



**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

FILMOVÉ, TELEVIZNÍ A FOTOGRAFICKÉ UMĚNÍ A NOVÁ MÉDIA  
SCENÁRISTIKA A DRAMATURGIE

# **Svatá Barbora**

## **Z obrázku na obrazovku**

Diplomová práce

**PAVEL MAREK**

Vedoucí práce: Mgr. Vojtěch Mašek

Přidělovaný akademický titul: Magistr umění (MgA.)

Praha, prosinec 2023

---

## Bibliografický záznam

**Autor:** Pavel Marek  
Filmová a televizní fakulta  
Akademie múzických umění v Praze

**Název práce:** Svatá Barbora z obrázku na obrazovku

**Studijní program:** Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

**Obor:** Scenáristika a dramaturgie

**Přidělovaný titul:** MgA.

**Vedoucí práce:** Mgr. Vojtěch Mašek

**Rok:** prosinec 2023

**Počet stran:** 70

**Klíčová slova:** Komiks, grafický román, adaptace, mediální věrnost, Svatá Barbora, výrazové prostředky

---

## Bibliographic record

**Author:** Pavel Marek  
Film and TV School  
The Academy of Performing Arts in Prague

**Title of Thesis:** Svatá Barbora: Frame to Frame

**Degree Programme:** Film, Television, Photography and New Media

**Awarded title:** MgA.

**Supervisor:** Mgr. Vojtěch Mašek

**Year:** prosinec 2023

**Number of Pages:** 70

**Keywords:** comics, graphic novel, adaptation, media specificity, Svatá Barbora, means of expression

---

## Abstrakt

Diplomová práce se zabývá problematikou adaptace komiksu do filmu. Práce kombinuje teoretický rámec adaptace s detailní analýzou komiksového média a s praktickým příkladem provedeným prostřednictvím vlastní adaptace komiksového díla *Svatá Barbora*. Na tomto konkrétním příkladu představuje přístup k adaptacím přecházejícím z média komiksu do média filmu, který se zaměřuje na věrnost k původnímu médiu a jeho výrazovým prostředkům, ale zároveň zohledňuje specifika filmového vyprávění. Výzkum je rozdělen do několika částí, které zahrnují interpretaci vizuálních a narativních prvků komiksu a jejich převedení do filmové podoby. V rámci výzkumu jsou zkoumány ikony, panely, rámování, ucelení, čas, a zvuk. Hlavním cílem je porozumět procesu transformace statického komiksového obrazu do dynamického filmového vyprávění. Výzkum přináší hlubkový vhled do specifických výzev a rozhodnutí spojených s adaptací, přičemž zdůrazňuje nejen rozdíly, ale i synergii mezi oběma uměleckými formami, a na konkrétním příkladu *Svaté Barbory* představuje, jak lze úspěšně přenést komiksový svět do filmové podoby, ale zachovat původní autorskou myšlenku.

---

## Abstract

This thesis deals with the issue of adapting comics to film. The thesis combines a theoretical framework of adaptation with a detailed analysis of the comic medium and with a practical example in the adaptation of a graphic novel *Svatá Barbora*. Using this particular example, it presents an approach to adaptations moving from the medium of comics to the medium of film, that focuses on fidelity to the original texts medium and its means of expression, while taking into account the specificities of film narrative. The research is divided into several parts, that include the interpretation of the visual and narrative elements of the comic book and their translation into film form. Icons, panels, framing, coherence, time, and sound are examined within the research. The main goal is to understand the process of transforming a static image into a dynamic cinematic narrative. The research provides an in-depth insight into the specific challenges and decisions involved in adaptation, highlighting not only the differences but also the synergies between the two art forms, and using the specific example of *Svatá Barbora* to present how a comic book world can be successfully transferred to film form but still retain the original's message and vision.



## Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou prací s názvem **Svatá Barbora: z obrázku na obrazovku** vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

V Praze 31. prosince 2023

.....

Pavel Marek





---

## Obsah

<b>1 Úvod</b>	<b>1</b>
1.1 Definice komiksu.....	7
<b>2 Teorie adaptace</b>	<b>10</b>
2.1 Proč adaptujeme?.....	10
2.2 Adaptační studia.....	11
2.3 Linda Hutcheon a módy.....	13
<b>3 Komiks</b>	<b>16</b>
3.1 Kam zařadit komiks? .....	16
3.2 Historie komiksu .....	18
<b>4 Svatá Barbora</b>	<b>27</b>
4.1 Ikon.....	27
4.2 Ikonizace Barbory Š. ....	35
4.3 Panel.....	38
4.4 Střih / ucelení.....	49
4.5 Čas.....	54
4.6 Zvuk.....	61
<b>5 Závěr</b>	<b>65</b>
<b>Použité zdroje</b>	<b>68</b>



## Seznam obrázků

1 - Bezpečnostní karta společnosti Ryanair .....	3
2 - Příklad "němého" komiksu (André Daix).....	9
3 - Příklad tvorby Rodolpha Töpffera.....	19
4 - Výřez ze stránky Svaté Barbory .....	30
5 - Proces ikonizace.....	31
6 - Ukázka stylizace minulosti ve Svaté Barboře.....	33
7 - Porovnání dvou měr ikonizace postavy ve Svaté Barboře.....	36
8 - Ukázka tří panelové sekvence, která by ve filmu šla znázornit jedním záběrem.....	40
9 - Ukázka jiné tří panelové sekvence, kterou by ve filmu jeden záběr nepokryl.....	40
10 - Panel ze Svaté Barbory .....	46
11 - Příklad multirámce ve Svaté Barboře .....	48
12 - Příklad ucelení ze Svaté Barbory .....	52
13 - Příklad tzv. splash page ve Svaté Barboře.....	53
14 - Příklad rytmu a manipulace časem ve Svaté Barboře .....	56
15 - Větší panel znázorňující delší čas ve Svaté Barboře.....	58
16 - Jiné užití velikosti panelu ve Svaté Barboře .....	60
17 - Příklad zvukových efektů ve Svaté Barboře .....	63

## Seznam pojmů a zkratk

hypotext	– původní, zdrojový text
hypertext	– text adaptace
ikon	– znak, který znázorňuje osobu, místo, věc, nebo myšlenku
panel	– komiksové okénko ohraničené rámečkem
ucelení	– psychický proces, kdy pozorujeme části, ale vnímáme celek
rámeček	– ohraničení panelu
multirámeček	– soubor panelů na jedné stránce
bublina	– ohraničení dialogu v komiksovém okénku
obr.	– obrázek

---

## 1 Úvod

Roku 2018 vyšla k velkému kritickému i čtenářskému ohlasu komiksová kniha *Svatá Barbora*, od autorské dvojice Vojtěcha Maška a Marka Šindelky, ilustrovaná Markem Pokorným<sup>1</sup>. Grafický román inspirovaný tzv. kuřimskou kauzou získal na komiksových cenách Muriel rovnou dvě: za nejlepší kresbu a Cenu České akademie komiksu<sup>2</sup>. Pojednává o mladé novinářce Andree, která se utápí ve své práci a z kuřimské kauzy se postupně stává její obsese. Vyšetřuje kauzu týrání malé holčičky, která je však ve skutečnosti dospělá žena, Barbora, vydávající se nejprve za jedenáctiletou dívku a později za stejně starého chlapce. Příběh je upravenou verzí reálné kauzy, která o deset let dříve otřásla Českem, při níž bylo odhaleno týrání dvou chlapců (ti se však v komiksově verzi neobjevují), a ve které též hrála roli dospělá žena převlečená za dítě.

Kniha *Svatá Barbora* zaujme už jen svou obálkou, na niž se z komiksově mozaiky jednotlivých panelů skládá portrét titulní postavy, a která dokazuje specifický a originální vizuální styl celého grafického románu. Fascinující, místy až neuvěřitelný, pravdivý příběh též zaujme spoustu možných čtenářů, ale mě *Svatá Barbora* nejvíce zaujala svým narativním bludištěm a příběhem vypravovaným na několika rovinách, ve kterém se mísí minulost, současnost, i alternativní historie, a svou hlavní hrdinkou, která se však stává v příběhu spíše hlavním vypravěčem a sama se ztrácí někde ve spleťtí kauze. Konec tohoto grafického románu na mě však zapůsobil nejvíc. Příběh *Svaté Barbory* s vámi zůstane i nějakou chvíli po dočtení, a tento pocit umocní polo-otevřený konec, který nezodpovídá valnou většinu otázek. Do značné míry na tom má zásluhu sama šílená kauza, na jejíž motivy kniha vznikla, ale především je to zásluhou autorů a způsobem, jakým se s tímto zamotaným příběhem vypořádali.

Dle mého názoru největší síla příběhu tkví v samotném médiu, kterým je vyprávěn. Médium komiksu je totiž ideálně stavěné na narativy, ve kterých se mísí nadhled a objektivita s vnitřním světem postav, a umožňuje autorům pracovat nekonvenčně, alespoň oproti psanému slovu, s prostorem i s časem. O schopnostech komiksu ukazovat subjek-

---

<sup>1</sup>MAŠEK, Vojtěch, Marek ŠINDELKA a Marek POKORNÝ. *Svatá Barbora*.

<sup>2</sup> *Muriel* [online]. Dostupné z: <https://muriel.cz>.

---

tivitu píše Dirk Vanderbeke: *„komiksy, stejně jako literatura, nemohou konkurovat fotografii nebo filmu v zobrazování vnější reality, ale jsou obzvláště vhodné pro prezentaci individuální subjektivní zkušenosti, která zahrnuje zkreslení a vnitřní odchylky. Zejména vnitřní konstrukce nestandardních fokalizátorů, jako jsou šílenci, narkomani, náboženští fanatici a děti v magickém stádiu svého psychického vývoje.“*<sup>3</sup> Vanderbekeův poznatek se dá jednoznačně uplatnit i na *Svatou Barboru*, kde se objevují všechny čtyři jmenované příklady, a s výjimkou užití drog všechny v přímé dramatinizaci. Postavu Lucie, adoptivní matky Barbořina alter ega a také její trýznitelku, a ke konci knihy i protagonistku Andreu, rozhodně lze pokládat, pokud ne za bláznyny, přinejmenším za poblázněné. Fanatismus se objevuje v postavě zakladatele Hnutí Grálu, Čanovi, a také v Barboře, ve které, i když už není dítětem, zároveň vidíme i infantilní mysl.

Svatá Barbora je ve svém zpracování i ve svém tématu velmi filmová, a i proto jsem ihned po dočtení přemýšlel nad možnou podobou tohoto příběhu jako filmu. Slovy jednoho z recenzentů, Tomáše Stejskala: *„Komiks Svatá Barbora má obrovský, v české tvorbě nevídaný vypravěčský i stylistický rozmach.“*<sup>4</sup> Právě stylistický rozmach díla jej dělá ideálním kandidátem na zkoumání a je jedním z důvodů, proč očekávám, že při adaptaci tohoto grafického románu bude nejen možné, ale dokonce i nutné, přistupovat k textu jinak než k textu literárnímu.

Tato diplomová práce si klade za cíl prozkoumat, jakým způsobem lze přistupovat k adaptaci grafického románu *Svatá Barbora*, a komiksového média celkově, do filmové podoby, a ve kterých oblastech a specifických prvcích lze zachovat jistou věrnost původnímu médiu. Jinými slovy, jak lze převést narativ a autorskou vizi z komiksu na plátno tak, aby zůstala zachovaná specifická média? Tuto specifickou si totiž kladu jako cíl, neberu ji jen jako překážku na překonání a v následujících kapitolách se pokusím představit nový adaptační princip, kterým by se řídila i moje adaptace *Svaté Barbory*. Nazývám tento princip „mediální věrnost“, tedy způsob adaptování, ve kterém se z původního textu přenesou nejen příběh, ale také jeho mediální stopa. Základní tezí této práce je, že při

---

<sup>3</sup> VANDERBEKE, Dirk. It Was the Best of Two Worlds, It Was the Worst of Two Worlds: The Adaptation of Novels in Comics and Graphic Novels.

<sup>4</sup> STEJSKAL, Tomáš. Recenze: Komiks Svatá Barbora o kuřimské kauze je vrchol české tvorby.

adaptování komiksu do filmu lze k tomuto procesu přistoupit jinak než při adaptování psaného textu, a je možné ve výsledném filmu uchovat víc ze specifčnosti média komiksu.

Jenže jak přenést do filmu kromě příběhu samotného i specifickou duši původního díla, jeho mediální stopu, i tu zmiňovanou sílu? Jinými slovy, jak při adaptaci udržet nejen čistě narativní složku díla, ale spolu s ní i způsoby vyprávění tohoto narativu v původním textu? V našem případě se totiž jedná o adaptaci mezi rozdílnými médii.

Přesněji jde v našem případě o dvě relativně mladá média: film a komiks. I když, jak pobírám později, komiks není až tak novodobý, jak by se mohlo zdát. U obou se nebojím tvrdit, že jsou to média univerzálně známá, alespoň v dnešní západní společnosti, a téměř každý si dovede hned představit, o čem je řeč. Většina z nás i intuitivně chápe, jakým způsobem obě média sdílí svůj obsah a předávají informace – principy komiksu nakonec využíváme i pro životně důležité informace. Příkladem mohou být schémata o bezpečnostních prvcích v letadlech.



1 - Bezpečnostní karta společnosti Ryanair<sup>6</sup>

Z toho lze vyvodit, že v dnešním západním světě je téměř každý gramotný, a to nejen u psaného slova, ale také u výrazových prostředků užívaných v komiksu, nebo i ve filmu. Porozumění těmto výrazovým prostředkům, jak filmovým, tak komiksovým, a jejich

<sup>6</sup> Airline Safety Card For Ryanair com boeing 737-800. Dostupné z: <https://www.aviationexplorer.com/airline-safety-cards-of-the-world/ryanair%20com%20boeing%20737-800.htm>.

---

vzájemným podobnostem či odlišnostem, je klíčové k adaptaci postavené na mém principu mediální věrnosti. Neboť jak píše Colin Beineke ve své diplomové práci, „Analýza adaptací, které překračují mediální hranice, vyžaduje důkladné pochopení schopností a limitů všech příslušných médií.“<sup>6</sup> Proto se i mé bádání bude opírat o teoretické a analytické práce zkoumající komiks, především pak z pohledu sémiotiky.

Na rozdíl od toho film, v kontextu vzniku této práce a z důvodů jejího rozsahu, není dle mého názoru nutné podrobně definovat, a stejně tak jeho výrazové prostředky. Spokojím se s výstižným shrnutím Davida Bordwella a Kristin Thompsonové, kteří výrazové prostředky filmu rozlišují čtyři: mizanscéna, rámování, stříh, a zvuk<sup>7</sup>. Dále budu v práci pokračovat s předpokladem, že není potřeba odkazovat na filmovou teorii. Definování komiksu je poněkud problematické, ale přesto se o to pokusím níže, v sekci 1.1. Co je důležité upřesnit, pro praktickou část práce, je, že mým cílem je vytvořit scénář pro celovečerní hraný film, nikoli pro film animovaný. Animaci se nebudu v této práci věnovat, jelikož se jedná o samostatné médium, které je sice v mnoha směrech komiksu podobnější než film, ale o to méně mě osobně láká zkoumání jejich vztahů a v mé scenáristické praxi jsem se animací ještě nezabýval.

Věrné převyprávění příběhu je samo o sobě scenáristickým oříškem, ale jak píše Dudley Andrew, „*obtížnější je věrnost duchu původního díla, jeho tónu, hodnotám, obraznosti a rytmu, protože hledání stylistických ekvivalentů [...] pro tyto nehmotné aspekty je opakem mechanického procesu*“.<sup>8</sup> Nenazval bych žádnou část adaptování jako mechanický proces, avšak souhlasím s Andrewem, že věrnost nějaké autorově vizi je obtížnější než jen převedení postav a dějové linky z původního textu do textu nového, nebo pokud použijeme názvosloví Gérarda Genetta, z hypertextu do hypertextu<sup>9</sup>.

Brian McFarlane též rozděljuje proces adaptování na dvě různé, ale rovnocenné a stejně důležité, části. Rozlišuje ty prvky, které se nevážou na žádný jeden sémiotický systém (tedy jednoduše narativ), a prvky, které naopak vyžadují komplikované procesy a

---

<sup>6</sup> BEINEKE, Colin. *Towards a Theory of Comic Book Adaptation*.

<sup>7</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*.

<sup>8</sup> DUDLEY, Andrew. *Adaptation*.

<sup>9</sup> GENETTE, Gérard. *Palimpsests: Literature in the Second Degree*, s. 5.



---

přístupy při adaptaci, jelikož jejich efekt je silně vázaný na znakový systém, ve kterém se vyskytují – tyto McFarlane označuje jako enunciaci, tedy způsob vyjádření narativu.<sup>10</sup> McFarlane jednoduše rozděluje „co“ se převádí, narativ, od způsobu, „jak“ je to vyjadřováno v původním textu. Obojí je však součástí procesu adaptace, a tato druhá část zapadá pod to, co Andrew nazýval „*nehmotnými aspekty*“ adaptace.<sup>11</sup> Pokud tedy přistoupím k adaptaci *Svaté Barbory* se záměrem zachovat její efektivní stylistické prostředky, musím se zaměřit na to, aby se nepřevedla jen příběhová linka samotná, ale i autorská enunciace – tedy využití výrazových prostředků a možností komiksového média při vyprávění.

