

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

KATEDRA ANIMOVANÉ TVORBY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

KOMIKSOVÉ ADAPTACE VE FILMU

Filip Kraus

Vedoucí práce: MgA. Ondřej Javora
Oponent práce: doc. MgA. Aurel Klimt
Datum obhajoby: 22. 9. 2021
Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2021

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

DEPARTMENT OF ANIMATED FILM

BACHELOR'S THESIS

COMIC BOOK ADAPTATIONS IN FILM

Filip Kraus

Thesis advisor: MgA. Ondřej Javora

Examiner: doc. MgA. Aurel Klimt

Date of thesis defense: 22. 9. 2021

Academic title granted: BcA.

Prague, 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Komiksové adaptace ve filmu

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

Praha, dne

Podpis

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.

Poděkování

Děkuji svému vedoucímu bakalářské práce MgA. Ondřeji Javorovi za odborné vedení, za pomoc a rady při zpracování této práce.

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zabývá vztahem mezi komiksem a jeho hranou či animovanou filmovou adaptací. Klade si otázku, zda a proč komiks a film, využívající na první pohled obdobné vizuální i narativní postupy, mohou koexistovat spolu. Porovnává obě média a zkoumá, jakým způsobem se komiks převádí do filmové podoby. Vzhledem k velkému množství filmových adaptací komiksů se práce omezuje pouze na tvorbu Mika Mignoly. Jako výzkumná metoda byla zvolena komparace, zaměřující se na jednotlivé aspekty komiksu a filmu. Z práce vyplývá, že komiks a film jsou přes zdánlivou vnější podobnost média natolik odlišná, že budou v dohledné době i nadále koexistovat ve stejném prostoru.

Klíčová slova:

komiks, film, Hellboy, Mike Mignola, adaptace, animace

Abstract

The bachelor thesis deals with the relationship between comics and their live-action or animated film adaptation. It explores whether and why comics and film – using seemingly similar visual and narrative practices – can coexist. It compares the two media and examines how comics are translated into the visual form of a film. Due to the large number of film adaptations of comics, the thesis is limited to the work of Mike Mignola. The chosen research method is a comparison focusing on different aspects of comics and film. The thesis concludes that, despite their apparent external similarities, comics and film are such a different media that they will continue to coexist in the same space for the foreseeable future.

Keywords:

comics, film, Hellboy, Mike Mignola, adaptation, animation

Obsah

1.	Úvod.....	9
2.	Stručná historie komiksu ve filmu	11
2.1.	Počátky filmových adaptací komiksů.....	11
2.2.	Mike Mignola a Hellboy	14
2.3.	Komiksový Hellboy a jeho universum.....	17
3.	Filmové adaptace komiksových předloh	21
3.1.	Filmové zobrazení komiksového světa	21
3.2.	Vizuální a příběhová specifika filmových komiksových adaptací	24
3.3.	Různé přístupy v adaptování komiksů	25
4.	Filmové adaptace děl Mika Mignoly	29
4.1.	Hrané filmy	29
4.2.	Animované filmy	30
5.	Různé přístupy v adaptování díla Mika Mignoly.....	33
5.1.	Hellboy	33
5.2.	Hellboy 2: Zlatá armáda	37
5.3.	Hellboy Neila Marshalla	39
5.4.	Hellboy - animovaná ztvárnění	42
5.5.	The Amazing Screw-On Head	45
6.	Závěr.....	48
	Seznam použité literatury.....	51
	Seznam použitých internetových zdrojů	52
	Seznam obrázků	54
	Seznam citovaných filmů.....	57

1. Úvod

Komiks a film prostupují naší popkulturou několik desítek let. Obě média mají mnoho společných prvků ale i přesto stojí vedle sebe jako dvě svébytné a nezaměnitelné kategorie. Tato práce si klade otázku, zda a proč komiks a film, využívající na první pohled obdobné vizuální i narativní postupy, mohou koexistovat spolu.

Práce se zaměřuje pouze na americkou popkulturu, se zvláštním zřetelem na tvorbu Mika Mignoly. Evropská, a především rozsáhlá Japonská komiksová tvorba zde není, vzhledem k omezenému rozsahu, reflektována.

Filmové adaptace literárních děl jsou v celé historii kinematografie zcela běžným jevem. Adaptace komiksových děl do filmové podoby jsou však fenoménem především posledních dvou desetiletí a proto toto téma považuji za zcela aktuální. Zároveň zde vyvstává mnoho navazujících otázek, na které se prostřednictvím této práce zaměřuji: jakým způsobem se komiksy přenášejí do filmové podoby? Proč nastal rozmach komiksových adaptací ve filmu právě v poslední době? A především – je možné, aby film zcela nahradil či do posledního detailu napodobil svou komiksovou předlohu? Ve zkratce jsem se snažil analyzovat vztah mezi komiksovou předlohou a její filmovou adaptací.

Mezi významné literární zdroje této práce patří: *Critical Survey of Graphic Novels: Heroes & Superheroes*,¹ *Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme and Technique*² a *Comic Book Film Style: Cinema At 24 Frames Per Second*.³ První dvě zmiňované knihy shrnují historii, techniku a témata vybraných komiksů. Třetí

¹ BEATY, Bart H., ed. *Critical Survey of Graphic Novels: Heroes & Superheroes, Second Edition*. 2. vydání. Ipswich: Salem Press, 2018.

² BEATY, Bart H., ed. *Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme and Technique*. 2. vydání. Ipswich: Salem Press, 2019.

³ JEFFRIES, Dru. *Comic Book Film Style: Cinema At 24 Frames Per Second*. Austin, TX: University of Texas Press, 2017.

zmiňovaná kniha pojednává o adaptaci komiksu do filmové podoby a je tedy svým obsahem blízka tématice této práce. Dále je zde čerpáno z odborných článků a v neposlední řadě z rozhovorů dostupných na internetu, ve kterých byly zpovídáni autoři, o nichž tato práce hovoří.

Pro účely této práce jsem si pro porovnávání obou médií vybral především komiksy s postavou *Hellboye* od komiksového ilustrátora a scénáristy Mika Mignoly. Komiksy od tohoto autora se dočkaly pěti filmových adaptací, přičemž tři z nich jsou hrané a dvě animované – tvoří tedy dostatečný základ pro mou analýzu a zkoumání.

Práce ve své druhé kapitole seznamuje s historií filmových adaptací komiksů, představuje autora Mika Mignolu a jeho hlavního komiksového protagonistu Hellboye. Třetí kapitola zkoumá možnosti adaptování komiksů do filmové podoby v obecné rovině a naznačuje možnou kategorizaci filmových adaptací komiksů. Ve čtvrté kapitole se práce zaměřuje na konkrétní filmové adaptace Hellboye a porovnává předlohu se svým filmovým zpracováním po obsahové i vizuální stránce. Pátá kapitola se zabývá rozbořením filmů vycházejících z komiksů Mika Mignoly.

2. Stručná historie komiksu ve filmu

2.1. Počátky filmových adaptací komiksů

Pokud by se někdo domníval, že slovo komiks má něco společného s komikou – s humorem – není daleko od pravdy. Shan Mu Zhao v knize *Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme and Technique* popisuje, že ve druhé polovině 19. století se ve Spojených státech amerických začaly v novinách objevovat humorné obrázkové seriály, kterým se říkalo *comic weeklies* (humorné týdeníky), později pouze *comics*. Postupem času slovo *comics* již neoznačovalo jen humorné komiksy či komiksy vycházející na týdenní bázi. Slovo dostalo širší význam v jakém ho chápeme i dnes.⁴

Pod pojmem komiks se ukrývá několik kategorií, podle kterých rozlišujeme, zda se jedná o krátký novinový komiks (tzv. komiksový strip), webový komiks, komiksový časopis, komiksovou knihu, nebo třeba grafickou novelu. Názvosloví však není pevně ukotvené a ve 20. století byly pojmy jako grafická novela a komiksová kniha chápány odlišně a odborníci i veřejnost se v jejich definici rozcházeli a rozcházejí dodnes.⁵ Obecně se dá říct, že komiksový sešit je časopis na pokračování, vycházející nejčastěji měsíčně – příkladem mohou být obecně známé komiksové série *Spider-Mana*, *Supermana* a dalších. Komiksová kniha je potom soubor celé série časopisů jednoho komiksového hrdiny – například komiks *V jako Vendeta* (*V for Vendetta*, 1990, Alan Moore). Grafická novela je naproti tomu obsáhlá autorská kniha, obsahující jeden dlouhý příběh se začátkem a koncem – například *300: Bitva u Thermopyl* (*300*, 1999, Frank Miller). V rámci této práce nebudu uvádět, zda se u probíraných komiksových děl jedná o komiksové knihy,

⁴ Platí pro celý odstavec. BEATY, Bart H., ed. *Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme and Technique*. 2. vydání. Ipswich: Salem Press, 2019. (str. 72)

⁵ BEATY, Bart H., ed. *Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme and Technique*. 2. vydání. Ipswich: Salem Press, 2019. (str. 74–75)

komiksové časopisy, nebo grafické novely, protože pro účely této práce není toto rozlišení důležité.

U komiksových sérií s jedním hlavním hrdinou, které vycházejí často i po několik desetiletí (jako například *Batman*), není běžné, aby by je měl pod autorským dohledem jeden člověk. Ještě méně obvyklé je, když úlohu ilustrátora a scénáristy zastává u všech těchto sérií tatáž osoba. Ti nejznámější a zároveň nejstarší superhrdinové prošli za celou svou existenci pod rukama nespočtu kreslířů a scénáristů. Například postavu Supermana vymysleli v roce 1932 scénárista Jerry Siegel a ilustrátor Joe Shuster a nové komiksy s tímto hrdinou vychází do dnešního dne.⁶ Čestnou výjimku poté tvoří autorské komiksy, například práce Franka Millera, který napsal a ilustroval komiksy *Sin City* (*Sin City*, 1991–2000, Frank Miller) nebo *300: Bitva u Thermopyl*.⁷

Camila Figueiredo v knize *Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme and Technique* popisuje, že první filmové adaptace komiksů se zrodily již na počátku



Obř. 2.1 Komiksový strip *Happy Hooligan* od ilustrátora Fredericka Burr Oppera.

⁶ tamtéž (str. 73)

⁷ 300 HC :: Profile :: Dark Horse Comics. Dark Horse Comics [online]. Copyright © [cit. 26.07.2020]. Dostupné z: <https://www.darkhorse.com/Books/48-339/300-HC>
Frank Miller's Sin City Library Set 1 HC :: Profile :: Dark Horse Comics. Dark Horse Comics [online]. Copyright © [cit. 26.07.2020]. Dostupné z: <https://www.darkhorse.com/Books/10-970/Frank-Millers-Sin-City-Library-Set-1-HC>

20. století. Dále uvádí, že počínaje rokem 1900 natočil režisér Edwin S. Porter pod Edisonovou produkční společností sérii několika krátkých filmů, vycházejících z komiksových stripů Fredericka Burr Oppera *Happy Hooligan* (viz obr. 2.1). Do 70. let 20. století byly filmové adaptace komiksů ve větší míře určeny dětskému publiku. Zlom ve vnímání filmových adaptací komiksů nastal v roce 1978, kdy byl světu představen nový filmový *Superman* režiséra Richarda Donnera, který zaznamenal do té doby nebyvalý úspěch i u staršího diváckého publika.⁸

Před rokem 2000 se objevila řada dalších filmových adaptací známých komiksů, z nichž stojí jistě za zmínku *Batman* (Batman, 1989, Tim Burton), nebo *Vrána* (The Crow, 1994, Alex Proyas).⁹ Mnoho grafických novel a komiksů převedených na filmové plátno se objevilo hned z kraje 21. století, ještě před „boomem“ filmových adaptací komiksových hrdinů z *Marvel Comics*. Mezi obecně nejlépe hodnocené patří několik filmových adaptací podle děl komiksového scénáristy Alana Moora – *Z Pekla* (From Hell, 2001, Allen Hughes, Albert Hughes), *V jako Vendeta* (V for Vendetta, 2006, James McTeigue) a *Strážci – Watchmen* (Watchmen, 2009, Zack Snyder).¹⁰ Vydařených filmových adaptací se dočkalo i dílo Mika Mignoly.

