

U n i v e r z i t a P a l a c k é h o v O l o m o u c i

Filozofická fakulta

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

**Dobrodružný film jako specifický případ adaptací  
francouzských komiksů po roce 2000**

Bakalářská práce

Autor: Kateřina Burová

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Olomouc 2013

### Prohlášení

Místopřísežně prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma: „Dobrodružný film jako specifický případ adaptací francouzských komiksů po roce 2000“ vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne .....

Podpis .....

Chtěla bych tímto poděkovat vedoucímu své práce Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D. za trpělivost, připomínky a cenné rady. Další mé poděkování patří mé rodině, která mě ve studiu podporovala a přátelům, kteří mě při studiu rozptylovali.

## Obsah

1. Úvod .....	5
1.1. Vymezení tématu .....	6
1.2. Kritické vymezení literatury .....	7
1.3. Zvolená metodologie .....	9
2. Komparativní analýza filmu Asterix a Obelix: Mise Kleopatry a jeho předlohy .....	11
2.1. Komparace narativů .....	11
2.2. Vizualní styl .....	12
2.3. Komika .....	16
3. Komparativní analýza filmu Asterix a Olympijské hry a jeho předlohy .....	18
3.1. Komparace narativů .....	18
3.2. Vizualní styl .....	19
3.3. Komika .....	23
4. Komparativní analýza filmu Asterix a Obelix: Ve službách jejího veličenství a jeho předlohy .....	25
4.1. Komparace narativů .....	25
4.2. Vizualní styl .....	26
4.3. Komika .....	30
5. Komparativní analýza filmu Tajemství mumie a jeho předlohy .....	32
5.1. Komparace narativů .....	32
5.2. Vizualní styl .....	33
5.3. Komika .....	38
6. Závěr .....	40
7. Resumé .....	43
8. Seznam pramenů a literatury .....	44
8.1. Seznam použité literatury .....	44
8.2. Seznam použitých pramenů .....	47

# 1. Úvod

Ve své bakalářské práci *Dobrodružný film jako specifický případ adaptací francouzských komiksů po roce 2000* provedu analýzu několika vybraných nejtypičtějším filmů tohoto specifického subžánru: *Asterix a Obelix: Mise Kleopatra* (Alain Chabat, 2002), *Asterix a Olympijské hry* (Frédéric Forestier, Thomas Langmann, 2008), *Asterix a Obelix ve službách jejího veličenstva* (Laurent Tirard, 2012) a *Tajemství mumie* (Luc Besson, 2010).<sup>1</sup> Cílem práce bude určit a analyzovat typické prvky, které jsou převzaty z komiksové předlohy a ovlivňují formu filmu.

Přestože se francouzská zlatá éra komiksu datuje do šedesátých a sedmdesátých let dvacátého století,<sup>2</sup> díla vzniklá právě v tomto období jsou dosud čtenářsky stále přitažlivá. I proto jsou tyto komiksy stále populární jako předloha k filmům a dodnes filmaře inspirují natolik, že jsou ochotni je adaptovat a přiblížit novému publiku. Od roku 2000 do dnes vzniklo ve Francii nejméně dvacet žánrově rozličných filmových adaptací čtenářsky úspěšných komiksových předloh.

Rozdíly v evropském a americkém komiksu jsou znatelné od vzniku média. Nejvýraznější posun se projevuje během druhé světové války, kde evropská varianta ustrnula a vyvíjela se znatelně pomaleji než komiks americký. Nakonec od americké odnože převzala několik formálních prvků a měnila se po svém. Převzala například formu stripu nebo běžné používání bublin uvnitř vinět.<sup>3</sup> Tento stylový rozdíl je i v současnosti znatelný například ve výběru hlavního hrdiny série. Dodnes je francouzská komiksová kultura v Evropě vnímána jako jedna z nejsilnějších. I tvůrci filmové nové vlny uznávali komiksovou spřízněnost s filmem a snažili se o prosazení vnímání komiksu jako samostatného umění.<sup>4</sup> Stejně jako cesta filmu, byla i cesta komiksu složitá. Ve Francii a v Belgii je přijetí komiksu nejsilnější. Ve francouzském Angoulême a belgickém Bruselu vznikla dvě centra komiksu,<sup>5</sup> jejichž účelem je