Přestože zmiňuji „věrnost“, tato studie se nebude zabývat otázkou věrnosti v tom smyslu, v jakém dlouho dominovala v adaptační teorii. Notnou část její existence totiž přetrvávala myšlenka, že cílem kritiky a studie adaptace je zkoumat, zda jsou hypertextové díla dostatečně věrné hypotextu. Sice už George Bluestone ve své velmi vlivné, pro adaptační studia klíčové, knize poukazuje na to, že „*změny jsou nevyhnutelné v okamžiku, kdy člověk opustí lingvistické médium pro vizuální,*“<sup>12</sup> a skrze zbytek textu zastává pohled na adaptace jako na samostatná umělecká díla, která existují sama o sobě a není nutné je neustále stavět do kontrastu s hypotextem; avšak tohle paradigma, zvané v oboru adaptačních studií „fidelity criticism“, česky věrnostní kritika, převládalo mezi teoretiky i dlouho po Bluestonovi. Slovy Hutcheon se tento přístup stal v oboru ortodoxií, avšak dnes byla tato dominance už narušena z mnoha různých perspektiv.<sup>13</sup> Hutcheon uvádí i další překonané paradigma: Podobně dlouho v tomto oboru převládalo zaměření na jediný adaptační „pohyb“, a to z literatury do filmu. Dle Hutcheon nemůžeme porozumět povaze, ani přitažlivosti adaptací, pokud se budeme zaměřovat jen na filmové adaptace psaného slova.<sup>14</sup> V posledních letech značně přibylo prací a studií v tomto ohledu, zkoumající adaptace mezi všemi možnými médii, avšak co se týče komiksu, je jich stále poměrně málo. Z většiny, co se zaměřují na komiks, nebo dokonce přímo na filmové adaptace komiksu, se jen pár na problematiku dívá z pohledu sémiotiky či formy.

---

<sup>10</sup> MCFARLANE, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*.

<sup>11</sup> DUDLEY, Andrew. *Adaptation*.

<sup>12</sup> BLUESTONE, George. *Novels into Film*.

<sup>13</sup> HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation* [online].

<sup>14</sup> Tamtéž

---

Ne, oproti tomu já v této práci navrhuji jinou otázku věrnosti: věrnost mediální specifčnosti hypotextu. Nicméně vidím v tomto pouze jeden z mnoha možných přístupů k adaptaci, který najde, dle mého, své uplatnění u textů jako je Svatá Barbora, kde jsou specifické vlastnosti média tak silně provázané s narativem. Rozhodně není mým cílem stavět adaptace a hypotext do nějaké hierarchie. Jak píše Julie Sanders, „*[Jejich] vztah je často vnímán jako lineární a reduktivní; apropriace je vždy v druhořadné, ponížené pozici, a debata tedy bude vždy do určité míry o rozdílech, o nedostacích, nebo o ztrátě.*“<sup>15</sup> (Slovo *apropriace* v tomto kontextu označuje pouze extrémnější formu adaptace.) V této práci chci pouze ukázat způsob práce s komiksovým médiem při adaptování, který povede k finálnímu dílu, jenž zachová co nejvíc enunciaci autora. Mým cílem je znázornit v adaptaci *Svaté Barbory* co nejvíce z toho, co by při jiném přístupu skončilo někde v limbu, ztraceno v překladu.

Ze začátku své práce, v druhé kapitole, se budu zabývat adaptační teorií a uvedu teoretický model, ze kterého vycházím. Ve třetí kapitole se zaměřím na dějiny a historický kontext média a ve čtvrté, praktické části, názorně představím, na určitých příkladech ze *Svaté Barbory*, svůj přístup k tomuto typu adaptace. Budu se převážně opírat o práci Thierra Groensteena, francouzského průkopníka na poli komiksových studií, který vytvořil propracovanou studii výrazového systému komiksu. Oproti podobným pracím věnujícím se řeči komiksu, jako například *Komiks a sekvenční umění* Willa Eisnera nebo, snad nejznámější, *Jak rozumět komiksu* od Scotta McClouda, jenž jsou obě díla především profesionálních komiksových tvůrců, je Groensteinův přístup, jakožto erudovaného teoretika, sice méně čtivý, ale rigoróznější. Přesto v textu použiju i Eisnerovu a McCloudovu práci.

Touto praktickou částí se pokusím dokázat, že při adaptování komiksového textu lze s materiálem naložit specificky a jinak než s literaturou, a zároveň představím konkrétní možné přístupy, kterak porozumět výrazovým prostředkům komiksu a adaptovat je do filmu. Tímto způsobem představím princip mediální věrnosti v adaptaci. Samozřejmě, je to jen jeden z možných adaptačních klíčů k přechodu z komiksové formy do filmu, a nemyslím si, že se dá pokládat za univerzálně aplikovatelný. Pokud bych však chtěl prozkoumat toto téma obšírně a zahrnout do něj všechna specifika komiksu, a věnovat se do detailu všem částem komiksové řeči a jejich možným filmovým ekvivalentům, nevměstnal

---

<sup>15</sup> SANDERS, Julie. *Adaptation and Appropriation: (The New Critical Idiom)*.

---

bych to do rozsahu této práce. Z tohoto důvodu vyberu jen několik oblastí komiksové řeči, na které se zaměřím. Jelikož se budu zabývat adaptováním výrazových prostředků komiksu do filmu, zaměřím se především na oblasti, které korespondují ke čtyřem, již zmíněným, hlavním výrazovým prostředkům filmu podle Bordwella a Thompsonové<sup>16</sup>. K tomu však bude zapotřebí si prvně ujasnit, co to komiksová řeč je. Ve třetí kapitole tedy prozkoumám samotnou podstatu tohoto média, a objasním rozdíl mezi komiksem a grafickým románem – doposud jsem oba termíny používal zaměnitelně, ale výběr „grafického románu“ v názvu práce má své odůvodnění.

## 1.1 Definice komiksu

Groensteen se hned zkraje své knihy zabývá komplexní problematikou definování komiksu. Kapitulu výmluvně nadepíše Nemožná definice (v originálu Impossible definition), jelikož se jedná o úkon, který Groensteen považuje za nedosažitelný<sup>17</sup>. Snad každé múzické umění se potýká s problematikou vlastní definice, a rozhodně se učenci a teoretici nikdy neusnesou na jedné jediné definici, která by odolala i postupu času. I Groensteen na toto upozorňuje a jako příklad uvádí film a problémové zahrnutí experimentálních či avantgardních filmů. Avšak podle Groensteena je u komiksů tato problematika o to složitější, že každá definice poukazuje pouze na některé vlastnosti komiksu a jiné přehlíží – a z toho důvodu lze vždy najít dílo, které sice definice opomíjí, ale rozhodně by mělo patřit pod hlavičku „komiks“. Předkládá možných definic hned několik, ale ke každé z nich má své výhrady anebo poukazuje na přehlížená díla.

Několik příkladů, které Groensteen uvádí:

David Kunzle:<sup>18</sup>

*„Navrhoval bych definici, podle níž "komiks", z jakéhokoli období, v jakékoli zemi, splňuje následující podmínky: 1) musí existovat sled sa-*

---

<sup>16</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*.

<sup>17</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*, s. 12-17.

<sup>18</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*, s. 13.

---

*mostatných obrázků; 2) musí převažovat obraz nad textem; 3) médium, ve kterém se komiks objevuje a pro které byl původně určen, musí být reprodukční, tj. v tištěné podobě, masové médium; 4) sled musí vyprávět příběh, který je morální i aktuální.“*

Bill Blackbeard:<sup>19</sup>

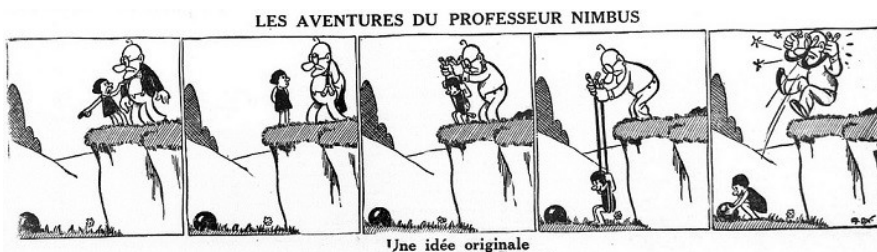
*„Seriálově vydávaný, epizodický, otevřený dramatický příběh nebo série propojených anekdot o opakujících se identifikovaných postavách, vyprávěných v po sobě jdoucích kresbách, pravidelně obsahujících dialog v bublinách nebo jeho ekvivalent a zpravidla s minimálním narativním textem.“*

Ke Kunzlově definici se Groensteen vyhrazuje kvůli třetí podmínce, která „slouží pouze k oprávnění jeho [Kunzlova] rozhodnutí začít historii komiksů u vynálezu knihtisku“.<sup>20</sup> V případě Blackbearda poukazuje na to, že se definice vztahuje jen na tištěné komiksy a tím pádem ignoruje celou historii před vydáním amerického *Yellow Kid* Richarda Outcaulta, v roce 1896. Groensteen dále tvrdí, že se z definic komiksů dá jednoduše vyřadit cokoliv o vkládání a použití textu, či nutnost opakujících se postav, a dokazuje to množstvím příkladů které jdou proti těmto „pravidlům“.

---

<sup>19</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*, s. 13.

<sup>20</sup> Tamtéž



2 - Příklad "němého" komiksu (André Daix)<sup>20</sup>

Oproti tomu Eisner nabízí definici velmi přímočarou, a to *sekvenční umění*<sup>22</sup>. Sám jsem tento pojem v práci již několikrát použil. Samozřejmě, na rozdíl od uváděných příkladů Groensteenem, u takto obšírné definice se nemusíme bát, že by v sobě nezahrnula všechny komiksy. Ale na druhou stranu, přesně ze stejného důvodu může být též problematická – je až příliš obecná. Sama o sobě zahrnuje i film, a není specifická pro komiks samotný.

McCloud nabízí poněkud konkrétnější definici:

*„Záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku.“<sup>23</sup>*

McCloudova definice je dle mého názoru ze všech nejkonkrétnější a zároveň srozumitelná, a pro tuhle práci naprosto dostačující.

<sup>21</sup> DAIX, André. *Professeur Nimbus* [Komiks].

<sup>22</sup> EISNER, Will. *Comics and Sequential Art*.

<sup>23</sup> MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*, s. 9.

---

## 2 Teorie adaptace

### 2.1 Proč adaptujeme?

Adaptace, v tom slova smyslu, v jakém jej používáme dnes, je sice moderní pojem, avšak proces samotný v lidské historii existuje snad od nepaměti. Předchůdcem psaného slova je samozřejmě ústní podání. Před vynálezem psaní se veškerá lidská komunikace vedla jen ústní formou, a stejně tak se předávaly i příběhy a první kousky historie. Dle historika Johna Foleyho se s ústní tradicí setkáme ve všech koutech světa, ve všech možných kulturách<sup>24</sup>. Koncept orální historie je v dnešním světě plném knih, fotografií a filmů, ve kterém dáváme nejvyšší váhu tištěnému slovu, historickým písemnostem a primárním zdrojům informací, téměř nepředstavitelný. Představa, že bychom si naše dějiny předávali, a učili, jen ústní tradicí zní až absurdně. Při tom se jedná, jak píše Foley, o „*nejdominantnější komunikační technologii našeho druhu*“<sup>25</sup>. Avšak představa folklórních příběhů a mýtů předávaných po generace jen vyprávěním nám nezní až tak cizí; dokonce bych si troufl říct, že je to představa lákavá, do jisté míry jistě romantizovaná. Není to tak dávno, co ústní tradice stále pokračovala mezi venkovským obyvatelstvem – a kdy bratři Grimmové od tohoto lidu sbírali folklórní povídky, po generace zachované jen v paměti a ve slovu.

A právě tento jev bych označil jako prapůvodní formu adaptace – jelikož každé předání těchto lidových pohádek a legend samo o sobě muselo znamenat jisté úpravy a změny, ať už nepatrné a nechtěné, nebo vědomé dokreslování a obohacování narativu.

Jinými slovy, koncept adaptace není něco novodobého, naopak, adaptace je proces, který předchází i první abecedy a první písmo a je to nedílná součást společné lidské kultury už od dob prehistorických. Tedy od dob, kdy se historie nezapisovala – bylo by mylné si myslet, že lidstvo do té doby své vlastní dějiny ignorovalo, pouze se předávaly a uchovával jinak. Moderní dějepiscevtví koneckonců vychází z Herodota a prvních antických historiků, kteří zase vycházeli z ústní tradice. Oproti tématu této práce se však

---

<sup>24</sup> FOLEY, John. What's in a sign.

<sup>25</sup> Tamtéž

---

v ústní tradici setkáváme pouze s adaptací uvnitř jednoho systému, uvnitř jednoho média. Nejedná se o změnu ve výrazových prostředcích, ta, do jisté míry, přišla až při prvním zachycování mluveného slova v psaném písmu – ať už tesaném nebo malovaném. Ale v našem případě se přesně o tuto změnu jedná – o změnu ve znakovém systému.

Okomentoval(a): [PM1]: Vysvětlit, co to pro nás znamená, a pár slov o výrazových prostředcích

## 2.2 Adaptační studia

Jednoduše přeloženo z angličtiny, slovo adaptace znamená přizpůsobení. V přeneseném významu, ve kterém se s ním v českém prostředí většinou setkáváme a jak je použito i v názvu této práce, adaptace specificky označuje přenos uměleckého díla z jednoho stylu, kultury nebo média do jiného. Tento kulturní jev je dochovaný už z dob starověkého Řecka, avšak adaptace, tedy přizpůsobování příběhů, nápadu či myšlenek, je koncept daleko starší. V úvodu jsem poukázal na dlouhou a provázanou historii lidského nutkání vyprávět příběhy a adaptovat. Samotné pojmenování tohoto jevu jako *adaptování*, tedy v kontextu, v jakém ho používám v této práci, se samozřejmě objeví až mnohem později. Pro popsání ústní tradice, lidové slovesnosti a procesu předávání folklorních mýtů a legend skrze mluvené slovo se většinou nepoužívá pojmenování *adaptace*, ani na tyto kulturní rysy není nahlíženo v tomto kontextu. V jádru věci si však dovoluji tvrdit, že se jedná o stejný jev. Jev, jenž by se dal přirovnat v mnohém k evoluci; několik teoretiků již na tuto podobnost upozornilo a poukázali na paralely mezi procesy evoluce a procesy při výměně a předávání informací, a to včetně Lindy Hutcheon. Známa, i když ostře kritizována, teorie Richarda Dawkinse o memech, kterou popsal ve své knize *Sobecký gen*, je jedním z příkladů<sup>26</sup>. V ní připodobňuje šíření a změny (mutace) kulturních informací k šíření genetické informace podle Darwinovi evoluční teorie. Popisuje v ní *mem*, tedy replikující se jednotku kulturní informace. Tyto jednotky se samozřejmě předávají v dnešní době všemi možnými způsoby, ale po většinu lidské historie se informace předávaly pouze ústně, a při tomto předávání nastávají změny, či mutace – čili prochází formou adaptace. Informace jsou přizpůsobeny. Přizpůsobivost a schopnost *adaptovat se* je základním procesem evoluce a přirozeného výběru. V kontextu narativních médií je to trefné přirovnání, jelikož každé adaptované dílo nutně musí být nějakým způsobem přizpůsobeno své nové formě,

---

<sup>26</sup> DAWKINS, Richard. *Sobecký gen*.

---

nebo nové vizi autora. Především jsou však adaptace vždy, záměrně či nikoliv, nějakou formou přizpůsobené své době. Pokud zpětně prozkoumáme vývoj různých adaptací stejného hypotextu, vyzorujeme v nich například i vývoj společnosti, technologie, nebo jazyka. Jak píše Leitch, média samotná, a naše chápání jejich vlastností a definicí, se vyvíjí časem:

*“Ačkoli se může zdát, že romány a filmy mají v daném okamžiku dějin teorie vyprávění zásadně odlišné vlastnosti, tyto vlastnosti jsou funkcí jejich historických momentů, nikoli médií samotných.”<sup>27</sup>*

Leitch sice specifikuje filmy a literaturu, ale klidně můžeme extrapolovat i na jiná média, například komiks.

Adaptace tedy, jak vysvětlují výše, znamená přizpůsobení. Avšak pouhý překlad tohoto slova není dostačující definicí pro takhle komplexní koncept. Osobně, ve velmi zjednodušené formě, bych označil adaptaci jako převyprávění. Příběh, či statický výjev, nebo pouze myšlenka, která existuje v nějaké podobě, je převyprávěna v podobě nové – a projde si různou mírou změn při tomto procesu, často i ve smyslu přechodu z jednoho **znakového systému do druhého**.

Okomentoval(a): [PM2]: Definici znakového systému??

V akademii se tomuhle konceptu věnují adaptační studia, též někdy zvané jen adaptační teorie, a tedy mnoho teoretiků, s velkou škálou různých přístupů a teoretických modelů. Je složité, téměř nemožné, shrnout současnou podobu adaptačních studií a současné proudy poznání, ostatně jak sám píše jeden z jejich představitelů, Leitch, ve své provokativně pojmenované knize *Twelve fallacies in contemporary adaptation theory*, první a nejvíce rozšířený omyl v celém oboru je myšlenka, že existuje něco jako současná adaptační teorie.<sup>28</sup>

Já ve své práci vycházím převážně z knihy Lindy Hutcheon, *A Theory of Adaptation*<sup>29</sup>, jelikož se jedná o jednu z klíčových prací za posledních 20 let vývoje adaptační teo-

---

<sup>27</sup> LEITCH, Thomas M. Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory.

<sup>28</sup> LEITCH, Thomas M. Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory.

<sup>29</sup> HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation* [online].



---

rie. Hutcheon je často citována a spousta teoretických prací po vydání její knihy na přístup Hutcheon odkazuje. Oproti pouhému překladu Hutcheon vychází z poněkud propracovanější definice adaptace.

### 2.3 Linda Hutcheon a módy

Linda Hutcheon totiž pod pojmem „adaptace“ rozeznává tři různé významy: za prvé, ve významu hotového produktu, tedy samotného díla, definuje adaptaci jako přiznanou a rozsáhlou transpozici neboli „překódování“, které může zahrnovat posun mezi médii (z básně do filmu), posun mezi žánry (z eposu do románu), nebo změnu rámce a tedy kontextu.

Za druhé, ve významu adaptace jako tvořivého procesu, tedy *adaptování*, definuje tento proces jako akt zahrnující (re-)interpretaci a (pře-)tvoření díla.

Za třetí Hutcheon pojednává o adaptaci z pohledu procesu přijímání diváky, jakožto formu intertextuality: „*prožíváme adaptované dílo jako palimpsest<sup>30</sup> naší paměti*“.<sup>31</sup>

V kontextu této práce není důležitá třetí významová definice, jelikož se zaměřuji na osobní přístup k samotné tvorbě filmové adaptace, a tudíž nelze zkoumat divácký příjem tohoto neexistujícího díla. Z tohoto důvodu, a po zohlednění rozsahu práce, se nebudu tímto třetím významem dále zabírat. Oproti tomu zbylé dvě definice se obě vážou k tématu.