⁸ Platí pro celý odstavec. BEATY, Bart H., ed. *Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme and Technique*. 2. vydání. Ipswich: Salem Press, 2019. (str. 97–98)

⁹ BEATY, Bart H., ed. *Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme and Technique*. 2. vydání. Ipswich: Salem Press, 2019. (str. 98)

¹⁰ tamtéž (str. 98)

2.2. Mike Mignola a Hellboy

Mike Mignola (nar. 16. září 1960) je scénárista a ilustrátor známý především díky komiksům s ústřední postavou mýtického démona jménem *Hellboy*.¹¹ Svou kariéru odstartoval v nakladatelstvích Marvel Comics a *DC Comics* v 80. letech 20. století – nejprve jako „inker“ (umělec, jehož úkolem je za pomoci tuše nebo fixů obtáhnout jednotlivé linky tužkové kresby, popř. vybarvit černé plochy jako jsou stíny apod.) a později jako ilustrátor.¹² Na pozici ilustrátora se podílel například na obecně uznávaném komiksu *Gotham by Gaslight* (1989, Brian Augustyn).¹³ Přelom



Obr. 2.2 Mike Mignola ve své pracovně.

v jeho kariéře nastal v první polovině 90. let, kdy se přesunul pod vydavatelství Dark Horse Comics, pod jehož hlavičkou vytvořil právě postavu Hellboye.¹⁴ Mignola se tak řadí k té menšině autorů (viz Frank Miller), kteří vymysleli vlastního komiksového hrdinu s celým jeho univerzem a valnou většinu jeho komiksů i ilustrovali a napsali. Navíc, u těch komiksů s Hellboyem, které Mignola nekreslil či nepsal měl vždy alespoň plný autorský dohled. Jedním z příkladů může být

¹¹ Bio | Art of Mike Mignola. Wayback Machine [online]. Copyright © 2010 Mike Mignola [cit. 20.07.2020]. Dostupné z:

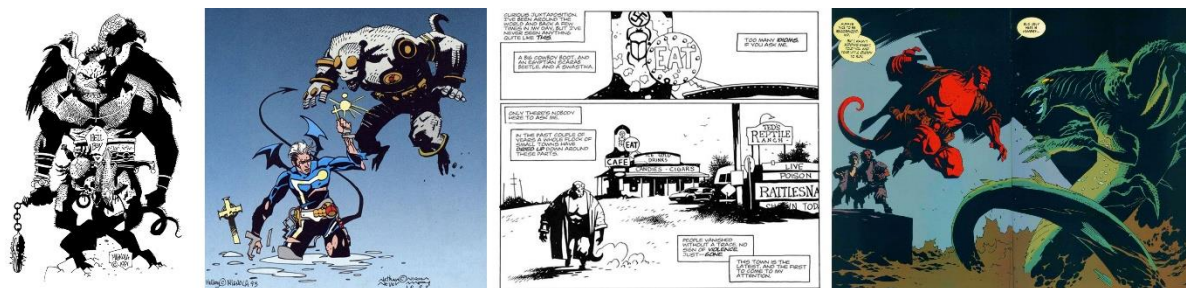
<https://web.archive.org/web/20131105025849/http://www.artofmikemignola.com/Bio>

¹² tamtéž

¹³ tamtéž

¹⁴ tamtéž

komiks *Hellboy: Temnota vábí* (*Darkness Calls*, 2007), který napsal a o jehož kresbu se postaral ilustrátor Duncan Fegredo.¹⁵



Obr. 2.3 Zleva: první „prototyp“ Hellboye (1991), Hellboy na obálce Dime Press (1993), první černobílý komiks s Hellboyem (1993), první barevný komiks s Hellboyem (1993).

První černobílou kresbu Hellboye vytvořil Mike Mignola pro programovou brožuru *Great Salt Lake Comic-Con* v roce 1991 (viz obr. 2.3).¹⁶ Tato kresba se objevila vedle odstavce s jeho krátkou biografií, ale s výslednou podobou Hellboye tak jak jej známe neměla společného – kromě upilovaných rohů na hlavě – prakticky nic. Na opasku však měla napsáno jméno Hellboy (rozděleno do dvou řádků, tedy Hell-boy). V březnu roku 1993 se Hellboy objevil na obálce italského fanouškovského časopisu *Dime Press*.¹⁷ Zde jsou již patrné jeho charakteristické rysy jako pravá ruka z kamene, upilované rohy a dokonce náznak loga *Ú.P.V.O.* (viz kapitola 2.3 *Komiksový Hellboy a jeho universum*). Postava ovšem postrádá svou typickou červenou barvu – byla vyvedena pouze v bílé barvě s okrově zbarvenými prvky (viz obr. 2.3). V srpnu téhož roku se Hellboy konečně představil ve čtyřstránkovém černobílém komiksu uvedeném v časopisu *San Diego Comic-Con Comics*.¹⁸ Tento krátký komiks je považován za první opravdový debut Hellboye.¹⁹ Hellboy v barevném provedení, jak jej známe dnes, se objevil jen o tři měsíce později, tedy

¹⁵ MIGNOLA, Mike. *Hellboy, Vol. 8: Darkness Calls*. Dark Horse, 2008.

¹⁶ The Hellish History of Hellboy [online]. [cit. 2020-10-25]. Dostupné z: <https://exploremultiverse.com/2018/10/the-hellish-history-of-hellboy/>

¹⁷ tamtéž

¹⁸ The Three First Appearances of Hellboy [online]. [cit. 2020-10-25]. Dostupné z: <https://blog.gocollect.com/the-three-first-appearances-of-hellboy/>

¹⁹ BEATY, Bart H., ed. *Critical Survey of Graphic Novels: Heroes & Superheroes, Second Edition*. 2. vydání. Ipswich: Salem Press, 2018. (str. 342)

v prosinci roku 1993, v komiksovém časopisu *John Byrne's Next Men*.²⁰ Opravdová regulérní komiksová série zaměřená pouze na Hellboye vyšla v roce 1994 pod názvem *Hellboy: Sémě zkázy*.²¹ Mignola si ke své autorské komiksové prvotině přizval na pomoc zkušeného komiksového scénáristu Johna Byrnea. Všechna další pokračování Hellboye už připravoval Mignola po scénáristické stránce prakticky výhradně sám. Právě Hellboy dostal jméno Mika Mignoly do širšího povědomí.²²

Mignolova tvorba je z formálního i obsahového hlediska jedinečná. Jeho osobitý výtvarný styl je na první pohled jednoznačně rozeznatelný od většiny komiksové produkce. Užívání omezené barevné palety a nezaměnitelná práce s kresbou tvoří, společně s originální tematikou, výraznou a zapamatovatelnou komiksovou značku. Samotná postava hlavního hrdiny se vymyká jiným známým komiksovým představitelům. Hellboy je napůl démon a napůl člověk, osudem předurčený zničit celé lidstvo. Dábel je tradičně chápán jako archetyp zla – Hellboy je však kladnou postavou. Rozpor mezi jeho naturelem a lidskými vlastnostmi získanými výchovou a soužitím s lidmi v něm vytváří vnitřní boj, jehož jedinečnost popisuje dnes již zesnulý ilustrátor Gahan Wilson v předmluvě komiksu *Hellboy: Paskřivec a další příběhy*:

„Podstatná většina superhrdinů se od sebe liší jen kostýmy nebo nadpřirozenou silou, mnoho z nich má osobnost pouhé výkladní figuríny a ani jeden neprojevuje známku vnitřních rozporů nebo pochyb, které jsou u Hellboye naopak naprosto zřejmé, a to z toho, že je tolik odlišný od všech bytostí okolo sebe.“²³

²⁰ John Byrne's Next Men #21 [online]. [cit. 2020-10-25]. Dostupné z: <https://www.darkhorse.com/Comics/93-183/John-Byrnes-Next-Men-21Faith-Part-3-of-4>

²¹ MIGNOLA, Michael a John BYRNE. *Hellboy: Sémě zkázy*. Třetí, upravené české vydání. Praha: Martin Trojan pod značkou Comics Centrum, [2019].

²² BEATY, Bart H., ed. *Critical Survey of Graphic Novels: Heroes & Superheroes, Second Edition*. 2. vydání. Ipswich: Salem Press, 2018. (str. 342, 344)

²³ MIGNOLA, Michael, Richard CORBEN, Duncan FEGREDO, Josh DYSART a Jason Shawn ALEXANDER. *Hellboy: Paskřivec a další příběhy*. Praha: Martin Trojan - 3-Jan, 2015.



Obr. 2.4 Ukázka výtvarné stránky komiksu Gotham by Gaslight.

Mignolův charakteristický výtvarný styl, který vtisknul nejen komiksům o Hellboyovi, ale i dalším svým projektům (jako např. již zmíněnému komiksu Gotham by Gaslight – viz obr. 2.4), je inspirovaný tvorbou slavného komiksového ilustrátora Jacka Kirbyho.²⁴ Obsahová – nebo lépe řečeno mytologická stránka komiksů o Hellboyovi – je poté ovlivněna prací spisovatele Howarda Phillipse Lovecrafta.²⁵ Svým zdrojům inspirace ostatně Mignola otevřeně složil poklonu, když hned první komiks s Hellboyem věnoval mimo jiné právě jim.²⁶

2.3. Komiksový Hellboy a jeho universum

Většina komiksových sérií s přibývajícími díly začíná utvářet a rozvíjet vlastní komiksový svět (universum), ve kterém se příslušný hrdina pohybuje. Tyto světy jsou mnohdy promyšlené do nejmenších podrobností a oživené řadou vedlejších postav, které dodávají hrdinovi skutečný rozměr. Toto však není pouze výsadou komiksů – stejný fenomén můžeme pozorovat i u filmových a literárních děl.

²⁴ BEATY, Bart H., ed. *Critical Survey of Graphic Novels: Heroes & Superheroes, Second Edition*. 2. vydání. Ipswich: Salem Press, 2018. (str. 346)

²⁵ tamtéž (str. 346)

²⁶ MIGNOLA, Michael a John BYRNE. *Hellboy: Sémě zkázy*. Třetí, upravené české vydání. Přeložil Jan KANTŮREK. Praha: Martin Trojan pod značkou Comics Centrum, 2019.

Největší a nejrozvinutější universa kolem sebe utváří například série *Star Wars*, *Harry Potter*, či *Pán Prstenů*.

Na úvod je nutné zmínit, že Hellboyovo komiksově universum netvoří pouze komiksy s touto postavou. Vedle komiksů s Hellboyem vyšla kromě jiného i řada komiksů pod názvem Ú.P.V.O. (*Úřad paranormálního výzkumu a obrany* – v anglickém originálu B.P.R.D. – *Bureau for Paranormal Research and Defense*). V těchto komiksech se neobjevuje postava samotného Hellboye, ale naopak rozvíjí svět, ve kterém se Hellboy pohybuje. Nad touto řadou držel dohled sám Mike Mignola a jsou ve větší míře vystavěny na jeho scénářích. O grafickou podobu se



Obr. 2.5 Ilustrace Hellboye v komiksu *Hellboy: Spoutaná rakev* a další příběhy.

poté postarala celá řada rozličných umělců (např. ilustrátor Guy Davis²⁷ či Paul Azaceta²⁸). Zmínění této komiksově série je namístě zejména z toho důvodu, že si z ní tvůrci filmových adaptací Hellboye vypůjčili řadu postav.

Hellboy je vyšetřovatel paranormálních jevů pracující pro Ú.P.V.O. Charakteristická je jeho červená kůže, upilované rohy na hlavě, a především jeho velká pravá ruka z kamene (viz obr. 2.5). Hellboy se pohybuje v lidském světě a je vychován jako

²⁷ MIGNOLA, Michael. *Ú.P.V.O. 3: Žabí mor*. Druhé upravené české vydání. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, [2018].

²⁸ MIGNOLA, Michael a Josh DYSART. *Ú.P.V.O. 9: 1946*. Praha: Comics Centrum, [2019].

normální člověk. Právě skutečnost, že ze své podstaty není obyčejným člověkem, ale „monstrem“, které pomáhá lidské populaci proti jiným monstrům, přináší zásadní prvek pro psychologické nastavení této postavy, se kterým se dále v komiksu pracuje a který udává Hellboyův charakter. „Hellboyovým osudem je přinést konec světa – jak je o něm napsáno v proroctví, je opravdovým ztělesněním hrůzy, nestvůry. Ale to je osud, který on odmítá. Hellboy akceptuje kým je, ale ne to, čím se má stát,“²⁹ shrnuje ve své knize *Hellboy's World* profesor Scott Bukatman. S tímto jeho vnitřním konfliktem pracují i hrané filmové adaptace *Hellboy* (*Hellboy*, 2004, Guillermo del Toro) a *Hellboy* (*Hellboy*, 2019, Neil Marshall).

