhý film stylizován do modrých tónů, které v komiksové předloze vyskytují.

Komiksové *Sin City* vyniká na papíře především svým minimalismem a kontrastem černé a bílé, ke kterým se někdy přidá jedna či dvě další barvy.⁷⁵ Tato stylistická volba má odrážet atmosféru příběhu a symbolizovat zkaženost a zkorumpovanost temného Sin City a postav, které zde žijí.⁷⁶

Převedení původního komiksu do filmu by mohlo být na první pohled možné pouhým převedením do formy černobílého filmu, je ovšem třeba myslet na to, že „Black and white movies really aren't black and white, they are mostly gray and white. So many mid-tones get introduced that images go flat.“⁷⁷ I zde tedy nakonec došlo k inkorporaci šedých odstínů, aby byla mizanscéna přehlednější (*obr. 17*). Ve výsledku však toto rozhodnutí přineslo nové

⁷⁵ Barva pak hraje v daném příběhu důležitou roli, nebo je alespoň rozpoznávacím znamením dané postavy. Viz kniha *Ten Žlutý bastard* a povídky *Modroočka* či *Kráska v červeném*.

⁷⁶ Frank Miller, Robert Rodriguez, *Sin City: The Making of the Movie*. Troublemaker Pub Lb 2000, s. 16.

„The thing people most often get wrong about film noir is that they think just looks spooky, missing the fact that the spookiness of the look is a reflection of what's going on behind the eyes of people. If there is some real emotional darkness, it doesn't matter how dark the film is, with shadows and blinds behind them, and all these other things that are metaphors for the torment, or the rage, or the self-hatred, or the despair the character's going through. ... The dark images aren't just there for looks.“

Vlastní překlad: Lidé si často myslí, že film noir jednoduše vypadá strašidelně, a přitom jim uniká, že strašidelnost pohledu je odrazem toho, co se děje v mysli lidí. Pokud je ve filmu nějaká skutečná emocionální temnota, nezáleží na tom, jak moc je film temný, se stíny a žaluziemi a všemi těmi dalšími věcmi, které jsou metaforami pro trýzeň, vztek, sebenenávist nebo zoufalství, jimiž postava prochází. ... Tmavé obrazy tu nejsou jen kvůli tomu, jak vypadají.

⁷⁷ Tamtéž, s. 24.

Vlastní překlad: Černobílé filmy ve skutečnosti nejsou černobílé, ale spíše šedobílé. Do snímků se dostane tolik středních tónů, že se obrazy stanou plochými.

možnosti, jimiž film prohlubuje některé z myšlenek a motivů předlohy. Měnící se odstíny barev kostýmů tak mohou například symbolizovat psychologický vývoj postavy.⁷⁸

Kromě černé, bílé a šedé se barva ve filmu objevuje zřídka, přesto však o poznání více než v předloze. Kromě momentů kdy světla (policejních aut, neonů apod.) umožňují zahlédnout realističtější barvu kůže některých postav, zůstává většina postav v odstínech šedi. Výjimkami jsou Goldie a Nancy, u kterých přirozená barva kůže značí nevinnost a symbolizuje výsadní postavení a oddělení od zbytku postav.

Některé z hlavních postav mají pak vlastní barevný atribut (u Dwighta jsou to tenisky, u jiných postav převážně barva očí, vlasů či rtů), který je odlišuje od ostatních. Nejvýrazněji je ovšem barevně odlišena postava Žlutého bastarda (který má zde i v původním komiksu velice jasnou žlutou barvu) Toto odlišení, spolu se znetvořeným vzhledem, pomáhá zdůraznit jedinečnost hrozby, kterou pro postavy Hartigana a Nancy představuje (*obr. 18*). Oproti komiksu přidává film barvu u několika aut, ale především u krve. Ta je zde střídavě čistě bílá a rudá (na rozdíl od knihy, kde je pouze bílá). Bílá krev umožňuje vnést do filmu brutalitu, která by při realistickém ztvárnění nebyla možná.⁷⁹ V některých případech také tato nerealistická krev akcentuje absurdnost a komičnost situace, například při zabítí Jackie Boye a jeho party. Krev si ponechává rudou barvu především na obličejích postav, kde by jiná barva mohla působit málo akutním dojmem.

Do filmu je z komiksu díky digitálním technologiím přeneseno zvýraznění obrysů postav, použití negativních obrazů a zaplnění větších ploch bílou či černou barvou.⁸⁰ Právě použití

⁷⁸Tamtéž, s. 178.

„Later on, we get into the Hartigan story, and Hartigan is also in two different trenchcoats. I kept Marv in dark fabrics and put Hartigan in grays. In fact, I started him in a really light gray because, since he's saving the little eleven-year-old Nancy, he really is a knight in shining armor. When he gets out of prison he goes into a darker gray.“

Vlastní překlad: Později se dostáváme k příběhu o Hartiganovi, který má také dva různé kabáty. Marva jsem ponechala v tmavých látkách a Hartigana jsem oblékla do šedých. Vlastně jsem ho začala oblékat do velmi světle šedé, protože když zachraňuje malou jedenáctiletou Nancy, je to rytíř v zářivé zbroji. Když se dostane z vězení, přechází do tmavší šedé.

⁷⁹ Frank Miller, Robert Rodriguez, *Sin City: The Making of the Movie*. Troublemaker Pub Lb 2000. s. 28.

„So we were able to make that campy, violent look stylistic – like the novels. The MPAA basically said that we would have had to cut many scenes if the movie had been in color. But because the film is in black and white, we can get away with more graphic violence.“

Vlastní překlad: Takže jsme mohli docílit toho, aby přemrštěnost a násilí vypadaly stylově – jako v románech. MPAA v podstatě řekla, že kdyby byl film barevný, museli bychom mnoho scén vystříhnout. Ale protože je film černobílý, prošlo nám násilí více.

⁸⁰ Liam Burke, *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Modern Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 208.

černé a bílé barvy, které se v takto kontrastní formě objevují ve filmech jen zřídka, umožňují filmu přiblížit se své předloze a záměrně upozornit na svůj komiksový původ, působí tedy podobně jako krev ve filmu *300*. Burke film popsal následovně:

„possibly the first sustained application of comic book-style inking in an adaptation can be found in *Sin City*.“⁸¹

V pokračování snímku *Sin City* se s použitím barev setkáváme častěji, postavy už neoplývají jedním barevným atributem, ale mohou jich mít napříč snímkem více. Vyskytuje se zde dokonce větší množství postav, které mají realistickou barvu kůže, očí, vlasů apod. (*obr. 19*). Všechny tyto aspekty snižují výsadní postavení barev, které zastávaly v předchozím filmu. Zde už povětšinou neslouží jako rozpoznávací znak postavy či důležitý narativní prvek, ale spíše jako vizuální pomůcka pro ozvláštňení mizanscény. Postava Avy z titulní povídky tak má postupně nejen zeleně barevné oči, ale také rudou rtěnku či modrý kabát⁸². Podobně jako důležitost barev se ztrácí také ostrý kontrast mezi černou a bílou a další pro první díl typické postupy. Záběry zůstávají až na výjimky v čistě šedých odstínech, které už komiksové panely předlohy a Millerovy postavy připomínají mnohem méně.

U superhrdinských filmů je spojení s komiksem zřejmě především postavami, podle kterých se tyto filmy také často jmenují. Pro každého superhrdinu je již od jeho prvního uvedení typická určitá barevná kombinace, která kromě jiného pomáhá k jejich rychlejšímu rozpoznání a lepší zapamatovatelnosti.⁸³ Většina komiksových adaptací spojených se superhrdinou bude toto barevné schéma dodržovat, i když samotný design kostýmu může být přizpůsoben či zmodernizován. Kupříkladu kostýmy Batmana a Supermana ze Snyderova filmu *Batman VS*

„The only way we'd be able to isolate actors from the backgrounds... was to shoot on green screen because then we could put lights anywhere. Consequently, within the largely black-and-white aesthetic of *Sin City*, key characters and props are given their own outlines, much as they would in a comic.”