Práce pojednává především o adaptaci jako procesu, tedy se váže k druhé významové definici. Mým cílem je vytyčit možný přístup k samotnému procesu adaptování komiksu do filmu, tedy k procesu jisté interpretace a re-interpretace původního díla, a zároveň v kapitole 4 představím konkrétní návrhy na přetvoření díla.

Užitečná je však i první část definice. Rozhodně je totiž při tomto procesu adaptace zapotřebí přesunu mezi médii. Konkrétně, pro adaptaci komiksového hypertextu, tedy původního díla, do finálního hypertextu v podobě filmu, se jedná o přechod z média komiksu do média filmu. V tomto případě s mezikrokem v podobě scénáře, což je zajímavým spe-

---

<sup>30</sup> Palimpsest je označení pro látku či pergamen, ze kterého byl odstraněn text, aby mohl být nahrazený novým

<sup>31</sup> HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation* [online].

cifikem u obou těchto médií – k tomuto bodu se ještě vrátím. Avšak i v tomto ohledu se stále jedná o posun mezi různými médii: z komiksu do psaného textu, a na to navazující součást všech filmových produkcí (s výjimkou některých experimentálních počínů), z psaného textu do filmu. Jedná se tedy o re-mediaci. Podle Hutcheon je re-mediace specifickou formou transpozice díla z jednoho znakového systému do druhého; jinými slovy, že je to „překlad, ale ve velmi specifickém smyslu: jako transmutace či transkódování, tedy jako nutné překódování do nového souboru konvencí a znaků“.<sup>32</sup>

Okomentoval(a): [PM3]: ???

Při každé adaptaci tedy dochází k jistému „překódování“, a při re-mediaci, tedy i v případě adaptování *Svaté Barbory* pro film, je při tomto překódování nejdůležitější právě posun mezi znakovými systémy. I přes určité podobnosti mezi oběma médii (komiks a film) je potřeba zvládnout rozsáhlou propast ve výrazových prostředcích a přesunout se mezi dvěma systémy, které operují velmi odlišně. Znakový systém komiksu obsahuje totiž i psané slovo, i vizuální stránku. Detailně je prozkoumán ve čtvrté kapitole, ve které vycházím především ze studie Thierra Groensteena, a na základě toho určím několik specifických oblastí komiksově řeči, které se pokusím zohlednit při adaptování *Svaté Barbory*.

Okomentoval(a): [PM4]: Zde hezky navázat na již předem zmíněnou definici a popsaní znakových systému, semiotiky

Avšak Hutcheon dále poukazuje i na jiné faktory, které velmi znatelně ovlivňují proces adaptace. A to především pro adaptace, které jsou zároveň i re-mediace. Podle Hutcheon nejsou až tak důležitá specifika každého jednotlivého média, přestože jistě mají dopad na adaptování, ale větší váhu podle ní má, o jaký se jedná mód. Rozděluje totiž všechny média do tří hlavních módů (skupin), podle toho, jakým způsobem předávají své informace a vypráví své příběhy – jinými slovy, jakým způsobem je narativ, či informace, předávána divákovi, a jakým způsobem je divák přijímá. Jedná se tedy o rozdělení různých forem enunciací. „Každý přístup vyžaduje jiný mód [způsob] zapojení, na straně diváka i adaptujícího“.<sup>33</sup> Samozřejmě, jsou i akademici, kteří nesouhlasí s tvrzením, že určitá média se dají striktně členit podle jejich způsobu předávání informací. Například Leitch uvádí jako jeden z 12 mylných předpokladů v adaptačních studiích, a to hned na třetím místě, že „literární texty jsou verbální, filmy vizuální.“<sup>34</sup> Poukazuje především na fakt, že filmy nejsou jen a pouze vizuální; především jsou audio-vizuální, a zvuk je jejich

Okomentoval(a): [PM5]: Takže na konci shrnout, že komiks spadá pod všechny tři (dva minimalne)

<sup>32</sup> HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation* [online].

<sup>33</sup> HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation* [online].

<sup>34</sup> LEITCH, Thomas M. Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory.

---

nezbytnou součástí. A do jisté míry jsou i verbální, a tudíž není tak jednoduché stanovit pevné hranice mezi filmem a literaturou.

Z pohledu sémiotiky jsou mezi filmem a literaturou, potažmo komiksem, zásadní rozdíly. Chatman uvádí, že literatura a film jsou přizpůsobeny na fundamentálně rozdílné úkony – a to na tvrzení (assertion), a vyobrazení (depiction), respektive<sup>35</sup>. Tento přístup a teoretický model je pro tuto práci zajímavý, jelikož médium komiksu se pohybuje někde na rozmezí dvou, ne-li tří, módů zapojení.

Hutcheon uvádí, že „*různá média a žánry, do nichž jsou příběhy v procesu adaptace překódovány, nejsou jen formální entity, [...] představují také různé způsoby, jak zaujmout publikum. Jsou různými způsoby a v různé míře všechny „pohlující“, ale některá média a žánry se používají k vyprávění příběhů (například romány, povídky); jiné je ukazují (například všechna performativní média); a ještě další nám umožňují s nimi fyzicky nebo kinesteticky interagovat (jako ve videohráčích).*“<sup>36</sup> Hutcheon vysvětluje, že je znatelný rozdíl, pokud vám příběh je ukázán, pokud vyprávěn, či pokud jste do něj zapojeni, a „*u každého módu jsou adaptovány různé věci, a různými způsoby*“.<sup>37</sup>

Ve zkratce, Hutcheon rozlišuje tyto tři módy:

1. Výpravňý (telling)
2. Předváděcí (showing)
3. Participační (interacting)

S filmem se nemusíme dlouho zaobírat. Performativními médii jsou myšlená všechna média, která vyžadují vcelku pasivní příjem diváků a svůj narativ nevypráví, ale spíše ukazují, představují. Například divadlo, opera, anebo právě film. Proto film můžeme jednoduše zařadit do ukazujícího módu. Pokud ale chceme určit, do kterého módu zapadají komiksy, narazíme na problémy – komiksy totiž v sobě mají prvky všech tří. V následující kapitole se věnuji této problematice.

---

<sup>35</sup> CHATMAN, Seymour. What Novels Can Do That Films Can't (And Vice Versa).

<sup>36</sup> HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation* [online].

<sup>37</sup> HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation* [online].

---

## 3 Komiks

### 3.1 Kam zařadit komiks?

Hutcheon sice ve své knize několikrát zmiňuje komiksy a poukazuje na jejich velmi specifické vlastnosti díky nimž se jako medium vymykají omezení jiných narativních médií, avšak nikdy se nepokusí o preciznější rozbor. Přitom komiks, a jeho výrazové prostředky a významotvorné možnosti by byl nejzajímavějším kandidátem na testování Hutcheonovou navrhovaného rozdělení. Proberme si postupně každý z jednotlivých módů.

1) Výpravový. Je jasné, že komiks se zásadně liší od literatury. Tam, kde literatura může pouze popisovat a vyprávět, má komiks k dispozici vizuál. Komiks je samozřejmě vizuálním médiem, a tudíž se může jevit jako zbytečné vůbec nad ním uvažovat v kontextu „vyprávěcího“ módu. Nesmíme však opomíjet důležitost textu a psaného slova v narativu komiksu. Existuje spousta příkladů komiksu, které jsou naprosto beze slov (viz. Obrázek 2). Avšak ve stejné míře bychom našli příklady, které jsou stavěny pouze na textu. Uvedu příklad ze *Svaté Barbory*.

Tato čtyř panelová sekvence zabírá celou jednu stránku grafického románu *Svatá Barbora*. Je zřejmé, že vizuální část zde přítomná také přispívá k vyprávění. Mistrně využívá symboliku a kompozici, aby vyprávěla příběh – avšak tento příběh pouze komplimentuje větší narativ, o který se zde postaral text. Psaná složka této sekvence nese mnohem více informací a tudíž z celkového významu této stránky má větší podíl text, nikoliv obraz. V těchto momentech je médium komiksu především médiem prvního módu – tedy vyprávěcího. Ovšem, pokud chceme zkoumat významové roviny a způsob vyprávění tohoto média, tak izolovat jediný panel je samo o sobě hloupost. Přesto zaměříme-li se na třetí panel této sekvence, je zde nadřazenost textu patrná nejvíce. Samotný obrázek nám toho příliš neřekne – mimo to, co vypráví sekvence jako celek, jako je atmosféra a jistá charakterizace postavy. K textu obsaženému uvnitř rámečku se obrazová složka téměř neváže. Tohle je však jen jedna instance a nemůžeme dle ní soudit celé médium – protože na rozdíl od, kupříkladu, literatury je komiks médium, které nespadá tak jednoznačně jen do jedné kategorie.

---

2) Předváděcí. Na první pohled se zdá, že tento mód vyprávění je u komiksu naprosto zřejmý. Jako příklad poslouží jiná sekvence ze Svaté Barbory, ve které lze vidět předání informací pouze na vizuální rovině. Avšak co je pro dnešní moderní diváky, obklopené od narození nejen komiksy ale i dalším sekvenčním uměním, jako jsou filmy, naprostou samozřejmostí, to bylo v minulosti celkem radikálním názorem. Dokonce i Groensteen ve své knize z roku 1999 zdůrazňuje svůj názor, že v komiksu je vizuální složka nejdůležitější a vyhraňuje se proti jiným teoretikům. Píše, že druhá nejproblematictější myšlenka je, že „komiksy jsou v podstatě směsicí textů a obrazů, specifickou kombinací jazyka a vizuálních kódů. [...] Mým záměrem je ukázat přednost obrazu<sup>38</sup>“. Groensteen dále tvrdí, že ti, kdož považují verbální i vizuální stránku komiksu jako rovnocenné, vycházejí z obecné předpojatosti, že písmo je jediným hlavním prostředkem vyprávění příběhů – další z předpokladů vázaných na logofilii. Jak však Groensteen poukazuje, existence spousty narativních forem, ve kterých slovo, či verbální komunikace, nehrají důležitou roli tento předpoklad jednoznačně vyvrací. A tudíž tento názor, i když původně argumentovaný i samotným otcem komiksu, Toppfferem, jenž viděl v textu a obrazu dva sobě rovné komponenty a celé nové médium definoval podle jejich propletení<sup>39</sup>, je v dnešní době pouze přežitkem.

Poslední zbývá mód participační. Instinktivně lze předpokládat, že komiks sem nepatří, nejedná se o interaktivní médium. Jenže ani s touto kategorií to není tak jednoduché, jak by se na první pohled mohlo zdát. Zde bude užitečné citovat Federica Felliniho, citovaného Groensteenem, ohledně rozdílu mezi filmem a komiksem: „Komiks, více než film, těžší ze spolupráce se čtenáři: vypráví jim příběh, který si vypráví sami sobě svým vlastním tempem a s vlastní fantazií, pohybem dopředu či dozadu.“<sup>40</sup> Fellini zde naráží na vlastnost, kterou komiks sdílí i se psaným slovem, ale film jí téměř nedisponuje: čtenářovu (divákovu) kontrolu nad plynutím času. Téměř po celou existenci filmu jako média platilo, že film dovoluje jediný pohyb časem – a to dopředu, od začátku projekce až po závěrečné titulky. I přes veškeré techniky či způsoby vyprávění nebylo možné se vyhnout tomuto zásadnímu faktu: film se odehrává v čase, komiks se odehrává v prostoru. Film i komiks jsou média sekvenční, avšak s velkým rozdílem v divácké suverenitě. Čtenář komiksu má

---

<sup>38</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*.

<sup>39</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*.

<sup>40</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*, s. 11.

---

před sebou velmi jasně organizovanou sekvenci, intuitivně rozumí, kudy plyne čas a příběh a je naučen na správný postup komiksovým časoprostorem, odvozený téměř vždy od směru čtení písma daného jazyka. Dále má však naprostou volnost a není nucen médii ani jeho technologií k pouze jedinému způsobu čtení. V komiksu se čtenář může pohybovat i dozadu v čase, může lehce přeskakovat z jednoho bodu do druhého. Což je velmi odlišné od filmu. U filmu má divák jen jedinou možnost, a to je vpřed.

Jak román, tak film jsou uměním času, ale zatímco formativním principem v románu je čas, formativním principem filmu je prostor. Tam, kde román bere svůj prostor jako samozřejmost a buduje své vyprávění v komplexu časových hodnot, film bere svůj čas jako samozřejmost a své vyprávění formuje v uspořádáních prostoru.

### 3.2 Historie komiksu

Předchůdce moderního komiksu lze hledat i tisíciletí dozadu, na bohatě zdobených zdech chrámů a pyramid starověkého Egypta, nebo na malbách Aztéků, nebo později, na křesťanských kostelních freskách, znázorňujících Ježíšovu křížovou cestu. Avšak jako jednoho z úplně prvních doopravdy „komiksových“ průkopníků lze označit jednoznačně Rodolpha Topffera, který jako první spojil dohromady kreslené karikatury s psanými popisky, vše ohraničené rámečkem, a k tomu využíval juxtapozici jednotlivých po sobě jdoucích momentů, čímž znázornil i postup času (viz. Obr. 3).

Okomentoval(a): [PM6]: Názornou ukázkou - plus co ten kec od Bluestona?



3 - Příklad tvorby Rodolpha Töpffera<sup>41</sup>

Je až k nevíře, jak moc tyto jeho pradávne kresby připomínají dnešní moderní komiksy. Na první pohled vypadají, že vznikly někdy v meziválečném období – a jsou stejně čitelné jak komiksy dnes. Přitom však první z nich Töpffer nakreslil okolo roku 1831<sup>42</sup>. Spolu se vznikem tohoto nového média se Topffer zasloužil i o vůbec první teoretickou práci na téma komiksu, jak zmiňuje i Groensteen v úvodu své knihy *Système of comics*, a to *Essai de physiognomie* (1845). Groensteen dále poukazuje i na smutnou realitu po těchto prvních několika esejích, kdy se médium komiksu vyvíjelo dál, a těšilo se velké popularitě mezi čtenáři, avšak akademický zájem vymizel.<sup>43</sup> Vlastně by se spíše dalo říci, že nastalo dlouhé období opovržení.

Od Topfferovi první publikace uplynulo méně než deset let, a komické příběhy jeho hrdinů se dostaly do Ameriky. A na první americké „komiksy“ se nemuselo dlouho čekat. Avšak označení komiks, nebo přesněji v jeho původní anglické formě „comics“, ještě neexistuje. Ani nemohlo – slovo samotné vzniklo jako zkratka pro původní dvojslovný termín. A právě i etymologický původ tohoto slova poukazuje na bezmála století odstrkování ko-

<sup>41</sup> TÖPFFER, Rodolphe. Ukázka tvorby Rodolpha Töpffera.

<sup>42</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*.

<sup>43</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*.

---

miksů mimo ostatní, „vznešenější“ formy umění, na nižší přičky, do světa braku. I Sanders ve své práci popisuje, sice s nadsázkou, komiks jako pouhou „*mainstreamovou pop-kulturu*“ a staví ho do protipólu „*vrcholnému umění*“.<sup>44</sup>

Nabízí se otázka, jaký je rozdíl mezi grafickým románem a komiksem. A proč je tedy v názvu práce „grafický román“, ale o médiu mluvím stále jako o komiksu? První se musíme zaměřit na slovo „komiks“. V eseji začleněné do knihy *Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme and Technique* popisuje Shan Mu Zhao vývoj názvosloví používaného u tohoto nového sekvenčního umění, které se v druhé polovině 19. století objevuje ve Spojených státech amerických<sup>45</sup>. První existence komiksů, inspirovaných Topfferem, byla v podobě krátkých, několika-panelových, humorných karikaturách, tištěných jako součást novinových deníků a týdeníků – ostatně, stejným způsobem stále vychází spousta krátkých komiksů i dnes. V českém prostředí můžeme jako příklad uvést ještě donedávna vycházející satirický komiks *Zelený Raoul* (1995–2022) od kreslíře Štěpána Mareše<sup>46</sup>. Tomuhle formátu humorných obrázků se začalo říkat „comic strip“, tedy komický, či humorný, proužek. Pro příklad lépe ilustrující tohle pojmenování uvádím americkou *Blondie* (1930–Současnost), jeden z nejstarších stále živých „humorných proužků“, na které je vidět klasický tří rámečkový formát, tvořící onen „proužek“. Zároveň s těmito proužky se začaly objevovat i první publikace zaměřené přímo na tyto komiksové průkopníky, *comic weeklies*. Postupným vývojem jazyka se oba tyto názvy zkracovaly jen na jednoslovné comics, ať už S na konci značí množné číslo nebo odkazuje na spojení slov comic a strip, a tak se zrodil název nového média.

V anglofonním světě se používá především toto označení pro médium jako celek, a odtud bylo slovo komiks postupně exportováno spolu s celým médiem do zbytku světa. Samozřejmě s důležitými výjimkami, například silně etablovaná francouzsko-belgická škola, která konkuruje převaze anglo-amerických komiksů, má pro médium svůj vlastní název: *BD*, což značí v plném znění *bande dessinée*. Tento název ale koresponduje s anglickým originálem *comic strip* – *bande dessinée* totiž neznamená nic jiného než

---

<sup>44</sup> SANDERS, Julie. *Adaptation and Appropriation: (The New Critical Idiom)*.

<sup>45</sup> SHAN MU, Zhao. In: BEATY, Bart H. *Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme and Technique*. 2nd ed. Ipswich: Salem Press, 2019. ISBN 978-1-68217-911-6.

<sup>46</sup> MAREŠ, Štěpán. *Zelený Raoul* [Komiks].

Okomentoval(a): [PM7]: příklad

Okomentoval(a): [PM8]: Přidat i obrázek



---

*kreslený pásek*, tedy jen francouzský název původních komiksových proužků. Na rozdíl od anglického v sobě ale neskrývá slovo *komické*, a tak ve svém názvu nemá zakořeněné žádné předsudky o žánru či obsahu jednotlivých děl vytvořených v tomto médiu.