Důležitými postavami, které se zároveň objevují ve filmových adaptacích Hellboye jsou dále profesor Trevor „Broom“ Bruttenhom, Abraham „Abe“ Sapien a Elizabeth „Liz“ Shermanová (viz obr. 2.6). Tyto postavy pomáhají Hellboyovi v jeho počínání a jsou, stejně jako on, vyšetřovateli Ú.P.V.O. Abe Sapien a Liz Shermanová mají navíc nadpřirozené schopnosti, které využívají nejen při boji s protivníky. Podobně



Obr. 2.6 Srovnání postav z komiksů (nahore) a hraného filmu. Zleva: Hellboy, profesor Broom, Abe Sapien a Liz Shermanová.

²⁹ BUKATMAN, Scott. *Hellboy's World: Comics and Monsters on the Margins*. Oakland, California: University of California Press, 2016. (str. 208)

jako u Hellboye jsou schopnosti a odlišnosti těchto postav od běžných lidí, důvodem jejich vnitřního napětí.

Nejnovější třetí hraná filmová adaptace Hellboye z roku 2019 přinesla hlavnímu hrdinovi nové společníky, kteří nahradili Abea Sapiena a Liz Shermanovou. Jsou jimi major Benjamin Daimio a médium Alice Monaghanová (viz obr. 2.7). Oba disponují, stejně jako Abe Sapien a Liz Shermanová, vlastními nadpřirozenými



Obr. 2.7 Srovnání postav z komiksů (nahore) a hraného filmu. Zleva: Hellboy, profesor Broom, Alice Monaghanová a Benjamin Daimio.

schopnostmi. Na těchto postavách je patrné propojení celého Hellboyova universa. Zatímco Alice Monaghanová vychází přímo z komiksové série Hellboy, major Benjamin Daimio je jedním z protagonistů komiksové série Ú.P.V.O.

3. Filmové adaptace komiksových předloh

3.1. Filmové zobrazení komiksového světa

Velké množství filmů vycházejících z komiksů je specifických tím, že jsou díky své předloze předurčené k vyobrazení neexistujících světů, fantaskních bytostí či lidí s nadpřirozenými schopnostmi. Pokud se nejedná o čistě animované filmy, tak je v převážné většině případů obvyklé využití možností tzv. CGI efektů (*Computer-Generated Imagery* – počítačově generované obrazy), které dovolují vše potřebné vystavět ve virtuální podobě. Zatímco byla řada tvůrců ve 20. století při adaptování komiksů do filmové podoby odkázána na práci s klasickými filmovými triky, 21. století přineslo rozmach digitálních technologií, které znamenají pro dnešní tvorbu filmů takřka neomezené vizuální možnosti. V současné době se CGI efekty používají stále častěji, ať již z důvodů finančních či technických.

Jeden z nejslavnějších komiksových hrdinů Spider-Man se například dočkal svých hraných filmových adaptací již na konci 70. let,³⁰ avšak až digitální efekty mu v roce 2002 pod taktovkou režiséra Sama Raimiho³¹ dodaly, z pohledu dnešního diváka, na serióznosti a realističnosti. Stejněmu srovnání se neubrání ani další komiksové hrdinové jako *Superman*, *Hulk*, *Kapitán Amerika* či *Batman*. S příchodem digitálních efektů 21. století se otevřely dveře neomezené kreativitě, která je pro valnou většinu komiksových adaptací potřebná. Více než dvacet filmů, které za poslední dvě dekády vznikly na základě komiksových adaptací z nakladatelství Marvel Comics, je toho důkazem.

O to odvážnější se pak jeví přístup Guillerma del Torra, který pro své dvě filmové adaptace komiksového Hellboye šel proti trendu digitálních efektů, a naopak se

³⁰ The Amazing Spider-Man (TV film). *ČSFD.cz* [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/144972-the-amazing-spider-man/prehled/>

³¹ Spider-Man. *ČSFD.cz* [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/7563-spider-man/prehled/>

jejich přítomnost snažil snížit na minimum. „Z dvaatřiceti bytostí, které jsme pro film [Hellboy 2: Zlatá armáda – pozn. autora] vytvořili, bylo kolem devadesáti procent vytvořeno fyzicky. Pouze bytosti, které byly příliš velké, jako Elementál [velký lesní bůh – pozn. autora], nebo příliš malé, jako zubní víly, byly vytvořené počítačově,“³² [překlad vlastní]³³ říká sám režisér. Využil proto animatronie neboli robotických loutek ovládaných přes počítač (viz obr. 3.1). K tomuto kroku se rozhodl přistoupit z čistě osobního přesvědčení: „V dnešní době je velmi neobvyklé tímto stylem tvořit filmy, ale cítím, že tím získávají [...] lidský dotek, který digitální efekty nemohou nahradit.“³⁴ V dnešní době v rámci filmových komiksových adaptací skutečně něco podobného není obvyklé a oběma filmům to dodává na jedinečnosti.



Obr. 3.1 Režisér Guillermo del Toro s animatronickou loutkou (vlevo) a animatronická loutka ve filmu Hellboy 2: Zlatá armáda.

Třetí hraná filmová adaptace Hellboye režiséra Neila Marshalla vsadila mnohem více na digitální efekty. Otázkou je, zda byla tato volba vynucena podstatně nižším rozpočtem než jaký byl u předchozích dvou filmů,³⁵ nebo jestli se jednalo

³² How I made Hellboy in my image | Guillermo del Toro | *The Guardian*. [online]. Copyright © [cit. 23.07.2020]. Dostupné z:

<https://www.theguardian.com/film/2008/jul/27/guillermodeltoro>

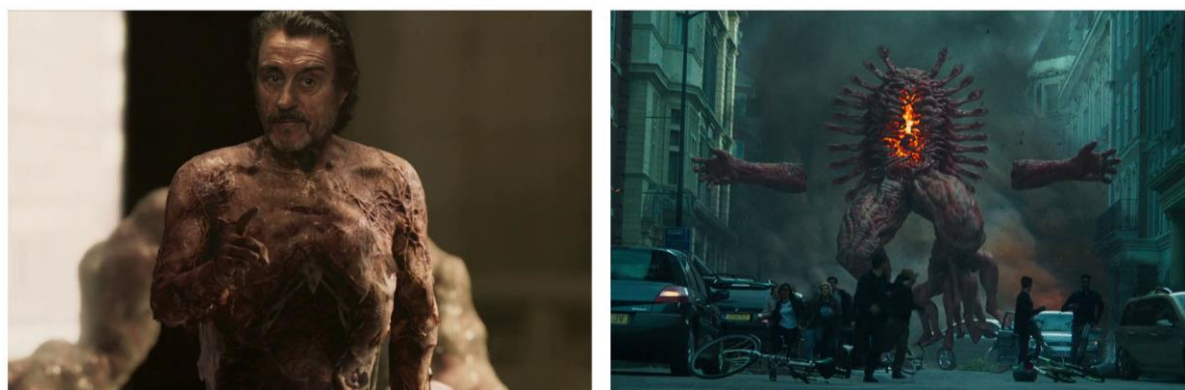
³³ Platí pro všechny následující citace z anglickojazyčných zdrojů.

³⁴ How I made Hellboy in my image | Guillermo del Toro | *The Guardian*. [online]. Copyright © [cit. 23.07.2020]. Dostupné z:

<https://www.theguardian.com/film/2008/jul/27/guillermodeltoro>

³⁵ Hellboy (2004). *Box Office Mojo* [online]. [cit. 2021-8-15]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0167190/>

o autorský přístup režiséra. Nicméně v důsledku se tato volba jeví jako nešťastná – na kvalitě efektů se to bezesporu odrazilo a v mnoha záběrech je tak počítačový zásah více než patrný a nepůsobí věrohodně (viz obr. 3.2). Přestože je film po obsahové stránce, i podle hodnocení Mika Mignoly,³⁶ věrnější své předloze než předchozí adaptace Hellboye od Guillerma del Torra, nepůsobí kompaktním a funkčním dojmem. Velké množství postav a příběhových odboček může být zadostiučiněním pro skalní fanoušky komiksového Hellboye, nicméně film se tím stává nefunkčním.³⁷ To je ostatně jedno z největších úskalí filmových adaptací komiksové předlohy. Film jako uzavřený útvar musí být srozumitelný i pro diváka, který není zcela obeznámen s rozsáhlým univerzem komiksového příběhu, se všemi postavami a dějovými zvraty, budovanými často po dlouhá léta v rámci celé komiksové série. Zde je třeba volit kompromis mezi věrností předloze a srozumitelností pro širší publikum. Přesto je třeba říct, že i přes hodnocení Mika Mignoly, se Guillermovi del Torrovi podařilo přiblížit Hellboye divákovi neznalému jeho světa mnohem lépe.



Obr. 3.2 Ukázka využití CGI efektů ve filmu Hellboy režiséra Neila Marshalla.

Hellboy II: The Golden Army (2008). *Box Office Mojo* [online]. [cit. 2021-8-15]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0411477/> Hellboy - Box Office Mojo. Hellboy (2019). *Box Office Mojo* [online]. [cit. 2021-8-15]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt2274648/>

³⁶ Hellboy creator says the new movie is loyal to the comics. *Entertainment Weekly* [online]. [cit. 2021-8-16]. Dostupné z: <https://ew.com/movies/2018/03/06/hellboy-mike-mignola-movie-comics-neil-marshall/>

³⁷ Hellboy Failed Because It Was Too Faithful To The Comics. *Screenrant.com* [online]. 2019 [cit. 2020-07-24]. Dostupné z: <https://screenrant.com/hellboy-movie-reboot-failed-comics/>

3.2. Vizuální a příběhová specifika filmových komiksových adaptací

Dalším specifikem přepisu komiksově předlohy je jeho formální stránka. Na tomto místě je nutné uvést, že adaptace komiksu představuje něco zásadně odlišného od adaptace literárního díla. Stěžejním a zřejmě nejzajímavějším je v tomto smyslu fakt, že komiks již přichází se svou vlastní vizuální podobou a pro film je tu tak mnohem menší prostor pro zcela vlastní interpretaci: „Vztah mezi komiksem a filmem je přirozený, protože oba ze své podstaty vypráví příběhy pomocí sekvence obrázků. Jsou zde zjevné podobnosti, jsou zde však také podstatné rozdíly, které ovlivňují, jakým způsobem jsou obě média vytvářena a jak jsou přijímána,“³⁸ vysvětlují autoři v knize *Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme and Technique*. Adaptování komiksově předlohy však paradoxně přináší nová úskalí – jak převést do filmové podoby něco, co má již svůj předobraz, který čtenáři znají a jsou s ním ztotožnění? Problém je o to složitější, že se jedná o graficky stylizovaný předobraz, který má svoji vlastní výtvarnou identitu. Nejde tak jen o to převést na plátno prostou podobu určitého hrdiny či místa, ale především o snahu zachytit autorovu myšlenku vyjádřenou právě touto stylizací. Hellboy byl například v hraném filmu vyobrazen dvěma různými způsoby a své adaptace se dočkal i v animované podobě. To jsou celkem tři různé cesty a tři různé názory na to, jak lze Hellboye ztvárnit ve filmu (viz obr. 3.3). Je potom na



Obr. 3.3 Porovnání odlišného vizuálního ztvárnění. Zleva: původní komiksová podoba, dvě hrané filmové podoby, animovaná podoba.

³⁸ BEATY, Bart H., ed. *Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme and Technique*. 2. vydání. Ipswich: Salem Press, 2019. (str. 97)

samotném divákovi, zda se – podobně jako u adaptace klasické literatury – s tím či oním ztvárněním ztotožní či nikoli.

Druhým aspektem výše zmiňovaného je poté věrnost příběhové stránky filmu vzhledem k předloze. Komiks na rozdíl od literárního díla pracuje se zkratkou. To co spisovatel popisuje na deseti knižních stránkách a skrze co přibližuje možný reálný obraz čtenáři, dokáže komiks předat na jediné stránce v jediném okně.