---

<sup>1</sup> Původně jsem zamýšlela zpracovat ještě pátou analýzu filmu *Sur la piste du Marsupilami* (Alain Chabat, 2012). Nakonec jsem se rozhodla ji nezařazovat. Nevychází z žádného již existujícího alba a adaptuje pouze hlavní postavu komiksu. Díky tomu film není pro mou práci relevantní.

<sup>2</sup> KRUMML, Milan. *Comics: stručné dějiny*. 1. vyd. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, 2007, s. 215 - 216. ISBN 80-86839-12-5.

<sup>3</sup> Tamtéž, str. 85.

<sup>4</sup> Tamtéž, str. 215.

<sup>5</sup> V Belgii bylo Centre de la Bande dessinée založeno v roce 1984. Ve stejném roce se objevuje ve Francii iniciativa k založení Le Centre national de la Bande dessinée et de l'image. Centrum je otevřeno v roce 1989.

La collection du musée. In: *La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image* [online]. [cit. 2013-03-11]. Dostupné z: <http://www.citebd.org/spip.php?article82>

rozšíření a uchování komiksového kulturního dědictví a podněcování další tvorby. Angoulême je od roku 1974 pořadatelem mezinárodního komiksového festivalu, který představuje tvorbu nových a zavedených autorů, ale udílí i ceny Fauve d'Angoulême.<sup>6</sup> Francouzský komiks a jeho historie má tedy v evropské kultuře nepopíratelně silné místo, stejně tak jako francouzský film má nepopíratelné místo v dějinách filmu.

Ke spojení obou médií adaptací dochází od jejich počátků. Jakkoliv se zdají adaptace komiksu do filmového média nové, není tomu tak. Jako vůbec první adaptace je považován film Edwina S. Portera *Sny zlomyslníkovy (Dream of a Rarebit fiend, 1906)* podle stejnojmenného komiksu Winsora McCaye.<sup>7</sup> Naopak byl komiks ovlivňován také filmem, díky kterému začala postava Supermana létat.<sup>8</sup>

## 1.1. Vymezení tématu

Dobrodružný komiks patří mezi nejčastější adaptace do filmu, proto se zaměřuji právě na tento žánr. Navíc takto vymezená skupina obsahuje ty nejznámější a nejpopulárnější tituly.<sup>9</sup> Jejich adaptace jsou pro známost předlohy velice obtížně pojímané neotřele. Práci věnuji francouzskému komiksu jednak proto, že mým druhým studijním oborem je francouzská filologie a také proto, že většina prací zabývajících se adaptacemi komiksu do filmu, se zaměřuje na tvorbu Hollywoodu a adaptace

---

Un chef d'œuvre Art Nouveau. In: *Centre Belge de la Bande Dessinée* [online]. [cit. 2013-03-11]. Dostupné z: <http://www.cbbd.be/fr/cbbd/un-chef-d-oeuvre-art-nouveau>

<sup>6</sup> Les prix du festival. In: *Angoulême: Festival international de la bande dessinée* [online]. [cit. 2013-03-29]. Dostupné z: <http://www.bdangouleme.com/31,les-prix-competition-officielle>

<sup>7</sup> KRUMML, Milan. *Comics: stručné dějiny*. 1. vyd. Praha : Martin Trojan - 3-JAN, 2007, s. 28. ISBN 80-86839-12-5.

<sup>8</sup> Tamtéž, str. 105.