Vlastní překlad: Jediný způsob, jak izolovat herce od pozadí, bylo natáčet před greenscreenem, protože pak jsme mohli umístit světla kamkoli. V rámci převážně černobílé estetiky *Sin City* mají proto důležité postavy či rekvizity své vlastní obrysy, podobně jako v komiksu.

⁸¹ Liam Burke, *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Modern Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 208.

Vlastní překlad: Nejspíše první snahu o přenos inkingu v komiksovém stylu do adaptace můžeme nalézt v *Sin City*.

⁸² V tomto díle se sice modrý kabát vyskytuje, nosí ho ale jiná postava ve zcela jiném dílu série.

⁸³ Zmínit můžeme například ikonickou trikoloru obleku Kapitána Ameriky či Hulkovu zelenou kůži v kombinaci s fialovými šortkami.

Superman zachovávají barvy použité v Millerově *Návratu temného rytíře* jen do určité míry. Ponechávají tak například šedou barvu obleku a velký černý symbol netopýra na Batmanově hrudi,⁸⁴ ale mění barvu jeho pláště z modré na černou. Tato barva více vyhovuje temnému ladění Snyderova snímku, ve kterém má Batman ve svých nepřátelích vyvolávat strach a splynout s nocí. Také v *Daredevilovi* zůstal zachován signifikantně rudý kostým Daredevila a zrzavé vlasy Matta Murdocka.

Z atmosféry komiksu⁸⁵ zůstává zachována dualita a kontrast mezi dnem a nocí, tj. mezi advokátem Mattem Murdockem a jeho alter-egem Daredevilem. Denní scény jsou osvětleny velice jasným světlem a světlé barvy zde mají například i obleky Matta Murdocka. Noční scény jsou oproti komiksu temnější. Obsahují pouze minimum nutného světla (především pak ve scénách interiérových, protože v exteriérech poskytují dodatečné osvětlení světla budov a měsíce), hojně pracují se stíny a odrazy (Daredevilových očí, čepelí apod.). Pro komiksovou předlohu a koloring 80. let typické vyplnění prázdných míst (nebe apod.) jednolitým blokem barvy bez přidání detailů se zde neobjevuje. Barevnost filmu tedy podle komiksu kromě kostýmu superhrdinů či několika přímých odkazů (např. vitráž kostela) stylizována není. Je ovšem důležité dodat, že koloring Millerova Daredevila nevyniká z další tvorby *DC* z dané doby a v roce 2003 může být považován za zastaralý (*obr. 20*).

Oproti klasickému stylu koloringu komiksu *Daredevil* můžeme postavit komiks *Watchmen*, na němž jako kolorista pracoval John Higgins. Burke píše:

„*Watchmen* distinguished itself from other mainstream fare through the use of secondary colors (including browns and purples).“⁸⁶

Filmová adaptace barvy zachovává, především pokud jde o určující znaky některých postav, jako jsou například Rorschachovy zrzavé vlasy či Manhattanovo modré tělo (jehož barva je ve filmu navíc zdůrazněna zářením, které vydává, a kterým osvětluje i ostatní postavy ve své blízkosti). Pro komiks typické fialové a červené odstíny světla a stínů Snyderův film až na výjimky nezachovává. To se ovšem snaží kompenzovat použitím podobně barevných rekvizit, kostýmů a dekorací (především pak hnědých odstínů), které přispívají k výrazné retrostylizaci

⁸⁴ Na který v tomto komiksu Miller přešel z dříve běžného černého symbolu ve žlutém oválu.

⁸⁵ Hovoříme o sérii komiksů Franka Millera z osmdesátých let, na které se jako inker podílel Klaus Janson.

⁸⁶ Liam Burke, *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Modern Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 209.

snímku (obr. 21). Nejvěrněji je koloring předlohy zachován u fotografií a flashbacků postav, které i v komiksu mají evokovat barevnost starých fotografií (jejich monochromaticnost, zemité odstíny a sépiový filtr). Podobně jako *Batman v Superman* je i tato adaptace temnější, realističtější a barevně méně rozmanitá než její předloha. Použití barev v obou filmech ale působí sjednoceným dojmem, který neodpovídá zcela úplně koloringu předlohy, ale spíše náladě vyprávěného příběhu.

Ne všechny zmíněné filmy tedy přebírají a inkorporují barvy typické pro předlohu, všechny se ale snaží svou barevností přiblížit atmosféře předlohy. Jank tomu je u filmu *Spirit*, který se svým vizuálem velmi podobá *Sin City*, i když jeho předloha se od série Franka Millera diametrálně odlišuje. Pokud *Sin City* staví na tradici drsné školy Hammetta a Chandlera a základních principech filmu noir, *Spirit* Willa Eisnera se přibližuje spíše komiksovým stripům s detektivem Dickem Tracym. Spirit jako hlavní maskovaný hrdina vyšetřuje zločiny, jeho příběhy jsou však odlehčené, a to nejen značně karikovanými postavami, ale také použitím prvků grotesky (především parodicky ztvárněného násilí). Spirit je tedy často kritizován nejen za to, že vizuální podoba filmu neodpovídá jeho obsahu, ale především že není věrna své předloze. Na příkladu filmu *Spirit* lze vidět, že komiksové filmy mohou být ovlivňovány nejen komiksy, ale také již existujícími komiksovými filmy.

„One example of this process is the manner in which adaptations will often adopt a "comic aesthetic," even if it is inconsistent with the source material. For instance, *The Spirit* applies a misty grey look enlivened by instances of primary color that was previously made popular by *Sin City*.“⁸⁷

To, že se film od své předlohy výrazně odklání, můžeme ukázat také na příkladu kostýmu hlavního hrdiny. Pro postavu Spiritu je typická modrá barva obleku a kabátu, zde však dostal čistě černé oblečení, zůstala mu jen původní červená kravata (obr. 22). O použití stejných postupů jako u *Sin City* dále svědčí propagační materiály používající nejen font známý ze *Sin*

⁸⁷ Liam Burke, *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Modern Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 116.

Vlastní překlad: Jedním z příkladů tohoto procesu je způsob, jakým adaptace často přejímají "komiksovou estetiku", i když je v rozporu s předlohou. Například ve filmu *Spirit* je použit mlhavě šedý vzhled oživený ojedinělým objevením základních barev. Tento styl předtím zpopularizoval film *Sin City*.

City. Filmové zpracování více odpovídající předloze by nejspíše připomínalo film *Dick Tracy* (*Dick Tracy*, r. Warren Beatty, 1990), natočený podle již zmíněného komiksu.

Způsob, jakým film pracuje s barevností, může mít na vnímání výsledného díla velký dopad. Umožňuje totiž možná více než cokoli vtisknout dílu vizuální identitu, která je bližší komiksové předloze. Navíc bývá nepoměrně lehčí přenést na plátno právě styl koloringu než například styl kresby. Nezvyklé použití barev, barevných filtrů a color gradingu podporuje pocit „komiksovosti“, čímž může snížit realističnost snímku a znovu tím upozornit na původ v jiném médiu.⁸⁸ Rozhodnutí použít netradiční barevnost s sebou nese mnoho problémů, mezi jinými například možnost nesjednocení vizuálu napříč filmem, jak jsme zmiňovali v souvislosti se snímkem *300: Vzestup říše*.