Postupem času už neoznačoval jen krátké humorné proužky, a z tohoto názvu vznikly i další kategorie které bychom mohli, podle Filipa Krause<sup>47</sup>, rozlišit na:

- Komiksový strip – viz. *Blondie*
- Komiksový sešit/časopis – (z angl. comic book), ze začátku označoval seriálově tištěné kompilace komiksových stripů, obvykle vydávané jako měsíčníky, někdy je tento způsob vydávání specificky nazýván *American comic book* pro lepší rozlišení
- Komiksová kniha – (též z angl. comic book), označení pro soubor více sešitů tvořící jednotný celek, dnes i obecněji pro publikaci celého jednoho díla sekvenčního umění, které nemuselo nutně vycházet v seriálové formě

Jisté zmatení těchto termínů vedlo ke vzniku nového označení mezi sekvenčním uměním: *grafický román*. Pojmenování „grafický román“ je zvláštní, a nejen ve světě komiksu. Možná až zavádějící. Nejedná se totiž o organický název, jenž by přišel na svět přírodním vývojem jazyka, ale stejně tak se nejedná o formální akademické označení, o žádné nově navržené názvosloví, vytvořené a používané teoretiky. Naopak, je to velmi mladý výraz a na rozdíl od zaužívaného slova „komiks“ je etymologicky velmi umělý.

Můžeme to porovnat s názvoslovím druhého důležitého média pro tuto práci – s filmem. V Evropě rozšířené pojmenování „film“, například, je v českém prostředí jednoznačně nejčastěji používaným názvem pro toto médium jako celek. Avšak můžeme se setkat i s pojmenováním zmíněného média jako kino, či kinematografie, protože podobně jako v anglofonním světě, i u nás přežilo tohle slovo, *kinematografie*, převzato od bratří Lumièreů a jejich vynálezu kinematografu (cinématographe). Avšak pro hotová filmová díla, které si do zmíněného *kina* chodíme vychutnat, se u nás, stejně jako v téměř všech evropských jazycích, ustálil jednoduchý výraz film - a toto pojmenování nyní přesáhlo i do označení filmového média jako celku. Přitom slovo film, převzaté samozřejmě

---

<sup>47</sup> KRAUS, Filip. *Komiksově adaptace ve filmu*.

---

z angličtiny, samo o sobě znamená jen vrstva, blána, fólie. Přenesený význam na filmové umění vznikl organicky: z tvorby prvních fotografických desek, na které se nanášela tenká chemická vrstva, přes první celuloidový film, což je tenká fólie pokrytá emulzí, který se používal nejen ve fotoaparátech, ale také v prvním kinematografech. Dokonce můžeme jít ještě dál, pokud vezmeme v potaz lidové, původně slangové označení pro filmy, jenž se rozmohlo v americkém prostředí: „movie“. V americké angličtině se samozřejmě setkáme i se slovem „film“, ale v každodenní mluvě je mnohem přirozenější a častější neformální výraz movie. A podobně jako se slovem comics se jedná se o zdrobnělinu, zkrácený výraz pro „moving picture“.

S výjimkou francouzsky píšících teoretiků je ve většině akademických textů pojednávajících o komiksech toto médium označováno jednoduše jako „comics“, počestně tedy komiks. Je to naprosto validní pojmenování tohoto média, slovo samotné je pro většinu lidí důvěrně známé a téměř každý si pod slovem komiks dovede hned vybavit alespoň jednu stránku z *Rychlých Šípů* Jaroslava Foglara. Já nebudu odbočovat ze zavedené normy a výraz komiks mi přijde dostatečně neutrální, aby pod sebou skýtal všemožné rozmanité žánry či formy tohoto umění, proto v této práci k médiu samotnému referuji jako komiks.

Jenže do jisté míry toto označení evokuje prostost, dětinskost. Pravdou zůstává, že (nejen) v americkém prostředí si především starší generace pod slovem komiks stále představí jen dětské humorné kresbičky, hloupé vtipy a příběh vyprávěný jen v několika panelech. Stále mají u slova komiks jisté asociace s „hloupou zábavou pro děti“. A z tohoto důvodu se komiksoví autoři a vydavatele hned chytili nejmodernějšího termínu *graphic novel*.

Grafický román je dalším názvem, které se k nám dostalo původně z angličtiny. Poprvé ho použil a světu tak dal kritik a recenzent Richard Kyle roku 1964, jenž tímto termínem chtěl naznačit větší „vyspělost“ a „hloubku“ některých děl. Toto označení vydavatelé rychle adoptovali jako „marketing buzzword“, které sloužilo k propagaci nové formy oproštěné od omezení komiksů. „Buzzword“ nemá přesný překlad do češtiny, v podstatě znamená nové módní slovo, které se vydavatelům líbilo z pohledu marketingu, a které se začalo hojně objevovat na obalech knih – respektive grafických románů. Buzzword už to dávno není, namísto toho se termín ustálil jako název pro jinou, novou formu komiksově-

Okomentoval(a): [PM9]: Velke pismena? Reference?  
Nvm

---

ho média: obsáhlou autorskou knihu, vyprávějící jeden dlouhý příběh od začátku až do konce, a většinou určenou pro dospělého čtenáře.

Proto jsem se i já rozhodl v názvu práce použít grafický román, přestože médium samotné nazývám komiks, jelikož i *Svatá Barbora* spadá pod tuto definici autorského textu určeného staršímu čtenáři, a slovo komiks vzbuzuje stále jisté předsudky. A to i přes to, že se tento termín v teoretických a kritických pracích objevuje poměrně zřídka. Podle Bloomsbury je tu však nová vlna teoretiků a kritiků, která se snaží odlišit grafický román od jeho kořenů v klasických komiksech – od kořenů, jež mu chtě nechtě přivádí předsudky o ambicích, serióznosti a kvalitě díla, v očích neznalých čtenářů.<sup>48</sup>

Od samého počátku své existence se komiksy musely dožadovat uznání a pochopení od zbytku uměleckého světa a akademiků. Každý nový přírůstek do světa médií si musí projít podobnou cestu – od nezájmu veřejnosti, přes nezájem teorie, přes předsudky a pohledy skrz prsty, až po konečné pochopení a uznání. Někdy, pokud se jedná o dosti vlivné médium a prožije si dostatečně dlouhou historii, tak dochází i ke vzniku samostatného odvětví. Podobně tomu kdysi bylo s filmem, a o něco později i s televizí, nebo s videohrami. Avšak jak naznačuje Hutcheon i jiní teoretici, do jisté míry stále převládá v naší kultuře nadřazenost literatury.

Robert Stam polemizuje nad důvody stavění literatury nad filmem:

*„Velká část diskusí o filmové adaptaci tiše posiluje axiomatickou nadřazenost literárního umění filmu, předpoklad odvozený z řady překrývajících se předsudků: seniority, tedy předpokladu, že starší umění jsou nutně lepší umění; ikonofobie, kulturně zakořeněný předsudek (který lze vysledovat k judaisticko-muslimsko-protestantskému zákazu „svatých obrazů“ a k platonickému a neoplatonickému znehodnocování vizuálního umění je nutně nižší než výtvarné umění;*

---

<sup>48</sup> GRIGGS, Yvonne. *Adapting The Great Gatsby: Contesting the Boundaries of Classification*.

---

*a logofilie, opačné uctívání slova, charakteristická pro „náboženství knihy“, pro „posvátné slovo“ svatých textů.“<sup>49</sup>*

Všechny tři zmíněné předsudky lze transponovat i na komiks, avšak s poněkud zajímavými výsledky. Prvně, seniorita rozhodně hraje roli nejen v porovnání s filmem, ale i v porovnání s dalšími mladými médii, například s interaktivními médii a videohrami. V dnešní společnosti stále převládá silná averze, především u starších generací, ke konzumování obsahu v těchto médiích. Ponecháme-li stranou realistické obavy z dopadu na zdraví, jež přílišný čas strávený u obrazovek rozhodně může mít, přesto se setkáme s předsudky. Na čas trávený u počítače je obecně nahlíženo jako na „mrhání časem“, zatímco čas trávený u četby je ve společnosti až podivně vyzdvihován. Samozřejmě, pokud se jedná o prózu či poezii – protože v případě komiksových knih se často znovu setkáváme s nepochopením a odsuzováním. Proto se tento bod vztahuje i na komiksy, jako na jedno z mladších médií. Dle mého názoru nejde jen o uctívání literatury nad vším ostatním, ale jedná se o jakousi hierarchii postupného přijímání různých médií – ať už jde o přijetí do kanonu umění a porozumění ze strany teoretiků, nebo o laické přijetí média diváky – a že fakt, že komiks se nyní ocitl na posledním místě (jak názorně dokazuje pojmenování *neuvième art*, česky deváté umění, jež světu dal kritik Claude Beylie<sup>50</sup>), pouze znamená, že k většímu uměleckému uznání teprve směřuje. A téměř s jistotou můžeme říct, že desáté umění, ať už jim bude cokoli, se bude potýkat se stejnými problémy. Při tom však komiksy, jak demonstruji v další kapitole, předcházely i vývoji filmu. Pokud budeme v naší definici ještě o něco laxnější, potom je médium komiksu skoro stejně staré, jako literatura samotná (ne-li starší), jak jsem rozebíral v této kapitole. Nejen tím, že hlavní výrazový prostředek komiksu, jak proberu v podkapitole 3.2, jsou ikony, a jako ikonografické lze označit snad i nejstarší nalezené umění lidského pokolení: jeskynní malby paleolitu.

Pokud však jde o logofilii a ikonofobii, zde se dostáváme s komiksy do zajímavého paradoxu. Pokud doopravdy žijeme v takovéto dichotomii a máme v sobě zakořeněnou nedůvěru ve vizuální umění a zároveň přesvědčení o nadřazenosti slova, jak si vysvětlit existenci média jako je komiks, které je postaveno dle názoru současné teorie na kombi-

---

<sup>49</sup> STAM, Robert. *Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation*.

<sup>50</sup> BEYLIE, Claude. *La bande dessinée est-elle un art ?*.

---

naci psaného textu a obrazového sdělení? Silvia Adler v článku *Silence in the graphic novel* tvrdí, že v grafickém románu je „význam generován verbálním jazykem, ikonografickým jazykem a různými způsoby souhry mezi oběma.“<sup>51</sup> Význam je však sdělován v médiu komiksu i jinak, samozřejmě, například prostřednictvím jeho architektonického řazení jednotlivých panelů či způsobem samotné interakce s materiálem komiksu – čímž je myšlena samotná stránka, či kniha. V nadcházející kapitole se věnuji výrazovým prostředkům komiksu detailněji.

I komiks jako nový přírůstek do světa médií musel sám sebe prozkoumat, definovat a teoretizovat, aby si vydobyl místo v akademickém světě.

Teprve v posledních 40 letech, počínaje vydáním velmi vlivné knihy Willa Eisnera, se dá mluvit o podrobnějším zájmu o komiksově umění akademickou obcí. Avšak když vyšla Eisnerova kniha v roce 1985, bylo to již více než sto let opožděně – připomeňme si, že první teoretická práce na téma komiks, z pera Topffera, vznikla ještě před pojmenováním tohoto média – rovnou u jeho vzniku, v roce 1845.<sup>52</sup>

Výjimkou je však Francouzsko-belgická škola komiksových studií, jelikož zde byl, a stále je, teoretický zájem poněkud větší než v anglofonním světě. Oproti tomu frankofonnímu má, alespoň co se týče komiksových studií, hodně co dohánět. Bohužel to však také znamená, že většina textů a prací teoretiků této školy existuje pouze ve francouzštině. Pokud už překlad je, tak s největší pravděpodobností pouze do angličtiny. Jednou z mála výjimek je však právě Thierry Groensteen a jeho kniha „Système de la bande dessinée“, v českém překladu „Stavba komiksu“, ze které vycházím nejvíce, a poslouží jako jeden z hlavních zdrojů v části 3.2, která se věnuje stavbě komiksu. Oproti svým předchůdcům, jako zmíněný Will Eisner nebo další americký kreslíř, Scott McCloud, je Groensteenova kniha mnohem rigoróznější ve svém zkoumání jazyka a stavby komiksu – a na rozdíl od Eisnera či McClouda, kdož jsou v prvé řadě kreslíři a komiksoví tvůrci, je Groensteenova práce založená na akademickém přístupu a na komiks se dívá striktně sémioticky. Bohužel, překlad je kostrbatý a docela nešťastný, a z tohoto důvodu jsem čerpal pouze

---

<sup>51</sup> ADLER, Silvia. *Silence in the graphic novel*, s. 2278-2280.

<sup>52</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*.

---

z anglického vydání a, podobně jako u většiny zdrojů a citací v této práci, překlady jsou mé **vlastní**.

**Okomentoval(a): [PM10]:** Vlastní - mělo by zaznít v předmluvě nebo prostě výš

---

## **4 Svatá Barbora**

### 4.1 Ikon

---

Spousta teoretiků započiná své analýzy komiksu, či práce o jejich adaptování, hledáním nejmenší strukturální jednotky. Pro studium většiny sémiotických systémů je toto naprosto validní počáteční bod, avšak jak píše Groensteen, pro studium komiksu je tato metoda značně nevyhovující. Přesto, i já jsem se rozhodl svou diskusi o adaptaci začít od základu, jelikož se to jeví jako nejlogičtější počáteční bod. Groensteen uvádí, že tato rozšířená myšlenka – totiž že je nutné, aby komiks prošel dekompozicí na nezákladnější jednotky, které nesou informace – je mylná. Dle Groensteena je jako přístup ke komiksové řeči nejen nevyhovující, ale škodlivá, jelikož nedovoluje vynést na povrch to, co je doopravdy specifické na jazyku komiksu<sup>53</sup>. Z tohoto důvodu ve své knize dále mluví o „*komiksovém systému*“, namísto řeči. Podle vzoru Groensteena tak nehodlám polemizovat nad opravdovou nezákladnější jednotkou, zároveň ale není v kontextu této práce nutné, abych se pokusil o obšírný rámec celého komiksového systému či jeho definici. Spokojím se s jednodušším a přímočařejším McCloudovým vysvětlením, že nezákladnější jednotkou přenášející informace ve světě komiksu je ikon. McCloud si sice propůjčil tento termín ze sémiotiky, avšak nepoužívá ho striktně ve stejném významu jako se obecně v tomto

---

<sup>53</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*.



---

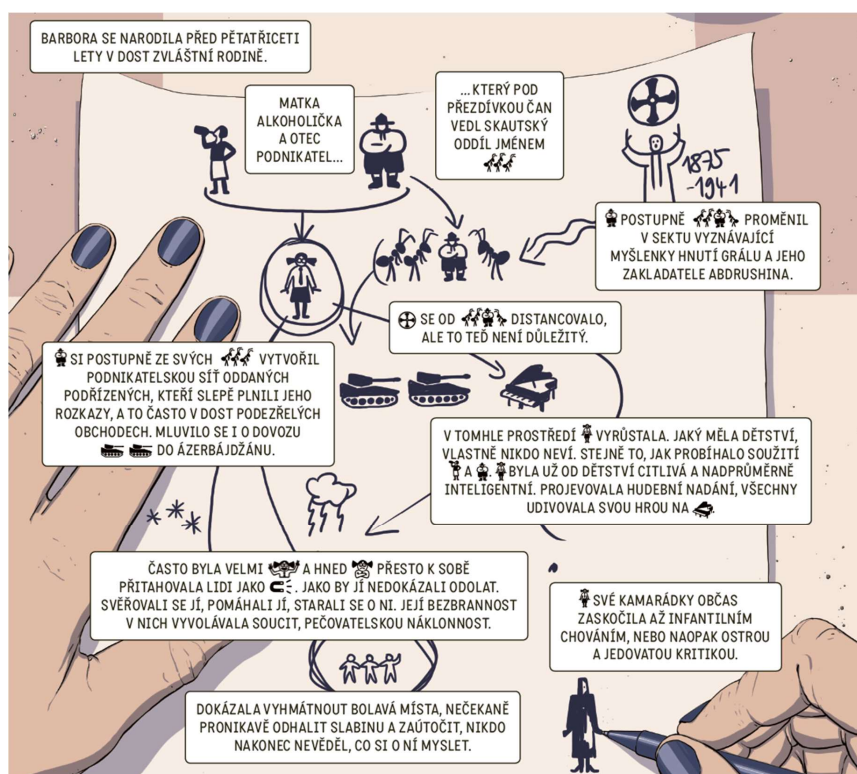
oboru užívá. V sémiotice ikon značí jen jeden z více typů znaků, a to takový, který je s předmětem, jenž zastupuje, svázán svou vnější, vizuální, podobou. Na rozdíl od toho McCloud používá vlastní definici, která se víc blíží celkovému konceptu znaku v sémiotice: „*jakékoli zobrazení, které má znázorňovat osobu, místo, věc nebo myšlenku*“.<sup>54</sup> Což znamená, že McCloud pod touto definicí ikon zahrnuje linii, tvar a dokonce text. Každé jednotlivé písmenko je totiž samo o sobě ikonou. Jinými slovy McCloud zahrnuje ikony, symboly, ale i samotný text ve svém slovníku komiksu. Pokud jsou tedy ikony slovníkem komiksu, a zahrnují i text, pak můžeme říct, že známe veškeré výrazové prostředky tohoto média. Ikony a jejich souhra jsou významotvorné prostředky komiksového média. Nesmíme však opominout i barvu, neboť ta je někde na pomezí mezi ikony a vlastní významovou rovinou. Jak píše Saska, „*výrazovými prostředky komiksu jsou linie, barva a*

---

<sup>54</sup> MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*.

tvář, ale i text.“<sup>55</sup> Ve *Svaté Barboře* najdeme na straně 88 zajímavý příklad kombinování textu a ikonů.

4 - Výřez ze stránky *Svaté Barbory*<sup>56</sup>



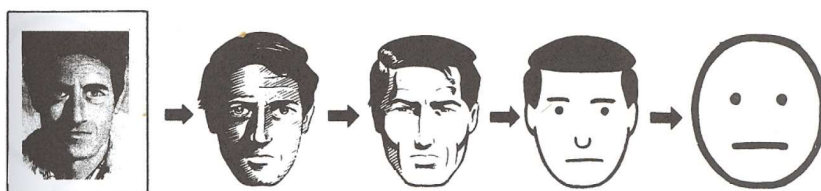
Na této stránce se téměř celý narativ přesunul jen do textu a vizuální složka převážně slouží jen k ilustraci – což koresponduje k ději, kde Andrea diegeticky ilustruje své vyprávění o Barboře. Ale stránka je ozvláštněna kombinováním textu s ikonou, které Andrea kreslí na papír – a tyto ikony se postupně přenášejí z papíru i do textových polí a

<sup>55</sup> SASKA, Jan. *Filmové postupy v komiksu*.