<sup>9</sup> Samozřejmě se najdou i výjimky, kdy jsou adaptovány i jiné žánry, jako například Poulet aux prunes, jehož filmová adaptace byla uvedena i u nás v rámci festivalu francouzského filmu. Stále se jedná o známý komiks ve Francii dobře známého autora. A jak se u adaptací komiksu dobře ukazuje, v populární kultuře filmu je atraktivita hlavním prvkem. Z mnou analyzovaných adaptací byla divácky nejúspěšnější ta Alaina Chabata Asterix a Obelix: Mise Kleopatry (2002), jejíž návštěvnost jenom ve Francii přesáhla 14,3 milionu s výdělkem 74,1 milionu dolarů. Výdělek dalšího filmu je poněkud nižší (60,8 milionu dolarů), nižší je také výdělek poslední adaptace Asterix a Obelix ve službách jejího veličenstva (Laurent Tirard, 2012) 33,8 milionu dolarů. Nejnižší návštěvnost měl film Tajemství mumie (Luc Besson, 2010), který ve Francii vidělo 1,6 milionu diváků.

Film information: Admissions (Market: France). In: *Lumiere: Data base on admissions of films released in Europe* [online]. [cit. 2013-03-30]. Dostupné z:

[http://lumiere.obs.coe.int/web/film\\_info/?id=18690&market=FR](http://lumiere.obs.coe.int/web/film_info/?id=18690&market=FR)

France and Algeria, Monaco, Morocco and Tunisia all time openings. In: *Box Office Mojo* [online]. [cit. 2013-03-30]. Dostupné z:

<http://www.boxofficemojo.com/intl/france/opening/?sort=gross&order=DESC&p=.htm>

Astérix et Obélix: Au service de sa majesté. In: *Box Office Mojo* [online]. [cit. 2013-03-30]. Dostupné z:

[http://www.boxofficemojo.com/movies/intl/?id=\\_fASTRIXETOBLIXA01&country=FR&wk=2012W42&id=\\_fASTRIXETOBLIXA01&p=.htm](http://www.boxofficemojo.com/movies/intl/?id=_fASTRIXETOBLIXA01&country=FR&wk=2012W42&id=_fASTRIXETOBLIXA01&p=.htm)

amerických grafických románů. Tématika adaptace francouzského komiksu v evropské produkci nebyla příliš zpracována.

Ve své práci nebudu rozlišovat mezi francouzským a belgickým původem alb. Hranice je občas neznatelná. Obě kultury mají velmi podobný postoj ke komiksu. Mnohdy se jeho původ určuje podle původu autora a stejně často je toto rozdělení, díky pohybu autorů i děl, příliš složité.

Zužuji svůj výběr také časově: po roce 2000. Tento výběr vymezuje relevantní skupinu filmů, jejichž analýza nebude překračovat rozsah bakalářské práce, ale zároveň poskytne dostatek adaptací stylově rozdílných autorů a děl. Uderzeho a Goscinnyho alba jsou považována za tradiční francouzský komiks. Spoluvytvářeli jeho podobu i podmínky tvorby. Asterixova dobrodružství jsou přeložena do mnoha jazyků a jsou známá i u nás. Tardiho tvorba se od předchozích umělců liší, nejen vizuálně, ale i pojetím narativu, který je mnohem složitější.

## 1.2. Kritické vymezení literatury

Většina teoretické literatury zabývající se komiksem a jejich adaptacemi, je orientovaná právě na americký komiks a jeho americké adaptace. Vzhledem k tématu mé práce, jsem se při výběru literatury upnula právě na takové, které jsou zacílené na evropský komiks, jeho formu a styl nebo takových, které ke komiksu přistupují obecně a hledají pravidla jeho fungování jako samostatného média. Pracuji i s literaturou vztahující se k americkému komiksu, pokud je relevantní i pro evropskou tvorbu či objasňuje nějaké obecné principy a přístupy.<sup>10</sup>