⁸⁸ O pojmu „komiksovost“ hovoří autoři knihy *V panelech a bublinách*: Běžný recipient obvykle nemá problém komiks identifikovat, pokud se s ním setká. Dokonce může i některé dílo hodnotit jako „málo komiksové“ či dokonce „nekomiksové“, dílu jinému, navíc ve zcela jiné formě a médiu, například filmu, naopak může připsat hodnotící přívlastek „moc komiksové“. Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis 2015, s. 41.

1.3. Kresba a stylizace

V této kapitole bude představeno, jak se kresba autora předlohy, výtvarná stylizace prostředí, postav a celého fikčního světa promítá do jednotlivých adaptací. Krátce se věnuje také vztahu mezi dvojrozměrným a trojrozměrným světem předlohy a adaptace.

Postavy v komiksech Franka Millera jsou často velmi stylizované, hraničící téměř s karikaturou. Tvary obličejů i těl bývají nepřirozené či silně zkreslené, proto také filmy *Sin City* i *300* extenzivně využívají praktických i vizuálních efektů, aby dosáhly podobnosti herců a postav, které tito herci ztvární. Také herectví může být v těchto filmech vnímáno jako výrazně expresivní a nerealistické, působí ovšem komplementárně ke vzhledu postav.⁸⁹ Tvůrci obou filmů přistupují k tělu herce jako ke kresbě, dotvářejí ho tedy za pomoci masek, světla apod. tak, aby co nejvíce odpovídalo kresbám z knih. Fyzické atributy postav slouží totiž zároveň k ukázání jejich charakteru, rozdílů mezi dobrem a zlem apod. U *300* můžeme tedy například hovořit o jednoduché metafoře dobra a zla, tedy o svalnatých a vzprímených tělech bojovníků Sparty oproti pokriveným a deformovaným tělům zrádců a perských nepřátel.⁹⁰ Podobně tak je důležitý vzhled pro postavy v *Sin City*, můžeme zmínit například dualitu postavy Marva (drsný vzhled a snaha konat dobře) či transformaci mladého Rourkea (ve Žlutého bastarda, který toho má jen málo společného s člověkem). Oba filmy se tedy řídí Millerovou radou:

„In cartooning you make someone's physicality a metaphor for their interior reality.“⁹¹

Millerova práce na kresbě k *Návratu temného rytíře* byla ve své době ojedinělým přírůstkem do žánru superhrdinských komiksů. Jeho hrdinové zde totiž nejsou nutně atraktivní, jak je u tohoto žánru jinak zvykem. Této představy se film *BvS* nechrání, Batman, Superman i Wonder Woman odpovídají mainstreamové představě o superhrdinech jako sexsymbolům – jak je Hollywood běžně prezentuje (*obr. 23*). Podoba hlavních postav ve filmu není tedy od soudobé produkce výrazně odlišná, na rozdíl od toho, jak se od dalších komiksů své doby lišily postavy z grafického románu *Návrat temného rytíře*.

⁸⁹ Viz Liam Burke, *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Modern Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 241.

⁹⁰ Viz Tamtéž, s. 252.

⁹¹ Tamtéž, 252.

Ke kresbě samozřejmě patří také autorem zvolená lokalizace a datace (na což je přímo navázán vzhled fikčního světa) a s nimi související oděvy, vzhled budov, použité rekvizity, auta ad. Výraznou změnu kostýmu provedli například tvůrci filmového *Daredevila*, který namísto klasičtějšího a pro komiks typického superhrdinského úboru nosí kožený oděv podobný motorkářské bundě. Stejně tak Daredevilův nepřítel Bullseye má namísto upnutého úboru kožený kabát (*obr. 24–25*). Podobnou aktualizací a zasazením do současnosti prošel také film *BvS*. Nutno však říci, že v době vydání komiksového runu Millerova *Daredevila* a *Návratu temného rytíře* se nejednalo o záměrnou retrostylizaci, ale zasazení do dané doby, aktualizace je tedy z pohledu tvůrců adaptace logickým krokem. Retrostylizace se naopak stala výrazným a vizuálně dominantním prvkem ve filmu *Watchmen*, jak potvrzuje již titulková sekvence na začátku filmu (*obr. 26*). Také většina postav je zde velmi podobná svým komiksovým protějškům. Jedinou výraznější změnou prošly kostýmy superhrdinů. I když jsou obleky stále podobné těm z komiksu, z původně textilních materiálů se ve filmu staly materiály pevné, jejichž tvar a detaily výrazně připomínají obleky z filmu *Batman a Robin* (*Batman & Robin*, r. Joel Schumacher, 1997). I když tedy film jinými prvky ukazuje na svůj původ v komiksu, tímto krokem zase přiznává návaznost na další komiksové filmy a multiplikuje tak svou metatextovost (*obr. 27*).⁹² Předloha vyniká realistickou kresbou a příběhem ukotveným v realitě, přesto však umožňuje stylizaci např. karikovaným zobrazením dobových postav (Nixon ad., *obr. 28*). Budovy, auta a další rekvizity či prostory je však možné zobrazit realistickým způsobem.

Zasazení do specifické doby a místa Eisnerova *Spirita* narušují a znejistňují v adaptaci nacistické uniformy záporných postav, japonské oděvy *femmes fatales*, či obyčejná a pro danou dobu netypická trička, která nosí postavy Ethose, Pathose a Logose. Také hlavní záporná postava, která je v komiksu zobrazena jako postava zahalená ve stínu (čtenář vidí jen její oči či ruce) je zde ztvárněna velmi expresivním herectvím Samuela L. Jacksona. Ač je tedy pojmenována stejně, má k původní postavě velmi daleko (*obr. 29–30*).

Důležitým prvkem, především u *Sin City*, je přechod mezi dvojrozměrným a trojrozměrným prostorem. Filmy se většinou snaží vytvořit iluzi trojrozměrného prostoru, *Sin City* však tuto iluzi záměrně narušuje a výsledkem se přibližuje minimalismu původního komiksu. V některých scénách totiž chybí tzv. indicie hloubky, jak o nich hovoří například Jacques

⁹² Liam Burke, *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Modern Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 125.

Aumont.⁹³ Absence texturních gradientů, indikátorů lineární perspektivy, či nejasné umístění předmětů v prostoru (či jejich umístění do prostoru neutrálního) přináší do adaptace nejen prvek ozvláštňení a odkaz na svou předlohu, ale zastává také důležitou roli v atmosféře příběhu a klíčových momentech vyprávění (kupříkladu smrt Hartigana). Výsledkem jsou vysoce kontrastní obrazy (leckdy v negativu)⁹⁴, kde je vidět jen část postavy či její silueta. Jindy je také zcela eliminováno pozadí.⁹⁵ Tím vším se tvůrci přibližují vzhledu Millerových kreseb (*obr. 31*). Neméně zásadní je také již zmíněné znázornění krve a práce s povrchem ve filmu *300*.⁹⁶

Podobně výrazný vizuální styl využívají také filmy *Spirit, 300: Vzestup říše* a *Ženská, pro kterou bych vraždil*. Ve filmu *Spirit* nejde ovšem o styl původního komiksu, ale spíše o styl Millerova *Sin City*, jenž se specificky projevuje již zmíněnou minimalistickou mizanscénou, černobílým provedením s občasnou další barvou nebo hrou se stíny a světly. V dalších dvou jmenovaných filmech je opět postřehnutelná kolísavost míry stylizace (především co se týče práce se světly a stínem) napříč jednotlivými scénami.

