

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Dokumentární tvorba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

MEZI FILMEM A KOMIKSEM

Filmové a komiksové srovnání Valčíku s Bašírem

Vedoucí práce: Mgr. Pavel Kořínek, Ph.D.

Oponent práce: doc. Mgr. Vít Janeček

Datum obhajoby: 11.9.2018

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2018

THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Film, Television, Photography, and New Media

Documentary Film

BACHELOR THESIS

IN BETWEEN FILM AND COMICS

Film and Comics Comparison of Waltz with Bashir

Tutor of thesis: Mgr. Pavel Kořínek, Ph.D.

Opponent of thesis: doc. Mgr. Vít Janeček

Date of defence: 11.9.2018

Result of defence: BcA.

Prague, 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma:

MEZI FILMEM A KOMIKSEM

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

V Praze, dne 27.8.2018

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Práce srovnává filmové a komiksové zpracování animovaného dokumentárního filmu Valčík s Bašírem s cílem poukázat na příležitosti a úskalí, které komiksová forma (jako poloha „dokumentárního“) skýtá.

Abstract

Theses compares film and comic book release of animated documentary film Waltz with Bashir and aims to name opportunities and pitfalls, which comic form (as a form of „documentary“) contains.

Obsah

1. Úvod	1
2. Dvě teoretické zastávky	5
2.1. Film a komiks	5
2.2. Dokumentární a výtvarné	7
3. Valčík s Bašírem – mezi filmem a komiksem	13
4. Závěr	34
Literatura	36

1. Úvod

Důvod k napsání této práce byl dvojitý. Prvním bylo opakující se zaseknutí při psaní jednoho z námětů na ročníkové cvičení. V hlavě se mi objevovaly obrazy spojené s tématem, kterým jsem se zabýval, ale slova, kterými bych je dokázal vystihnout ke mně nepřicházela. Druhým důvodem byla moje záliba v komiksech a komiksových románech, které se mi ve stejné době začínaly až podezřele rychle množit v knihovně. V době hledání námětu závěrečné práce jsem se věnoval zvláště těm, které by bylo možné označit za dokumentární. Moje otázka tak byla poměrně prostá: „Bylo by možné použít komiks jako formu přípravné práce nad filmem, nad námětem, scénářem?“ Vždyť ke komiksu se laicky přistupuje jako k jisté obdobě filmu. Storyboard, či technický scénář však není komiksem v pravém slova smyslu. Komiks zachází s obrazem úplně jinak než film, není jen prostým poskládáním obrazů za sebe a platí v něm jiná pravidla. Přesto: „Nebylo by možné použít komiks ke třídění myšlenek?“ Tedy k určení si proporcí a důležitostí (záběr vs. velikost komiksového políčka), určení si klíčových momentů, pochopení funkce času apod. „Není komiks svým způsobem skvělým cvičením a přípravnou prací pro jakéhokoliv filmaře?“

Na tyto otázky však nedokážu dát úplně jasnou odpověď – kladou totiž důraz na přípravnou práci na filmu. Taková práce by byla více experimentem a spíše reflexí osobního procesu tvorby námětu a scénáře dokumentárního filmu. To je už ze své podstaty běh na dlouhou trať, a tak je výchozí otázku nutné poupravit. Proto se práce zaměřuje spíše na hotové dílo (komiks a film) s cílem rozpoznat jak moc jsou si obě dvě podoby blízké nebo vzdálené. Kde však vzít vhodný komiks a film ke srovnání? Výchozí podmínky pro hledání byly následující

– 1) film i komiks musejí sdílet stejný příběh a 2) musí se jednat o dokumentární dílo.

Jako první se nabízí dvojice komiksu a animovaného filmu *Persepolis*.¹ Jde o autobiografii Marjane Satrapiové, pro kterou je komiks i jeho filmová adaptace nástrojem jak vyprávět osobní příběh o její rodině a životě v Íránu. Komiksová i filmová podoba dávají znát, že jsou někde na pomezí mezi dokumentem a fikcí, a sama Satrapiová k tomu říká: „*Persepolis* určitě není dokument o mém životě, spíš je jasně ze subjektivního úhlu pohledu.[...] [P]ředstírat, že je tento film 100% autobiografický, musela bych tvrdit, že ten pes vypadá přesně jako pes, kterého jsem nakreslila a že říkám přesně ty samé věci, které jsem řekla, což samozřejmě není pravda. Je to součástí vyprávění příběhu, založeného na mých vlastních zkušenostech [...]. Dokonce si myslím, že dokumentární filmy jsou zčásti fiktivní, když z toho uděláte příběh.“² Situace *Persepolisu* pojmenovává ještě jeden podstatný úhel. Obě dvě podoby *Persepolisu* jsou si velmi podobné, výtvarná podoba filmu kopíruje komiks kam až je to možné. Jinými slovy, původní existence komiksu silně ovlivnila (predeterminovala) výslednou podobu a vyznění filmu. To znamená, že pokud budeme srovnávat dvě mediální podání stejného příběhu, je nutné toto mít na paměti, které zpracování bylo první.

Opačnou cestou než *Persepolis* jde dvojice filmu a komiksu *Blues by the Beach* a *MIKE'S PLACE: Pravdivý příběh o lásce, blues a teroru v Tel Avivu*.³ První je observačním dokumentárním filmem zachycujícím neočekávaný

1 Satrapi, 2013; Rigault, et al., 2007.

2 Movieweb, 2010; Podobnou tezi má i Art Spiegelman, autor komiksu *Maus* (1986, 1991): „To co je zobrazené je [příběh mého otce], založený na jeho vzpomínkách. Můj otec si mohl pamatovat/pochopit pouze část toho, co prožil. [...] Já naopak jsem mohl pouze pochopit část toho, co byl schopný říct, a i z toho jsem byl schopný říct pouze část.“ (Spiegelman, 2011: 154-155).

3 Baxter, Faudem, 2004; Baxter, Faudem, Shadmi, 2015.

teroristický útok na oblíbený telavivský hudební klub v roce 2003, druhý je fikcionalizovanou adaptací tohoto filmu do komiksové podoby. Zatímco u *Persepolisu* nedošlo k žádné výrazně velké změně formy při přechodu od komiksu k animovanému filmu a oba dva jsou stejně dokumentární jako fikční, autoři *MIKE'S PLACE* se inspirojí původním filmem, vytvářejí z něj rámeček příběhu, kopírují klíčové scény z filmu a napodobují reportážnost původního filmu, ale jejich hledisko je odlišné. *MIKE'S PLACE* je příběhem za filmem. Autoři zacházejí až tak daleko, že domýšlejí a vykreslují příběhové linie, které v původním filmu nebyly ani naznačené.⁴ Rozkročení mezi dokumentem a fikcí a výsledná podoba obou dvou zpracování je však natolik odlišná, že nezůstává prostor pro hlubšího srovnání.

Pokud zůstaneme na Blízkém východě, nabízí se k úvaze snímek *Valčík s Bašírem*, který už svým výtvarným zpracováním připomíná komiksovou estetiku a který byl ve velmi krátké době dokonce jako komiks adaptovaný.⁵ Stejně jako *Persepolis*, vypráví *Valčík* identický příběh, ale oproti němu je zde cesta adaptace opačná – nejdříve byl film a posléze komiks. Výsledná komiksová podoba je silně ovlivněná původním filmem a do určité míry je více nedokonalým otročským (marketingovým) „přepisem“ filmu do komiksové podoby, než svébytným dílem. A právě nedokonalost tohoto převodu z média do média se zdá být pro potřeby této práce ideální. Nabízí se totiž srovnání mezi filmem a komiksem a možnost popsat rozdíly, kterých si musí být vědom každý autor, který si s myšlenkou komiksové adaptace zahrává. Omezený rejstřík výrazových prostředků komiksového zpracování *Valčíku s Bašírem* práce doplňuje srovnáním s odlišnými způsoby řešení jinými komiksovými autory. Nejedná se však o srovnání všech

4 Např. problematický milostný vztah některých postav, osobní historii teroristických útočníků, o kterých otevřeně přiznávají, že vlastně nic neví.

5 Folman, 2008; Folman, Polonsky, 2010.

možných řešení, takový přístup zdaleka přesahuje ambice i rozsahové možnosti bakalářské práce. Snahou je spíše poukázat na různorodé možnosti komiksové formy.

Práce je členěna do dvou částí. První se zabývá několika teoretickými problémy. K jasnějšímu pochopení obou forem *Valčíku s Bašírem* je nejprve nutné pojmenovat základní rozdíl mezi filmem a komiksem, tzn. porozumět, co je podstatou každého z médií. Dále, vzhledem k tomu, že se tato práce věnuje animovanému a komiksovému zpracování dokumentárního tématu, je nutné se zastavit nad otázkou vztahu dokumentárního a výtvarného – tady jak je možné, že animovaný film, nebo komiks, jako výtvarná polohy vyprávění příběhu, mohou být dokumentárními, když nejsou nejsou očividným záznamem okolní reality. Druhá část práce se věnuje samotnému srovnání filmu a komiksu.