Hlavní teoretickou statí o komiksu, ze které ve své práci vycházím, je *Stavba komiksu* Thierry Groensteena, která byla přeložena do českého jazyka a je spolu s pracemi Scotta McClouda<sup>11</sup> a Willa Eisnera<sup>12</sup> považována za nejvýznamnější teoretické práce o komiksu vůbec. Při analýze komiksu vycházím z jeho terminologie, tak jak byla přeložena do češtiny. Přebírám jeho termíny označující políčka komiksu jako vinětu, pás vinět jako strip a soubor vinět na jedné straně jako planche. Navíc používám pojem bublina, který označuje ohraničený text uvnitř viněty a pojem onomatopoeia ve smyslu jazykových onomatopoií, v komiksu uplatňovaných jako samostatný vizuální prostředek.

---

<sup>10</sup> Jako Scott McCloud *Jak číst komiks*, Will Eisner *Sekvenční umění (Sequential art)* a Thomas Inge *Komiks jako kultura (Comics as Culture)*: v těchto dílech nebo jejich částech je zpracována tematika komiksu jako samostatně fungujícího média.

<sup>11</sup> MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha : BB/art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

<sup>12</sup> EISNER, Will. *Comics and Sequential art: Principles and Practice of the Worlds Most Popular Art Form*. Tamarac, Florida : Poorhouse Press, 1985. 163 s. ISBN 09-614-7281-2.

Groensteen velice často pro definování prvků komiksu hledá paralely ve filmové teorii a často odkazuje i k filmovým teoretikům. Stejně tak cituje evropské tvůrce komiksu a hledá ukázky z jejich děl. Proto jeho práci považuji za relevantní při mé analýze adaptací do filmu. Klade si otázky, které vedou k ustanovení komiksu jako samostatného umění. Některé z nich se přímo týkají i filmového média. Snaží se dokázat, že viněta komiksu není ekvivalentem filmového záběru, ale že se nachází někde mezi záběrem a fotogramem a různě se přibližuje víc prvému, někde víc druhému.<sup>13</sup> Jak je tomu ovšem u filmových adaptací komiksu, kde se myšlenka pojímat viněty jako "storyboard" přímo nabízí? Zaměřuji se na možnou adaptaci jedné viněty do jednoho záběru a určuji, jaké viněty je možné do filmového obrazu přímo převést.

Od Lindy Hutcheonové, přebírám přístup k adaptaci, jež se neomezuje pouze na porovnávání fabule a syžetu obou zpracování, ale který se snaží posuzovat předlohu i adaptaci autonomně.<sup>14</sup> Komiks je na rozdíl od beletrie syntézou textu a obrazu. Obraz zanechává ve čtenáři silný dojem, podle Groensteena je dokonce dominantnější než text<sup>15</sup> už jen proto, že zaujímá větší prostor než psané slovo. Při četbě beletrie, je čtenáři ponechán prostor pro vlastní fantazii, může si představovat vzhled postav nebo prostředí. Komiks tento imaginární prostor úplně vyplňuje, tvůrce má veškerou moc při jejich ztvárnění. Podobně je tomu i u filmu. Zajímá mě proto také adaptace mizanscény komiksu do filmu, co je podle tvůrců nutné převést do filmového zpracování a co zůstává plně prvkem komiksu. Hlavní otázka kapitol věnovaných vizuálnímu stylu zní: jak moc se v adaptované látce filmu vizuálně projevuje předem stanovená vizuální stránka komiksu?

Filmové názvosloví čerpám z publikace *Umění filmu*<sup>16</sup> Davida Bordwella a Kristin Thompsonové. Využívám pojmy jako soudržnost filmu, heterodiegetický a homodiegetický vypravěč stejně jako velikosti záběrů a jinou základní terminologii.