Kresba bývá pro komiks často podobně důležitá jako jeho příběh, může totiž výrazně přispívat k atmosféře příběhu či určovat subžánr. U komiksů, které jsou nakresleny v tzv. *house style*, je snaha o adaptaci stylu kresby jen málo častá, protože komiks obsahuje povětšinou realističtější kresbu bez prvků, které by jej vizuálně odlišovaly od další tvorby dané doby. Další filmy o superhrdinech staví svou vizuální identitu na konvencích typických pro filmové trendy dané doby, což je také příklad *BvS*. Pro *Watchmen* se pak stává důležitým vizuálním prvkem retrostylizace a metakomunikace s předešlými snímky. Především pro komiksy *300* a *Sin City* je pak kresba esenciální součástí a výrazně se projevuje také v daných adaptacích, kam přináší prvek ozvláštňení, který se v tomto měřítku ve většině ostatních filmů nevyskytuje. V obou filmech je navíc většina rekvizit, lokací i kostýmů poměrně přesným protějškem toho, co vidíme v odpovídajícím panelu předlohy.⁹⁷

Na závěr nutno říci, že i když s výtvarnou stylizací výrazně souvisí také koloring, byla mu kvůli jeho důležitosti a výraznému užití v námi zkoumaných filmech poskytnuta samostatná kapitola, tato část na ni ovšem v leccěms navazuje.

⁹³ Jacques Aumont, *Obraz*. Praha: NAMU 2010, s. 33.

⁹⁴ Frank Miller, Robert Rodriguez, *Sin City: The Making of the Movie*. Troublemaker Pub Lb 2000. s. 25.

⁹⁵ Bílé pozadí, na kterém vyniknou pózy postav, proslavil Miller již při své práci na runu Wolverine pro *Marvel*.

⁹⁶ Viz kapitola věnující se koloringu.

⁹⁷ Práci s rekvizitami/kostýmy/maskami popisuje podrobně kniha Frank Miller, Robert Rodriguez, *Sin City: The Making of the Movie*. Troublemaker Pub Lb 2000.

Část 2.: Slovo

2.1. Narativ a dialogy

I když se v této práci věnujeme převážně vizuální stránce komiksu, nemůžeme zcela vynechat ani narativ a dialogy. Není pro nás důležité jen to, jak se tvůrci drží původního příběhu, ale také výběr převzatých narativních prvků a prostředků, práce s fabulí a syžetem kvůli přenosu do filmového média, rozsah úprav a změn způsobu vyprávění, nebo práce s fikčním světem předlohy. Míra odklonu od příběhu či užití pouze některých prvků může být také důležitým faktorem při určování toho, zda jde o adaptaci či inspiraci.

U adaptací komiksových románů se objevují dva základní problémy:⁹⁸

1. Příběh je pro filmovou adaptaci povětšinou potřeba zjednodušit/zkrátit, aby bylo možné ho převyprávět v přibližně dvouhodinovém časovém úseku. Tvůrci se mohou rozhodnout pro selekci určitých scén a jejich zjednodušení, či dokonce výběr jen některých linií vyprávění.⁹⁹
2. Zapotřebí je také úprava dialogů a monologů, protože beze změny by z úst herců mohly znít nevěrohodně. Již dopředu je třeba říci, že filmy mohou s touto příznakovostí v určitých případech záměrně pracovat.

1. Tvůrci filmové adaptace stojí před rozhodnutím, co vše z původního grafického románu zachovají, co pozmění, a co ve filmové verzi vůbec nebude.

Sin City se velmi věrně drží příběhů z Millerových knih, ze kterých odebírá jen několik málo scén.¹⁰⁰ Tvůrci se za účelem vytvoření jednotného díla rozhodli příběhy v rámci syžetu filmu rozdělit, jejich fabuli je tak možno dát dohromady až na konci celého snímku, což také umožňuje práci s cliffhangery. Příběh *Žlutého bastarda* film (po krátkém samostatném úvodním příběhu *Zákazník má vždycky pravdu*) zahajuje, jeho vyústění je pak až na samém konci, což pomáhá udržet a zvyšovat napětí. Postavy Dwighta, Marva a Hartigana se také postupně objevují ve stejném baru, povídky jsou tak navíc pomyslně propojeny postavami servírky Shellie a tanečnice Nancy.

⁹⁸ Založeno na úvodu ke knize *Comics and Adaptation*.

Kol. autorů, *Comics and Adaptation*. Mississippi: University Press of Mississippi 2020.

⁹⁹ Což může být také jeden z důvodů, proč se tvůrci namísto filmu rozhodnou pro adaptaci seriálovou, což bývá argument často zmiňovaný v souvislosti s filmem *Watchmen*, kde by seriálová adaptace umožnila věrněji následovat příběh komiksu.

¹⁰⁰ Několik těchto scén je ke zhlédnutí v režisérské verzi filmu.

Zde je potřeba zmínit také druhou verzi Sin City, která vyšla v limitované DVD edici. Důležitý je nejen fakt, že obsahuje několik scén navíc, ale především to, že jednotlivé povídky jsou odděleny a mají samostatné závěrečné titulky. I když je tato verze věrnější jednotlivým knihám, nejedná se o jednotný film. Rozdělení do jednotlivých povídek tedy odpovídá serialitě komiksově předlohy, propletení příběhů v kinoverzi však recipientovi umožňuje hlubší vhled do světa Sin City. Tuto myšlenku podporuje i následující Millerova citace:

„My citizens tend to bump a lot into each other. ... I'll have a feeling that a scene I did before should happen in the background of a scene that I'm doing now to give you a sense of how all these characters interconnect.“¹⁰¹

Také ve druhém díle série, *Sin City: Ženská, pro kterou bych vraždil*, jsou příběhy propleteny, jen těžko z nich však kvůli časovým nejasnostem můžeme sestavit fabuli. Vrací se zde totiž některé postavy, které v prvním díle zemřely. To by mohlo být funkčním řešením v případě kratších uzavřených příběhů (jako je např. úvodní povídka *Just Another Saturday Night*), problém v kontinuitě ale nastává ve chvíli, kdy spolu interagují postavy Nancy (která se mstí za Hartiganovu smrt) a Marva, který jí s vendetou pomáhá. Postava Marva ovšem dle předpokladů z prvního dílu zemřela před postavou Hartigana. Nekonzistentní vyprávění můžeme zaznamenat také u postavy Manuta, který zemře v obou dílech, pokaždé rukou někoho jiného.

Hovořit by se dalo také o dvou nových příbězích, které Miller napsal zvlášť pro tento film a v původních komiksech se neobjevují. Hlavní postava povídky *The Long Bad Night*, Gambler Johnny, může na recipienta působit až příliš obyčejným dojmem, na rozdíl od dalších hrdinů totiž nedisponuje výraznými atributy. *Nancy's Last Dance* pak nepředstavuje nové hrdiny žádné, objevuje se v nich Nancy, Marv, a dokonce i Hartigan (jako vzpomínka). Vyskytují se zde tedy i postavy, jejichž příběhy jsou na konci prvního filmu zdánlivě ukončeny. V obou nových povídkách navíc jako záporná postava vystupuje senátor Roark, který se také objevil v předchozích dílech. Je důležité říci, že

¹⁰¹ Vlastní překlad: Obyvatelé mých příběhů mají tendenci na sebe často narážet. ... Někdy mám pocit, že scéna, kterou jsem napsal dříve, by se měla odehrát na pozadí scény, na které právě pracuji, abych ukázal, jak jsou všechny ty postavy vzájemně propojené.

nové povídky a postavy byly vymyšleny i přesto, že komiksové příběhy ze světa Sin City nebyly zcela vyčerpány prvním filmem, mluvíme zde především o sbírce krátkých povídek *Chlast, děvky a bouchačky* a grafickém románu *Rodinný hodnoty*.