Literaturu, ze které tato práce čerpá, tvoří teoretizující knihy o komiksu Scotta McClouda⁶ a dále analytické knihy věnované dokumentárním komiksům od Hillary Chute a Niny Mickwitz.⁷ Filmovou literaturu zastupuje vlivná práce Billa Nicholse věnující se dokumentárnímu filmu a práce Anabelle Roe na téma animovaných dokumentárních filmů.⁸

6 McCloud, 2006; McCloud 2008.

7 Chute, 2016; Mickwitz, 2016.

8 Nichols, 2010; Roe, 2013.

2. Dvě teoretické zastávky

Před samotným ponořením se do *Valčíku s Bašírem* je nutné si odpovědět na dvě otázky. Nejprve je nutné pochopit rozdíl mezi médiem filmu a komiksu - tedy pochopit to, jak obě dvě média pracují, co mají společného a kde se naopak nepotkávají. Teprve když pochopíme základ - co tvoří komiks komiksem - můžeme lépe pochopit jakým problémům a otázkám čelí komiksový autor. Druhým problémem je schopnost výtvarného umění (ze kterého čerpá komiks) být nositelem dokumentárního sdělení.

2.1. Film a komiks

„Co je to komiks?“ Definicí na tuto otázku existuje přehršel, ale autorem té patrně nejvlivnější je Scott McCloud. V jeho interpretaci je komiks „záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů určená ke sdělování informací.“⁹ Z této definice se toho však o samotném komiksu příliš nedozvíme a sám McCloud se raději uchyluje ke zjednodušujícímu sousloví *sekvenční umění*, jehož autorem je Will Eisner.¹⁰ Problém je ten, že pod oběma definicemi si dokážeme představit nejenom komiks, ale i řadu jiných věcí - od mayských fresek, které předcházejí vznik moderního komiksového média, až po film samotný.¹¹

Spíše než definice „co je komiks?“, nabídne lepší pochopení pohled na film a komiks jako na dvě rozdílná média – jinými slovy „co tvoří podstatu filmu a

9 McCloud, 2008: 9.

10 Eisner, 2000.

11 Kořínek, et al., 2015: 27-30; „Film je aktem juxtapozice,“ (McLuhan, 1991: 267); Nedá se příliš o tom, že film je uměním, že jeho podoba může být kreslená (animace) ani že jeho účelem je sdělování informací.

komiksu?“ Obě dvě média mají téměř shodný vztah k jiným médiím (literatuře, výtvarnému umění, divadlu...), jsou jejich průsečíky, jsou jimi obohaceny a naopak na ně zpětně působí.¹² Jaké jsou však rozdíly? V McLuhanově konceptu médií je film (ale i fotografie) horkým médiem, tj. médiem naplněným daty, které od příjemce předpokládá nízkou míru participace. Komiks (ale i karikatura, řeč, nebo televize) je naopak médiem chladným, ze kterého příjemce dostává málo, což „ved[e] k vysoké míře participace a doplnění.“¹³ Film je ze své podstaty médiem časovým - spoléhá na přirozený defekt lidského oka, které vnímá sérii rychle za sebou jdoucích obrázků jako plynulý pohyb času a prostoru. Vše, co je vidět ve filmu, se odehrává na časové ose, jejíž pohyb je naprosto mimo kontrolu diváka. Veškeré informace, podněty a vjemy, které během sledování filmu získá, se přes něj převalují jako vlny sestavené z pohybu, barev a zvuků, které v něm vyvolávají emocionální a intelektuální odezvu.

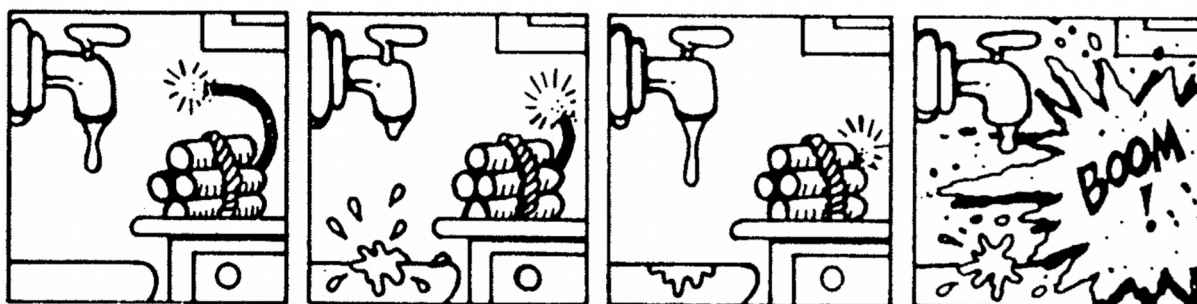
Oproti filmu je komiks médium monokanálové povahy – čtenář vnímá všechny informace (obrazové, slovní i slovní v kódu obrazu) pouze jedním smyslem: zrakem. Skrze text a obraz přijímá čtenář podněty, které by jinak zastaly jiné smysly, a dochází tak k synestetickému sdružení vjemů. Komiks je médiem prostorovým zakletým do statických obrázků sestavených za sebou do sekvencí (obrázek 1), rozmístěných tradičně v mřížce (panelová mřížka) na jedné straně, nebo dvoustraně (základní jednotka čtení/vnímání komiksu). Zatímco u filmu se divák pohybuje na časové ose v jedné lince tak, jak ji reprezentuje filmový pás – prostorově rozmístěné panely komiksu spolu v rámci panelové mřížky/dvoustrany neustále komunikují: jsou v minulosti, přítomnosti i budoucnosti zároveň.¹⁴ Oproti filmovému střihu jsou v tak v neustálém

12 Kořínek et al., 2015: 42-43.

13 McLuhan, 1991: 33, 156-157.

14 McCloud, 2008: 104.

(nekonečném a nekončícím) vztahu a je jenom na čtenáři jakým způsobem bude komiks číst, kolikrát se vrátí k jednotlivým panelům, jakých spojitostí a detailů si všimne, než otočí další stránku.¹⁵ Komiks tedy spoléhá na čtenáře, že si celkový obraz a jeho vyznění složí sám. Obrazová políčka komiksu (panely) jsou sice statická, ale přece jsou v pohybu (animovaná), vybízí čtenáře k tomu, aby se zapojil tím, že si domyslí souvislosti v mezerách, které jsou prázdné a plné zároveň.¹⁶



Obrázek 1. Panelová sekvence. Čtenář si z jednotlivých panelů domýšlí jak dlouho trvá hoření doutnáku než vybuchne bomba – jako reference o trvání mu v tomto případě slouží kapání kohoutku.¹⁷

2.1. Dokumentární a výtvarné

Komiks je ze své podstaty výtvarného charakteru, zatímco film je příbuzným fotografie a s určitou mírou nadsázky je „jenom“ mechanickým zachycením reality, tzn. zachycením toho, co bylo před objektivem v momentě, kdy byl uveden do chodu zaznamenávací mechanismus. Jak může být komiks vlastně dokumentární? Nebo jinak, jak může výtvarně pojaté médium být chápáno jako dokumentární, tedy nesoucí věrohodnou zprávu o světě? Tato otázka se totiž nevztahuje jenom na komiks a film, jde o obecnější otázku vztahu mezi

¹⁵ Kořínek, et al., 44-47.

¹⁶ McCloud, 2008: 68; Chute, 2016: 16-17.

¹⁷ Eisner, 2000: 30.

dokumentárním a výtvarným. Podobný problém bude řešit potenciálně jakékoliv médium, které staví své sdělení na výtvarných prostředcích a není tak „věrným otiskem předobjektivové reality,“ např. animovaný film jakým je *Valčík s Bašírem*.

Bill Nichols se ve své knize věnované dokumentárnímu filmu zastavuje u několika prostých definic dokumentárního filmu a upozorňuje na jejich úskalí. Podle jedné takové definice „dokumenty vypovídají o realitě a o tom, co se skutečně stalo.“ Z tohoto pohledu jsou obrazy dokumentu nositeli autenticity, čímž se myslí odkaz k realismu obrazu a k existenci přímého vztahu mezi obrazem a realitou. Podle tohoto očekávání jsou dokumenty observační, pravdivé, jsou skutečným zachycením pravdivých událostí a jsou hlavně objektivní.¹⁸ Z takového pohledu je vztah animace, komiksu nebo kresby vůči realitě slabý. U všech je naprosto jasné, že byly vytvořeny uměle oproti zaznamenaným obrazům, anebo z imaginace autora, a tak na rozdíl od fotografie pouze odkazují ke skutečnosti.¹⁹

Takováto definice však dlouho neobstojí: mechanická reprodukce není nezbytně dokumentem. Pokud ano, je dokumentem pouhého okamžiku, není však ještě dokumentárním příběhem.²⁰ Zároveň tam, kde je fotoaparát, je i fotograf. John Berger píše: „Každý obraz představuje způsob vidění“ a fotografie není jen pouhým mechanickým záznamem. „Pokaždé, když se díváme na fotografii [...], jsme si vědomi přítomnosti fotografa vybírajícího daný pohled z nekonečného množství dalších pohledů.“²¹ A tak pokaždé když vidíme