Velké množství komiksových filmových adaptací se své předlohy nadržují a přichází s vlastním příběhem. Z komiksu si filmy, včetně *Hellboye*, často berou jen záchytné body, ze kterých volně vychází a rozvíjí příběh svým vlastním směrem.

První hraná adaptace *Hellboye* od Guillerma del Torra z roku 2004 například přichází s novou postavou agenta Johna Myerse, skrze kterou je nám představen svět *Hellboye* a jeho jednotlivé postavy. Zároveň byl pro film upraven vztah mezi *Hellboyem* a Liz Shermanovou, který do příběhu vnáší romantický prvek. Film dále kombinuje události z několika komiksů a dohromady utváří novou dějovou linku, která z komiksově předlohy přímo nevychází.

3.3. Různé přístupy v adaptování komiksů

Dru Jeffries ve své knize *Comic Book Film Style: Cinema At 24 Frames Per Second* řadí možnosti adaptování komiksu do filmové podoby do šesti kategorií:³⁹

1. *Diegetická intertextualita*: adaptace obsahu – postavy, příběh, zasazení a další obsahové prvky převzaté z komiksu

³⁹ JEFFRIES, Dru. *Comic Book Film Style: Cinema At 24 Frames Per Second*. Austin, TX: University of Texas Press, 2017. (str. 23–50)

2. *Kompoziční intertextualita*: adaptace kompozice obrazu – stejné velikosti záběrů a podobné úhly kamery, nasvícení a barevné tónování scény jako v komiksové předloze – využití komiksu jako storyboardu
3. *Explicitní intermedialita*: využití obrazových prvků z komiksů – může se jednat o logo, symbol hrdiny, stylizované komiksové titulky a další prvky, které napoví, že film vychází z komiksové předlohy
4. *Expresivní intermedialita*: využití konvenčních komiksových prvků – jak těch vizuálních (linie, barvy), tak těch narativních (textové bubliny, citoslovce nahrazující zvuk)
5. *Formální intermedialita*: využití obrazového dělení z komiksů – ve filmu se v jednom záběru může objevit několik obrazových segmentů – můžeme tak například sledovat jednu scénu z několika míst zároveň
6. *Figurální intermedialita*: připodobnění filmového obrazu komiksovému panelu⁴⁰ pomocí zpomalení času záběru, popřípadě jeho úplným zastavením

Pro účely této práce je možné výše uvedené kategorie shrnout do následujících tří skupin:

1. Filmy vycházející z komiksové předlohy obsahově i formálně
2. Filmy vycházející z komiksové předlohy pouze po formální stránce a přicházející s vlastním příběhem zasazeným do konkrétního komiksového universa
3. Filmy využívající komiksovou estetiku pro připodobnění filmového média ke komiksu, aniž by vycházely z konkrétní komiksové předlohy

⁴⁰ Pro účely této práce je panelem nazýván jeden samostatný obrázek na stránce komiksu.

Do prvních dvou skupin filmových adaptací komiksových předloh spadá celá řada filmů.⁴¹ Do první skupiny lze zařadit filmy *Hellboy* (*Hellboy*, 2004, Guillermo del Toro) a *Hellboy* (*Hellboy*, 2019, Neil Marshall). Oba filmy vychází svou narativní a formální linkou z konkrétních komiksů. Dále sem patří bezesporu i animovaný film *The Amazing Screw-On Head* (2006, Chris Prynoski). Do druhé skupiny potom spadá *Hellboy 2: Zlatá armáda* (*Hellboy II: The Golden Army*, 2008, Guillermo del Toro) a také dvojice animovaných filmů *Hellboy Animated – Sword of Storms* (2006, Phil Weinstein, Tad Stones) a *Blood and Iron* (2007, Tad Stones, Victor Cook). Všechny tři posledně jmenované filmy přichází s vlastním originálním příběhem a zároveň připodobňují svou vizuální stránku komiksům o Hellboyovi. Třetí skupina je nejvíce obecná a můžeme do ní zařadit mnoho filmů, které nemají svou komiksovou předlohu, ale přesto se pomocí formální stránky ke komiksům odkazují. Zařadit sem můžeme například film *CBGB: Kolébka punku* (*CBGB*, 2013, Randall Miller), který využívá komiksových panelů pro přechod mezi některými scénami. Z českých, respektive československých filmů stojí za povšimnutí filmy *Čtyři vraždy stačí, drahoušku* (1970, Oldřich Lipský) a *Kdo chce zabít Jessii?* (1966, Václav Vorlíček), které svou formální stránku obohacují o kresby komiksového kreslíře Karla „Káji“ Saudka.

Mimo uvedené tři kategorie jsou pak filmy, které nečerpají svou formální stránku přímo z komiksů, ale z maleb, kreseb či ilustrací literárních děl. Mizanscenu⁴² utvořenou podle ocelorytin z knih Julese Vernea, nalezneme například v tvorbě režiséra Karla Zemana. Jules Verne se ostatně obdobným způsobem propal i do vizuální podoby vybraných filmů Georgese Mélièse z počátku 20. století, jako například *Cesta na Měsíc* (*Le Voyage dans la lune*, 1902, Georges Méliès).

⁴¹ V kontextu této práce se zde omezují pouze na filmy vzniklé na základě předlohy prací Mika Mignoly.

⁴² Mizanscéna je v této práci chápána jako vše, co je k vidění na plátně – prostředí, barvy, světlo, postavy atd.

Zvláštní kategorii představují filmy využívající pro svou formální stránku techniky rotoskopie, kdy je obraz překreslován na základě natočeného hraného materiálu. Názorným příkladem je film *Temný obraz* (*A Scanner Darkly*, 2006) režiséra Richarda Linklatera, který vychází z literární předlohy od Philipa K. Dicka⁴³ a dostal silně stylizovanou formální stránku právě za pomoci rotoskopie.

⁴³ Temný obraz. ČSFD.cz [online]. [cit. 2021-8-18]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/194929-temny-obraz/prehled/>

4. Filmové adaptace děl Mika Mignoly

4.1. Hrané filmy

O první filmovou adaptaci Hellboye se v roce 2004 zasadil mexický režisér Guillermo del Toro a představil tak samotného Mika Mignolu a jeho tvorbu širšímu publiku. Film je volnou adaptací komiksů *Hellboy: Sémě zkázy* (Seed of Destruction, 1994, Mike Mignola), *Hellboy: Probuzení ďábla* (Wake the Devil, 1996, Mike Mignola)⁴⁴ a *Hellboy: Pravá ruka zkázy* (The Right Hand of Doom, 1999, Mike Mignola)⁴⁵. Řadu prvků si vypůjčuje i z několika dalších komiksů. Do role Hellboye byl obsazen herec Ron Perlman.⁴⁶

Postava Hellboye navíc dostala ve své první filmové adaptaci nové vlastnosti, které se v komiksech zpravidla neobjevují – osobitý smysl pro humor, lásku ke kočkám a podobně. Novinář Rand Richards Cooper v reakci na první filmovou adaptaci Hellboye ve svém článku *Devilish adaptations: ‚The Punisher‘ & ‚Hellboy‘* trefně poznamenal: „[Hellboy – pozn. autora] sedí ve svém pokoji v podzemních prostorách ústředí, pojídá hromady nachos a palačinek, poslouchá Al Greena a píše milostná psaníčka pro Liz“.⁴⁷

Na tento trend navázal Guillermo del Toro i ve svém pokračování filmového Hellboye z roku 2008 s názvem *Hellboy 2: Zlatá armáda*. Film se stejným obsazením v hlavních rolích volně navazuje na svého předchůdce, avšak tentokrát nečerpá z konkrétní komiksové předlohy ale přichází s vlastním příběhem. I v tomto případě se na filmu podílel Mike Mignola. Jeho přítomnost je zřetelně patrná a podporuje kompaktnost celého del Torrova projektu. Z univerza

⁴⁴ MIGNOLA, Michael. *Hellboy 2: Probuzení ďábla*. Třetí upravené české vydání. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, [2018].

⁴⁵ MIGNOLA, Michael. *Hellboy 4: Pravá ruka zkázy*. Třetí, upravené české vydání. Praha: Comics Centrum, [2020].

⁴⁶ BEATY, Bart H., ed. *Critical Survey of Graphic Novels: Heroes & Superheroes, Second Edition*. 2. vydání. Ipswich: Salem Press, 2018. (str. 346)

⁴⁷ COOPER, Rand Richards. *Devilish adaptations: ‚the punisher‘ & ‚hellboy‘*. *Commonweal*. 2004, 131(10), 20.

komiksového Hellboye si druhé pokračování vypůjčuje základní rysy a dál rozvíjí charaktery, jejichž vlastnosti nám byly představeny v prvním díle.⁴⁹

Třetí Hellboyovskou adaptací je hraný film s jednoduchým názvem *Hellboy*, který vyšel 11 let po Zlaté armádě, tedy v roce 2019. Jak již název napovídá, nejedná se o třetí pokračování, ale o „reboot“⁵⁰ původní filmové ságy Guillerma del Torra. Režie se ujal britský režisér Neil Marshall a do role Hellboye byl obsazen herec David Harbour.⁵¹ Příběh filmu je adaptací komiksů *Hellboy: Temnota vábí* (*Darkness Calls*, 2007, Mike Mignola), *Hellboy: Divoký lov* (*The Wild Hunt*, 2009, Mike Mignola) a *Hellboy: Bouře a běsy* (*The Storm and the Fury*, 2010, Mike Mignola).⁵² Film se na rozdíl od svých předchůdců dočkal průměrného až podprůměrného hodnocení ze stran kritiky i diváků.⁵³ V konečném důsledku tržby z prodeje ani nepokryly samotné náklady na výrobu – rozpočet filmu činil rovných 50 milionů dolarů, celosvětové tržby dosáhly necelých 45 milionů dolarů.⁵⁴

4.2. Animované filmy

Tvorba Mika Mignoly se dočkala i několika animovaných adaptací. V první řadě se jedná o pilotní díl k nerealizovanému seriálu z roku 2006 s názvem *The Amazing Screw-On Head*. Dvaadvacetiminutová epizoda vychází svým příběhem i vizuální

⁴⁹ Platí pro celý odstavec. BEATY, Bart H., ed. *Critical Survey of Graphic Novels: Heroes & Superheroes, Second Edition*. 2. vydání. Ipswich: Salem Press, 2018. (str. 346, 347)

⁵⁰ Nový začátek filmové série (v tomto případě plánované), nenavazující na předchozí dva filmy

⁵¹ *Hellboy*. ČSFD.cz [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/336536-hellboy/prehled/>

⁵² *Hellboy creator says the new movie is loyal to the comics*. *Entertainment Weekly* [online]. [cit. 2021-8-16]. Dostupné z: <https://ew.com/movies/2018/03/06/hellboy-mike-mignola-movie-comics-neil-marshall/>

⁵³ *Hellboy (2019) Reviews - Metacritic*. Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews [online]. Copyright © 2020 CBS Interactive Inc. All rights reserved. [cit. 22.07.2020]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/movie/hellboy-2019>

⁵⁴ *Hellboy (2019)*. Box Office Mojo [online]. [cit. 2021-8-15]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt2274648/>

stránkou ze stejnojmenného komiksu z roku 2002.⁵⁵ Režie se ujal americký režisér Chris Prynoski a postavě Screw-On Heada propůjčil hlas herec Paul Giamatti.⁵⁶ Komiks *The Amazing Screw-On Head* je samostatným dílem, které nespadá do univerza Hellboye. I přesto se ale nese na obdobné tematické vlně a formální zpracování nezapře Mignolův charakteristický rukopis známý právě z komiksů o Hellboyovi (viz obr. 4.1). Po vizuální stránce se dokonce jedná o jeden z nejzdařilejších filmových přepisů Mignolova nezaměnitelného výtvarného přístupu.



Obr. 4.1 Ukázka vizuálního ztvárnění filmu *The Amazing Screw-On Head*.

Další animované adaptace představuje dvojice filmů ze série *Hellboy Animated*. Jedná se o plnohodnotné animované filmy *Sword of Storms* (2006) a *Blood and Iron* (2007). Režie se ujali Tad Stones (*Sword of Storms* a *Blood and Iron*), Victor Cook (*Blood and Iron*) a Phil Weinstein (*Sword of Storms*).⁵⁷ Hlavním postavám,

⁵⁵ MIGNOLA, Mike. *The Amazing Screw-On Head and Other Curious Objects*. Dark Horse Comics, 2010.