Batman v Superman není přímou adaptací, z Millerova komiksu *Návrat temného rytíře* však přebírá důležité narativní prostředky. Příběh je tak ve filmu i v komiksu často vyprávěn prostřednictvím médií a televizních moderátorů, jejichž role je ve filmu ještě zdůrazněna tím, že se jedná o často známé tváře skutečných amerických moderátorů.¹⁰² Na Millerův příběh odkazuje Snyder i tématem rivality mezi Batmanem a Supermanem. Další scény jsou převzaty také z komiksu Alexe Rosse *Superman: Mír na zemi*,¹⁰³ ale i mnohých dalších. Podobné odkazy (např. rekreace známé obálky či pózy) na různé komiksy a jejich tvůrce nalézáme také ve filmu *Daredevil*, narativ však žádný z nich přímo nekopíruje. Použitím postavy Elektry¹⁰⁴, malou rolí ve filmu, ale i několika dalšími odkazy, se Millerovi ze všech komiksových tvůrců dostává největší pozornosti.

Film *Watchmen* je ukázkou odlišného přístupu k adaptaci komiksu. Přestože má režisérská verze téměř tři hodiny, nemohlo se do ní vejít vše, co nacházíme ve čtyřsetstránkovém komiksu. Příběh filmu je zkrácenou verzí předlohy, přesto chce představit všechna přítomná témata. Toto zjednodušení vedlo také k odmítnutí filmu Alanem Moorem, autorem původního komiksu.¹⁰⁵ Největší změnou prošlo zakončení příběhu. I když je plán „antagonisty“ příběhu úspěšný stejně jako v komiksu, jeho podoba je změněna. V grafickém románu jsou namísto nukleární hrozby ničena města mechanickou chobotnicí. Realističtější hrozba ve filmu je nejspíše snahou o vyhnutí se digitálním efektům, které by jako hrozba mohly působit nepatřičně, samotná její realizace by navíc mohla výrazně navýšit rozpočet filmu. Na tomto příkladu je vidět, že i přímé adaptace mohou z důvodu odlišností obou médií přistoupit k velkým změnám v narativu.

¹⁰² Snímek tak do určité míry aktualizuje komiks z 80. let a přenáší ho do současnosti.

¹⁰³ Odsud pochází např. soud se Supermanem.

¹⁰⁴ Elektru vymyslel a poprvé představil právě Miller.

¹⁰⁵ Na filmu se naopak jako poradce podílel ilustrátor předlohy Gibbons, možná i jeho přičiněním bývá vyzdvihována právě vizuální podoba výsledného filmu.

Snímek *300* přebírá, podobně jako *Sin City*, příběh původního komiksu. Pracuje s ním však trochu jinak. Ponechává roli vypravěče, který dějem provází. Ponechává také většinu hlavních zvrátů, ale i multiplicitu časových linií. Mezi minulostí a událostmi hlavního příběhu přeskakuje kvůli přehlednosti méně často. Oproti předloze se zde navíc objevuje příběhová linie královny Gorgo a její politický boj ve Spartě. Tato adice má za úkol dokreslení královny jako plnohodnotné postavy.

300: Vzestup říše pracuje s příběhem předlohy odlišně. Příběh zjednodušuje a mění, aby více navazoval na události prvního filmu. Narativ staví tak, aby byl hlavním (a oproti rozvinutější předloze vlastně jediným) hrdinou Thémistoklés, který má být obdobnou postavou jako Léonidas v díle prvním. Komiks ovšem vypráví trochu jiný příběh, v jehož centru je záporná postava (jak napovídá již jeho název: *Xerxés: Pád domu Dareiova a vzestup Alexandrův*). Zde však Xerxés zastává pouze malou roli, místo hlavní záporné postavy pak zaujímá postava herečky Evy Green.

2. Popis problematiky rozdílů mezi psaným a mluveným textem můžeme nalézt v pojednáních o titulování, kde se řeší rozdílnost dialogu a psaných titulků.¹⁰⁶ Přechod z psaného jazyka do mluveného není plynulý, nelze tedy předpokládat, že dialogy z komiksových bublin budou odpovídat slovům postav ve filmu.

Ukázku pro komiks typických drsných *one-liner* hlášek nalezneme ve filmech *Daredevil* a *Spirit*, které je mohou používat sebereflexivně a odkazovat tak na mainstreamové komiksy.

Filmy, které se snaží spíše o realistické zobrazení svých postav (přesto, že se jedná o superhrdiny), dialogy upravují a často i výrazně zkracují. Jako příklad můžeme uvést film *Watchmen*, jehož předloha obsahuje dlouhých dialogů velké množství. O realističtější dialogy usiluje také *Batman v Superman*. Literární jazyk přímo převzatý z předlohy pak ve filmu *Watchmen* zastupují úryvky z Rorschachova deníku.

Rovina vypravěče je pro zachování „literární řeči“ obecně vhodným prostředkem. Ve filmech *Sin City* (a o něco méně i ve *300*) jsou dialogy a monology často přímo převzaté z komiksu. Do určité míry nerealistické dialogy kontrastují s živými herci, ale působí

¹⁰⁶ Viz publikace Miroslava Pošty.

komplementárně k jejich expresivnímu herectví a vizuální podobě filmu. *Sin City* navíc už v původním komiksu odkazuje scénářem na americkou *drsnou školu* a film noir, recipient tedy ve spojení s těmito influencemi nevnímá dialogy a monology jako rušivý element. Podobně také Leonidovy projevy ve *300* odpovídají představě o drsném antickém vojevůdci z mýtů.

Přímé převzetí narativu nemusí nutně značit vyšší stupeň remediace, u každého díla je však důležité určit, jak se s narativem předlohy pracuje, nebo jestli vůbec předlohu/předlohy má. Právě to, jak tvůrci k výchozímu materiálu přistoupili, umožnilo demonstrovat například to, že filmy *Ženská, pro kterou bych vraždil* a *Vzestup říše* staví více na předchozích filmech než na komiksově předloze. *Watchmen* či *BvS* zase ukazují snahu učinit superhrdiny, jejich psychologii, emoce a hrozby, kterým čelí, realističtějšími. Za tím účelem také do adaptace nepřenášejí specifické části komiksu. U *BvS* můžeme také hovořit o remediaci prvků bez nutného převzetí samotného příběhu (jako důležitý narativní prvek zde jsou využita média, stejně jako v Millerově knize). *300* představuje uvolněnější přístup k předloze, kdy jsou jednotlivé scény i příběh pozměněny či doplněny. *Sin City* se zas předlohy drží velmi doslovně, i když vícero původních příběhů zpracovává v rámci jednoho filmu.

Co se týče dialogů, ty významně přispívají k míře realističnosti a stylizace. Nepozměněné dialogy *Sin City* a *300* tedy oproti upraveným dialogům ve filmu *Watchmen* a snaze o realistické vykreslení postav v *BvS* působí značně stylizovaně a komplementárně k vizuálnímu pojetí příběhů. V obou případech navíc stylizovaná řeč odkazuje na určitý kulturní fenomén, v případě *300* se jedná o odkaz na historické velkofilmy a řeckou mytologii, v případě *Sin City* zase o imitaci Chandlera a dalších spisovatelů *drsné školy*.

2.2 Slova/Zvuky

Díky své piktoverbální povaze, tedy spojení slov a obrazů, bývá komiks často vnímán jako médium na pomezí výtvarného umění a literatury. Mezi slovy v literatuře a v komiksu je ovšem několik zásadních rozdílů. I když existuje mnoho komiksů beze slov, a ve většině dalších komiksů bude obrazová složka dominantní, není možné důležitost slov přehlížet. Slova jsou totiž v komiksu často nepostradatelná, mohou podpořit tón příběhu a umožňují vyprávět příběh úsporněji. Písmo, slova a psaný jazyk obecně může v komiksu díky grafickému znázornění předat čtenáři také různé zvukové kvality promluvy: hlasitost, tón, důraz apod.