18 Nichols, 2010: 27; Roe, 2013: 3.

19 Chute, 2016: 20-21.

20 Nichols, 2010: 138.

21 Berger, 2016: 8.

dokumentární film, musíme mít na paměti, že za obrazem je filmový štáb, který vše umožnil. Avšak na rozdíl od animovaných nebo komiksových dokumentů se velká část filmových dokumentů bude snažit skrýt, že jsou vlastně konstrukcemi. Proto je potřeba nahlížet na dokument, jako na vztah mezi zobrazeným a skutečným, tj. mít na paměti, že dokumenty nejsou prostou kopií reality, ale její reprezentací.²² Výtvarně pojaté dokumenty, které stojí na otevřeně umělých obrazech, do určité míry podkopávají nadřazenost mechanicky zaznamenaných obrazů jako jediných schopných výpovědi o světě okolo nás. Jejich podoby mohou být různé: mohou být imitací skutečnosti a mohou se snažit vypadat jako běžné dokumenty, mohou být subjektivní a využívat různé výtvarné způsoby k podchycení osobního pohledu tvůrce, mohou být fantastické až surrealistické apod.²³ Animace a kresba nabízejí rozšíření hranic toho, co můžeme o realitě říct - nabízejí nové alternativní cesty jak vidět svět a nabízejí uvědomění si nových souvislostí tím, že konvenční svět zobrazují nekonvenčními způsoby. Uvolněním dokumentu z nutnosti vycházet z fotografie/fotografického se otvírají cesty jak přivést k čtenáři/divákovi blíže skutečnosti, které jsou doposud mimo jeho dosah.²⁴ Tím se posouváme k vyprávění na jiné úrovni, na úrovni metafory, která může vést k hlubšímu poznání, aniž by se však vylučovala s přímou komunikací se světem kolem nás.²⁵ Tento obrat od fotografického k výtvarnému však není ničím novým. Kresba není a nebyla napodobením skutečnosti, je to artefakt sám o sobě. Když se Art Spiegelman rozhodl zachytit příběh svého otce v díle *Maus*,²⁶ byl to návrat k prapůvodní funkci kresby (před vynálezem kamery, tj. v době nástěnných maleb, nebo Goyi), kterou bylo zachycení události, podání svědectví,

22 Mickwitz, 2016: 21-22; Nichols, 2010: 32.

23 Mickwitz, 2016: 31; Roe, 2013: 24-25.

24 Roe, 2013: 2.

25 Art Spiegelman ke své práci na komiksu *Maus* píše: „Myši mi paradoxně umožnily distancovat se od hrůz, které jsem popisoval, ale zároveň mě (a ostatním) umožnily proniknout hlouběji do materiálu způsobem, který by byl více realistickým způsobem obtížný.“ (Spiegelman, 2011: 149).

26 Spiegelman, 1986; Spiegelman, 1991.

resp. zaznamenání informace.²⁷ „Fotografie mají většinou příliš mnoho informací, je velmi obtížné potlačit to, co je zbytečné. Práce, které jsou naopak nejlepší, sdělují informace vizuálně jen v takovém množství, jaké je nezbytně nutné, ani o trochu víc. [Komiks] je uměním stlačení, které člení vyprávění na ty nejnezbytnější momenty; [...] je nástrojem přímé komunikace a jasnosti.“²⁸

Jaký je tedy vztah mezi komiksem a fotografií? Zajímavým příkladem může být komiksový román *Fotograf* (obrázek 2) vyprávějící příběh afgánské výpravy Didiera Lefèvra, který podle jeho fotografií a vyprávění napsal a nakreslil Emmanuel Guibert.²⁹ Komiks tvoří kombinace Guibertových kreseb a Lefèvrových fotografií a pozitivů. Kresby jsou inspirované původními fotografiemi (nikoliv jejich kopiemi), jejich velmi jednoduchá estetika často potlačuje pozadí a jednotlivé panely jsou v dialogu s detailností Lefèvrových fotografií. Fotografie zde nejsou zobrazené jako nějaké samostatné artefakty, ke kterým mají Guibertovy kresby jenom vést. Naopak, jsou stejně důležité a společně s kresbami se prostupují: kromě Lefèvrem pečlivě vybraných fotografií, tu máme i řadu těch nepovedených, které vznikly ve snaze zaznamenat/zachytit ten správný okamžik. Jejich zapojením do vyprávění získávají fotografie stejný rozměr jako kreslený komiksový panel. Na jednu stranu tu tedy máme subjektivní obraz (jak to asi mohlo být) autora komiksu a na druhou stranu tu máme (zdánlivě objektivní) fotografie účastníka, které jsou však ve svém zmnožení důkazem o stejné subjektivitě (fotografy zásahy červenou mastnou tužkou na pozitivech, nás už jen upozorňují na specifičnost jeho vidění).³⁰ Je tu však ještě jeden podstatný rozdíl, zatímco Lefèvrovy fotografie jsou svědectvím

27 Chute, 2016: 27-28.

28 Spiegelman, 2011: 168, 171.

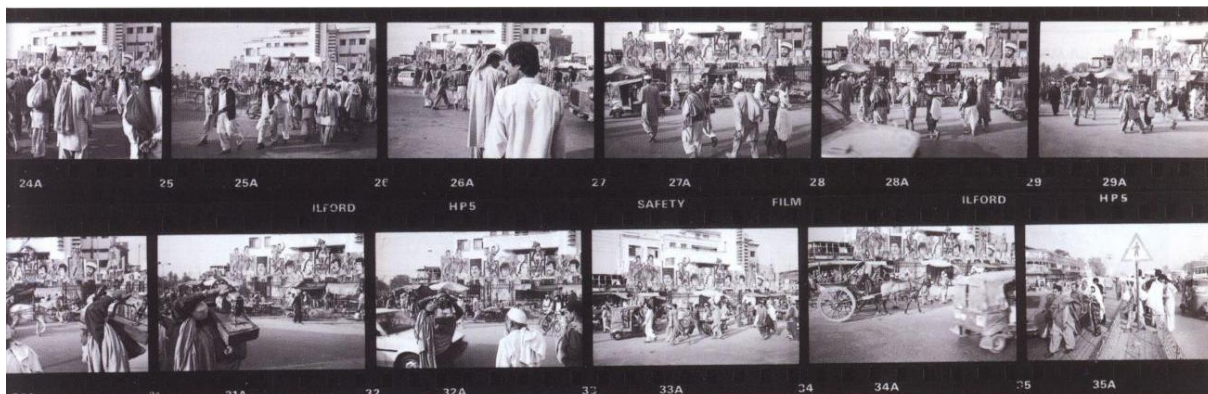
29 Guibert, Lefèvre, 2012.

30 Zde je tedy doslova prezentována Bergerova myšlenka o fotografovi, který vybírá z nekonečného množství obrazů (viz výše).

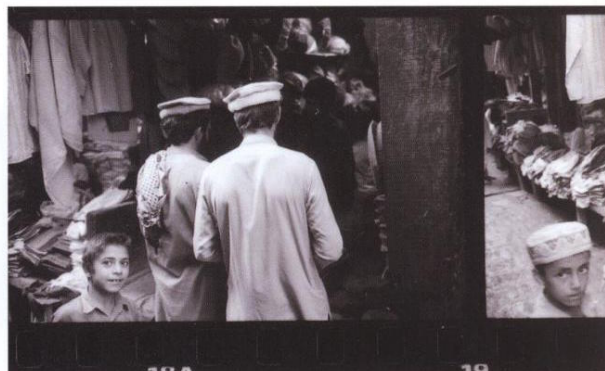
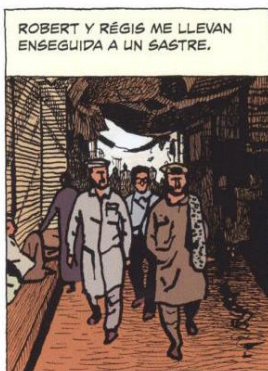
jeho pohledu, zmrazením času, který kdysi vidělo jeho oko, Guibertovy kresby jsou nejenom doplněním mezer mezi fotografiemi, ale hlavně jsou pohledem na fotografa samotného.³¹ A právě tato druhá poloha, jde v duchu Nicholsovy závěrečné reformulace definice dokumentu. Ta je velmi volná a umožňuje animovaným a komiksovým dokumentům zapadnout pod její křídla: "Dokumentární film vypráví o situacích a událostech týkajících se skutečných lidí (sociálních herců), kteří nám představují sami sebe v příbězích, jež nám přibližují věrohodnou představu o zobrazovaných životech, situacích a událostech či pohled na ně. Specifické hledisko filmového tvůrce nevytváří fikční alegorii, ale spíše zprostředkovává přímý vhled do žitého světa."³²

31 Mickwitz, 2016: 52-53.

32 Nichols, 2010: 34.



TODO ES FUERTE,
LOS OLORES SON FUERTES,
LOS RUIDOS SON FUERTES.
A LA QUE HAY GENTE, ES UNA
MUCHEPUMBRE, EL SOL DEL
MEDIODÍA ES APLASTANTE.
VESTIDO COMO UN OCCIDENTAL,
NO LO SOPORTAS.
DEMASIADO CALOR.



TOMA MIS MEDIDAS.
PARA MAÑANA, ME VA A HACER
UN VESTUARIO COMPLETO:
UN PANTALÓN, UNA CAMISA
MUY LARGA, UN CHALECO,
UN GORRO, UN PAÑUELO,
ZAPATOS Y LA FAMOSA MANTA
AFGANA, EL PATU.
AQUÍ NADIE LLEVA
CALZONCILLOS.