⁵⁶ *Amazing Screw-On Head, The* (TV film). *ČSFD.cz* [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/241568-amazing-screw-on-head-the/prehled/>

⁵⁷ *Hellboy Animated: Blood and Iron* (TV film). *ČSFD.cz* [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/231486-hellboy-animated-blood-and-iron/prehled/>
Hellboy Animated: Sword of Storms (TV film). *ČSFD.cz* [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/229088-hellboy-animated-sword-of-storms/prehled/>

včetně Hellboye, propůjčili hlasy stejní herci, kteří vystupují v hraných filmech *Hellboy* (*Hellboy*, 2004) a *Hellboy 2: Zlatá armáda* (*Hellboy II: The Golden Army*, 2008) od Guillerma del Torra. Vizuální stránku nebylo možné ze smluvních důvodů ve větší míře připodobnit komiksům či hraným filmům s Hellboyem: „Filmařům bylo smluvně zabráněno v tom, aby postavy vypadaly stejně jako v Mignolově komiksech či hraných filmech, takže umělecký styl [animovaných filmů] je zvláštní směsicí obou médií, která však stále působí jako Hellboy,“⁵⁸ píše v recenzi pro server *Forbes* filmový kritik Luke Y. Thompson (výslednou podobu animovaných filmů *Hellboy Animated* je možné vidět na obrázku 4.2). Přestože se na dvojici animovaných filmů Mignola přímo nepodílel, je na nich patrná silná inspirace jeho tvorbou.



Obr. 4.2 Ukázka vizuálního ztvárnění filmů *Hellboy Animated*.

⁵⁸ 4K Review: The Animated Ron Perlman Hellboy Movies You Might Not Have Seen. *Forbes* [online]. [cit. 2020-07-22]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/lukethompson/2019/04/01/4k-review-the-animated-ron-perlman-hellboy-movies-you-might-not-have-seen/#5f65cf351e4c>

5. Různé přístupy v adaptování díla Mika Mignoly

5.1. Hellboy

První filmový Hellboy režiséra Guillerma del Torra vychází, jak již bylo řečeno, z komiksů *Hellboy: Sémě zkázy*, *Hellboy: Probuzení ďábla*⁵⁹ a *Hellboy: Pravá ruka zkázy*⁶⁰. Není však jejich doslovnou adaptací. Klíčové postavy a události zůstávají zachovány, odehrávají se však často v nových kulisách a dostávají se do nových souvislostí. Příkladem může být již samotný začátek prvního komiksu s Hellboyem a začátek jeho první filmové adaptace, které jsou v mnohém podobné, ale ke stejnému cíli dospívají odlišnými cestami. Na tomto příkladu lze demonstrovat rozdílný přístup obou médií – komiksu a jeho filmové adaptace.

Dvacátého třetího prosince roku 1944 sleduje americký armádní výsadek, společně s profesorem Trevorem „Broomem“ Bruttonholmem (dále jen profesor Broom), expertem na paranormální jevy, počínání nacistů, kteří se snaží otevřít bránu do paralelní dimenze. V čele nacistické skupiny Hitlerových pohlavárů stojí „černokněžník“ Grigorij Rasputin, kterému se bránu skutečně podaří otevřít. Přihlízející výsadek s profesorem Broomem však všemu učiní přítrž. Skrze bránu se i přesto stihne do lidského světa dostat červený démonický chlapec, kterého vezme profesor pod svou ochranu a dá mu příznačné jméno – Hellboy. Rozdíl mezi komiksovou předlohou a filmem je již v této scéně patrný. Zatímco ve filmu se celá scéna odehrává na neznámém pobřeží Skotska a americká strana se s tou nacistickou dostane do střetu, v komiksu tomu tak není. V komiksově předloze se výsadek s profesorem nachází na jiném místě než nacisté s Rasputinem. Pomocí lidského média lady Cynthie Eden Jonesové, která stojí po boku profesora Brooma, zjistí, že se nacisté nachází někde mnohem dál od nich. Když Rasputin otevře bránu

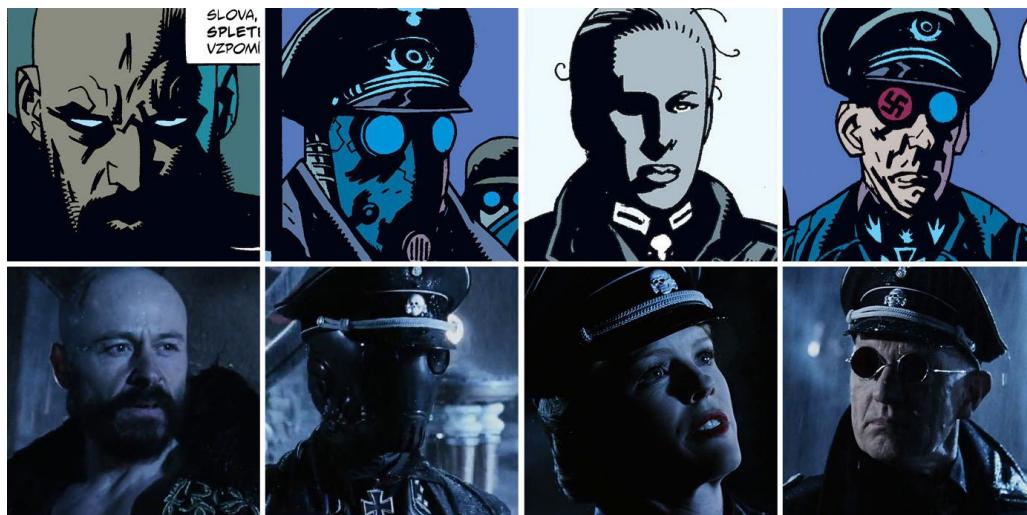
⁵⁹ MIGNOLA, Michael. *Hellboy 2: Probuzení ďábla*. Třetí upravené české vydání. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, [2018].

⁶⁰ MIGNOLA, Michael. *Hellboy 4: Pravá ruka zkázy*. Třetí, upravené české vydání. Praha: Comics Centrum, [2020].

do jiné dimenze, k ničemu zvláštnímu před zraky nacistů nedojde. Na místě kde se nachází profesor se svou družinou se však ve stejnou chvíli objeví malý Hellboy. Tyto úpravy vychází z rozdílné povahy obou médií. Sloučení obou lokací do jednoho místa je pro první scénu filmu logické. Umožňuje filmovým tvůrcům upoutat hned v úvodu diváka strhující scénou konfliktu mezi oběma zúčastněnými stranami a vytvořit rámec pro efektní zjevení hlavního protagonisty filmu. Také odebrání některých postav, které se na začátku komiksu vyskytují, dává ve filmové adaptaci smysl – nikde dál v upraveném příběhu nejsou potřebné a zbytečně by rozměňovaly děj. Rozdíl v prvotním uvedení do děje je i v záměně vypravěče. Zatímco v komiksu ohraničuje události scény vnitřní monolog seržanta George Whitmana, velitele amerických výsadekářů, ve filmu úlohu vypravěče zastává sám profesor Broom, což je jedna z ústředních postav.

Skladba filmového díla má svá obecná pravidla. Film musí mít, podobně jako komiks či literární dílo, začátek, střed a konec – je však důležité, že jeho vyprávěcí prostor je ohraničený časem. I proto se méně podstatné komiksové charaktery do filmu nedostanou, popřípadě jsou upraveny tak, aby v příběhu zastávaly podstatnou roli. Je to proto, že na omezené filmové ploše nelze beze zbytku rozvinout často velmi komplikovaný a složitý komiksový svět tak, aby byl srozumitelný běžnému divákovi, pro kterého je film určený. Nejinak je tomu i u prvního hraného Hellboye. Vedlejší postavy, které se objevují v samotné úvodní scéně v komiksu, jako je médium lady Jonesová, superhrdina Lidská pochodeň, popřípadě profesor Malcolm Frost, se do filmu vůbec nedostali. Z nacistické strany rovněž zůstaly zachované pouze stěžejní charaktery Rasputina, Ilsy Hauptsteinové a Karla Ruprecta Kroenena společně s postavou Klause Wenera von Krupta (viz obr. 5.1), který má však ve filmu jen epizodní a nepříliš podstatnou roli. Film si tak ve výsledku vzal ze své komiksové předlohy pro úvodní filmovou scénu jen to

nejpodstatnější – jednu lokaci, nezastupitelný charakter profesora Brooma, skupinu amerických vojáků, trojici hlavních záporných postav a nacistické vojáky a vědce.



Obr. 5.1 Srovnání antagonistů z komiksu (nahore) a hraného filmu. Zleva: Rasputin, Karl Ruprect Kroenen, Ilsa Haupsteinová a Klaus Werner von Krupt.

Po formální stránce se film inspirovat svou předlohou hlavně ve vyobrazení postav. Neopomíná ani reálie, ve kterých se postavy pohybují. Velmi výrazná a minimalistická grafická stránka komiksu nenabízí velký prostor pro detailní popis prostředí. Ve filmu i v komiksu jsou však patrné shodné rysy v podobě polorozbořeného kostela, velkého kříže či vlajek kombinujících svastiku, draka a královskou korunu (viz obr. 5.2). Tyto vlajky odkazují na smyšlený Projekt *Ragna Rok*, tedy nacistickou tajnou organizaci, jejímž cílem bylo pomocí černé magie vyhrát německé říši válku (film zde na rozdíl od komiksu zmiňuje obecně známější nacistickou organizaci *Thule*, tak aby i divák, který nezná komiks, pochopil všechny souvislosti). To vše jsou však detaily, které utváří celkové pozadí a celovečerní film jim ze své podstaty nemůže věnovat tak velký prostor jako komiks – stávají se tak pouhými odkazy na svou komiksovou předlohu, které mohou zaznamenat pouze skalní fanoušci předlohy, popřípadě lidé, kteří budou obě média detailně zkoumat a porovnávat. Důležitým prvkem, který film oproti komiksu přidává, je déšť. Déšť

zde hraje podstatnou roli pro prohloubení temné atmosféry a přidává auru naléhavosti – vše se musí dít právě teď a právě tady.



Obr. 5.2 Srovnání komiksového prostředí (vlevo) s filmovým.

Na této scéně je možné dobře porovnat obrazové prostředky obou médií. Hraný film nabízí oproti komiksu možnosti realistického nasvícení scény, využívání možností hloubky ostrosti apod. Má tedy možnost ovlivňovat to, na co se má divák v danou chvíli soustředit. To je důležité především proto, že film běží v čase a nedává divákovi možnost prohlížet si jednotlivé záběry po neomezenou dobu, tak jako to umožňuje komiks se svými obrazovými panely. Zatímco film využívá k podpoření dynamiky, důležitosti a celkového rytmu vyprávění stříh a další prostředky popsané výše, komiks může využívat například střídání formátu jednotlivých obrazových panelů, jak je podrobněji popsáno v podkapitole 5.5 *The Amazing Screw-On Head*. Podstatnou součástí obrazové složky představuje barevnost, se kterou obě média pracují. V konkrétní komiksově předloze je využito

omezené barevné palety, která podtrhuje celkovou atmosféru. Film naproti tomu pracuje s reálnými barvami, které umožňují detailnější vykreslení celé mizanscény.

Jeden ze zásadních rozdílů mezi komiksem a filmem je v čase a rytmu. Zatímco u filmu je načasování předem dáno a divák jej musí akceptovat, komiks dává čtenáři v tomto ohledu mnohem větší možnost volby. Jednotlivé stránky lze studovat po neomezeně dlouhou dobu nebo prolistovat dle vlastního uvážení.

Jako příklad je možné uvést že komiks úvodní scénu, popsanou v hrubých souvislostech výše, odvyprávěl na pouhých osmi stranách, zatímco ve filmu zabírá úvodní scéna více než dvanáct minut z celkové stopáže. Je nutné také zmínit, že komiks to zvládnul na podstatně menším počtu panelů, než s kolika záběry pracoval film. Komiks může do jednoho panelu soustředit velké množství informací. Film naopak běží vpřed a není možnost se v jednotlivých sekvencích vracet. Příběh postupuje na plátně v logické posloupnosti stále vpřed a divák musí mít možnost si události spojit v jediný celek.