Slova mají komplementární charakter. Nemají za úkol popsat to, co je v panelu zobrazeno, ale snaží se jej doplnit o další informaci, která by v daném komiksu pouhým obrazem nemohla být převedena.

Problém nastává především u otázky literárnosti slov v komiksu. Daná slova jsou totiž neoddelitelná od obrazové složky, jejich umístění na komiksově straně je velmi důležité. Nelze je tedy vnímat a hodnotit samostatně, hovoříme o jejich tzv. grafické fixaci. Slova mohou znázorňovat myšlenky či řeč postav nebo dokonce zvuky, nutně tedy musejí být stylizované, často jsou také vulgární či silně hovorové.

Filmová adaptace má na rozdíl od komiksu jednu výhodu, a tou je přítomnost audiální složky, ať už se jedná o řeč, hudbu, či další zvuky. Tolerance slov u filmu je vyšší než u komiksu, ve kterém velké bloky textu působí poněkud nepatřičně, delší monolog či dialog ve filmu je naopak častou praxí. Co by se tedy čtenáři komiksu mohlo zdát jako příliš dlouhé, přijme recipient filmu výrazně jednodušeji.¹⁰⁷ Z důvodu úspory místa budeme o hudbě hovořit jen minimálně, je ovšem důležité říci, že pokud je soundtrack sestaven adekvátně, může výrazně podpořit atmosféru, podtrhnout emocemi nabitě momenty, zvýšit dynamičnost bojových scén a velkolepost výsadních momentů (jako je například představení superhrdinů).¹⁰⁸

¹⁰⁷ Nejblíží by tak slovům v komiksu mohly být filmové titulky, které mají mnoho podobných vlastností. Viz předchozí část.

¹⁰⁸ Především starší komiksy bývají kritizovány za přílišnou výmluvnost. Větší množství textu obsahuje komiks *Watchmen*, starší superhrdinské komiksy typu *Daredevil* (kde navíc text často popisuje to, co říká i obraz), ale i *Sin City*.

Způsoby slovních sdělení v komiksu můžeme rozdělit na čtyři typy¹⁰⁹:

1. **Repliky postav**: nejčastěji zobrazené pomocí bublin, díky jejich grafickému znázornění může čtenář rozlišit přímou řeč, vnitřní monolog, ale podle zvoleného fontu písma, jeho zvýraznění či podtržení nebo dle deformované obrysové linie bubliny také tón či důraz na některá slova.
2. **Pásmo vypravěče a časoprostorové shiftery**: nejčastěji obdélníkový rámeček, někdy připojený k okraji panelu.
3. **Vyjádření zvuku**, jinak také onomatopoeia či SFX, tedy grafické znázornění zvuku.
4. **Zobrazené texty** (nápis na cedulích, etikety, apod.)

Existuje několik filmů, které do svého obrazu inkorporují komiksově ztvárněný text. Nejčastěji se jedná o časoprostorové shiftery (Superhrdinské filmy, *Kick-Ass* apod.), méně často o onomatopoeie (*Batman*, r. Leslie Martinson, 1966) a v ojedinělých případech také o komiksově bubliny (*Kdo chce zabít Jesii*, *American Splendor*).¹¹⁰ Žádný z námi zkoumaných filmů tyto prvky nepoužívá, nahrazuje je ale ve své zvukové složce. Toto zjištění není nijak překvapivé, neboť tento komponent filmu je v dnešní době samozřejmostí a němý film by jistě nedosáhl zdaleka tak velké návštěvnosti. Zásadní otázkou je, jestli i v práci s audiem můžeme nalézt snahu o přiblížení se tomu, jak komiksy se slovy a zvuky pracují.

Ještě, než se dostaneme k filmům samotným, je důležité zmínit, že některé z nich dříve zmíněné prvky používají ve své kampani. Dávají tím jasně najevo svou věrnost komiksovému médiu a zdrojovému materiálu. Tato snaha je nejzřetelněji patrná u série plakátů k filmu *Sin City* (obr. 32). Obdobně graficky ztvárněny jsou i propagační materiály k filmům *Spirit* a pokračování *Sin City*.

Propagační materiály i filmy samotné pak většinou přebírají také grafickou podobu názvu, což umožňuje bližší propojení adaptace s originálem hned v úvodu filmu. *Sin City* z tohoto důvodu používá specifické tučné písmo, do kterého se transformuje město samotné v úvodní scéně, čímž pocit sounáležitosti filmu s jeho předlohou ještě umocňuje. Pokračování *Sin City* i *300*

¹⁰⁹ Toto rozdělení i většinu základních informací přejímáme z 6. kapitoly knihy V panelech a bublinách. Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis 2015, s. 146–149.

¹¹⁰ Liam Burke, *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Modern Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 185.

ztvárnění názvu přebírají od svých předchůdců.¹¹¹ Logo filmu *Spirit* svým zpracováním odkazuje na *Sin City*, určitou podobnost (užší písmo se špičatými okraji) však můžeme vidět i s logem *300*. *300* také jako grafický prvek pro svůj plakát přebírá blesk z obálky *Návratu temného rytíře*. *Spirit* zcela ignoruje předchozí zpracování názvu v komiksech (kde je písmo často serifové). *BvS* namísto výrazného fontu používá jednoduché, úzké a bezpatkové písmo, které je využito jak pro název, tak i pro úvodní titulky a časoprostorová určení. *Watchmen* naopak s písmem extenzivně pracuje nejen v lehce rozpoznatelném tučném písmu, které používá pro logo, ale například i v úvodních titulcích. S různými fonty odkazujícími na původní komiks se zde setkáme i v novinových člancích, nápisech na fotografiích, ukázkách z Rohrschachova deníku, ale také například na bráně hřbitova.

Práce se slovy a zvukem je oblast, se kterou výrazně pracují všechny zmiňované filmy, každý navíc trochu jiným způsobem. Jedná se především o následující tři aspekty.

a) Izolace, zdůraznění a zkreslení zvuku

Zveličené, izolované, zkreslené či jinak zvýrazněné zvukové efekty mají podobnou funkci jako SFX v komiksu. Opět záměrně upozorňují na svou umělost a původ jednotlivých zvuků v onomatopoiích komiksových předloh. *Sin City* může posloužit jako ukázka pokřivené reality, *300* zase pracuje s izolací jednotlivých zvuků.

V *Sin City* jsou mnohé zvuky blíže „přehnaným“ onomatopoiím než realitě. Jmenujme rány pěstí, zvuk těla dopadajícího na zem, cvaknutí zapalovače či pojistky zbraně ad.

U *300* je v souvislosti s izolací zvuku nutné zmínit především hlasité řinčení zbraní a bitevní vřava. Právě v těchto hlasitých scénách je některý ze zvuků záměrně extrahován a zvýrazněn. Zároveň se občas utlumí či zcela vytratí hudba, například když Leonidas vrhá kopí na Xerxe. Absence ostatních zvuků v jinak velmi hlasitém prostředí a záměrné zaostření konkrétního zvuku pomáhá zvyšovat napětí a upozornit na to, co je ve scéně důležité. Někdy jsou zase zvuky bojů, především výrazné zvuky podobné činelům (náraz kopí do štítu), do soundtracku inkorporovány. Příklad posledně jmenovaného nalézáme i v *300: Vzestup říše*, když Thémistoklés navštěvuje Spartu a pozoruje pěstní souboj několika vojáků. Jejich rány simulují zvuk bubnů. Podobných příkladů ve druhém díle *300*

¹¹¹ Tamtéž, s. 80.

nalezneme více, izolace zvuků je však méně výrazná. Zvuky se zde často ztrácejí v soundtracku nebo se navzájem překrývají.