<sup>56</sup> MAŠEK, Vojtěch, Marek ŠINDELKA a Marek POKORNÝ. *Svatá Barbora*.

mísí se dohromady s literárním textem. Tato stránka dokazuje univerzální sílu ikonů a ilustruje jejich důležitou roli v rámci komiksů.

Komiks se tedy skládá z ikonů, které zastupují věci, myšlenky, postavy a například i zvuky. Liší se tím od literatury, jelikož ta má k dispozici jen jeden druh ikonu, respektive dle sémiotického dělení symbolu, a to písmo. Jak píše Saska, vyplývá z toho, že „komiks není literárním žánrem, jak bývá někdy uváděno. Přes zjevnou spojitost literatury s komiksem skrze kategorii textu existují komiksová díla, jež jsou textu prosta. [...] To z komiksu činí samostatný znakový systém“<sup>57</sup>. Zde znovu narážíme na Hutcheonovou metodologii. Oproti literatuře je komiks jednoznačně ve předváděcím módu, jelikož pracuje s ikonickým vyobrazením, a ne pouze se slovním popisem. Oproti filmu však stále dovoluje čtenáři mnohem větší volnost v představivosti a vlastní fantazii. Film je totiž oproti komiksu značně víc ukotven v realitě. Nejedná se o ikonické vyobrazení, nýbrž o snímanou realitu, byť realitu fabulovanou. Pokud bychom tedy postavili literaturu a film do protipólu, kdy na jedné straně máme jednoznačný výpravňý mód, který spoléhá na čtenářovu fantazii neboli, slovy Beineka, „dovoluje čtenářům využít plný potenciál jejich představivosti při zhmotňování, uvnitř jejich jedinečných myslí, smyšlené světy a postavy popsané autorem“<sup>58</sup>, a na straně druhé realistický, hraný film, jenž naprosto zapadá do showing módu, potom bychom mohli komiks zařadit někde doprostřed, mezi tyto dva extrémy. Přesná pozice na této škále by potom závisela na míře ikonizace, kde ikonizací myslím úroveň podobnosti daného ikonu, či souboru ikonů, označovanému. McCloud to v Jak rozumět komiksu srozumitelně vysvětluje diagramem:



5 - Proces ikonizace<sup>59</sup>

<sup>57</sup> SASKA, Jan. *Filmové postupy v komiksu*.

<sup>58</sup> BEINEKE, Colin. *Towards a Theory of Comic Book Adaptation*, s. 29.

<sup>59</sup> MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*.

---

McCloud tento proces popisuje jako „zesílení prostřednictvím zjednodušení. Když obraz zkarikujeme a zabstraktníme, spíše, než abychom jen odstraňovali detaily, soustředíme se na určité, konkrétní detaily“<sup>60</sup>.

Ve *Svaté Barboře* s tímto tvůrci pracují zajímavým způsobem. Jelikož je narativ vyprávěn na několika rovinách, kdy některé části jsou pouze převyprávěním událostí, které se již staly, a zase jiné jsou samostatné rámcové příběhy nebo dokonce hypotetické úvahy určitých postav, autoři záměrně využívají nejen různých uměleckých stylů, ale především různých měr ikonizace. Hlavní příběhová linka, která vše spojuje a je centrálním narativem celého grafického románu, je vyprávěna ve spíše realistickém vyobrazení a postavy i prostředí jsou tedy méně ikonické. Na McCloudově škále bychom se tedy blížili spíše realismu. Při adaptování bych tedy pro tento přesahující příběh zvolil též realistický, nestylizovaný přístup. Ve většině případů bych při psaní scénáře necítil nutnost specifikovat styl nebo vzhled, což jsou rozhodnutí, které bych ponechal na režii, potažmo kameře. Soustředil bych se pouze na uchopení celkového tónu, či žánru, daného příběhu. Ale v tomto případě, jelikož si kladu za cíl zachovat specifičnost hypotextu, dovolil bych si konkretizovat tuto skutečnost přímo ve scénáři. Například jen jednou větou:

INT. ANDREIN BYT

REALISTICKÝ VZHLED. Nacházíme se v normální světě, v současnosti.

V jiné části, jako je například příběh návštěvy Čanova oddílu Hnutím Grálu, vyprávěn v minulém čase jedním z jejich představitelů, se autoři rozhodli zachovat stejnou, nízkou, míru ikonizace a pracují pouze s barvou a texturováním.

---

<sup>60</sup> MCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*, s. 45.



6 - Ukázka stylizace minulosti ve Svaté Barbore

V mé adaptaci bych zachoval realismus, co se týče způsobu vyprávění, ale stejně tak bych rád zachoval původní záměr autorů s vizuálním motivem znázorňujícím minulost. Jednoznačně se nabízí spolehnout se na zbarvení, podobně jako tvůrci *Svaté Barbory*, kteří se rozhodli pro černobílý vzhled se sépiovým nádechem, ale to není jediný způsob, jak znázornit minulost. Asociace sépiového tónování s historií, s minulostí, je téměř univerzální, samozřejmě zrozená z prvotních černobílých fotografií, jež byly virážovány do téhle světle hnědé barvy z důvodu delší životnosti snímků. Kinematický film se však nemusel virážovat z technických důvodů, a dělo se tak jen z uměleckých záměrů. Proto v komiksu, tedy ve statických obrázcích vytištěných na papíře, je sépiové zbarvení velmi efektivní, zatímco u filmu působí tato barva, dle mého názoru, až příliš rušivě pro moderního diváka. Ve filmu bychom si mohli tedy vystačit s černobílou – jenže i s černobílou barvou se váže několik problémů. Za prvé se obávám, že černobílý vzhled ve filmu evokuje až příliš vzdálenou minulost, zatímco zde se snažíme znázornit události 80. let. Za druhé, digitálně upravit barvu na černobílou s cílem vizuálně znázornit minulost mi přijde jako neoriginální. Zde už jako scenárista překračuji své meze, co vše si můžu dovolit ve scénáři určit, ale pro tuto práci budeme pracovat na předpokladu autorského filmu. Mnohem efektivnější a vizuálně zajímavější by dle mého názoru bylo použít pro tuto část jinou, dobově specifickou, kameru. Nejde totiž o to napodobit komiksový vzhled v přesné podobě, použít stejné barvy, či dokonce úhly a blokování. Důležitější je pro mě vědomé zpracování autorské myšlenky včetně zvolené enunciace. Pokud by měl zbytek filmu být natočen digitálně, což si dovoluji tvrdit je v dnešní době standard, potom bych si předsta-

---

voval tuto část natočenou fyzicky na film anebo alespoň digitálně upravenou, aby vzhled analogového filmu emulovala, co možno nejlépe. Následuje příklad ze scénáře:

EXT. SKAUTSKÝ TÁBOR - DEN

ČERNOBÍLÝ OBRAZ. Jsme ve stylizované realitě. V minulosti.

Kamera je autentická a obraz tak není perfektní, občas se objeví špína nebo vlas. Slyšíme jemné praskání ve zvukové stopě.

Podobnou techniku autoři využívají jen o pár stránek dál, v momentě, kdy protagonistka čte knihu o vzniku Hnutí Grálu. Tentokrát se jedná o výjevy i přes sto let staré, a o to víc si myslím, že se nabízí pracovat po vizuální stránce s napodobením historických snímků. Dokonce bych se v takovémto momentě nebál zkombinovat film hraný, fiktivní, s autentickými historickými záběry. Jak jsem již zmínil, komiks, jakožto statické médium, je ideálně stavěný na užití fotografií a nehybných materiálů ve svém narativu. Oproti tomu ve filmu sice můžou, a bývají, použity fotografie či nehybné záběry, avšak není to tak plynulé spojení jako komiks a fotografie, či komiks a ručně psaný dopis. Na druhou stranu film zase dovoluje využít audiovizuálních materiálů – jako například dochované historické záběry. Příkladem:

EXT. PŘÍSTAV V ORIENTU - DEN

Vzhled znovu ČERNOBÍLÝ. Historický.

Muž stojí na nábřeží a pózuje pro svou fotografii.

PROSTŘÍH S DOBOVÝM ZÁBĚREM NA PŘÍSTAV NA BLÍZKÉM VÝCHODĚ OKOLO ROKU 1900.

Muž se nechává vyfotit na lodi.

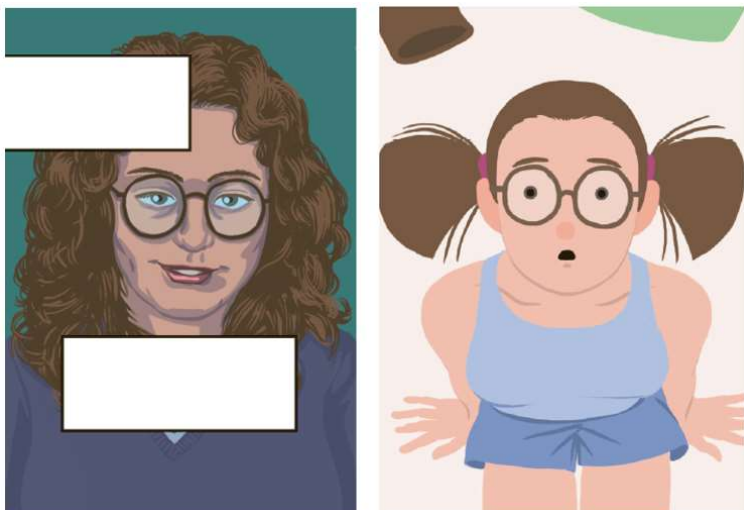
V této části tedy autoři pracují pouze s barvou, a míra ikonizace zůstává neměnná. Jinak tomu však je v příběhu samotné Barbory, jenž je čtenáři vyprávěn protagonistkou jakožto vypravěčem. Předpokládám, že i z tohoto důvodu autoři zvolili jiný styl kresby jenž je oproti oběma již zmíněnými mnohem více ikonický. Do jisté míry tak evokuje dětinskost

---

a tematicky sedí k Barbořině příběhu o vydávání se za dítě, protože jak jsme si ukázali v kapitole 3.2, ikonizace je úměrná ke společenskému vnímání serióznosti komiksového umění. Hlavní síla ikonizace v případě *Svaté Barbory* ovšem tkví v samotné postavě podle níž je kniha pojmenovaná.

## 4.2 Ikonizace Barbory Š.

Pro ilustraci tohoto bodu je nutné shrnout Barbořinu postavu a její příběh. Autoři se rozhodli pojmenovat titulní postavu pouze křestním jménem s iniciálou zastupujícím příjmením, tedy jako Barbora Š. Rozhodnutí pravděpodobně souvisí i s chybějícími postavami dvou chlapců, jenž se autoři rozhodli vynechat kompletně, a Barbora se tak do jisté míry stává zástupcem všech tří osob v podobě jediné postavy. Chlapci byli vynecháni především z etických důvodů, jelikož jako jedni z mála všech lidí celé kauzy byli definitivně neviní – na rozdíl i od Barbory. A na rozdíl od Barbory se po nich neslehla zem a dále bojovali, a bojují, o nějaký návrat do normálu a vyrovnání se s velmi traumatickou minulostí. Autoři se tedy vyvarovali zneužití jejich bolesti pro vlastní prospěch ve smyslu prodeje grafického románu. U Barbory tomu však je jinak z prostého důvodu: Barbora nebyla dítě nýbrž dospělá žena, třicátnice, která vědomě stála za týráním sebe sama a obou chlapců. Jak je čtenáři vysvětleno v komiksu, Barbora si vytvořila zcela novou identitu a vydávala se za dítě. Svou přeměnu provedla nejen převlečením, ale i operací na odstranění ňader a dlouhou hladovkou, při které shodila 30 kg. I přes to se však každý musí podívat, jak je možné, že si toho nikdo nevšiml? Ani Barbořina adoptivní matka, která celou dobu věřila, že se stará o malou holčičku, ani policie či zaměstnanci krizového dětského centra. S největší pravděpodobností se Barboře dařilo všechny oklamat především proto, že pravda byla tak šílená a nemyslitelná, že by to zdravého člověka nemohlo ani napadnout. A tuhle skutečnost se autorům povedlo zpracovat ve *Svaté Barboře* díky ikonizaci.



7 - Porovnání dvou měr ikonizace postavy ve Svaté Barboře

Na obrázku 7 je jasně vidět, jak autoři výrazně změnili vzhled Barbory do své více ikonické podoby.

Autoři tímto zjednodušením obrazu docílí ambiguitu u Barbořina vzhledu. Díky této stylizaci, která sama o sobě evokuje dětinskost, je Barbora zbavena konkrétnějších obličejových rysů a vypadá jako dítě, čemuž dopomáhá ikonický vzhled jejích copů, ale zároveň se nijak více neliší od dospělých postav okolo. Tato karikatura působí tak méně jako reálný člověk a spíše jen jako koncept. Pro čtenáře je jednodušší vnímat tuto verzi Barbory jako dítě a zároveň jako dospělou ženu tahající za nitky a autoři tak vizuální metaforou ukazují Barbořinu lest. Z postavy Barbory se díky tomu stává neupřesněná forma, jen zástupce, a tím grafický román podporuje odložení nedůvěry u čtenářů. V realističtějším médiu, jakým je hraný film, je složitější znázornit Barbořinu dvojznačnost. V hraném filmu, vynecháme-li užití počítačových efektů, neexistuje obdoba procesu ikonizace. Samozřejmě, s použitím CGI lze tento efekt vytvořit, jako tomu je u postavy Ality z filmu Roberta Rodrigueze *Alita: Bojový anděl* (2019)<sup>61</sup>, jenž je též adaptací původně komiksově, v tomto

<sup>61</sup> RODRIGUEZ, Robert (režisér). *Alita: Bojový anděl*. Film. 20th Century Fox, 2019



---

případě manga předlohy. Pro akční sci-fi film je tento přístup vhodný, jelikož žánr pracuje s vyšší mírou odložení nedůvěry a necílí na realistické vyobrazení svého světa a postav, avšak v případě *Svaté Barbory* by na sebe takto vizuálně nápadná stylizace brala příliš pozornosti a podkopávala by seriózní tón vyprávění, kterého bych rád ve své adaptaci docílil. Proto je potřeba zpracovat tuto techniku komiksového média jiným audiovizuálním způsobem.

Jak tedy adaptovat dvojznačnost Barbory? Jedním z možných přístupů je odvrátit se od objektivní kamery. Zde můžeme hledat inspiraci ve filmech, jako je například *The Florida Project* (2017) od Seana Bakera<sup>62</sup>. V tomto filmu autoři pracují s kamerou, která je v mnoha částech subjektivní a na svět nás tak filmaři nutí nahlížet z pohledu dětských postav. V momentech, kdy je příběh vyprávěn z pohledu dětí, mění se i způsob snímání. Kamera se nepohybuje v rovině očí dospělých, namísto toho je mnohem níže a scény jsou snímány z dětské úrovně. Kamera nám neukazuje scény objektivně, a na místo toho se zajímá převážně o to, o co se zajímají dětské postavy. Často tak narativně důležitý děj zůstává v pozadí scén, dialogy a akce dospělých postav jsou záběrovány v druhém plánu a občas se odehrávají i skryté za dveřmi či zdmi. V případě *Svaté Barbory* by se jednalo o opačný jev, tedy o subjektivní kameru z pohledu dospělých. Scény s Barbarou jako jedináčiletou dívkou by její existenci a její příběhovou linku upozaďovaly, a kamera by se o ni v těchto momentech nezajímala. Kýženým efektem by v těchto scénách bylo, aby se Barbora stala jen vedlejším elementem a aby na ni diváci do jisté míry zapomenuli. Samozřejmě, jen do bodu, kdy se dozvíme skrývanou pravdu a z Barbořiny pravé identity by se v ten moment stal předmět vyprávění. Následuje příklad:

**Okomentoval(a): [PM11]:** Ještě pokračování ohledně ikonizace (navázat na cartooning, dick tracy)

---

<sup>62</sup> BAKER, Sean. *The Florida Project*.

---

INT. CENTRUM KLOKÁNEK - DEN

Přijíždí policejní auto. Vystoupí z něj dva policisté, jeden stoupá ke vchodu do centra, druhý otvírá zadní dveře auta.

Vidíme prvního, jak zazvoní. V pozadí druhý policista otevřel dveře od auta, ale cloní tělem.

Otevře mladá slečna a pozdraví.

SLEČNA  
Dobrý den. Už na vás čekáme

POLICISTA 1  
Dobrý den.

Druhý policista přichází po schodech, drží nějaké dítě mimo obraz za ruku. Stoupne si vedle kolegy.

Slečna se jen mrkne na dítě, a pak dál hledí policistovi do očí.

Kamera se o malou holčičku vůbec nezajímá.

SLEČNA  
Tak asi bychom měli jít do kanceláře.

INT. KANCELÁŘ - DEN

U stolu sedí SLEČNA, naproti ní POLICISTA. Vedle policisty sedí ještě malá holčička, ale vidíme ji jen zezadu kousek hlavy.

Vlastně vidíme jen vlasy. Dva hnědé copy.

### 4.3 Panel

Pokud nejmenší významotvornou jednotkou komiksu je ikon, ve všech svých různých podobách, potom nejmenší pojmenovatelnou strukturální jednotkou je panel. Podle Groensteena je jedinou vážně univerzální podmínkou pro definování díla jako komiks ikonická soudržnost, tedy juxtaponované obrázky, které jsou zároveň samostatné a oddělené, a

---

zároveň součástí většího celku, pod který spadají svým prostorovým umístěním<sup>63</sup>. Jinými slovy, jedním z hlavních poznávacích znaků komiksu je ohraničený obrázek – panel. Velmi rozšířenou, avšak chybnou, domněnkou je ekvivalence jednoho panelu s jedním samostatným filmovým okénkem exponovaného filmu, nebo jedním digitálním snímkem. Toto ovšem spoustu teoretiků odmítá už z podstaty věci, že jedno samostatné okénko se nedá pokládat za část filmu. Plažewski tyto námitky shrnuje, a tvrdí, že „film, tedy i jeho nejmenší část, probíhá v čase. Vyjmát z něho jakýkoli statický fragment je nejen teoretická fikce, nýbrž přímo lež, poněvadž filmový divák nic statického nevnímá“<sup>64</sup>. Jeden komiksový panel, až na experimentální výjimky, vždy znázorňuje mnohem delší časový úsek než jedno filmové okénko, které není ani určeno k samostatné existenci.