Z tohoto příkladu není možné vyvodit obecný závěr, že komiksová strana znamená například vždy půl druhé minuty filmového času a podobně. Je zde však možné vyvodit závěr, že obě média jsou velmi flexibilní v práci s časováním a rytmem a jejich hodnocení je v tomto směru čistě individuální.

5.2. Hellboy 2: Zlatá armáda

Druhý hraný film, Hellboy 2: Zlatá armáda, nevychází z konkrétních komiksů a přichází s vlastním příběhem: „Jedná se o originální příběh, se kterým jsme já a Guillermo [del Torro – pozn. autora] přišli asi před dvěma lety. Ve skutečnosti odráží směr, kterým se komiks ubírá. Není to v žádném případě stejný příběh, ale

zabývá se podobnými věcmi,⁶¹ upřesnil v rozhovoru pro server IGN v roce 2007 sám Mike Mignola. Film volně navazuje na svůj první díl – dále rozvíjí vztah mezi Hellboyem a Liz Shermanovou a více prohlubuje mytologii, která je v komiksech Hellboye všudypřítomná. Mezi hlavní postavy přibyla jedna nová – Johann Kraus (viz obr. 5.3), expert v ektooplazmickém výzkumu, známý z komiksové řady Ú.P.V.O. Jak již bylo naznačeno dříve, pro film byla využita celá řada animatronických loutek, díky kterým mohly přímo před kamerou ožít rozličné fantaskní bytosti. Vizuální stránka navazuje na standard, který Guillermo del Toro v prvním filmu nastavil, a kromě nových postav přidává i nové lokace jako trollí trh, či podzemní město v severním Irsku ukrývající zlatou armádu. Film je unikátní v tom, že přímo za Mignolova dohledu rozvíjí celé universum Hellboye novým směrem a přináší tak spoustu nového, co čtenáři v komiksech nenaleznou. Zajímavý prvek představuje animovaná úvodní sekvence, která seznamuje diváka s legendou, na jejímž půdoryse je následující děj filmu postaven (viz obr. 5.3). Na jednotlivých animovaných postavách v této sekvenci je patrný výtvarný rukopis Mika Mignoly.



Obr. 5.3 Postava Johanna Krause (vlevo) a ukázka z úvodní animované sekvence.

⁶¹ Interview: Hellboy's Mike Mignola. *IGN.com* [online]. 2007 [cit. 2020-07-31]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2007/02/15/interview-hellboys-mike-mignola?page=3>

5.3. Hellboy Neila Marshalla

Třetí hraná filmová adaptace Hellboye, která „restartuje“ celou sérii, přichází s naprosto odlišným přístupem prakticky ve všech směrech. Tento film, narozdíl od předchozích dvou dílů, cílí více na dospělé publikum – obsahuje nadmíru krve a pejorativních výrazů. Tyto aspekty, které se jinak v samotné komiksově předloze neobjevují v takovém rozsahu, předurčují charakter a vyznění celého filmu. Postava Hellboye vypadá na rozdíl od prvních dvou filmů zcela odlišně (viz obr. 5.4). Ošlehaná tvář se zjevně blíží více komiksově předloze, ovšem dlouhé vlasy, které Hellboyovi rostou již od jeho rohů a hranatý tvar jeho pravé ikonické ruky, jsou již volným pojednáním tvůrců filmu. Stejně tak se od předchozích dvou filmů změnilo Hellboyovo chování a vystupování, které je dané novým režijním vedením, ale i výměnou herce v této hlavní roli. Celkové vyznění postavy je předurčeno už jeho změněným vzhledem. Tvůrci filmů zdůrazňují, na rozdíl od komiksově předlohy, temnou stránku této postavy, která působí v některých scénách až odpudivým dojmem. Ve filmu se také změnil, jak už bylo uvedeno výše, Hellboyův tým – namísto Liz Shermanové a Abrahama Sapiena, kteří doprovázeli Hellboye v prvních dvou filmech, zde společně s ním tvoří tým major Benjamin Daimio a médium Alice Monaghanová. Hellboyova nevlastního otce, profesora Brooma,



Obr. 5.4 Srovnání postavy Hellboye ve filmech od Guillerma del Torra (vlevo) s nejnovějším ztvárněním od Neila Marshalla.

zde ztvárnil herec Ian McShane.⁶² Na rozdíl od Johna Hurta, který stejnou roli zastoupil v prvních dvou filmech,⁶³ není své komiksové předloze v žádném ohledu podobný a ani zde není snaha jej předloze v jakékoliv míře vizuálně připodobnit. Vzhled klíčových postav je možné porovnat pomocí přiložených obrázků v kapitole *2.3. Komiksový Hellboy a jeho universum.*

Tento třetí hraný film s postavou Hellboye se od předchozích dvou liší v celé řadě aspektů. Výsledek však vypovídá především o tom, že se autor snažil být v první řadě originální a odlišit se od del Torrova pojetí Hellboyova světa a Hellboye samotného. Tento film měl za úkol nastartovat novou řadu hraných filmů s tímto hrdinou. Velký finanční neúspěch však naznačuje, že se nového celovečerního Hellboye v dohledné době nedočkáme, byť nám tvůrci v závěru filmu naznačili, jakým směrem by se mohlo pokračování odvíjet.

Oba stejnojmenné filmy (tj. *Hellboy* [2004] a *Hellboy* [2019]), del Torrův a Marshallův, je možné srovnávat i po obsahové stránce, protože oba mají minimálně dva styčné body, na kterých lze srovnání provést. Prvním z nich je Hellboyovo zrození, druhým je poté smrt profesora Brooma. Zatímco v prvním filmu postupuje příběh chronologicky a ukáže nám nejprve zrození hlavního hrdiny, než přejde k dalšímu ději – což odpovídá i skladbě komiksové předlohy – třetí film k tomu přistupuje opačným způsobem. Divák nejprve sleduje počínání Hellboye na misi v Mexiku a až o několik scén dál je pomocí křišťálové koule přenesen do minulosti a sleduje Hellboyův příchod na tento svět, ovšem ve zcela jiném provedení.

⁶² *Hellboy*. ČSFD.cz [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/336536-hellboy/prehled/>

⁶³ *Hellboy*. ČSFD.cz [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/43492-hellboy/prehled/>

Hellboy 2: Zlatá armáda. ČSFD.cz [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/221639-hellboy-2-zlata-armada/prehled/>

V Marshallově pojetí se nacisté nepokouší otevřít bránu do jiné dimenze, ale s pomocí Rasputina provádí jakýsi temný rituál, který se nevyvede a na svět je nečekaně přiveden Hellboy. Kulisy celé scény jsou diametrálně odlišné od těch, které jsou naznačené v komiksově předloze a kterým se snažil přiblížit del Torráv první Hellboy. Vše se odehrává v blíže nespecifikovaném betonovém komplexu za účasti několika dalších postav, které se v komiksově předloze, popisující Hellboyovo zrození, neobjevují. Kromě Rasputina, Ily Hauptsteinové, Karla Ruprecta Kroenena a Klause Wenera von Krupta, se tak zde objevuje například Leni Riefenstahlová⁶⁴, slavná německá propagandistická režisérka, či Lobster Johnson, známý z komiksového universa Hellboye a Ú.P.V.O. Přibyly ale i charaktery, které se v komiksu objevují – profesor Malcolm Frost, či nacističtí Leopold Kurtz. Ani jedné ze zmíněných postav však není vyhrazen větší prostor a dále v příběhu nehrají žádnou roli – pouze dotváří atmosféru této scény.

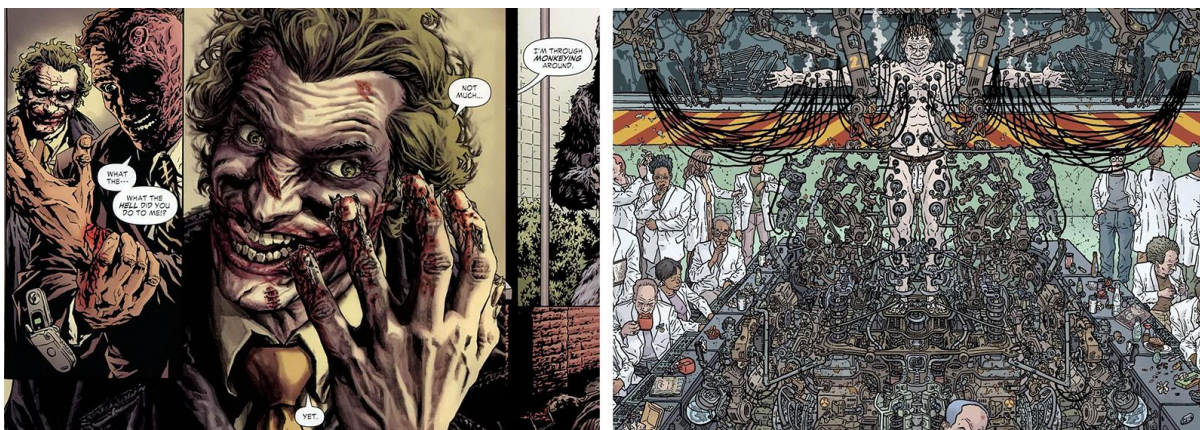
Druhá pasáž, která se objevuje v obou zmiňovaných filmech, a je možné jí srovnávat navzájem i s komiksovou předlohou, je smrt profesora Brooma. V komiksu je prakticky hned na začátku profesor zavražděn žabím monstrem a Hellboy se v důsledku toho pouští do pátrání po vrahovi. Profesorova smrt tak odstartuje další pokračování příběhu. V první hrané adaptaci Hellboye od Guillerma del Torra je profesor zavražděn až ve druhé polovině filmu Karlem Ruprectem Kroenenem, který na místě zanechává falešnou stopu. Ta má zavést Hellboye k naplnění jeho předurčení – zničení světa. Vražda je tak shodně impulzem pro rozvinutí dalšího děje. Ve třetím hraném Hellboyovi Neila Marshalla, je profesor Broom zavražděn až v samém závěru filmu ústřední antagonistickou postavou – čarodějnící Nimue.

⁶⁴ V závěrečných titulcích filmu Hellboy (2019) uvedena jako „Leni Rafenstahl“

Rozdílný přístup ve filmovém zpracování osudu profesora Brooma je pochopitelný. Komiks dává větší prostor pro vnitřní myšlenkové pochody Hellboye a jeho vztah k profesorovi Broomovi je nám možné prezentovat v jakémkoliv bodě příběhu. Pro oba dva filmy je důležité, pokud nechce režisér narušovat děj řadou pohledů do minulosti, tuto zásadní postavu ponechat v příběhu déle, aby se s ní divák seznámil a porozuměl vztahu, který je mezi ní a Hellboyem nastavený. V prvním filmovém Hellboyovi zastává profesor Broom úlohu vypravěče a je tak postavou, která uvede diváka do universa Hellboye. Jeho smrt navíc prohloubí vztah, který vzniká mezi Hellboyem a Liz Shermanovou. Naproti tomu v Hellboyovi Neila Marshalla profesor Broom představuje postavu, díky které se v Hellboyovi prohlubují pochybnosti o jeho údělu ve službách lidstvu. Nakonec je to také sám profesor, kdo Hellboye ovlivní při morálním rozhodování, zda vyslyšet prorocství, s jakým byl na lidský svět přiveden, či se rozhodnout sám jako lidská bytost, za kterou se díky profesorově výchově považuje.

5.4. Hellboy - animovaná ztvárnění

Animovaný film, zvláště ten kreslený, má ze své podstaty blíže ke komiksu než film hraný. Jeho forma umožňuje převést komiksovou kresbu na filmové plátno bez velkých kompromisů. Toto pravidlo ovšem neplatí pro komiksy, jejichž výtvarná stránka je příliš detailní, či výtvarně neuchopitelná z jakýchkoliv dalších důvodů (příkladem mohou být komiksy kreslené tvůrci jako jsou Lee Bermejo, či Geof Darrow – viz obrázek 5.5). V takových případech je nutné přistoupit ke zjednodušení a modifikaci výtvarného stylu přímo pro potřeby kresleného animovaného filmu. Ten musí ze své podstaty pracovat s obrazem, který je možné postupně překreslovat do jednotlivých po sobě jdoucích filmových okének.