Obrazek 2. Scéna nákupu oblečení na trhu. Kombinace velmi jednoduché realistické kresby a reportážních fotografií, ze kterých se stávají samostatné komiksově panely. „Objektivní“ snímky fotografa a „subjektivní“ pohled autora kresby na fotografa samotného se doplňují navzájem a utvářejí sekvenci vyprávění.³³

33 Guibert, Lefèvre, 2005: 7.

3. Valčík s Bašírem - mezi filmem a komiksem

Následující část práce se pokouší porovnat film *Valčík s Bašírem* s jeho komiksovou adaptací. Cílem je pokusit se pojmenovat některá úskalí, kterým nutně (ale ne nezbytně) musí čelit kdokoliv, kdo by se vydal na pole (nejenom) dokumentárního komiksu. Výchozím bodem srovnání je film, který předcházet komiksovému zpracování. Na příkladu jiných komiksů se práce pokouší ukázat odlišný přístup k situacím, scénám či problémům u autorů jiných dokumentárních komiksů. Samotná kapitola není nijak členěná a postupuje organicky od jednoho tématu k dalšímu.

Základem filmu i komiksu je příběh (režiséra) Ariho Folmana, který se vydává na složitou pouť neprobádaným územím vlastní paměti. Jeho cílem je připomenout si události z roku 1982, kdy se jako devatenáctiletý zúčastnil invaze do Libanonu a kdy stál bezmocně několik set metrů od masakrů v palestinských táborech Sabra a Šatíla. Už z těch několika slov je jasné, že se jedná o autobiografický příběh, který se vydává do křehkého neobjektivního světa lidské mysli. Tomu odpovídá zvolená forma: Folman se namísto klasického filmového pátrání po pravdě v osobním životě pouští na (pro dokumentární film) křehké pole animace. Naprostá většina filmu je animovaná a svým pojetím je realitě podobná jak jen je to možné, např. jednotlivé postavy dokážeme rozeznat od jejich animovaných mladších já bez jakéhokoliv problému.

Jednotná vizuální stylizace filmu je velmi podstatným prvkem - film nerozlišuje mezi snem, halucinací, ilustrací vzpomínek z bojiště, vše se tak zdá být svým pojetím realistické, ale svým obsah surrealisticke. Díky tomuto

rozhodnutí jednotlivé polohy (sny, rekonstrukce a rozhovory) nejenom existují vedle sebe, ale prostupují se a pomáhají vytvářet dojem jednoty, jednotné pravdy a to jakkoliv je podivná a rozkročená mezi minulostí a přítomností. Folmanův přítel Ori na začátku filmu zmíní, že lidská paměť je podivným stále živým územím, které je nás schopné ošálit. Volba stylizované animace, která navozuje dojem, že veškerá obrazy jsou stejným odrazem skutečnosti jako je ta, kterou zažíváme nyní, je přesným vystihnutím této myšlenky. Folmanova paměť sama je zahalená závojem, kterou je pro diváka výtvarná podoba filmu (animace). Paměť mu nejenom neumožňuje vzpomenout si „jak to bylo“, ale nabízí mu také falešné vzpomínky a výjevy plné zkratek v podobě metafor a symbolů. V tomto duchu se nese neustále se opakující se motiv Folmanovy halucinace, která uvádí film do pohybu a která stojí v jeho středu. V ní se on a několik dalších nahých mužů vznáší v noci na hladině oceánu, z tmavého nebe klesající světlice osvětlují ruiny zničeného města, zatímco mladí muži vycházejí z moře, oblékají se do uniforem a vydávají se do ulic, kde se utápí v moři plačících a nařikajících žen.



Obrázek 3. Porovnání výtvarné podoby filmu a komiksu – vlevo film, vpravo komiks.³⁴

Výtvarná podoba komiksu zůstává od filmu v zásadě nezměněná (obrázek 3). Komiks je v řadě věcí filmu podobný, avšak jak již bylo napsáno výše – médium komiksu se od filmu liší dvěma podstatnými rozdíly. Prvním je

³⁴ Folman, 2008; Folman, Polonsky, 2009: 26.

monokanálová povaha média - zatímco film se může spoléhat na kombinaci zvuku a obrazu, u komiksu čtenář vnímá zrakem všechny podstatné vjemy (obrazové, slovní a zvukové zprostředkované jako obraz). Druhým podstatným rozdílem je prostorovost komiksu - zatímco film se přes diváka přelije jako nezastavitelná vlna a působí na něj nejenom intelektuálně, ale i emocionálně, komiks je prostorovým médiem, u kterého je pouze a jenom na čtenáři jakým způsobem a jak dlouho bude knihu číst a co všechno si z ní odnese. Komiksový autor tak neumísťuje obrazy za sebe jako je tomu u filmu, ale umísťuje je prostorově vedle sebe a snaží se jejich rozmístěním v rámci dvoustrany dosáhnout obdobného efektu zaujetí jako film.



Obrázek 4. Převažující kompozice dvoustrany.³⁵

Jestliže rytmus filmu pomáhá určovat střih (nejenom obrazu, ale i zvuku) - následováním anebo očividným porušováním ustálených postupů je pak možné

³⁵ Folman, Polonsky, 2009: 16-17.

naleznout unikátního rytmus a formu filmu. U komiksu je to podobné, avšak rytmus se nemění v čase, ale v prostoru. Základní rytmus určuje panelová kompozice strany/dvoustrany v kombinaci se slovním vyprávěním v podobě textu, nebo grafiky. Zveličení, obměny, narušování ustálené kompozice (nebo její úplná absence), to vše utváří charakter a vyznění jednotlivých scén a celkového díla. Kompozice *Valčíku* je řešena převážně ve třech řádcích na stranu s jedním až dvěma panely na na řádek (obrázek 4). K velkým experimentům v rámci panelové mřížky však nedochází. Obrazy se v zásadě drží uvnitř jednotlivých panelů a maximálně se zmnožuje nebo redukuje množství řádků a panelů (ty se tedy tak zvětšují anebo zmenšují). To celkově dává komiksu neutrální vyznění, protože většina scén je bez ohledu na obsah tedy podobných nebo stejných.

Ke změnám naopak dochází na úrovni vnitropanelové kompozice. Stejně jako u filmu, je i u komiksu nutné vědět, co má být zobrazeno v rámci scény/obrazu a co je tedy pro diváka/čtenáře nezbytně nutné vidět/vědět. Tomu potom odpovídá zvolené záběrování (počet a velikosti obrazů, pohyby kamery u filmu apod.). Komiks však pracuje s omezenějším množstvím (navíc statických) obrazů a pohybuje se od jednoho bodu/panelu k dalšímu³⁶

36 A to bez ohledu na to zda jde o vypíchnutí trvání času, kdy by následovaly relativně identické obrazy, fyzická akce, popsání prostoru, navození atmosféry, apod. - stále uvažujeme o sekvenci, tedy dvou alespoň panelech umístěných vedle sebe, kdy každý z nich reprezentuje jeden bod ve vyprávění (McCloud, 2006: 14-15).



Obrázek 5a. Scéna s rozstříleným Mercedesem (vlevo film, vpravo komiks). Komiks pomíjí bližší detail na Carmiho, jako jednoho z útočníků (třetí obrázek vlevo shora) a spoléhá na to, že si čtenář jeho přítomnost doplní z textu vypravěče (bublina v pravé dolní části komiksového panelu). Destrukci Mercedesu zachycenou ve filmu v jednom záběru (čtvrtý a pátý obrázek filmu) v komiksu reprezentuje pouze jeden panel, který Mercedes zachycuje ještě nezničený (ustavení existence auta).³⁷

37 Folman, 2008; Folman, Polonsky, 2009: 28.



Obrázek 5b. Teprve nyní se v komiksu dostáváme na detail útočícího Carmiho. Zatímco ve filmu je znát, že útok končí (pokleslá puška), v komiksu Carmi stále útočí, což reprezentuje titulek o neovladatelnosti strachu a také skutečnost, že v předchozím panelu jsme poprvé viděli auto. Zkázu vidíme ve filmu ve dvou celcích, v komiksu nás autor soustřeďuje na detaily, které nám mají doplnit to, co se z filmu do komiksu nedostalo: rozstřílený předek auta a tělo z něj vypadávající. Poslední panel komiksu v sobě obsahuje oba dva poslední záběry z filmu – detail je rámovaný okénkem auta.³⁸

38 Folman, 2008; Folman, Polonsky, 2009: 29.

Vnitropanelová i mezipanelová kompozice *Valčíku* povětšinou odpovídají záběrům a jejich řazení ve filmu, avšak s několika rozdíly, které jsou povětšinou dané omezením komiksu. To, co je totiž ve filmu zachyceno v čase (pohybem, nebo střihem), komiks musí nahrazovat jinými způsoby, například zmnožením obrazů (imitace pohybu), jejich vypuštěním, změnou pořadí, nebo kombinací vícero způsobů. Autor komiksu chce v čtenáři vzbudit stejný dojem jako režisér filmu, ale má svázané ruce. Vnitropanelovou kompozicí tak může scénu složit třeba z různých detailů, které by se v doslovném převodu filmu do komiksu mohly utopit v přílišném množství obrazů, nebo přílišném množství informací. Příkladem může být Carmiho vzpomínka na vylovení v Sidonu, kdy vojáci rozstřílejí okolo projíždějící Mercedes. Zatímco ve filmu máme vyobrazenou situaci celou: auto přijíždí, vojáci útočí, auto se pokouší couvat, ale vzápětí se už jen pod vlivem gravitace vrací zpět, v komiksu máme zobrazenou pouze situaci střelby (obrázek 5a). Když vojáci dostřílejí a vydají se směrem od pláže okolo svého „díla zkázy,“ následuje ve filmu pohled a jízda z nadhledu v celku, který nám ukazuje celé auto. V komiksu se předchozí chybějící tušení smrti (náhlá bezvládnost auta) nahrazuje výsekem ze stejných celků, ale střed zájmu je sveden na špičku auta a na tělo, které z něj vypadává (obrázek 5b).