Jinou, i když příbuznou, domněnkou je přímá úměrnost komiksového okénka k jednomu filmovému záběru, a tedy chápání komiksu jako jakýsi barevný storyboard. Storyboard je samozřejmě jen mezikrokem v procesu filmové produkce, jistý artefakt přechodu z psaného scénáře do audiovizuálního díla, a tudíž slouží pouze k vizualizaci budoucích záběrů a sám o sobě není dokončeným narativním dílem. Není tedy překvapující, že komiks, oproti storyboardu, využívá jiných výrazových prostředků a nelze použít zjednodušující analogie jednoho panelu k jednomu záběru. Saska ve své práci *Filmové postupy v komiksu* vyvozuje závěr, že „komiksové okno (panel) disponuje několikanásobně větší obsahovou náloží oproti filmovému okénku“<sup>65</sup>, a proto tvrdí, že zasluhuje spíše srovnání s filmovým záběrem. Saska sice dodává, že ne vždy se jedno komiksové okno rovná jednomu záběru, avšak jiní teoretici, například Groensteen, s touto myšlenkou kategoricky nesouhlasí. Groensteen píše, že „komiksový panel není komiksovým ekvivalentem záběru v kinematografickém jazyce. Co se týče délky času, který "reprezentuje" a kondenzuje, je jeho volný status na pomezí mezi záběrem a fotogramem“<sup>66</sup>. Groensteen zmiňuje pouze čas, avšak při porovnávání panelu a filmového záběru bychom se setkali i s jinými problémy, jakým je například text na straně komiksu, nebo pohyb kamery na straně filmu.

---

<sup>63</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*, s. 18.

<sup>64</sup> SASKA, Jan. *Filmové postupy v komiksu*.

<sup>65</sup> SASKA, Jan. *Filmové postupy v komiksu*.

<sup>66</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*.

Například, na následujících dvou náhodně vybraných sekvencích ze Svaté Barbory lze vidět nerovnost mezi záběrem a panelem:



8 - Ukázka tří panelové sekvence, která by ve filmu šla znázornit jedním záběrem



9 - Ukázka jiné tří panelové sekvence, kterou by ve filmu jeden záběr nepokryl

Na obrázku 9 se jeden panel rovná jednomu záběru, což by potvrdzovalo rovnost těchto dvou jednotek, ale na obrázku 8 se jednoznačně tři panely nerovnají třem různým záběrům, naopak, všechny tři by ve filmu zahrnul jen jeden záběr.

Jak lze vidět, komiks se nerovná filmovému storyboardu. V komiksu se totiž setkáváme s repeticí mezi panely, kvůli zachycení pohybu a času. Avšak nejedná se o redun-

---

danci, tedy zbytečné opakování. V komiksu není žádný panel bezdůvodný a nadbytečný, každý jeden panel nese nový obsah, novou informaci. Každý vznikl cíleně, a vědomě byl použit jako součást sekvence, a plní svou samostatnou funkci, pro narativ nebo pro estetiku. Jak píše Groensteen, „každá část obrazu oddělená rámečkem dosahuje, díky této skutečnosti, statusu uceleného výroku. Věnování rámečku nějakému prvku je totéž jako svědectví o tom, že tato část představuje specifický příspěvek, jakkoli nepatrný, k příběhu, na němž se podílí“<sup>67</sup>. Každý panel značí nový střípek příběhu.

To znamená, že ani já nehodlám přistupovat ke *Svaté Barboře* jako ke storyboardu. Cílem mé adaptace není vytvořit pohyblivou repliku komiksu – v takovém případě bych zvolil animaci jako své médium, nikoli hraný film. A především, pokud bych ve své adaptaci mínil příběh *Svaté Barbory* rozzáběrovat přesně podle komiksově předlohy, bylo by zcela zbytečné trávit čas na scénáři. Dle mého názoru by však výsledný film nejen nefungoval dramaticky, ale byl by pro diváka nesrozumitelný a zmatečný ve svém střihu. *Sin City* Franka Millera je sice příklad pravého opaku, tedy úspěšný film, alespoň dle komerčního měřítka, který se ke svému hypotextu postavil jako ke storyboardu. Mezi Millerovým původním *Sin City* komiksem a *Svatou Barbarou* je však značný rozdíl – především v užití zmíněné ikonizace a stylizací, v dramatické struktuře a také v práci s panely. *Svatá Barbora* je jednoduše ve svém vzhledu a narativu více vzdálená filmu. To lze pozorovat především na stránkách, na kterých je upřednostněn celkový design multirámece nad jednotlivými panely.

Neznamená to ale, že bychom měli ignorovat rámování komiksově předlohy kompletně. Cílem mé práce je představit způsob adaptace, jenž pracuje specificky s komiksovými výrazovými prostředky a snaží se najít jejich ekvivalenty ve filmové řeči, proto je nutné určit si přístup k rámování a ke komiksovému panelu celkově. Důležitá je detailní analýza každého panelu, a interakce mezi nimi, jelikož jak pokračuje Groensteen:

---

<sup>67</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*.

---

„Když se setká s rámečkem, musí čtenář předpokládat, že uvnitř nakresleného perimetru se nachází obsah, který je třeba rozluštit. Rám je vždy výzvou k zastavení a zkoumání.“<sup>68</sup>

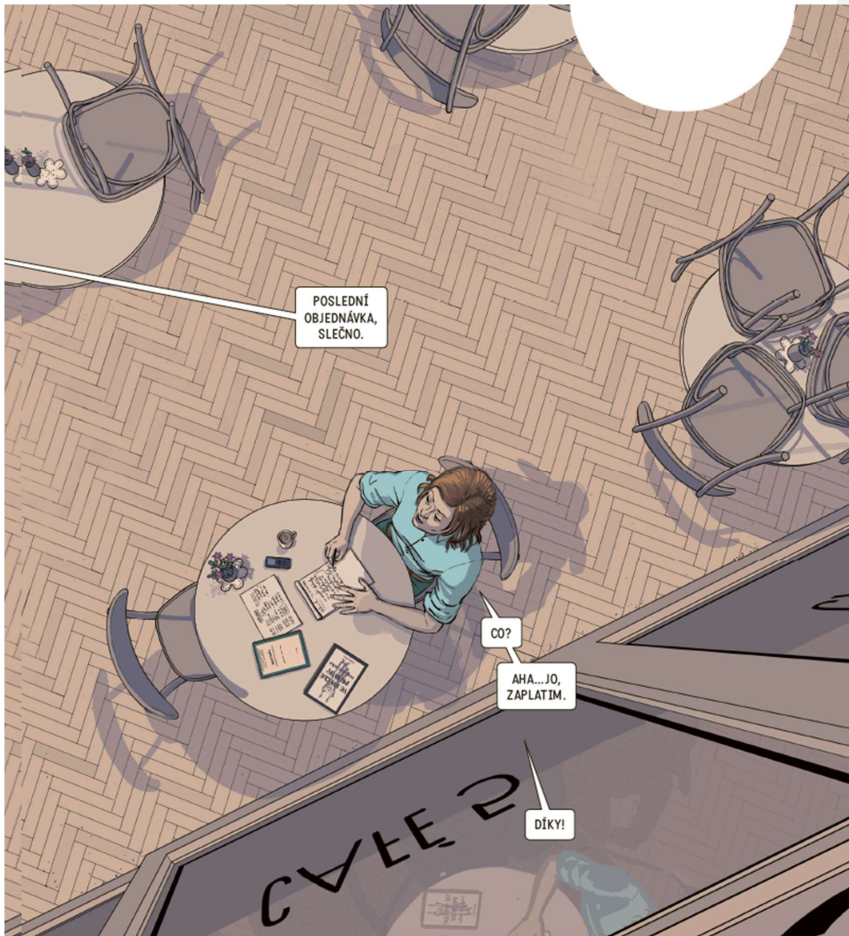
Z tohoto důvodu si kladu za cíl vědomě analyzovat rámování panelů, jejich velikost a umístění, a jejich vzájemné interakce a vyčíst z nich vše, co by mělo zůstat zachováno v hypertextu. Pečlivou analýzou lze vyvodit nejen záběrování, ale i obecnější prvky komiksového narativu, a ty poté převést to do filmové podoby.

Dalším parametrem na zvážení je velikost panelu. Kovář se zmiňuje: „*Komiks má na rozdíl od filmu, ve kterém filmař musí striktně dodržovat zvolený formát poměru stran, libovolnou možnost změny tvaru viněty*“<sup>69</sup>. Komiksoví tvůrci této možnosti hojně využívají, a je tomu tak i ve *Svaté Barboře*. Například na zmíněných „splash“ stránkách, kde se objevují panely největší. Avšak stále jsem se nezmínil o největším možném panelu v jakémkoli komiksu či grafickém románu – totiž o dvojstránce, která je zároveň i splash stránkou. Panel se tak rozprostírá po celé dvoustránce. Ve *Svaté Barboře* se objevuje několikrát. Jednou z těchto jedno panelových dvoustránek je i ta, na které se, spolu s Andreou velmi nečekaně, objevíme po příběhu Hnutí Grálu. Příkládám výřez tohoto panelu, viz. obr. 10.

---

<sup>68</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*.

<sup>69</sup> KOVÁŘ, Vladimír. *Komiks a film: komikso - filmový slovník*.



10 - Výřez z dvojstránkového panelu ze Svaté Barbory

---

Právě toto překvapení, které sdílíme s hrdinkou, je jedním z důvodů užití dvoustránky. Po stálém, rytmickém vyprávění z předešlých několika stránek nás, jako čtenáře, tato dvoustránka vytrhne z příběhu Abdrushina a zaskočí. Je to vizuální metafora, která napodobuje pocity hrdinky – ta právě byla vyrušena ze své četby, a je ve chvíli zachycené v panelu dokonce i zmatená. V tento moment už se začíná utápět v kauze – a tento její pocit nám zesiluje úhel pohledu na scénu. V tomto panelu totiž komiks zároveň využívá další techniku, kterou disponuje i film – rakurs. Ve své práci se o rakursu v komiksu zmiňuje i Saska, a shledává jej identický s filmovým<sup>70</sup>. V případě tohoto panelu se jedná o nadhled, a tento úhel pohledu nám napovídá, že Andrea upadá hlouběji do své obsese. U těchto případů, kdy autoři záměrně pozmění velikost či rakurs panelu kvůli narativu, se nebráním velmi přímé adaptaci. V případě rakursu je to jednoznačné, ale práce s velikostí je složitější. Podobného efektu zvětšení prostoru lze docílit i pohybem kamery, ale pohyb kamery, jak vysvětluji níže, chci omezit (viz. strana 59). Druhou možností je použít ve filmu riskantní tah a pozměnit poměr stran. Změna poměru stran v průběhu jednoho filmu není neslýchaná, objevuje se například u filmů využívající IMAX kamery, jako tomu je u filmu *Dunkerk* (2017) od Christophera Nolana<sup>71</sup>, kde je tato změna podmíněna technologií, ale většinou se s ní setkáme jen u velmi stylizovaných či „artových“ filmů. V těchto případech se pak využívá tato změna k enunciaci, podobně jako bych ji využil já u *Svaté Barbory*. Např. *Grand Hotel Budapešť* (2014) od Wes Andersona<sup>72</sup> využívá změnu poměru stran ke znázornění různých historických období. Znázornil bych to tedy takto:

EXT. KAVÁRNA – NOC

NAJEDNOU JE OBRAZ PROTÁHLEJŠÍ. VĚTŠÍ.

SERVÍRKA  
Poslední objednávka.

Obraz už není 4:3, ale mnohem širší.

Zničehonic jsme se ocitli zpět v kavárně, zpět v realismu.  
Jen teď se na Andreu díváme SESHORA.

Vidíme ji osamocenou u stolu. Venku už je tma.

---

<sup>70</sup> SASKA, Jan. *Filmové postupy v komiksu*, s. 48.

<sup>71</sup> NOLAN, Christopher. *Dunkerk*.

<sup>72</sup> ANDERSON, Wes. *Grand Hotel Budapest*.



---

Velkou výzvou u *Svaté Barbory* je znázornění jejího silně geometrického a didaktického rozvržení panelů, jenž někdy přechází plynule až v grafy a diagramy. Jedním z možných přístupů je „panelování“, jako ve filmu *Dick Tracy* (1990) od režiséra Warrena Beattyho<sup>73</sup>. Beatty se již od začátku snažil o napodobení komiksového světa a vytvoření takzvané „komiksové estetiky“, čehož dosáhli „*adaptováním konvencí a charakteristik komiksu*“, píše Michael Cohen<sup>74</sup>. Ve své eseji *Dick Tracy: in pursuit of a comic book aesthetic* rozebírá způsoby, jakým režisér Beatty zpracoval komiksovou předlohu do svého filmu. Jedním z hlavních byl podle Cohena proces, který nazval panelování. Cohen píše, že panelování je „*použití rámování a stříhu pro přizpůsobení paradigmatického uspořádání panelů v komiksovém stripu do filmové podoby*“<sup>75</sup>. Jedním způsobem, jak panelování docílili, bylo užívání statické kamery, která zůstala nehybná. Slovy Beattyho „*co jsme se snažili dělat bylo nikdy nijak nehýbat kamerou. Nikdy.*“ Beatty se tak snažil udržet všechny děj v nehybných obrazech, aby „uzavřel“ každou narativní jednotku do jednoho záběru – a tím se připodobnil komiksovému panelu. Cohen píše, že pohyb kamery je většinou gramatikou filmu, a v tomto případě se snažili použít kameru, která byla po celou dobu nehybná.<sup>76</sup> V případě *Svaté Barbory* bych uplatnil tuto techniku i proto, že mi dovolí znázornit tu pevnou, gramatickou strukturovanost celého grafického románu.

Ve filmu *Dick Tracy* najdeme i další postupy panelování. Několikrát v průběhu filmu zaujmají postavy statické pózy velmi podobné nehybným panelům komiksu. Cohen to popisuje: „*Komiksové postavy se na stránce nepohybují: jsou uzamčeny v prostoru a pózách vybraných pro každý panel. Zmrazená póza je událostí panelu a často zobrazuje celou kontinuitu děje.*“<sup>77</sup> Ve snaze o estetiku komiksu tak tvůrci své postavy několikrát „zmrazí“, na pár vteřin. Podobný efekt bych použil na několika místech ve *Svaté Barboře*, například rovnou prvním panelem, kterým potkáváme novinářku Andreu.

---

<sup>73</sup> BEATTY, Warren. *Dick Tracy*.

<sup>74</sup> COHEN, Michael. *Dick Tracy: In pursuit of a comic book aesthetic*.

<sup>75</sup> COHEN, Michael. *Dick Tracy: In pursuit of a comic book aesthetic*.

<sup>76</sup> COHEN, Michael. *Dick Tracy: In pursuit of a comic book aesthetic*.

<sup>77</sup> COHEN, Michael. *Dick Tracy: In pursuit of a comic book aesthetic*.



11 - Panel ze Svaté Barbory

Ve svém scénáři bych to znázornil následovně:

INT. LOŽNICE - RÁNO

STATICKÁ KAMERA.

Andrea otevře oči. Její rozespalý obličej vyplňuje záběr.

Dlouho se nehýbe. Kamera taky ne.

Z jedné strany ji ozařuje sluneční svit, vykresluje její obrysy. Andrea mrká, dýchá, ale nehýbe se.

---

Cohen tvrdí, že „*dlouhodobé zmražení postavy na obrazovce by bylo pochybnou strategií: jistě by bylo možné, ale z hlediska vyprávění by bylo nevhodné, jelikož má potenciál narušit divákovu zapojení.*“<sup>78</sup> Souhlasím s Cohenem, co se týče potenciálně rušivé roviny takovéto techniky, ale dle mého názoru je v našem případě vhodná. Ve Svaté Barboře se na několika místech standardní komiksově rámování a rozložení přemění na vysoce stylizované grafické zpracování, připomínající vědecká schémata či diagramy. Panely v těchto instancích slouží ve prospěch vzhledu stránky jako celku, a narativní obsahy jednotlivých panelů jsou podřazené celkovému narativnímu sdělení multirámce. V těchto případech si dovoluji tvrdit, že jisté vytrhnutí z plynulého příběhu je záměrem autorů, a tudíž pro navození podobného pocitu v mé adaptaci je Cohenova „pochybná strategie“ skvělou volbou.

---

<sup>78</sup> COHEN, Michael. Dick Tracy: In pursuit of a comic book aesthetic.

### 3. CHŮZE A DRŽENÍ TĚLA



12 - Příklad multiránce ve Svaté Barboře

---

Například na této stránce nejsou všechny jednotlivé panely tak důležité, a proto je autoři mohli ponechat v menší velikosti. Mnohem důležitější je přesahující narativní obsah stránky, v tomto případě Barbořina proměna a její trénink, vyjádřen graficky uspořádáním

MONTÁŽ:

ČERNO. Jen v levém horním rohu se objeví malé okénko. Barbora sedí na lavičce.

Potom se objeví další okénko. Malá holčička líže zmrzlinu.

Pak další – zmrzlinářské auto.

Postupně se přidávají další a další, a dohromady tvoří pohyblivé puzzle. Visuální mozaika znázorňuje Barbořin trénink.

panelů a z toho plynoucí kompresí času. V případě této stránky, kde je velmi cíleně pracováno s uspořádáním panelů, bych rád zachoval tento efekt i v adaptované verzi. Například:

#### 4.4 Střih / ucelení

*„Pokud je vizuální ikonografie slovní zásobou komiksu, pak ucelení je jeho gramatikou“*

-Scott McCloud<sup>79</sup>

Pokud jsme určili ikony jako nejmenší významotvornou jednotku, a panel jako nejmenší samostatnou strukturální jednotku, pak nám k celkovému porozumění komiksového média chybí ještě rozklíčovat prázdný prostor, jenž jednotlivé panely rozděljuje. McCloud to ve svém hravém a ulehčeném přístupu nazývá stejně, jako tomu v anglofonním komiksovém žargonu říkají sami tvůrci, nebo i laické publikum: gutter<sup>80</sup>. Dle mého názoru je nejrozměňší používat v podobných situacích zaužívaná slova, raději než se snažit o zavedení nové akademické terminologie. V českém překladu byl ale zvolen přímý překlad slova gutter, tedy škarpa, i když v českém prostředí komiksových čtená-

---

<sup>79</sup> MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*.