Obr. 5.5 Ukázka z komiksu Joker od ilustrátora Lee Bermeja (vlevo) a z komiksu Drsná Škola od ilustrátora Geofa Darrowa.

Dvojice animovaných filmů *Hellboy Animated* nevychází, jak již bylo uvedeno v kapitole 3.3 *Různé přístupy v adaptování komiksů*, z konkrétní komiksově předlohy. Díky tomu tedy není možné tyto filmy srovnávat s komiksovým *Hellboyem* po příběhové stránce. Je však možné vysledovat přímé návaznosti v atmosféře a struktuře dějové linky. Shodné rysy můžeme najít i ve vizuálním zpracování *Hellboye* komiksového a animovaného.

Komiksový *Hellboy* je díky své výtvarné zkratce a celkově minimalistickému vizuálnímu pojetí, ideálním příkladem předlohy, která by mohla být do animované podoby převedena jedna ku jedné. Ze smluvních důvodů (viz kapitola 4.2) nebylo ale možné komiksovou podobu *Hellboye* použít, a proto se přistoupilo k novému a originálnímu výtvarnému pojetí.

Film zjednodušuje pro animaci původní charakter komiksově kresby. Zatímco Mignola pracuje s lomenou čarou a pomocí ní zobrazuje často i oblé tvary, animovaný film používá plynulé křivky, čímž mění celkovou vizuální identitu hlavních postav. I přes tyto změny jsou však hlavní protagonisté, díky charakteristickým prvkům (rohy, kamenná ruka apod.), dobře rozpoznatelní – to platí především pro postavy *Hellboye* a *Abe Sapiena*.

Změn se dočkalo také výtvarné ztvárnění pozadí, které je v Mignolových komiksech jedním z hlavních prvků, utvářejících jejich atmosféru. Zde je paradoxně ve filmu pozadí mnohem realističtěji prokreslené, oproti Mignolově typickému minimalistickému pojetí. Lze se domnívat, že obdobná úprava může pomoci divákovi při lepší orientaci v prostoru. Tato změna se odráží i v celkovém barevném pojetí. V komiksech autor používá velké jednolitě barevné plochy, oživené maximálně pomocí přechodů, zatímco pozadí filmů pracuje se širokou barevnou paletou a dosahuje tak mnohdy velmi realistického výrazu.



Obr. 5.6 Srovnání výtvarného ztvárnění pozadí v animovaném filmu (vlevo) a komiksu.

Kromě výše uvedených odlišností jde u filmových postav i pozadí především o rozdílnou práci se světlem oproti komiksu. Zatímco komiksový Hellboy pracuje s tvrdým světlem, vrhající ostré černé stíny, animovaný film používá poloprůhledné stínování, které lépe odpovídá celkové filmové stylizaci. Z uvedených skutečností vyplývá, že výsledné obrazové pojetí animovaných filmů Hellboy Animated se svému komiksovému předobrazu příliš nepodobá.

Animované filmy Hellboy Animated vyšly v letech 2006 (Sword of Storms) a 2007 (Blood and Iron), tedy v mezidobí filmů Hellboy (2004) a Hellboy 2: Zlatá armáda (2008). Tento fakt je zde důležité zmínit z toho důvodu, že oba filmy operují se stejnými protagonisty jako filmy hrané a dokonce jednotlivým postavám propůjčily hlasy stejní herci. Podoba animovaných charakterů však viditelně vychází z komiksové předlohy a není nikterak inspirovaná svým hraným zpracováním.



Obr. 5.7 Srovnání komiksových charakterů (nahore) a charakterů z animovaných adaptací. Zleva: profesor Broom, Liz Shermanová, Hellboy a Abe Sapien.

5.5. The Amazing Screw-On Head

Zvláštní místo si ve výčtu animovaných filmů podle komiksů Mika Mignoly zaslouží film *The Amazing Screw-On Head* (2006). Tento krátkometrážní film, původně zamýšlený jako pilotní díl nerealizovaného seriálu, totiž přenesl výtvarný styl Mika Mignoly do animované podoby velice zdařile a demonstroval tak to, že je možné rozpohybovat komiksovou předlohu tohoto autora bez jakýchkoliv kompromisů ve vizuální stránce.



Obr. 5.8 Srovnání komiksového okna (vlevo) a filmového záběru.

Při srovnání této stejnojmenné komiksově předlohy a samotného filmu narazíme na řadu záběrů, které jsou komponovány stejně v obou médiích. Je tak dosaženo maximálního přiblížení se předloze. Drobné rozdíly je možné vysledovat v upravení pozice kamery, či rozmístění některých prvků mizanscény – vše je však upraveno vzhledem k odlišnému formátu obrazu se kterým pracuje film na rozdíl od komiksu. Tím se dostáváme k dalšímu poměrně výraznému rozdílu mezi komiksem a filmem. Přestože rozměr komiksově knihy nebo sešitu je pevně dán, komiks může u jednotlivých oken měnit poměry stran (někdy dokonce velmi výrazně), případně porušovat celou strukturu tím, že některé kresby nejsou orámovány vůbec (pokud nepočítáme okraje stránek). Film, který pracuje ze své podstaty také pouze s jedním formátem obrazu s daným poměrem stran, narozdíl od komiksu probíhá v čase – jednotlivé záběry jsou nám prezentovány postupně, jsou řazené za sebou. I když má film také možnost rozdělit samotný obraz do několika částí a ukázat tak divákovi několik akcí najednou, nemůže tento princip používat v celé délce stopáže, ale využívá to pouze v určitých situacích, když chce zdůraznit dynamiku děje, posun příběhu v čase nebo se z nějakého důvodu přiblížit komiksově předloze.

I přesto má filmové médium možnost využívat několika prostředků, s nimiž je schopné efektně převést komiks. Film má oproti komiksu výhodu v tom, že je schopný díky pohyblivému obrazu odvyprávět určité akce bez toho, aniž by je musel dělit do několika záběrů – v případě komiksu do několika oddělených komiksových panelů. Typicky se jedná o situace, kdy je potřeba čtenáři ukázat počátek určitého úkonu a jeho výslednou podobu a je tedy nutné takovou událost rozdělit i do několika komiksových panelů. Konkrétní příklad představuje akce, v níž ruce sluhy připevňují hlavu Screw-On Headu k jeho tělu – hlava se následně sama zašroubuje do správné pozice. Z obrázku 5.9 je patrné, že znázornění akce je v komiksu vyobrazeno pomocí dvou po sobě jdoucích panelů, zatímco film si vystačí s jedním záběrem, ve kterém se celá akce odehraje.



Obr. 5.9 Srovnání komiksového (vlevo) a filmového záběrování.

6. Závěr

Na začátku této práce jsem si položil otázku, zda dvě vizuálně podobná média – komiks a animovaný, nebo hraný film s komiksovým námětem, mohou obě najít dostatečné množství čtenářů a diváků, zda film zcela nevytlačí tištěnou podobu hrdinských příběhů.

Komiks je svébytný umělecký útvar, jehož hlavním specifikem je jeho forma představovaná řadou graficky stylizovaných výtvarných děl. Z tohoto hlediska je jakýmkoliv jiným médiem nenahraditelný. Přestože jeho postavy a jejich svět jsou pro film velkým lákadlem, ne vždy se podaří beze zbytku převést na plátno všechny složky, které vytváří neopakovatelného ducha komiksového příběhu – ať už jde o stránku výtvarnou, nebo obsahovou. Pokud se jedná o grafickou novelu s uzavřeným začátkem a koncem, může po obsahové stránce film převést příběh stejně jako to dělá u románových nebo jiných literárních předloh. U rozvinutých komiksových světů, jaké známe u Hellboye, nebo třeba Supermana či Spidermana, kde autorova fantazie vytvořila celé universum zabydlené nesčítelným množstvím navzájem složitě provázaných postav a jejich osudů to má film mnohem těžší. Nezbyvá než se v zájmu srozumitelnosti pro běžného diváka vydat cestou určitého zploštění těchto detailně rozvinutých světů a v důsledku toho i samotných komiksových hrdinů.

Existují však některé filmy, které se svojí předloze blíží více než běžná produkce. Obecně se dá říct, že výjimečný komiks dokáže stvořit výjimečný film. Jedním z důkazů mohou být právě filmy o Hellboyovi. Abychom však nezůstávali pouze u jediného komiksu, lze zmínit například velmi úspěšné filmy *V jako vendeta* (V for Vendetta, 2005, Matt Williams), *Strážci – Watchmen* (Watchmen, 2009, Zack Snyder), *Sin city – město hříchu* (Sin City, 2005, Robert Rodriguez) a další.

Není náhodou, že u vzniku některých z těchto úspěšných filmů byli přítomni i tvůrci jejich komiksových předloh.

Animované filmy adaptované z komiksových předloh mají obecně oproti hraným filmům větší šanci přiblížit se po vizuální stránce své předloze. Výtvarná stránka komiksů tvoří neoddělitelnou součást daného díla a v celkovém vyznění má mnohdy stejnou váhu jako příběhová linka. Film *The Amazing Screw-On Head* dokazuje, že je možné tuto významnou složku komiksu převést do filmové podoby. Naproti tomu dvojice filmů *Hellboy Animated* se svému komiksovému předobrazu vzdaluje a řadí se tak na první pohled více k mainstreamové a komerční produkci kreslených filmů.

Z práce vyplývá, že komiks a film jsou přes zdánlivou vnější podobnost média natolik odlišná, že budou v dohledné době i nadále koexistovat ve stejném prostoru a lákat ke společným dobrodružstvím nové čtenáře a diváky. Co víc – dá se předpokládat, že filmy s komiksovou tematikou přivedly a jistě ještě přivedou řadu diváků k četbě komiksových sešitů a knih, a naopak řada čtenářů komiksů objeví kouzlo filmového plátna. Filmy jsou paradoxně v poslední době také inspirací pro nově vznikající komiksy, které rozvádějí hrané, nebo animované filmy, zapojují je do nekonečných komiksových příběhů, někdy dokonce přebírají podobu filmových hrdinů a stávají se tak nedílnou součástí komiksového světa.

Dalším z důvodů, proč komiks nemůže být filmem nikdy upozaděn je i to, že film ve svojí dynamice nemůže zprostředkovat zážitek čtenáře při opakovaném prohlížení jednotlivých stránek, komplikovaných obrazů, objevování skrytých detailů, poselství, nebo odkazů na minulé děje, nebo příslibů dějů budoucích. Přesto mají filmové adaptace komiksových předloh svůj smysl. I kdyby měly znamenat pouhý impulz pro nové čtenáře komiksových příběhů, je jejich existence bohatě obhájena.

Jedním z hlavních důvodů, proč filmy s komiksovou tematikou zažívají v poslední době nebývalý „boom“ je kromě jiného i to, že současné technologie umožňují převést do filmu věrně i ty nejfantastičtější nápady komiksových tvůrců. Totéž se ovšem dá říct i o dechberoucím technickém provedení současných videoher, které se také často inspirují ve světě komiksů. To všechno dohromady, společně s neodmyslitelným „merchandisingem“⁶⁵ vytváří neodolatelný tlak na divákovu a čtenářovu peněženku. I tady tedy můžeme hledat zvýšenou oblibu komiksových předloh u velkých filmových studií. Tržby z prodeje komiksových figurek s tváří filmových herců a dalšího reklamního zboží rozhodně nejsou zanedbatelné. Na této vlně se vezou i herní studia, využívající nebývalý zájem publika o tuto tematiku. Pro to všechno můžeme komiks považovat právem za vůdčí fenomén zábavního průmyslu naší doby.

⁶⁵ Reklamní předměty, navázané na danou filmovou značku.

Seznam použité literatury

BEATY, Bart H., ed. *Critical Survey of Graphic Novels: Heroes & Superheroes, Second Edition*. 2. vydání. Ipswich: Salem Press, 2018.

BEATY, Bart H., ed. *Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme and Technique*. 2. vydání. Ipswich: Salem Press, 2019.

BUKATMAN, Scott. *Hellboy's World: Comics and Monsters on the Margins*. Oakland, California: University of California Press, 2016.

COOPER, Rand Richards. *Devilish adaptations: 'the punisher' & 'hellboy'*. *Commonweal*. 2004, 131(10), 20.

JEFFRIES, Dru. *Comic Book Film Style: Cinema At 24 Frames Per Second*. Austin, TX: University of Texas Press, 2017.