A nejen to, komiks mění i pořadí jednotlivých obrazů (obrázky 5a a 5b) Po obrazu útočících vojáků nenásleduje detail na Carmiho, ale dostáváme se rovnou k autu, aby došlo k jasnému spojení toho, co se ve scéně odehrává. Detail na Carmiho by byl v tomto místě nadbytečný a odváděl by nás od dění ve scéně (útok) spíše ke Carmimu. Stejný detail však nalézá své místo hned po ustavujícím obraze útoku na Mercedes. Ve filmu se sice Carmiho detail objevuje znovu na stejném místě také, ale v úplně jiném významu. Je to význam konce

útoku (pokleslá puška, viz obrázek 5b). Vzhledem k tomu, že v komiksu útok teprve započal, je tento obrázek opomenut.

Opačný přístup - redukce množství obrazů - ukazuje poslední panel (obrázek 5b), kdy Carmi prochází okolo rozstříleného auta. Komiksu stačí jeden jediný panel na to, co se ve filmu vyjádří jump-cutem na detail vojáka. Z panelu zvládneme přečíst blízkost destrukce i Carmiho reakci na výsledek své práce - autor komiksu naznačuje přítomnost detailu tím, že vojákovu hlavu umísťuje do okénka, které se tak samo stává pomyslným panelem v panelu. Zde je (alespoň částečně) přítomná ona McLuhanova chladnost komiksu, kdy se spoléhá na čtenáře, že se dokáže v panelu (i mezi nimi) zorientovat sám.



Obrázek 6. Vlevo – nemotivovaný švenk kamery nahrazený jedním expresivním širokouhlým panelem; Vpravo – pohyb vystřelené kulky je nahrazen kruhovým zaměřovačem ostřelovače a z jednoho filmového záběru jsou tak dva unikátní; zaměřovač ve filmu nenajdeme.³⁹

39 Folman, Polonsky, 2009: 35, 41.

K dalším obměnám dochází například v situacích, kdy je ve filmu jasný pohyb kamery, který je nutný vyřešit obdobným způsobem (redukce, anebo zmnožení obrazů). Nemotivovaný švenk je v komiksovém *Valčíku* vyobrazený jedním expresivním panelem, naopak obraz pohybující se kulky z pohledu první osoby je řešen ve dvou přibližujících se panelech a přidáním zaměřovače ostřelovače. Vyznění obou dvou panelů je tak možné číst jako pohybující se kulku i jako specifický pohled vidění ostřelovače (obrázek 6). „Kamerový“ pohyb je v komiksu řešen zmnožením do vícero panelů, obrázek 3 ukazuje kameru kroužící okolo Folmana.

Ve filmu i komiksu jsou zobrazeny tři funkční typy obrazů, které vedle sebe koexistují (stříhem), anebo s výtvarně navzájem prostupují:

- dokumentární - momenty Folmanových setkání s pamětníky (mluvící hlavy);
- ilustrativní/evokativní - rekonstrukce vzpomínek pamětníků a vzpomínek Folmana z fronty; a
- fantastické - sny, halucinace a představy z období před frontou.

Dokumentární obrazy reprezentují návštěvy přátel, nebo někoho, kdo je schopný Folmanovi dát další část skládačky do jeho vlastního příběhu. Setkání s přáteli se odehrávají v neformálních situacích jejich přirozeného prostředí (doma, v kanceláři, v baru apod.), na jejichž pozadí probíhá rozhovor. S postupem času se film přesouvá od přátelských rozhovorů ke klasickým studiovým mluvícím

hlavám. Ve filmu potom pak mluvící hlavy střídají s obrazy osobní zkušenosti války v Libanonu.

Zastavme se na chvíli u těchto dokumentárních obrazů. Folman po návštěvě přítele Carmiho v Holandsku zažívá první flashbacky z války, kdy během prvního dne války evakuovali raněné a mrtvé na improvizované letiště. Na základě tohoto flashbacku se vydává za Ronniem, jedním z lidí, které toho dne mohl evakuovat. Zatímco ve filmu se Folman uchýlí k titulku označující jméno osoby, což je relativně běžná praxe u některých dokumentárních formátů, v komiksu přistoupí k přímému vysvětlení proč a za kým přišel: "*Potom jsem se rozhodl najít někoho, kdo tam byl první noc války, možná i někoho, koho jsem dovezl na to jasné osvětlené místo. Chvíli to trvalo, ale pátrání mě nakonec zavedlo k biologovi Ronniemu Dajagovi,*"⁴⁰ (obrázek 7). Smyslem takového textu je v komiksu většinou ukotvit čas a prostor (časoprostorový shifter), avšak takováto výřečnost vypravěče vzbuzuje spíše dojem voice-overu.⁴¹ Takovouto informaci nám ve filmu však neřekne hlas shůry, ale je to jedna z prvních otázek, kterou Folman Ronniemu pokládá. Důvody pro toto řešení jsou dvojí – prvním je snaha sdělit co nejvíce na krátké ploše jednoho panelu; druhým je problém přechodu od obrazu k obrazu. K Ronniemu se dostáváme ihned po Folmanově flashbacku a posledním obrazem je transportér odjíždějící do tmy. Zatímco, ve filmu je takovýto „ostrý střih“ relativně běžně používaný – v komiksu už by byl bez ukotvení vypravěčem, nebo časoprostorovým shifterem matoucí. Někteří komiksoví autoři (jako třeba Joe Sacco) toto lehce obcházejí tím, že člení svá díla na velké množství kapitol, ve kterých vyprávějí kratší příběhy, ze kterých

40 Folman, 2008; Folman, Polonsky, 2009: 38.

41 Kořínek, et al., 2015: 156.

postupně skládají velký celek.⁴² Avšak oni jsou vypravěči celého příběhu a jejich hlas a myšlenky se nesou celým dílem a pomáhají nám pochopit místa a jejich kontexty, které by se k nám jinak nedostaly.



Obrázek 7. Nahoře - dokumentární užití jmenného titulku ve filmu; dole - vysvětlující vyjádření vypravěče v horní části panelu.⁴³

42 Nicméně to může být spojené i se „serialitou“ komiksu. Velká řada komiksových autorů svá díla vydávala na pokračování, než se objevily v souhrnných vydáních.

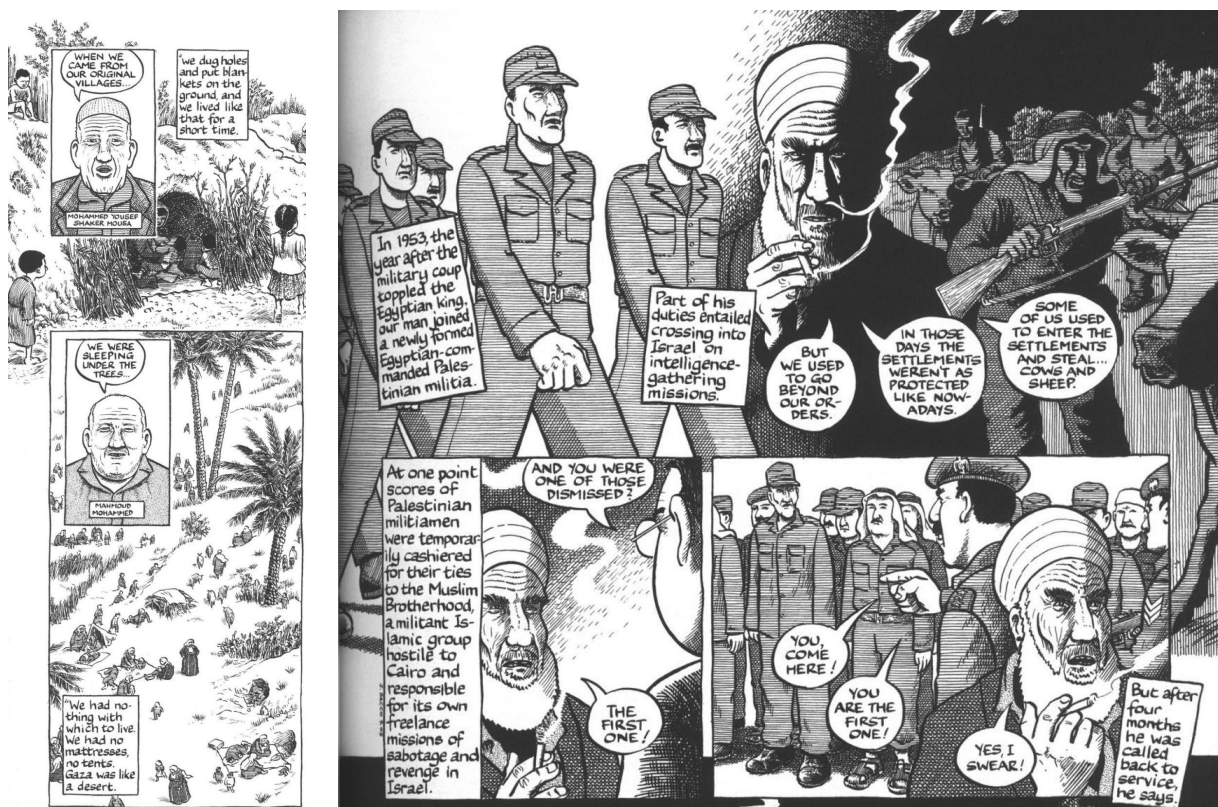
43 Folman, 2008; Folman, Polonsky, 2009: 38.