<sup>80</sup> MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*.

---

řů i tvůrců se pro tento meziprostor tento výraz nepoužívá. S ohledem na záměr a rozsah této studie se však nebudu pouštět do diskurzu o zavedení nového názvosloví, a tak po zbytek této práce budu používat poněkud nedůstojný pojem škarpa.

McCloud vidí v tomto prázdném prostoru, a potažmo v procesu ohraničování jednotlivých panelů do rámečků, jeden z nejdůležitějších výrazových prostředků celého média. Popisuje proces ucelení, jenž škarpa nejen umožňuje, ale i vyžaduje. Ucelení je mentální proces, který nevědomě probíhá v našem duchu téměř pořád – kdykoli pozorujeme části, ale rozumově vnímáme celek.<sup>81</sup>

Funkci ucelení shrnul McCloud takhle:

*„Komiksové panely rozdělují na zlomky jak čas, tak prostor, čímž vzniká nepravidelný, staccatový rytmus nespojitých okamžiků. Jenže ucelení nám umožňuje tyto okamžiky spojit a v duchu si vykonstruovat spojitou, jednotnou realitu.“*<sup>82</sup>

Dle McClouda je tento jev zásadním prvkem všech sekvenčních umění, včetně filmu, a také popisuje nutnost ucelení u všech elektronických médií, převážně ve způsobu vykreslení obrazu na elektronických displejích. Rozdíl však je, že „ucelení v elektronických médiích je plynulé, v zásadě bezděčné a nepostřehnutelné“<sup>83</sup>, tvrdí McCloud. V případě filmu ale popisuje pouze mechanické ucelení způsobené technologií promítání a přehrávání pohybu, tedy kontinuální ucelení, které probíhá čtyřicetkrát ve vteřině. Při tomto zásadním ucelení, bez kterého bychom nemohli film fyzicky vůbec vnímat, se dá mluvit o ucelení nepostřehnutelném. Avšak McCloud se nijak nezaobírá s výrazovými prostředky filmu založenými též na ucelení, například, podobně jako tomu je v komiksu, při střihu. Při střídání záběrů dvou lidí, jenž vedou dialog, nebo při střihu mezi scénami, je pro pochopení kontinuity též nutné ucelení. Bluestone píše: „Prostřednictvím střihu může tvůrce eliminovat bezvýznamné intervaly, soustředit se na významné detaily... Režisér vybral dva body v procesu a nechal mysl diváka, aby vyplnila mezipasáž“<sup>84</sup>. Jednoduše řečeno, Bluestone zde popisuje ucelení. Zajímavé však je, že tento proces Bluestone připodobnil

---

<sup>81</sup> MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*.

<sup>82</sup> MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*.

<sup>83</sup> MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*.

<sup>84</sup> BLUESTONE, George. *Novels into Film*.

---

k renesančním freskám, kde se jedná o stejný proces ucelení, na kterémž jsou závislé komiksy. Poukazuje to na pohled akademické obce na komiksy v padesátých letech minulého století.

Jenže stříh nelze nazývat nepostřehnutelným – naopak, sám o sobě je velmi patrným. Avšak jakmile se na něj nesoustředíme, valná většina stříhů ve filmovém či televizním dílu se rozplynou a stanou se téměř neviditelnými. Zbytek McCloudova tvrzení, totiž plynulost a bezděčnost, tedy rozhodně platí, a nepostřehnutelnost do jisté míry, podmíněné naší angažovaností, také. Na rozdíl od McClouda však nesouhlasím s jeho tvrzením, že ucelení v komiksu „*má do plynulosti daleko a je všechno, jen ne bezděčné*.“<sup>85</sup>

Jak píše Groensteen, každý čtenář komiksů ví, že při čtení komiksu, jakmile se nechá přenést do fiktivního dietetického světa, tak na fragmentární a přetržitý charakter média zapomíná. Tvrdí, že „*panely odrážejí pouze zlomky domnělého světa*“ avšak ten je „*pokládán za nepřetržitý a homogenní*“<sup>86</sup>. Stejně jako u filmu, jednotlivé přechody přes škarpu, tak jako jednotlivé filmové stříhy, se stávají automatickým, téměř nepatrným procesem při přijímání narativu. Znovu Groensteen: „*Překonávání rámečků se stává mechanickou a silně nevědomou záležitostí*.“<sup>87</sup>

Z toho vyplývá, že funkce škarpy v komiksu je přirovnatelná ke stříhu ve filmu, a zároveň jsou přirovnatelné i způsoby jejich využití v narativu. Nejdůležitější podobností pro můj adaptační klíč je potom fakt, že pokud autor záměrně nechce na něco upozornit nebo jinak pozměnit plynutí děje, tak se z těchto přechodů stává automatizovaný nevědomý proces. Jinými slovy, pokud v adaptovaném grafickém románu prostor mezi panely neslouží k enunciaci a není využíván jako výrazový prostředek, či narativní nebo diegetický prvek, jednoduše pokud autor se škarpu nepracuje nikterak nad rámec očekávání od tohoto média, potom ani filmová adaptace nemá důvod používat stříh ke své enunciaci. Příkladem může být spousta stránek ze *Svaté Barbory*, které jednoduše dodržují určitý rytmus a přechody mezi rámečky můžou lehce být automatizované.

---

<sup>85</sup> MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*.

<sup>86</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*.

<sup>87</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*.



13 - Příklad ucelení ze Svaté Barbory

Například tato stránka (obr. 13), jejíž multirámeček se skládá z devíti identických panelů, uspořádaných do tří sekvencí. Zde přechody vyžadují jen minimální ucelení a při čtení se nad nimi čtenář nemusí pozastavovat. Cílem zde je, aby škarpa byla co nejméně rušivá, podobně jako cílem střihu v rámci jedné scény je být téměř nevnímání. V podobném duchu se nese valná většina *Svaté Barbory*, k čemuž dopomáhá i stylistické rozhodnutí ponechat prostor mezi panely v minimální tloušťce a čisté bílé barvě. Znovu to podporuje rytmický a sterilní vzhled celé knihy. O to působivější jsou potom ty instance, které se této „normě“ vymykají. Jedním z případů je i stránka 42, na které najdeme příklad takzvané splash page, tedy stránky vyplněné jen jedním samostatným panelem, což panelu přidává expresivní sílu. Většinou bývá tato technika použita ke znázornění velikosti, či zpomalení času, jelikož svým rozměrem donutí čtenáře strávit více času u jednoho pa-



nelu, anebo pro emocionální působivost. U uvedeného příkladu je to kombinace všech tří – vysoký stožár vyžaduje vertikálně prodloužený panel, majestátnost a autorita Čana musí být znázorněna velkolepým obrazem a celý panel, včetně textových polí dietetické narace, zabere čtenáři nějaký čas na přečtení a vstřebání, a tím pádem prodlouží svoje časové působení.



14 - Příklad tzv. splash page ve Svaté Barboře

---

*Svatá Barbora* je příkladem komiksu, kde se rámování a řazení panelů řídí velmi striktními pravidly a tvoří na stránkách velmi geometricky úměrné mřížky, které působí nekompromisně staticky, jak jsem již ukázal v předchozí části. Art Spiegelman to nazývá „*prajazyk komiksů: přísná, pravidelná mřížka panelů [...] mřížka jako metronom udávající rytmus narativním posunům*“.<sup>88</sup> To je ve *Svaté Barboře*, oproti jiným grafickým románům a komiksům, nadmíru patrné. Pravidelné mřížky dodávají celému příběhu velmi neměnný rytmus a vyvolávají místy až dokumentární, faktografické pocity. Podobně jako při zkoumání rámování a panelování, i zde se znovu setkáváme s příklady, kde je mřížka a celkové rozložení panelů na stránce důležitějším významotvorným prvkem, než panely a jejich obsah. Jedním takovým příkladem může být přeměna Aničky v nezvladatelnou holku, vyprávěno Andreou své kamarádce. V tomto případě se jedná o dvoustránku, což vnáší do případné adaptace další rovinu mediálně specifické enunciace. Dvoustránka se v tomto případě nejen rýmuje, ale vyloženě se opakuje – až na malé změny, ze kterých pochází narativ. Obě zrcadlené stránky jsou také stylizovaným multirámecem – jednotlivé panely jsou malé a podřazené celku. Tento multirámec plní v grafickém románu stejnou funkci, jako stříhová montáž ve filmu, a při přenesení do audiovizuální podoby tak zachováme autorskou myšlenku. V tomto případě nám tento přístup dovoluje vytvořit dvě identické montáže ve kterých se, na stejném principu jako v původním textu, zachová jejich vzhled, včetně rámování a mizanscény, ale změní se předávaná informace – tedy rozdílné chování Aničky.

## 4.5 Čas

Už jsem zmínil, že k sobě mají všechny sekvenční umění hodně blízko. Jejich společný znak, totiž ona proslulá sekvenčnost, zároveň znamená, že se musí vypořádat se zaznamenáním času. Čas je totiž „*rozměr, který je nedílnou součástí sekvenčních umění*“, píše Eisner.<sup>89</sup> V komiksu a filmu je role času rozdílná. Velice stručně to popisuje McCloud: „*V komiksu hraje prostor právě tu roli, kterou u filmu hraje čas.*“<sup>90</sup> Komiks totiž zaznamenává plynutí času prostorově: jednotlivé časové úseky, zaznamenány

---

<sup>88</sup> HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation* [online].

<sup>89</sup> EISNER, Will. *Comics and Sequential Art*.

<sup>90</sup> MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*.

---

v panelech, seřazené vedle sebe a za sebou v prostoru. To dovoluje komiksovému čtenáři značnou míru autonomie při čtení, jelikož si udává vlastní rychlost a tempo, a dokonce umožňuje i cestování časem, jak píše například Cohen:

*„Jsou to čtenáři, kteří musí komiks prolistovat, a mohou si zvolit vlastní rychlost čtení. Mohou se zdržet u panelu, vstříbat celou stránku, a vracet se k panelům nebo celým sekvencím podle libosti. Film však vyžaduje, aby divák následoval rytmus sekvencí.“<sup>91</sup>*

Pro komiksově tvůrce je toto výhodou i nevýhodou. Pro komiks jako narativní médium je složité znázornit tempo v těch momentech, ve kterých je to důležité pro děj, jelikož nemá svůj čas tak silně pod kontrolou. Zde si komiks, jako snad všechny média před ním i po něm v podobných bodech, musel vytvořit vlastní narativní prostředky a techniky, které opakovaným užíváním postupně vedly ke zrození, do jisté míry ustáleného, jazyka komiksu. Několik z těchto přístupů k práci s časem najdeme i ve *Svaté Barboře*.

Jak názorně ukazuje ve své knize Will Eisner, „počet a velikost panelů také přispívají k rytmu příběhu a plynutí času. Například v případě potřeby komprese času se používá větší počet panelů. Děj se pak stává členitějším, na rozdíl od děje, jenž se odehrává na větších, konvenčnějších panelech“<sup>92</sup>. Ve *Svaté Barboře* na straně 131 (viz. obr. 15) je tento princip použitý pro rychlé odvyprávění relativně složitěho sledu událostí, a malé panely dopomáhají tomuto efektu zrychlení času.

---

<sup>91</sup> COHEN, Michael. Dick Tracy: In pursuit of a comic book aesthetic.

<sup>92</sup> EISNER, Will. *Comics and Sequential Art*.



15 - Příklad rytmu a manipulace časem ve Svaté Barboře

---

Ve filmové podobě se tento princip velmi podobá rapidnímu střihu, jenž má stejný kýžený efekt. Ve filmové podobě, respektive v mém scénáři, by tedy Aniččin/Barbořin útěk mohl vypadat následovně:

EXT. DĚTSKÉ CENTRUM - NOC

Je tichá, klidná noc. Všechno spí.  
Najednou se ale ROZSVÍTÍ v jednom okně.

INT. DĚTSKÉ CENTRUM - NOC

Pomalou, potichu, se otevřou dveře. Škvírou vykukne Barbora.

INT. POKOJ VYCHOVATELEK

Vychovatelky sledují televizi. Mají otevřené dveře.  
Za zády jim po chodbě projde Barbora.

INT. ZÁCHODY V DĚTSKÉM CENTRU - NOC

Barbora opatrně vklouzne dovnitř. Je tma.

EXT. DĚTSKÉ CENTRUM - NOC

Otevře se malé okno a z něj se vysouká ven Barbora.

EXT. TRÁVNÍK POD OKNEM - NOC

Barbora dopadne na nohy. Povedlo se ji být docela tichá.

EXT. SILNICE VEDLE CENTRA - NOC

U krajnice už čeká připravené auto.  
Přibíhá Barbora a rychle nasedá.

Eisner dále tvrdí, že velikost panelu může mít vliv na vnímání času i obráceným způsobem, a tedy znázornění delšího úseku skrz zvětšený panel. Na příkladu jednoho z vlastních komiksů ukazuje, jak dlouhý, roztáhlý panel může vyjádřit delší časový úsek.

V našem případě můžeme jako příklad uvést tento panel téměř z konce grafického románu:



16 - Větší panel znázorňující delší čas ve Svaté Barboře

Tento panel (obr. 16) funguje na velmi podobném principu jako již zmíněná splash page s Čanem, o níž mluvím v podkapitole 4.3. I zde zároveň svou velikostí symbolizuje, a podporuje, prodloužení zachyceného momentu. Ve scénáři to samozřejmě nebývá zvykem uvádět, ale pro doclení tohoto efektu ve filmu se to nabízí jako jasné řešení: komponovat scénu jako nepřetržitý, dlouhý záběr, čímž v divákovi vyvoláme podobný emoční efekt. Což znamená, že ve scénáři by to mohlo vypadat například následovně:

---

Avšak ne vždy je velikost přímo úměrná času. Groensteen mluví o „*falešném pokušení, kterému v minulosti podlehl ne jeden odborník*“, a sice jde o pokušení „*vytvořit automatickou korelaci mezi tvarem a rozměry rámu, a délkou předpokládaného děje, který rámuje*“<sup>93</sup>. Kovář jednoduše říká „*velikost není čas – velikost viněty tedy není úměrná trvání jejich ekvivalentů ve filmovém čase*“<sup>94</sup>. Je to další příklad nutnosti správně rozklíčovat a pochopit autorský záměr při analýze, a dokazuje to rozdíl mezi generalizováním výrazových prostředků a porozuměním specifickým způsobům jejich užití. Souhlasím s Groensteenem, který tvrdí, že „*funkce parametru, jednotky nebo čísla nepředurčuje jeho použití a význam v daném kontextu (narativním, uměleckém, redakčním)*“<sup>95</sup>. Například na straně 118 ve *Svaté Barboře* vidíme prodloužený panel, jehož tvar však neslouží k znázornění času či zesílení jeho dopadu, nýbrž pouze k předání informace – vidíme Lucii držet noviny, které našla ve své schránce (viz. obr 16).

---

<sup>93</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*.

<sup>94</sup> KOVÁŘ, Vladimír. *Komiks a film: komikso - filmový slovník*.

<sup>95</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*.



17 - Jiné užití velikosti panelu ve Svaté Barboře

U komiksu se autor musí spolehnout pouze na čtenářovu ochotu postupovat chronologicky a podle zaužívaných norem a zvyklostí, za to ve filmu nemá divák jinou možnost. Na rozdíl od komiksu se film celý odehrává na stejném prostoru plátna či obrazovky, a ke znázornění diecézního času film tedy využívá čas reálný. Avšak jak se zmiňuje Bluestone, film také se svým časem manipuluje, a to stříhem, a tímto způsobem „film považuje svůj čas za samozřejmost a formuje svůj narativ uspořádáním prostoru“<sup>96</sup>. I když jsou si v tomto ohledu obě média podobná, pravdou zůstává, že filmový divák nemá v zásadě možnost jakékoli svobody ohledně filmového času. Ani s digitalizací tohoto média, od

<sup>96</sup> BLUESTONE, George. *Novels into Film*.



---

zavedení DVD až po dnešní nástup internetových streamovacích služeb, tedy ani s technologiemi jenž dovolují pohyb v čase dopředu i dozadu, se nezměnil přístup k filmovému vyprávění a nezměnily se ani divácké návyky. Tento zásadní rozkol platí i při přechodu z literatury do filmu, jak popisuje Bluestone:

*„Protože způsob vnímání [literatury] umožňuje zastavovat a znova začít, vracet se zpět, přeskakovat, listovat dopředu, a umožňuje tak čtenáři, aby si sám určoval tempo, může si román dovolit rozptýlenost tam, kde film musí šetřit.“<sup>97</sup>*

Bluestone zde naráží na zásadní rozdíl mezi filmem a literaturou, a také mezi filmem a komiksem, a to v délce času, kterou mají obě média k dispozici. Filmová díla se poslední dobou stále více a více protahují a nyní není ojedinelá stopáž nad tři hodiny. Ani s tímto enormním růstem se však film nemůže svou délkou vyrovnat literatuře, která bude vždy schopna pojmout markantně větší narativní dílo. Zpracování více děje a delších příběhů do filmu by vyžadovalo mnohem delší stopáž – čímž se dostáváme k seriálové tvorbě, ale o této formě moje práce nepojednává. Komiks, ze začátku své existence, patřil k velmi stručným narativním médiím, avšak s rozmachem grafických románů a delších, serializovaných komiksových děl se stal dalším médiem, které jednoduše pojme více děje než film. I u *Svaté Barbory* bude pravděpodobně zapotřebí některé narativní prvky vynechat, nebo zkrátit.

#### 4.6 Zvuk

Poslední oblastí, které se budu věnovat, je zvuk. Obecně, i díky vlivu fotografie, píše McCloud, jsou čtenáři náchylní k chápání jednotlivých panelů jako samostatné okamžiky. Jenže tento pohled komplikují dialogy. A nejen dialogy, ale zvuk v komiksu obecně. Zvuk totiž nelze vnímat staticky, jelikož jakýkoli zvuk nutně musí zabrat nějaký časový úsek, a tudíž skrze textové i onomatopoické ztvárnění zvuku komiks též znázorňuje a ohýbá čas. U bublin s řečí, které potřebují nejvíce času už jen na přečtení, to platí především.