MIGNOLA, Mike. *Hellboy, Vol. 8: Darkness Calls*. Dark Horse, 2008.

MIGNOLA, Michael, Richard CORBEN, Duncan FEGREDO, Josh DYSART a Jason Shawn ALEXANDER. *Hellboy: Paskřivec a další příběhy*. Praha: Martin Trojan - 3-Jan, 2015.

MIGNOLA, Michael a John BYRNE. *Hellboy: Sémě zkázy*. Třetí, upravené české vydání. Přeložil Jan KANTŮREK. Praha: Martin Trojan pod značkou Comics Centrum, 2019.

MIGNOLA, Michael. *Hellboy 2: Probuzení dábla*. Třetí upravené české vydání. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, [2018].

MIGNOLA, Michael. *Hellboy 4: Pravá ruka zkázy*. Třetí, upravené české vydání. Praha: Comics Centrum, [2020].

MIGNOLA, Mike. *The Amazing Screw-On Head and Other Curious Objects*. Dark Horse Comics, 2010.

MIGNOLA, Michael a Josh DYSART. *Ú.P.V.O. 9: 1946*. Praha: Comics Centrum, [2019].

MIGNOLA, Michael. *Ú.P.V.O. 3: Žabí mor*. Druhé upravené české vydání. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, [2018].

Seznam použitých internetových zdrojů

300 HC :: Profile :: Dark Horse Comics. *Dark Horse Comics* [online]. Copyright © [cit. 26.07.2020]. Dostupné z: <https://www.darkhorse.com/Books/48-339/300-HC>

4K Review: The Animated Ron Perlman Hellboy Movies You Might Not Have Seen. *Forbes* [online]. [cit. 2020-07-22]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/lukethompson/2019/04/01/4k-review-the-animated-ron-perlman-hellboy-movies-you-might-not-have-seen/#5f65cf351e4c>

Bio | Art of Mike Mignola. *Wayback Machine* [online]. Copyright © 2010 Mike Mignola [cit. 20.07.2020]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20131105025849/http://www.artofmikemignola.com/Bio>

Frank Miller's Sin City Library Set 1 HC :: Profile :: *Dark Horse Comics* [online]. Copyright © [cit. 26.07.2020]. Dostupné z: <https://www.darkhorse.com/Books/10-970/Frank-Millers-Sin-City-Library-Set-1-HC>

Hellboy (2004). *Box Office Mojo* [online]. [cit. 2021-8-15]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0167190/>

Hellboy (2019) Reviews - Metacritic. Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews [online]. Copyright © 2020 CBS Interactive Inc. All rights reserved. [cit. 22.07.2020]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/movie/hellboy-2019>

Hellboy (2019). *Box Office Mojo* [online]. [cit. 2021-8-15]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt2274648/>

Hellboy 2: Zlatá armáda. *ČSFD.cz* [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/221639-hellboy-2-zlata-armada/prehled/>

Hellboy Animated: Sword of Storms (TV film). *ČSFD.cz* [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/229088-hellboy-animated-sword-of-storms/prehled/>

Hellboy creator says the new movie is loyal to the comics. *Entertainment Weekly* [online]. [cit. 2021-8-16]. Dostupné z: <https://ew.com/movies/2018/03/06/hellboy-mike-mignola-movie-comics-neil-marshall/>

Hellboy Failed Because It Was Too Faithful To The Comics. *Screenrant.com* [online]. 2019 [cit. 2020-07-24]. Dostupné z: <https://screenrant.com/hellboy-movie-reboot-failed-comics/>

Hellboy II: The Golden Army (2008). *Box Office Mojo* [online]. [cit. 2021-8-15]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0411477/>

Hellboy. *ČSFD.cz* [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/336536-hellboy/prehled/>

Hellboy. *ČSFD.cz* [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/43492-hellboy/prehled/>

How I made Hellboy in my image | Guillermo del Toro | *The Guardian*. [online]. Copyright © [cit. 23.07.2020]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2008/jul/27/guillermodeltoro>

Interview: Hellboy's Mike Mignola. *IGN.com* [online]. 2007 [cit. 2020-07-31]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2007/02/15/interview-hellboys-mike-mignola?page=3>

John Byrne's Next Men #21 [online]. [cit. 2020-10-25]. Dostupné z: <https://www.darkhorse.com/Comics/93-183/John-Byrnes-Next-Men-21Faith-Part-3-of-4>

Spider-Man. *ČSFD.cz* [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/7563-spider-man/prehled/>

Temný obraz. *ČSFD.cz* [online]. [cit. 2021-8-18]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/194929-temny-obraz/prehled/>

The Amazing Spider-Man (TV film). *ČSFD.cz* [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/144972-the-amazing-spider-man/prehled/>

The Hellish History of Hellboy [online]. [cit. 2020-10-25]. Dostupné z: <https://explorethemultiverse.com/2018/10/the-hellish-history-of-hellboy/>

The Three First Appearances of Hellboy [online]. [cit. 2020-10-25]. Dostupné z: <https://blog.gocollect.com/the-three-first-appearances-of-hellboy/>

Seznam obrázků

Obr. 2.1:

Inbetweens: Frederick Opper From The Chicago Examiner. *Animation Resources* [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://animationresources.org/inbetweens-frederick-opper-from-the-chicago-examiner/>

Obr. 2.2:

Interview: Catching Up With Mike Mignola, Renowned Artist and Creator of Hellboy. *Juxtapoz Magazine* [online]. [cit. 2020-10-25]. Dostupné z: <https://www.juxtapoz.com/news/painting/interview-catching-up-with-mike-mignola-renowned-artist-and-creator-of-hellboy/>

Obr. 2.3:

SDCC-Comics #2 & Dime Press #4 [online]. [cit. 2020-10-25]. Dostupné z: <http://www.recalledcomics.com/SDCC-Comics2andDimePress4.php>

Hellboy [online]. [cit. 2020-10-25]. Dostupné z: <https://thephantom.fan/comicheroes/hellboy/>

Obr. 2.4:

AUGUSTYN, Brian, Mike MIGNOLA, P. Craig RUSSELL, Eduardo BARRETO a Dave STEWART. *Batman, Gotham by gaslight* [online]. The deluxe edition. Burbank, CA: DC Comics, [2020] [cit. 2021-8-17].

Obr. 2.5:

MIGNOLA, Michael. *Hellboy 3: Spoutaná rakev a další příběhy*. Třetí, upravené české vydání. Praha: Comics Centrum, [2019].

Obr. 2.6:

MIGNOLA, Michael a John BYRNE. *Hellboy: Sémě zkázy*. Třetí, upravené české vydání. Praha: Martin Trojan pod značkou Comics Centrum, [2019].

Hellboy [film]. Režie Guillermo del Toro. USA: Revolution Studios, 2004.

Obr. 2.7:

MIGNOLA, Michael a John BYRNE. *Hellboy: Sémě zkázy*. Třetí, upravené české vydání. Praha: Martin Trojan pod značkou Comics Centrum, [2019].

MIGNOLA, Michael. *Hellboy*. Druhé, upravené české vydání. Praha: Comics Centrum, [2019].

MIGNOLA, Michael a John ARCUDI. *Ú.P.V.O. Mikea Mignoly: Úřad paranormálního výzkumu a obrany*. Druhé, upravené české vydání. Praha: Comics Centrum, [2019].

Hellboy [film]. Režie Neil Marshall. USA: Summit Entertainment, 2019.

Obr. 3.1:

Wonders of the Troll Market and Beyond – Part 2. *Monster Legacy* [online]. [cit. 2021-8-17]. Dostupné z: <https://monsterlegacy.net/2018/06/29/hellboy-2-troll-market-monsters-pg2/>

Obr. 3.2:

Hellboy [film]. Režie Neil Marshall. USA: Summit Entertainment, 2019.

Obr. 3.3:

MIGNOLA, Michael a John BYRNE. *Hellboy*. Třetí, upravené české vydání. Přeložil Jan KANTŮREK. Praha: Martin Trojan pod značkou Comics Centrum, 2019

Hellboy [film]. Režie Guillermo del Toro. USA: Revolution Studios, 2004.

Hellboy [film]. Režie Neil Marshall. USA: Summit Entertainment, 2019.

Hellboy Animated: Sword of Storms [film]. Režie Phil Weinstein, Tad Stones. USA: Film Roman Productions, 2006.

Obr. 4.1:

The Amazing Screw-On Head [film]. Režie Chris Prynoski. USA: Kickstart Productions, 2006.

Obr. 4.2:

Hellboy Animated: Blood and Iron [film]. Režie Tad Stones, Victor Cook. USA: Film Roman Productions, 2007.

Obr. 5.1:

MIGNOLA, Michael a John BYRNE. *Hellboy*. Třetí, upravené české vydání. Přeložil Jan KANTŮREK. Praha: Martin Trojan pod značkou Comics Centrum, 2019

Hellboy [film]. Režie Guillermo del Toro. USA: Revolution Studios, 2004.

Obr. 5.2:

MIGNOLA, Michael a John BYRNE. *Hellboy*. Třetí, upravené české vydání. Přeložil Jan KANTŮREK. Praha: Martin Trojan pod značkou Comics Centrum, 2019

Hellboy [film]. Režie Guillermo del Toro. USA: Revolution Studios, 2004.

Obr. 5.3:

Hellboy II: The Golden Army [film]. Režie Guillermo del Toro. USA: Universal Pictures, 2008.

Obr. 5.4:

Hellboy II: The Golden Army [film]. Režie Guillermo del Toro. USA: Universal Pictures, 2008.

Hellboy [film]. Režie Neil Marshall. USA: Summit Entertainment, 2019.

Obr. 5.5:

AZZARELLO, Brian. Joker. Praha: BB/art, 2012.

MILLER, Frank. Drsná škola. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, c2013.

Obr. 5.6:

Hellboy Animated: Blood and Iron [film]. Režie Tad Stones, Victor Cook. USA: Film Roman Productions, 2007.

MIGNOLA, Michael. Hellboy 3: Spoutaná rakev a další příběhy. Třetí, upravené české vydání. Praha: Comics Centrum, [2019].

Obr. 5.7:

MIGNOLA, Michael a John BYRNE. Hellboy: Sémě zkázy. Třetí, upravené české vydání. Praha: Martin Trojan pod značkou Comics Centrum, [2019].

Hellboy Animated: Blood and Iron [film]. Režie Tad Stones, Victor Cook. USA: Film Roman Productions, 2007.

Obr. 5.8

MIGNOLA, Mike. The Amazing Screw-On Head and Other Curious Objects. Dark Horse Comics, 2010.

The Amazing Screw-On Head [film]. Režie Chris Prynosi. USA: Kickstart Productions, 2006.

Obr. 5.9

MIGNOLA, Mike. The Amazing Screw-On Head and Other Curious Objects. Dark Horse Comics, 2010.

The Amazing Screw-On Head [film]. Režie Chris Prynosi. USA: Kickstart Productions, 2006.

Seznam citovaných filmů

Batman (Batman, 1989, Tim Burton)

CBGB: Kolébka punku (CBGB, 2013, Randall Miller)

Cesta na Měsíc (Le Voyage dans la lune, 1902, Georges Méliès)

Čtyři vraždy stačí, drahoušku (1970, Oldřich Lipský)

Hellboy (Hellboy, 2004, Guillermo del Toro)

Hellboy 2: Zlatá armáda (Hellboy II: The Golden Army, 2008, Guillermo del Toro)

Hellboy (Hellboy, 2019, Neil Marshall)

Hellboy Animated: Blood and Iron (2007, Tad Stones, Victor Cook)

Hellboy Animated: Sword of Storms (2006, Phil Weinstein, Tad Stones)

Kdo chce zabít Jessii? (1966, Václav Vorlíček)

Sin city – město hříchu (Sin City, 2005, Robert Rodriguez)

Strážci – Watchmen (Watchmen, 2009, Zack Snyder)

Superman (Superman, 1978, Richard Donner)

Temný obraz (A Scanner Darkly, 2006, Richard Linklater)

The Amazing Screw-On Head (2006, Chris Prynoski)

V jako Vendeta (V for Vendetta, 2006, James McTeigue)

Vrána (The Crow, 1994, Alex Proyas)

Z Pekla (From Hell, 2001, Allen Hughes, Albert Hughes)