Pokud zůstaneme dále u Ronnieho vzpomínek na první den války, které se nesou v rytmu jeho vyprávění a v rytmu písně. Mezi jednotlivými obrazy - projížďka libanonskou krajinou, pocit neohroženosti a nezranitelnosti v tanku a nečekaná náhlá smrt velitele posádky - se nám znovu objevuje a připomíná Ronnieho obličej jako nerasmazatelná připomínka toho, kdo vypráví příběh, kdo je za hlasem, který neustále slyšíme. Jak bylo naznačeno výše, doslovným „obrazovým přepisem“ by mohla celá scéna vyznít úplně jinak, a tak se v komiksu se současným Ronniem setkáme na začátku, prožijeme s ním jeho útrapy a nakonec se s ním rozloučíme sérií třech záběrů o deset stran později. Jeho přítomnost nakonec připomíná jenom několik bublin vypravěče rozmístěných v jednotlivých panelech (obrázek 10).

Folmanovo a Polonského řešení je funkční, ale relativně konzervativní. Někteří autoři dokumentárních komiksů s podobnými problémy museli zápolit taktéž. Nejlepším příkladem je Joe Sacco, který se ve svých komiksově pojatých dokumentárních reportážích vypravuje do konfliktních míst a který ze svědectví přímých účastníků/pamětníků sestavuje širší obrázek událostí, kterých nebyl sám účasten, např. v jeho díle *Gaza: Poznámky pod čarou dějin*⁴⁴ rekonstruuje minulost Pásma Gazy. Na obrázku 8 je možné vidět, že k obrazům, které mají připomenout obtížné období vzniku oblasti v roce 1948, připojuje i obrazy mluvících hlav, aby bylo jasné, kdo nám v příběhu vypráví. Uvedený příklad setýká skládání jednoho obrazu z vyprávění několika. Sacco se však dostává i k vyprávění pouze jedné osoby a v takovém případě se velmi soustředí na to, aby nám povědomí o vypravěči nikdy nezmizelo z očí - Sacco tu přechází mezi ilustrativními/evokativními obrazy minulosti a dokumentární situací rozhovoru v

44 Sacco, 2009.

současnosti, mluvící hlavu vypravěče tu vidíme jako součást všech vyprávění z jeho minulosti.



Obrázek 8. Řešení mluvících kombinovaných s vyprávěním v podání Joe Sacca: vlevo – skládání jednoho obrazu z mnoha vyprávění; vpravo – vypravěč je neustále přítomný a osciluje mezi minulostí a přítomností (viz dva spodní panely – vlevo situace rozhovoru, vpravo ilustrativní obraz kombinovaný s rozhovorem v současnosti, pozice vypravěče je stejná, zmizel pouze autor).⁴⁵

Zastavme se ještě u jednoho jiného dokumentárního prvku - u rozhovoru. Roe upozorňuje na rozdílný význam zvuku a obrazu v animovaném filmu.⁴⁶ Zatímco obraz je zcela jasně konstruovaný a z hlediska mechanické reprezentace "neobjektivní," zvuk má právě opačnou roli: to, co se říká, je pravdivé a obraz má jen napomoci zprostředkovat sdělení. U *Valčíku s Baširem* je tomu podobně - věříme hlavně Folmanově hlasu a jeho upřímnosti, titulům u jmen osob mluvícím hlavám i tomu, co říkají. Folman ne vždy klade otázky, dovolí si to

45 Ibid: 22, 43.

46 Roe, 2013: 27-28.

pouze v citlivých momentech, ve kterých by člověk mluvící na kameru pravděpodobně nepromluvil. Otázky na Ronnieho pocit viny, že on přežil (na rozdíl od jeho kamarádů), jen umocňují pocit autentičnosti rozhovoru. Něco podobného v komiksové podobě příběhu nenajdeme, a to i přesto, že je to možné, byť ne zvukem. Např. Sacco je ve všech svých komiksech jednou z postav vyprávění, je zakomponovaný do příběhu (viz obrázek 8 – Sacco je přítomný v obraze a klade otázky), proces pátrání v současnosti je stejně důležitou linkou jako odhalování minulosti. Nikdy nám obrazem ani slovem nepřestane sdělovat kdo jak vypadá, jak působí v současnosti, jak ho zajímá nebo irituje, co říká, apod., nikdy nepřestane zmiňovat i své dojmy a postavení cizince, který může na rozdíl od ostatních kdykoliv odejít, nikdy tak neztrácíme povědomí o kontextu. Pokud tedy Sacco pátrá po historii násilí v Gaze, nepřestává si všímat i sebemenších dopadů a projevů na každodennost lidí, kteří mu pomáhají. Výsledné dílo tedy není jakýmsi poučeným vyzněním historika, jde v něm i jakési situování autora vůči druhému a potažmo i vůči současnosti, která Sacca bezprostředně obklopuje. Něco podobného, čeho dosahuje Sacco, bychom i ve filmu mohli hledat snad jenom v náznacích. Např. Carmiho reakce na Folmanovu návštěvu je spojená s nedávnou vzpomínkou na synka, který si hrál s plastovou puškou, aby se následně zeptal: „Zabil si někoho ve válce?“ Poté následuje animace malého chlapce hrajícího si na vojáka a odjezd kamery. Podobný obraz, který by přinesl ukotvení do současnosti v komiksu nenajdeme.

Ilustrativní/evokativní obrazy jsou spojené se vzpomínkami na frontu, tzn. vydáváme se konečně na ono území paměti. Nejde totiž jenom o boje, jde o osobní zážitky zkušenosti fronty. Folman nevypráví faktický dokument, nezajímá ho tolik kdo válčí proti komu a proč (tedy objektivní informace) - daleko

důležitější jsou právě vzpomínky, zkušenosti, osobní pohled. Když Ronnie vypráví o prvním dnu, kdy překročili hranice Libanonu, popisuje neuvěřitelnou pohodu, kdy s kamarády vjeli do nádherné otevřené krajiny libanonského venkova. Vidíme skupinku kamarádů, kteří jsou spíše na výletě, žertují mezi sebou a zpívají si do rytmu písně "Lebanon, Boker Tov" - všechno je nádherné, jenom oni jsou vojáci a jejich auto je tank, který nekompromisně ničí všechno, co jim přijde do cesty, nečekaná smrt velitele tanku zbloudilou kulkou. Právě takovéto až surreálné obrazy pomáhají evokovat reálný dojem z armády, který si odnášejí izraelští vojáci po vojenské službě: pocit kamarádství s nezaměnitelnou pachutí smrti. Smrt je na každém rohu a právě proto se všechno dělá navzdory, jako by nemohla a neměla ani existovat.

Fantastickými obrazy jsou myšlené sny, halucinace a vzpomínky, které se vztahují k dětství, k vyprávění dalších apod. Tyto obrazy někdy plní stejnou funkci jako ilustrativní/evokativní, jindy jsou doplněním vyprávění, nečekaným přesunem do jiného časoprostoru. Když se Ronnie po útoku na svůj tank schovává za kamenem na pláži, sleduje jak jeho jednotka z potyčky ustupuje a on zůstává osamocení, v duchu myslí na svou matku (obrázek 9). Po setmění se pod rouškou noci vrhá do vln a navzdory nepřemožitelnému živlu se pokouší uprchnout. Ve filmu se snadno přesuneme za pomocí střihu a hudby do onoho záchytného momentu dětství, který najednou září plnými barvami, a teplým objetím matky, chvíli v něm pobudeme a zase se vrátíme do hrůzné reality úkrytu. V prostorovém médiu jakým je komiks se však tak snadno neodpojíme - vzpomínka na matku existuje paralelně se skrýváním, které podle kompozičního řešení na stránce převládá. Autoři se celý komiks stále drží uvnitř panelu a nenechávají jej tzv. přetéct (bleed) do okrajů, ani nenaznačují absenci rámu, i

když takovéto uvolnění z by teoreticky mohlo být vítaným uvolněním i fyzickým a mohlo pomoci navodit právě podobný dojem jiného časoprostoru.