V *Sin City: Ženská, pro kterou bych vraždil* je naopak důležitost zvuků zachována. Toho si můžeme všimnout především v úvodní sekvenci, ve které Dwight o samotě pronásleduje mladistvou skupinu vrahů bezdomovců. Zde vynikne nejen voice-over, ale také všechny skoky, kroky, zvuky zbraní a výkřiky.

Ze všech studovaných filmů s izolací a zvýrazněním zvuků nejméně pracuje *BvS*, přestože v *Návratu temného rytíře* jsou ručně kreslené SFX důležitým prvkem. I zde jsou samozřejmě ve zvukovém mixu některé zvuky hlasitější, než by byly v realitě, tato změna však není postřehnutelná ve stejné míře jako v ostatních zkoumaných filmech. To platí především pro bojové scény, které mají působit syrově a drsně, ale přesto do určité míry uvěřitelně. Jako příklad můžeme jmenovat bojovou scénu ve skladišti z druhé poloviny filmu.

Na tomto místě musíme také zmínit film *Daredevil*. Zvláštní na jeho komiksově předloze je to, že pojednává o muži, jehož superschopností je velmi citlivý sluch, což je graficky poměrně složité znázornit. Film má tedy tu výhodu, že díky izolaci některých zvuků může ukázat, na co se sluch hlavního hrdiny v danou chvíli zaměřuje. Zvuk ve filmu *Daredevil* je tak značně subjektivní. Kromě jiného pracuje také s momenty, kdy je celé vnímání hlavního hrdiny paralyzováno hlasitými zvuky, jako je třeba úder kostelního zvonu.

Komiksovost tohoto filmu podporují zvuky doprovázející souboje (vrhané nože a další předměty, akrobatické pohyby).

b) Voice-over

Vypravěč je za pomoci voice-overu přítomen ve všech zkoumaných filmech, což dokládá důležitost vypravěče v komiksu a jeho význam jakožto důležitý narativní prostředek.

Sin City představuje zvláštní případ, protože vypravěčů je hned několik, přehlednost však zůstává zachována díky odlišnému hlasovému projevu jednotlivých postav. I když se tedy příběhy částečně prolínají, v žádném okamžiku nedojde ke zmatení postavy vypravěče. Za

hru s divákem a vyprávěním můžeme považovat scénu, ve které Dwight svou poznámkou vstupuje do příběhu, kde je hlavní postavou a vypravěčem Marv.

Dlouhé vnitřní monology filmových postav mají oproti velkým blokům textu v komiksu (které se váží pouze na jediný panel) nespornou výhodu. Podporuje je totiž nejen neustále se měnící obraz, ale také hudební podkres. Ten navíc v *Sin City* odkazuje na noirové filmy 50. let, ze kterých pro tyto monology čerpal Miller inspiraci. Pomyslný kruh remediací se tak přenosem z filmu do knihy a zpět do filmu uzavírá.

c) „Zvuky“ zvláštních schopností

Z důvodu úplnosti zmiňujeme také filmy *Daredevil* a *Watchmen*, ve kterých jsou schopnosti postav doplněny kromě vizuální složky (přítomné i v původních komiksech: u Daredevila echolokace, ve Strážcích pak Manhattanovo záření) doplněné také o zvuk, který v komiksu není. Tyto zvuky pomáhají dokreslit a podtrhnout nadlidský charakter schopností. Tento příklad ukazuje, jak může film v některých případech umocňovat pomocí nástrojů svého média některé prvky předlohy.

Analýza toho, jak jednotlivé filmy pracují se zvukem především dokládá ekvivalenci některých rozdílných prostředků obou médií, které mohou ve výsledku mít stejný efekt. Absence grafického ztvárnění slov za pomoci bublin a rámečků je tedy poměrně jednoduše nahrazena hlasem postav a vypravěče, jejich vzájemné odlišení je navíc možná jednodušší než v komiksu samotném. Komiksové filmy se tedy kvůli užití prostředků typických pro své médium mohou své předloze do určité míry vzdálit, ale zároveň její prvky velmi věrně přenést na plátno.¹¹²

¹¹² Liam Burke, *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Modern Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016, s. 158.

Závěr

Již na začátku bylo uvedeno, že kategorie adaptace/inspirace/remediace nejsou přesně definované, analýzou filmů jsme však přesto mohli určit několik společných bodů, které by remediace měla obsahovat. Jedná se také o body, které filmy *300* a *Sin City* splňují, ale některé z nich v ostatních filmech absentují. Obecně můžeme říci, že remediace musí vyšší míru věrnosti vykazovat nejen v rámci adaptace příběhu, ale také přijetím základních vlastností adaptovaného média a specifického stylu vybraného grafického románu.

Na základě analýzy dosahují filmy *Sin City* a *300* extrémnějšího stupně remediace díky:

1. **Protokinematografickým kvalitám předloh.** Ty jsou, jak se ukázalo, pro Millerovu tvorbu typické, ať už jde o inspiraci filmem noir (*Sin City*) či horizontální rozložení (*300*).
2. **Stylu a přístupu tvůrce** (v tomto případě režisérů Snydera a Rodrigueze) a jím užívané metody (např. green screen/slow motion). Tedy např. užití komiksu jako storyboardu.
3. Snaze o převedení nejen obecně komiksových postupů, ale také **prvků specifických**, typických právě pro danou předlohu (a odlišujících ji od další produkce).
4. Přiblížení se **vizuálu** předlohy, a to i na úkor realističnosti výsledného filmu.
5. **Angažovanosti tvůrce** předlohy, který má možnost dohledu nad produkcí filmu, čímž může vzniknout ještě bližší propojení předlohy a adaptace.
6. Faktu, že **prvky pro médium filmu běžné** (v předloze nepřítomné) **jsou komplementární** k atmosféře díla.

Pokračování prvních dílů, *Vzestup říše* a *Ženská, pro kterou bych vraždil*, jsou svým zpracováním na první pohled podobné prvním dílům, od předlohy se však odklání nejen změnami v narativu a užitím příběhů z komiksu nevycházejících. Vizuální stránka je problematičtější kvůli nejednotné stylizaci napříč scénami. Obě pokračování lze vnímat jako snahu o navázání na první film spíše než na existující předlohu. Prvky specifické pro předlohu i postupy typické pro komiks obecně v nich nacházíme v daleko menší míře.

V následujících odstavcích se jen krátce vrátíme k filmům, u nichž byla dosažená míra adaptace spíše na úrovni adaptace příběhu a inspirace či poety. Tyto filmy poskytly nejen možnost komparace a kontextualizace, ale také bližší vhled do problematiky adaptace komiksu se všemi jeho specifickými prostředky či různých přístupů tvůrců ke zpracovávané látce. Některé z nich pak

oproti hypotéze vykazují překvapivě vysokou míru převzetí obecně komiksových prvků (nebo jejich funkční kompenzaci).

Vysokou míru využití komiksových prostředků vykazuje z analyzovaných filmů ve vysoké míře především Snyderovo dílo *Watchmen – Strážci*. Film poskytuje zkrácenou a simplifikovanou verzi narativu a nijak se v něm neobjevuje pro předlohu typická mřížka či zobrazení postav ve frontální perspektivě, adaptuje však základní prvky příběhu a svou stylizací se výrazně přibližuje atmosféře Gibbonsovy kresby. Inovativně pracuje především s převedením pro komiks obecně platných postupů, např. s relativizací času. Funkčně replikuje také mezery mezi panely. Film *Watchmen* je důležitý také pro svou metatextovost, kostýmy postav například neodkazuje jen na předlohu, ale i na další komiksové filmy (především *Batman a Robin*).