---

<sup>97</sup> BLUESTONE, George. *Novels into Film*.

---

McCloud píše, „stejně jako obrázky a mezery mezi nimi vytvářejí iluzi času, i sama slova znázorňují čas – tím, že zastupují něco, co může existovat pouze v čase. Totiž zvuk“<sup>98</sup>. Ve *Svaté Barboře* se pracuje se zvukem jen minimálně, a kromě dialogů se v celém komiksu neobjevují téměř žádná citoslovce ani žádná onomatopoeie. Samozřejmě to neznamena, že bych svou adaptaci z tohoto důvodu koncipoval jako zbavenou ruchů či hudby. Toto stylistické rozhodnutí tvůrců dopomáhá celkové atmosféře vážnosti a studené reportáže, a tímto způsobem by se obtisklo do celkového zpracování. Dokonce i vzhledem bublin a zvoleným typem písma autoři tento efekt podpořili, jak představuje Eisner: „*Jak se bubliny začaly používat ve větší míře, jejich obrysy začaly sloužit jako něco víc než jen pouhé obaly pro řeč. Brzy dostaly za úkol dodávat vyprávění význam a přenášet charakter zvuku.*“<sup>99</sup> V případě *Svaté Barbory* slouží k jistému odosobnění všech postav. Pro veškeré postavy, se kterými se setkáváme pouze skrze rámcové příběhy uvnitř Andreina oblouku, je toto odosobnění v souladu s celkovou vysokou ikonizací. O všech těchto postavách se dozvídáme pouze zprostředkovaně, od Andrei či mluvčí svatého Grálu, a tudíž je určitý distanc od těchto postav na místě. V případě příběhu samotné Andrei toto rozhodnutí koresponduje s její postupnou ztrátou vlastní identity v důsledku její obsese s Barbořinou kauzou.

Text je tedy téměř bez zvuků, ale ne úplně. Jednou z velmi mála výjimek je i strana 60, kde se objevuje cinkání tramvaje a zvonění telefonu (viz. obr.18).

---

<sup>98</sup> MCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*.

<sup>99</sup> EISNER, Will. *Comics and Sequential Art*.



18 - Příklad zvukových efektů ve Svaté Barboře

Tyto, i všechny ostatní zvuky v textu jsou však znázorněny ve stejném, neosobním, nekomiksovém stylu. Nekomiksovým jej označuji proto, že na rozdíl od valné většiny komiksů nepracuje s textem jako s obrázkem, kde citoslovce často přechází ve vizuální onomatopoiu, tedy že jejich vzhled napodobuje zvuk, který znázorňují. Pokud bychom se vrátili k McCloudovi a jeho slovníku komiksu, je to příklad ikonizace – z jednotlivých zvukomalebných slov se stávají samostatné ikony. Dle Eisnera „*písmo, zpracované graficky a ve službách příběhu, funguje jako rozšíření obrazu. V tomto kontextu tvoří atmosféru,*

---

narativní propojení a zastupuje zvuk“<sup>100</sup>. *Svatá Barbora* je dílo, které je postavené na velmi závažné pravdivé události, a je vyprávěno seriózním tónem, který by byl použitím podobných textových ikon negativně ovlivněn. Proto, pokud se v knize objevují, tak pouze jako nenápadný kontrastní text, psaný stejným písmem jako dialogy.

Pascal Lefevre píše, že „komiksy nemají zvukovou stopu: hudbu, hlasy a zvuky mohou naznačovat pouze nehybné a viditelné znaky (text, ideogramy, bubliny...) vytištěné na papíře. Podobné techniky je možné použít i ve filmu, ale v něm nefungují tak dobře. S výjimkou žertovných přístupů, jako je tomu v seriálu *Batman* (1966-68), onomatopoeie ve filmovém kontextu působí poněkud zvláštně“<sup>101</sup>. Ve *Svaté Barboře* by rozhodně působila zvláštně, a to ne pouze ve filmové adaptaci, ale i v grafickém románu samotném. Avšak s Lefevrovým tvrzením musím nesouhlasit, poněvadž onomatopoeie může ve filmu fungovat, a to i v kriticky uznávaných filmech. Lefevre tento text však napsal dříve, než vyšel do kin příklad, který chci uvést: *Scott Pilgrim proti zbytku světa* režiséra Edgara Wrighta<sup>102</sup>. *Scott Pilgrim* je jedním z filmů, které se vydaly cestou mediálně věrné adaptace. Mimo jiné používá i vizuální onomatopoeii, která však sedí do celkové stylizace snímku a nijak ji, z mého pohledu, nenarušuje. Na rozdíl od toho ve *Svaté Barboře* by tento prvek překážel, se svou okázalostí, barevností, a konotacemi k méně vážným komiksům. Z tohoto důvodu je *Svatá Barbora* těchto ikonů prostá.

Důležité pro moji adaptaci tedy je z hypotextu vyčíst, a porozumět, v jakém tónu se nese vyprávění a v kterém momentě je pro příběh zvuk nepostradatelný, ale rozhodně nebude finálním výsledkem film zbaven zvuků. Například v této části, kde postava Andrey už vykazuje známky odloučení od reality a také si splete zvuk tramvaje s vyzváněním na telefonu. Jedná se o dramatický efekt umožněn specifickou vlastností média, jelikož zvuk neslyšíme, pouze čteme jeho grafické a textové znázornění. Proto je jednoduché čtenáře překvapit, podobně jako Andreu, že „CRRR“ je v jeden moment zvonek tramvaje a v další chvíli už to stejné „CRRR“ vydává mobilní telefon. Ve filmovém zpracování je složitější takto překvapit diváka, ale rozhodně to je možné.

---

<sup>100</sup> EISNER, Will. *Comics and Sequential Art*.

<sup>101</sup> LEFÈVRE, Pascal. *Incompatible visual ontologies?: The problematic adaptation of drawn images*.

<sup>102</sup> WRIGHT, Edgar. *Scott Pilgrim proti zbytku světa*.

---

## 5 Závěr

Balázs tvrdí, že „filmař může použít existující umělecké dílo pouze jako surový materiál, nahlížet na něj ze specifického úhlu své vlastní umělecké tvorby, jako by to byla čistá realita, a nevěnovat pozornost formě, která již byla materiálu dána“<sup>103</sup>. Přesto, že s Balázsem souhlasím, že filmař má naprostou volnost při svém kreativním procesu, je tento výrok přímou antitezí mé práce. Já naopak tvrdím, že u textů, jakým je například *Svatá Barbora*, je mnohem cennější při adaptaci nezapomínat na formu, a médium, ve kterém je původní příběh vytvořen. Pokud tedy je naším cílem zachovat autorskou vizi, alespoň do jisté míry. Především, v případě *Svaté Barbory* je autorská enunciaci a užívání komiksových výrazových prostředků naprosto centrálním motivem narativu a hlavním důvodem mé angažovanosti. Na rozdíl od Balázse si nemyslím, že má čtenář svobodnou volbu v tomto ohledu, jelikož příběh, narativ, může přečíst a vnímat jen a pouze za předpokladu, že zároveň vnímá i enunciaci. Celkový dojem bude vždy ovlivněn i médiem a způsobem vyprávění, především pak ve vizuálním médiu. Jak píše Groensteen, „v příběhu založeném na obraze, jako ve filmu nebo komiksu, se každý prvek, ať už vizuální, jazykový nebo zvukový, plně podílí na naraci“<sup>104</sup>. Nejde tedy oddělit enunciaci a naraci, a pokud nejde oddělit, jsem zastáncem názoru, že v hypertextu by neměla původní enunciaci úplně vymizet.

Naopak, dle mého názoru se při adaptaci mezi médii, jako v našem případě mezi komiksem a filmem, měl brát na enunciaci a způsob vytváření narativu v hypertextu větší ohled. Tento přístup k adaptacím jsem pojmenoval mediální věrnost a touto prací se pokusil jej definovat a představit.

V praktické části jsem představil několik příkladů, jak komiksové prostředky a techniky, včetně ikony, panelu, rámování a ucelení, a autorskou enunciaci s nimi spojenou, převést do filmové podoby. Smyslem ale nikdy není mechanicky připodobnit vizuál filmu tomu komiksovému, bez hlubší myšlenky. Naopak, svým principem mediální věrnosti jsem

---

<sup>103</sup> BLUESTONE, George. *Novels into Film*.

<sup>104</sup> GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*.

---

se pokusil předvést, že důležitější je enunciaci porozumět a vyzdvihnout z ní autorskou myšlenku. U všeho se však jedná pouze o příklady, nikoli o pravidla. Tato práce nemá sloužit jako soubor pravidel, ani jako univerzálně použitelný návod na transmediální adaptování komiksové tvorby. To nebylo nikdy cílem, a není to dle mého názoru cíl dosažitelný. Z problematické snahy o ustanovení jednotné definice komiksu je jednoznačné, že komiks je médiem mnohostranným a různorodým, jenž využívá velkou škálu výrazových prostředků a významotvorných technik, které nelze ani obsáhnout všechny v jedné diplomové práci, což konečkonců platí i u filmu či jiných médií. Proto nebylo ambicí této práce vytvořit návod, ale spíše prozkoumat způsob, jakým přistupovat ke komiksu a představit možné techniky k adaptování jednoho samostatného textu. Jedná se o pouhý příklad možného přístupu, který vyhovoval specificky *Svaté Barboře*.

Samozřejmě, jak jsem ve své práci dokazoval, změny jsou při adaptaci nevyhnutelné. Platí to i pro adaptace v rámci jednoho znakového systému, jednoho média, jednoho módu; pro adaptace, které překonávají propast mezi jiným módem a médiem, je to o to víc nutností. Bluestone mluví o „*mutacích*“, pokud se jedná o změnu v homogenních konvencích, a o „*nevyhnutelných změnách*“ při přechodu z jazykového média do vizuálního<sup>105</sup>. Jak jsem výše demonstroval, komiks je médiem převážně vizuálním, ale film zase médiem audiovizuálním; komiks pracuje i s textem, zatímco současný film jen výjimečně. V konečném důsledku to znamená, že změny mezi médiem komiksu a médiem filmu musí být také nevyhnutelné – a tedy i v případě mého přístupu jsou změny očekávanou součástí.

Přesto, že jsem se rozhodl pro pojmenování „mediální věrnost“, je tedy nutné přijmout, že adaptace vždy bude proces změn. A jak jsem zmínil v kapitole 4.5, v případě delších textů, jakým je i *Svatá Barbora*, se bude často jednat o změny reduktivní. A to je v pořádku. Beineke tvrdí, že „*adaptční studie nejsou o vynášení polarizovaných soudů hodnoty, ale o analýze procesu, ideologie a metodologie*“<sup>106</sup>. I já nemám v úmyslu touto svou prací nikterak hodnotit adaptace a rozdělovat je jako věrné, či nevěrné, a smyslem mnou popsaného přístupu není stavět texty původní a texty adaptované do hierarchie.

---

<sup>105</sup> BLUESTONE, George. *Novels into Film*.

<sup>106</sup> BEINEKE, Colin. *Towards a Theory of Comic Book Adaptation*.

---

Adaptace bychom měli vnímat jako svá vlastní umělecká díla, které existují, a můžou existovat, bez hypotextů a věrnost těmto předchůdcům, ať už jen v rovině příběhu či v rovině enunciací a mediální specifity, je pouze na uměleckém rozhodnutí autora. Benjamin to popisuje následovně:

*„Adaptace má svou vlastní auru, své vlastní místo v čase a prostoru, svou jedinečnou existenci tam, kde se právě nachází.“<sup>107</sup>*

---

<sup>107</sup> BENJAMIN, Walter. *Illuminations*.

---

## Použité zdroje

1. ADLER, Silvia. Silence in the graphic novel. *Journal of Pragmatics* [online]. 2011, **43**(9), 2278-2285 [cit. 2023-12-31]. ISSN 03782166. Dostupné z: doi:10.1016/j.pragma.2010.11.012
2. Airline Safety Card For Ryanair com boeing 737-800. In: *Aviation Explorer* [online]. 2023 [cit. 2023-12-31]. Dostupné z: <https://www.aviationexplorer.com/airline-safety-cards-of-the-world/ryanair%20com%20boeing%20737-800.htm>
3. ANDERSON, Wes. *Grand Hotel Budapest*. Film. 20th Century Fox, 2014.
4. BAKER, Sean. *The Florida Project*. Film. A24, 2017.
5. BEATTY, Warren. *Dick Tracy*. Film. Buena Vista Pictures, 1990.
6. BEINEKE, Colin. *Towards a Theory of Comic Book Adaptation*. Lincoln, Nebraska, 2011. Diplomová práce. University of Nebraska, Faculty of the Graduate College.
7. BENJAMIN, Walter. *Illuminations*. Překlad Harry Zohn. New York: Schocken Books, 2007. ISBN 978-0-8052-0241-0.
8. BEYLIE, Claude. La bande dessinée est-elle un art ? *La Vie médicale*. Lettres et Médecins, 1964.
9. BLUESTONE, George. *Novels into Film*. 5th ed. Berkeley: University of California Press, 1957. ISBN 9780520001305.
10. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
11. COHEN, Michael. Dick Tracy: In pursuit of a comic book aesthetic. In: GORDON, Ian, Mark JANCOVICH a Matthew P. MCALLISTER. *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007, s. 13-36. ISBN 978-1-57806-977-4.
12. ČESKÁ AKADEMIE KOMIKSU [ČAK]. *Muriel* [online]. 2022 [cit. 2023-08-11]. Dostupné z: <https://muriel.cz>
13. DAIX, André. *Professeur Nimbus* [Komiks]. 1934.
14. DAWKINS, Richard. *Sobecký gen*. Praha: Mladá fronta, 1998. Kolumbus. ISBN 80-204-0730-8.
15. DUDLEY, Andrew. Adaptation. In: NAREMORE, James. *Film Adaptation*. New Jersey: Rutgers University Press, 2000, s. 28-37. ISBN 978-0813528144.



- 
16. EISNER, Will. *Comics and Sequential Art*. 19th ed. Tamarac: Poorhouse Press, 2000. ISBN #0-9614728-1-2.
  17. FOLEY, John. What's in a sign. In: MACKAY, E. Anne. *Signs of Orality: The Oral Tradition and Its Influence in the Greek and Roman World*. Leiden: Brill, 1999, s. 1-28. ISBN 978-90-04-11273-5.
  18. GENETTE, Gérard. *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1997. ISBN 0-8032-2168-1.
  19. GRIGGS, Yvonne. Adapting The Great Gatsby: Contesting the Boundaries of Classification. In: GRIGGS, Yvonne. *The Bloomsbury Introduction to Adaptation Studies*. London: Bloomsbury Publishing, 2016, s. 195-256. ISBN 978-1-4411-3848-4.
  20. GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007. ISBN 978-1-57806-925-5.
  21. HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation* [online]. New York: Routledge, 2006 [cit. 2023-12-30]. ISBN 9780203957721. Dostupné z: doi:10.4324/9780203957721
  22. CHATMAN, Seymour. What Novels Can Do That Films Can't (And Vice Versa). *Critical Inquiry*. The University of Chicago Press, 1980, **Autumn 1980**(Vol. 7), 121-140.
  23. KOVÁŘ, Vladimír. *Komiks a film: komikso - filmový slovník*. Praha, 2007. Bakalářská práce. Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta. Vedoucí práce Ivo Trajkov.
  24. KRAUS, Filip. *Komiksové adaptace ve filmu*. Praha, 2021. Bakalářská práce. Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby. Vedoucí práce Ondřej Javora.
  25. LEFÈVRE, Pascal. Incompatible visual ontologies?: The problematic adaptation of drawn images. In: GORDON, Ian, Mark JANCOVICH a Matthew P. MCALLISTER. *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007, s. 1-12. ISBN 978-1-57806-977-4.
  26. LEITCH, Thomas M. Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory. *Criticism*. Wayne State University Press, 2003, **Spring 2003**(45), 149-171.
  27. MAREŠ, Štěpán. *Zelený Raoul* [Komiks]. Reflex, 1995 - 2022.
  28. MAŠEK, Vojtěch, Marek ŠINDELKA a Marek POKORNÝ. *Svatá Barbora*. Praha: Lipník, 2016. ISBN 978-80-905679-7-9.

- 
29. MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
  30. MCFARLANE, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Oxford University Press, 1996. ISBN 9780198711513.
  31. NOLAN, Christopher. *Dunkerk*. Film. Warner Bros., 2017.
  32. SANDERS, Julie. *Adaptation and Appropriation: (The New Critical Idiom)*. 2nd ed. Routledge, 2015. ISBN 978-1138828995.
  33. SASKA, Jan. *Filmové postupy v komiksu*. Praha, 2016. Bakalářská práce. Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby. Vedoucí práce Vojtěch Mašek.
  34. STAM, Robert. Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. In: NAREMORE, James. *Film Adaptation*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2000, s. 54-76. ISBN 978-0813528144.
  35. STEJSKAL, Tomáš. Recenze: Komiks Svatá Barbora o kuřimské kauze je vrchol české tvorby. *Aktuálně.cz* [online]. 2018, **2018** [cit. 2023-12-16]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/komiks-svata-barbora-je-vrchol-ceske-tvorby-zkurimske-kauzy/r~b29b90a826a911e8b8efac1f6b220ee8/>
  36. TÖPFFER, Rodolphe. Ukázka tvorby Rodolpha Töpffera. In: COLLINS, Elle. *Comics Alliance* [online]. 2017 [cit. 2023-12-31]. Dostupné z: <https://comicsalliance.com/tribute-rodolphe-topffer/>
  37. VANDERBEKE, Dirk. It Was the Best of Two Worlds, It Was the Worst of Two Worlds: The Adaptation of Novels in Comics and Graphic Novels. In: GOGGIN, Joyce a Dan HASSLER-FOREST. *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*. Jefferson: McFarland, 2010, s. 104-118. ISBN 978-0786442942.
  38. WRIGHT, Edgar. *Scott Pilgrim proti zbytku světa*. Film. Universal Pictures, 2010.