Obrázek 9. Vlevo - jiný časoprostor je v komiksu podán naprosto stejným způsobem jako zbytek komiksu – přenesení na jiné místo, kterého dosáhne film, se v komiksu neděje, protože takovýto obraz je v komiksu pouze jeden; dole – McCloudova ilustrace fungování otevřeného, přetékaného panelu.⁴⁷

Avšak takovéto rozhodnutí - opustit sevřenost panelu - není nezbytně nutné, zvláště pokud se třeba vzpomínky z války a fantastické obrazy prolínají a dochází k vzájemné jednotě, jako je tomu třeba v obrazech, kdy Folmanova jednotka letí do Bejrútu, on a další vojáci sedí na palubě letadla. Folman sní o tom jak zemře, aby se tím pomstil své dívce Jaeli, která ho před válkou opustila. Celá scéna je pojata ve filmu i v komiksu stejným způsobem a imaginární pohřeb se odehrává přímo na palubě letadla před Folmanovými zraky. V komiksu vše zůstává rozčleněné a zarámované uvnitř panelů. Podobně uzavřené panelové řešení má i autobiografická *Padoucnice* Davida B.,⁴⁸ avšak ta je svým obrazovým pojetím méně realistická, více experimentální od začátku do konce, realita se v ní

47 Folman, Polonsky, 2009: 43; McCloud, 2006: 163.

48 B. David, 2005.

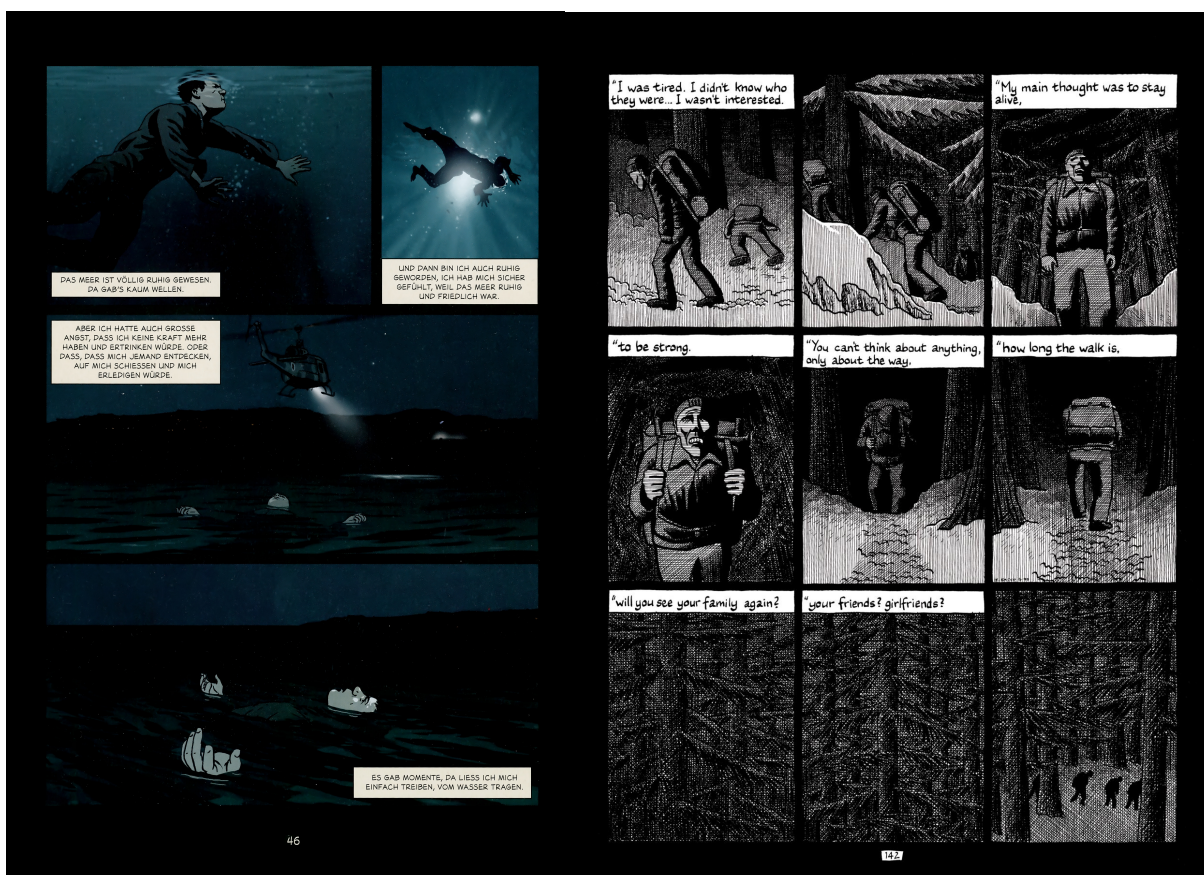
prolíná s velmi expresivními obrazy Davida B. a vystoupení z panelové mřížky by bylo spíše matoucí.

Roe identifikuje ve filmu jeden podstatný element: moře.⁴⁹ Moře je zde symbolem strachu a pocitů a vzpomínek, se kterými je těžké se srovnat. Folmanův opakující se výjev mladých mužů vznášejících se na hladině a vycházejících na břeh i Carmiho horečnatý sen, kdy plave na těle obří ženy a zdálky pozoruje smrt všech přátel z armády při nečekaném útoku na transportní loď, která je veze do Libanonu, se odehrávají na moři. Ronnieho zápolení při útěku z pláže, na níž skončil jeho pohodový výlet Libanonem, se nese v rytmu pohybujících se vln. Ve filmu je toho dosaženo opakovaným pohybem kamery, která od Ronnieho odjíždí, anebo naopak vnitrozáběrovou montáží, kdy proud Ronnieho odnáší od kamery - tedy obrazy, které nám pomáhají pocítit nepatrnost, kdy čelíme velkému živlu (a to ať už je jím moře doslova, nebo moře jen jako symbol), a nezměrnou únavu, kterou vznášení se na hladině představuje. V komiksu pohyb existuje jen v naší hlavě. Obrazy jsou řešeny držením se ustálené panelové mřížky ve spojení s Ronnieho vyprávěním o strachu, který zažíval (obrázek 10). Otázka však zní, zda se nám dostane nějakého zvláštního dojmu, pokud nedochází k nějakému zvláště vyhraněné obměně. Podobnou situaci řešil i Joe Sacco, např. v *Bezpečné zóně Goražde*⁵⁰ popisuje náročnou noční cestu obyvatel obléhaného města na nepřátelské území za dodávkou nezbytných potravin, která uvízla v lese. Sacco ve svých komiksech obvykle nedodrží jasnou panelovou kompozici (obrázek 8), jeho obrazy přetékaají a střídají se s uzavřenými panely, vždy mu jde o konkrétní dojem ze strany nebo dvoustrany - vždy mu jde hlavně o to, co se snaží sdělit. V tomto

49 Roe, 2013: 163-166.

50 Sacco, 2007.

případě je to neuvěřitelná námaha a vůle zůstat naživu, která se promítá v realistické kresbě, ale hlavně v přísně uzavřené panelové mřížce, která je ve velkém kontrastu vůči jeho běžnému přístupu.



Obrázek 10. Vlevo – Ronnieho zápolení se živly podané jako všechny ostatní obrazy v komiksu; Vpravo – Saccovo nezvykle strohé a jednoduché podání nočního putování nočním lesem.⁵¹

Zastření mysli (zprostředkované animací či kresbou) není věčné. S blížícím se koncem filmu a přiblížením se masakru (v prostoru i čase) si i Folman rozpomíná a halucinace, která nás prováděla celým filmem, dostává své vysvětlení. Folman si vzpomíná na masakr a jak jako jeden z mnoha vojáků odstřeloval světlice nad Sabrou a Šatílou, čímž umožňoval libanonským falangistům provádět masakr i

51 Folman, Polonsky, 2009: 46; Sacco, 2007: 142.

během noci. Jednotlivé elementy dostávají své správné místo (opakující se motiv světlic a moře). Fyzická blízkost k masakru a skutečnost, že nezasáhl, v něm vyvolává pocit viny, kterému jeho mysl vzdorovala tím, že se odmítala složit celý příběh dohromady. Folmanovými vlastními slovy z filmu: *"Je rozdíl jestli jsem vrhal světlice, anebo pozoroval světlice, které pomáhaly lidem vraždit?"* Folmanův přítel Ori ve filmu vysvětluje, že zatímco Folman osobně si s sebou nese osobní příběh svých rodičů z Osvětimi, on sám se najednou dostal role jednoho z mnoha anonymních nacistů, kteří jen udržovali věci v chodu. Barevná paleta vzpomínek se zredukuje téměř jen na odstíny jantaru a slunce a světlice vydávají stejné světlo. Pochodující plačící ženy a Folman mezi nimi už najednou netvoří surreální obraz bez kontextu, už není falešnou vzpomínkou, ale vyvrcholením Folmanovy cesty, který se přiblížil sám sobě a otevřel svou paměť. To, co následuje, jsou realistické obrazy skutečných událostí bez jakéhokoliv komentáře, jen skutečné plačící ženy, rozvaliny domů a spousta mrtvých těl. Masky byla sejmuta, autor i divák tak už můžou čelit jenom surové ničím nechráněné realitě (obrázek 11).