Batman v Superman, další Snyderův snímek, reprezentuje odlišný přístup k adaptaci komiksu, který je ukotven spíše v realističtějším pojetí superhrdinského mýtu, především co se týče práce s psychologií postav. S jednotlivými komiksy pracuje jako s inspirací a vědomě přenáší jen určité prvky či momenty, se samotným médiem komiksu pak pracuje jen minimálně. Z Millerova komiksu *Návrat temného rytíře* přebírá především motiv rivality Batmana a Supermana a užití televizních reportáží jako důležitého narativního prvku.

Film *Spirit* i přes inkorporaci některých typicky komiksových prvků není přímou adaptací původního komiksu, protože použité postupy nemají stejný efekt jako postupy Eisnerova komiksu. Vizuální styl filmu se zde dostává do přímého konfliktu s atmosférou a vizuálem předlohy i způsobu vyprávění. Podobně také film *Daredevil* sice některé komiksové prostředky používá, jinak se ale soundtrackem, kostýmy, příběhem a akcí přibližuje spíše jiným snímkům své doby a od zdroje se odklání. Komiksu se však přibližuje užitím známých postav či tzv. *homage*, narážkami na jednotlivá komiksová políčka či známé obálky, komiksové autory apod.¹¹³

Tato práce ukázala, že nejsložitější přenositelnými prvky jsou specifické vlastnosti předlohy. Je jimi (alespoň v hraných adaptacích) především kresebný styl a míra stylizace kresby daným výtvarníkem. Kresbu sice mohou autoři adaptace díky CGI, maskám ad. do určité míry evokovat, riskují tím však, že výsledek nebude mít stejný efekt jako jeho kreslená verze.¹¹⁴ Zvláště

¹¹³ Viz také cameo Franka Millera.

¹¹⁴ Jak potvrzuje např. kontroverzní přijetí filmu *300* pro zdánlivě stereotypní pojetí některých národností, které v předloze problém nepředstavovalo.

napodobení koloringu předlohy pomocí color gradingu se ukázalo jako možnost, jak efektivně replikovat atmosféru předlohy.

Bylo také demonstrováno, že filmové plátno dokáže poměrně dobře simulovat nejen komiksové panely, jejich specifickou perspektivu a rámování, ale díky manipulaci s časem, střihům apod. také přechody mezi nimi. Co se naopak téměř nevyskytuje, je snaha o přenesení layoutu jednotlivých stran. Některé změny jsou při přenosu na plátno nezbytné a vyskytují se ve všech námi zkoumaných filmech. Jedná se ve většině případů o funkční náhradu toho, co je v komiksu vyjádřeno jiným způsobem. Hovoříme právě o těch aspektech, které jsou založeny na základních rozdílech mezi oběma médii, tedy především převodu onomatopoií a psaného textu na zvuk nebo náhradě juxtaponovaných obrázků za plynulý pohyb. V určitých momentech je však možné i tyto změny upozadit a dát tak najevo původ filmové adaptace v jiném médiu.

Sin City i *300* oplývají ze všech probíraných filmů největším množstvím ozvláštňujících prvků, kterými díla sebereflexivně upozorňují na svůj původ v jiném médiu. To jim umožňuje odlišit se nejen od soudobé produkce, ale také od většiny dalších komiksových filmů. Oba filmy navíc využívají na svou dobu nestandardní postupy a technologie, aby dosáhly, primárně po vizuální stránce, funkční ekvivalence vizuálu a atmosféry komiksového díla, z něhož vycházejí. Předloze jsou tedy vysoce věrné, zároveň však nemůžeme říci, že by se jednalo o její přímou kopii. Inovaci předlohy díky vlastnostem filmového média můžeme vidět v práci s narativem či v kreativním doplnění mezer mezi panely. Tento fakt potvrzuje ve své knize o adaptacích David Leitch, když píše:

„Rodriguez’s streaming video is constantly showing movement Miller’s discontinuous tableaux can only imply.“¹¹⁵

Účinnost obou remediací spočívá tedy v odhalení prvků pro předlohu i výchozí médium signifikantních a jejich převedení za pomoci postupů specifických pro cílové médium tak, aby výsledné dílo nepůsobilo jako pouhý odraz předlohy, ale mělo určitou přidanou hodnotu, která vychází právě z rozdílů mezi oběma médii.

¹¹⁵ Thomas Leitch, *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of Christ*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 2007, s. 201.

Vlastní překlad: Rodriguezův film neustále ukazuje pohyb, jenž mohou Millerovy nespojitě kresby jen naznačit.

Zdroje

Audiovizuální díla:

300: Bitva u Thermopyl (300, r. Zack Snyder, 2006).

300: Vzestup říše (300: Rise of an Empire, r. Noam Murro, 2014).

Batman v Superman: Úsvit spravedlnosti (Batman v Superman: Dawn of Justice, r. Zack Snyder, 2016).

Sin City – město hříchu (Sin City, r. Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, 2005).

Sin City: Ženská, pro kterou bych vraždil (Sin City: A Dame to Kill For, r. Robert Rodriguez, Frank Miller, 2014).

Spirit (The Spirit, r. Frank Miller, 2008).

Strážci – Watchmen (Watchmen, r. Zack Snyder, 2009).

Daredevil (r. Mark Steven Johnson, 2003)

Literatura

AUMONT, Jacques, *Obraz*. Praha: NAMU 2010.

BORDWELL David, Kristin THOMPSONOVÁ, *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: NAMU 2011.

BURKE, Liam, *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Modern Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016.

GORDON, Ian, *Film and Comic Books*, Mississippi: University Press of Mississippi 2007.

GROENSTEEN, Thierry, *Stavba komiksu*. Brno: Host 2005.

Kol. autorů, *Comics and Adaptation*. Mississippi: University Press of Mississippi 2020.

KOŘÍNEK, Pavel, Martin FORET, Michal JAREŠ, *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis 2015.

LEITCH, Thomas, *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of Christ*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 2007.

MCCLLOUD, Scott, *Understanding Comics*. New York City: William Morrow Paperbacks 1994.

MILLER, Frank, *300*. Praha: Comics Centrum 2005.

MILLER, Frank. *Xerxés*. Praha: Comics Centrum 2020.

MILLER, Frank, *Chlast, děvky a bouchačky*. Praha: Comics Centrum 2011.

MILLER, Frank, *Drsný sbohem*. Praha: Comics Centrum 2005.

MILLER, Frank, *Ten žlutej parchant*. Praha: Comics Centrum 2009.

MILLER, Frank, *Velká tučná zabijačka*. Praha: Comics Centrum 2006.

MILLER, Frank, *Ženská, pro kterou bych vraždil*. Praha: Comics Centrum 2008.

MILLER, Frank, Klaus JANSON a Lynn VARLEY. *Batman Návrat temného rytíře*. Praha: Crew, 2021.

MILLER, Frank, Robert RODRIGUEZ, *Sin City: The Making of the Movie*. Troublemaker Pub Lb 2000.

MORTON, Drew, *Panel to the Screen*. Mississippi: University Press of Mississippi 2016.

SABIN, Roger, *Comics, Comix and Graphic Novels*. Londýn: Phaidon 1996.

SARACENI, Mario, *The Language of Comics*. Oxfordshire: Routledge 2003.

Internetové zdroje:

Frank Miller on Frank Miller. Dostupné z

<<https://www.youtube.com/watch?v=Q85p3whyYKw>> [cit. 12. 6. 2023].

Strip Panel Naked: *The minimalism of Frank Miller and Sin City*, dostupné z:

<<https://www.youtube.com/watch?v=954uRaq3Lv0>> [cit. 20. 7. 2023].

ŠTOCHL, Miroslav, *Film a komiks: Narativní bliženci*. Cinepur. Dostupný na

<<http://cinepur.cz/article.php?article=878>> [Vyšlo 2005; cit. 26.11. 2022].