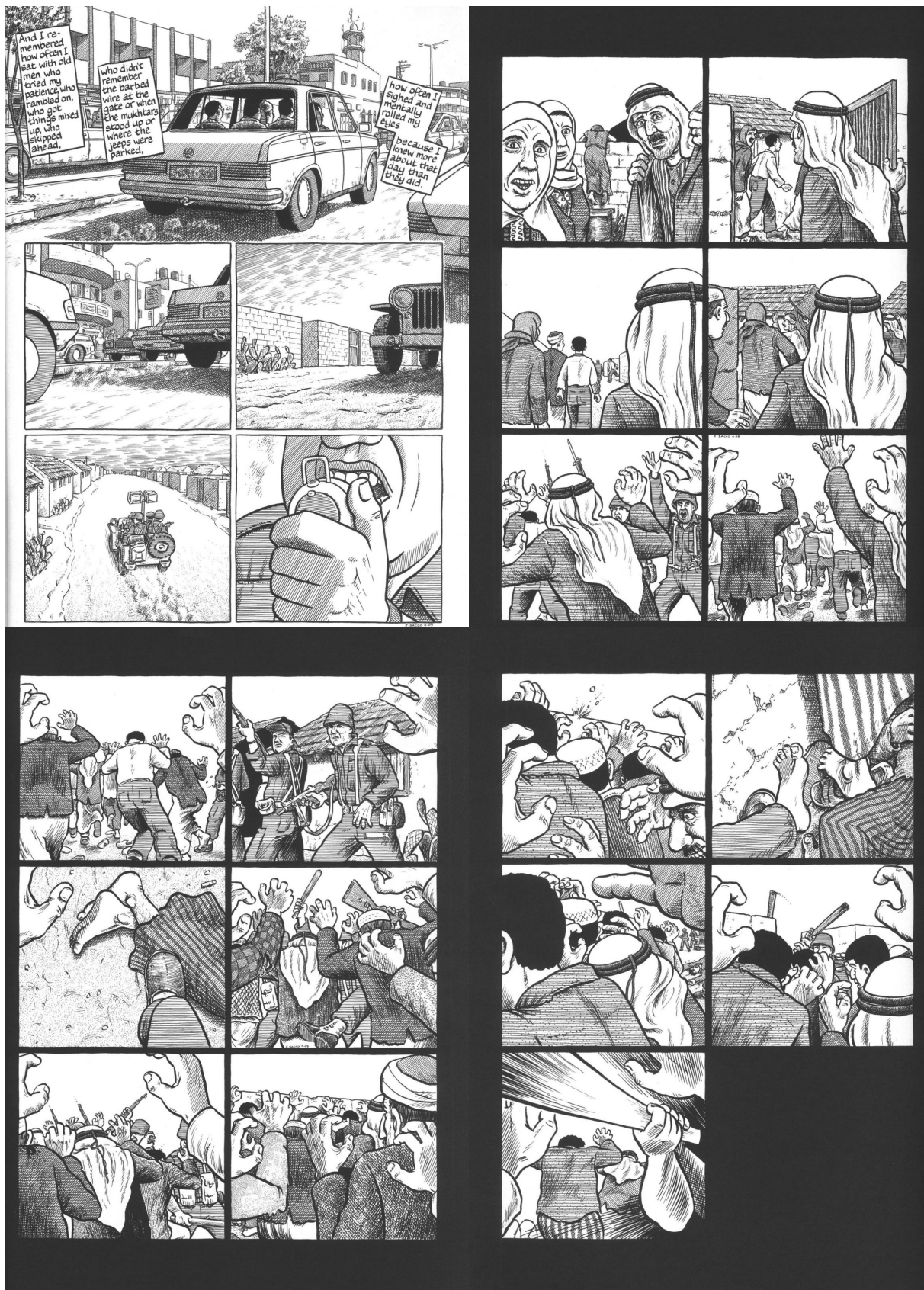
Ve filmu i v komiksu je tento přechod zprostředkován skrze halucinaci – kamera (resp. komiksová kvazi-kamera) obkrouží Folmana (obrázek 4) a skončí na detailu jeho obličeje. To, co následuje, je iluze jeho subjektivního pohledu. Avšak zatímco amatérské záběry ve filmu vyvolávají dojem subjektivního pohledu, pečlivě komponované reportážní fotografie už ne tolik. Zatímco ve filmu je možné hledat podobný vztah jako v případě *Fotografa* (viz výše), v komiksu jsou kresby a fotografie střetem dvou rozdílných vidění.



Obrázek 11. Sejmutí masky – vlevo film, vpravo komiks.⁵²

Otázkou tedy je, zda by naopak neprospělo setrvání ve výtvarném aspektu komiksu, ale za využití radikální změny práce s kompozicí strany, a změnou pohledu výhradně na pohled první osoby. Příkladem takovéhoho přístupu může být konec pátrání Joe Sacca v jeho díle věnovaném Gaze (obrázek 12).

⁵² Folman, 2008; Folman, Polonsky, 2009: 119, 121.



Obrázek 12. Subjektivní zážitek z pohledu první osoby v podání Joe Sacca.⁵³

53 Sacco, 2009: 385-388.

4. Závěr

Bylo by možné použít komiks jako formu přípravné práce nad filmem, nad námětem, scénářem? Bylo by možné použít komiks ke třídění myšlenek, určení si proporcí a důležitostí, určení si klíčových momentů, pochopení funkce času apod.? Není komiks svým způsobem skvělým cvičením a přípravnou prací pro jakéhokoliv filmaře? Toto jsou otázky položené na začátku. Odpověď na ně však není jednoznačná. Obě dvě média sice shodně vyprávějí příběh obrazem, ale jejich zacházení s ním je velmi odlišné. Chladnost komiksu, který je vnímán jenom zrakem, přenáší výraznou část práce na čtenáře, který si skládá všechny elementy příběhu dohromady a animuje tak nehybné obrázky ve své hlavě. Na rozdíl od filmu, časového média, je komiks prostorovým uměním, ve kterém mezi sebou obrazy komunikují navzájem na jedné straně, nebo dvoustraně, což samo předpokládá i vytváření a hledání odlišných vztahů mezi obrazem, než je tomu u filmu. Komiksový autor dokáže vytvořit panely o rozměrech, které kamera neumí, dokáže je umístit vedle sebe tak, že spolu navzájem komunikují. Vyprávění jednoduché scény bude ve filmu i komiksu odlišné, protože samotný převod z jednoho média do druhého není tak úplně samozřejmý, jak by se mohlo na první pohled zdát. Komiksový autor mířící na sdělení stejné (nikoliv však identické) informace/dojmu bude muset pravděpodobně přesunout, vypustit, či zakomponovat některé nové obrazy, jiné bude muset pozměnit tak, aby došlo k zachování, podtržení sdělení.

Použití komiks jako přípravnou práci na filmu se může zdát být jako lákavá myšlenka a v přípravné fázi tak může teoreticky vést k objevným myšlenkám. Avšak odlišnost vyprávění a odlišnost překážek, kterým čelí komiksoví autoři, z

něj spíše dělají zajímavou samostatnou formu, která v oblasti dokumentárního není příliš prozkoumána (minimálně v Čechách). Proto je tedy na autorovi námětu jakým směrem své dílo bude chtít směřovat – scénář pro film nebo komiks by si totiž už v samém začátku měl být vědom možností a limitů daného média.

Literatura

- B. David (2005). *Epileptic*. New York: Pantheon Books
- BAXTER Jack, FAUDEM Joshua, SHADMI, Koren (2015). *MIKE'S PLACE: Pravdivý příběh o lásce, blues a teroru v Tel Avivu*. Praha: Algier
- BERGER, John (2016). *Způsoby vidění*. Praha: Labyrint
- EISNER, Will (2000). *Comics & Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press
- FOLMAN, Ari, POLONSKY, David (2009). *Waltz with Bashir: Eine Kriegsgeschichte aus dem Libanon*. Zürich: Atrium Verlag
- FOLMAN, Ari, POLONSKY, David (2010). *Valčík s Baširem: příběh o válce v Libanonu*. Praha: BB/art
- GUIBERT, Emanuelle, LEFÈVRE, Didier (2005). *El Fotógrafo – Tomo 1*. Barcelona: Glenát
- GUIBERT, Emanuelle, LEFÈVRE, Didier (2012). *Fotograf – souhrnné vydání*. Praha: Meander
- CHUTE, Hillary L. (2016). *Disaster Drawn: Visual Witness, Comics, and Documentary Form*. Cambridge: The Belknap Press
- KOŘÍNEK, Pavel, FORET, Martin, JAREŠ, Michal (2015). *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis
- McCLOUD, Scott (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: Harpers
- McCLOUD, Scott (2008). *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art
- McLUHAN, Marshall (1991). *Jak rozumět médiím*. Praha: Odeon
- MICKWITZ, Nina (2016). *Documentary Comics: Graphic Truth-Telling in a Skeptical Age*. London: Palgrave Macmillan
- NICHOLS, Bill (2010). *Úvod do dokumentárního filmu*. Praha: AMU/JSAF

ROE, Anabelle Honess (2013). *Animated Documentary*. London: Palgrave Macmillan

SACCO, Joe (2007). *Safe Area Goražde*. London: Jonathan Cape/Random House.

SACCO, Joe (2009). *Footnotes in Gaza*. London: Jonathan Cape/Random House

SATRAPI, Marjane (2013). *Persepolis - souborné vydání*. Praha: BB/art

SPIEGELMAN, Art (1986). *Maus I: A Survivor's Tale: My Father Bleeds History*. New York: Pantheon Books

SPIEGELMAN, Art (1991). *Maus II: A Survivor's Tale: And Here My Troubles Began*. New York: Pantheon Books

SPIEGELMAN, Art (2011). *MetaMaus: A Look Inside a Modern Classic, Maus*. London: Viking/Penguin Books

Filmy

BAXTER, Jack (producent), FAUDEM, Joshua (režie) (2004). *Blues by the Beach* [film]. USA: Jack Baxter

FOLMAN, Ari (producent, režie) (2008). *Valčík s Baširem* [film], Izrael: Bridgit Folman Film Gang

RIGAULT, Xavier, ROBERT, Marc-Antoine (producent), PARONNAUD, Vincent, SATRAPI, Marjane (režie) (2007). *Persepolis* [film]. Francie: 2.4.7. Films

Ostatní

Movieweb. *Persepolis – Exclusive: Marjane Satrapi* (2010), https://www.youtube.com/watch?v=v9onZpQix_w. [20. srpna 2018]