Nejlepšího hodnocení kritiky<sup>17</sup> dosáhl film *Asterix a Obelix: Mise Kleoptra* (Alain Chabat, 2002), na kterém byla nejvíce oceňována přesná adaptace jak vizuálních, tak humoristických prvků. Nejhorší kritické přijetí filmu<sup>18</sup> měl snímek *Asterix a Olympijské hry* (*Frederic Forestier, Thomas Langmann, 2008*), kterému bylo hlavně

---

<sup>13</sup> GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. 1. vyd. Brno : Host, 2005, s. 42. ISBN 80-7294-141-0.

<sup>14</sup> HUTCHEON, Linda. *A theory of adaptation*. New York : Routledge, 2006, s. 2-9. ISBN 0203957725.

<sup>15</sup> GROENSTEEN, cit. 13, s. 20.

<sup>16</sup> BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2011. 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

<sup>17</sup> *Astérix et Obélix : Mission Cleopâtre: Critiques presse*. In: Allocine [online]. [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-28537/critiques/presse/>

<sup>18</sup> *Astérix aux Jeux Olympiques: Critiques*. *Premiere* [online]. [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://www.premiere.fr/film/Asterix-Aux-Jeux-Olympiques-456987/%28affichage%29/press>



vyčítáno obsazení Clovise Cornillaca do role Asterixe a odklon od původního vzhledu postavy. Navrácení postavě jejích charakteristických rysů bylo naopak oceňováno<sup>19</sup> v poslední adaptaci série o Asterixovi. V té hlavní postavu ztvárnil Edouard Baer. Ohlasy tohoto filmu a filmu Luca Bessona *Tajemství mumie*<sup>20</sup> nebyly ve většině případů výrazně kladné ani záporné.

### 1.3. Zvolená metodologie

Ve své práci jsem se rozhodla daná díla nejdříve podrobit analýze stylu a narativu a v závěru vzájemně porovnat zvolené přístupy tvůrců. K analýze filmu jsem si zvolila neoformalismus, protože tato metoda umožňuje uzpůsobit jednotlivé parametry analýzy vybranému tématu. Hledám ve filmech ozvláštnění, která jsou remediována z komiksu a ovlivňují tak přímo či nepřímo formu filmových adaptací.

Při analýze filmu jsem držela prací Davida Bordwella a Kristin Thompsonové,<sup>21</sup> kteří patří k hlavním představitelům neoformalismu. Během analýzy komiksu se budu držet analýzy podle Thierry Groensteena, která by se, svým rozkládáním na základní prvky a hledáním spojitostí mezi nimi, také dala nazvat jako formalistická. Tito teoretici obou médií spojují přístup po formální stránce. Jejich propojení mi tedy dovoluje zkoumání vlivu formální stránky jednoho média na druhé.

Dominantou analyzovaných filmů je spojení s vizuálně výraznou, komiksovou předlohou, ke které všechny vědomě odkazují a přejímají její formální struktury. Vizuální rozvržení komiksu se tak promítá do vizuální stránky filmu.

Budu hledat paralely mezi komiksovou předlohou a její filmovou adaptací, a to hlavně vizuální vliv předlohy na konečnou podobu filmu. Jednotlivé analýzy rozdělují na části o adaptaci narativních prvků, vizuální podobnost a převedení viněty komiksu do filmového záběru. Thierry Groensteen se ve své teoretické práci o komiksu vymezuje k pojetí jedné viněty komiksu, jako jednoho filmového záběru.<sup>22</sup> Tak jednoduchý není ani film ani komiks, ale bude mne zajímat, zda lze najít tuto paralelu, při srovnání komiksu a jeho filmové adaptace. Poslední část věnuji přenesení komiky komiksu do filmové podoby, protože hlavně v komiksově sérii o Asterixovi tvoří jeden z jejích charakteristických prvků. Všechny vybrané filmy s původním pojetím komiky pracují.

---

<sup>19</sup> Astérix et Obélix : Au service de Sa Majesté (3D): Critiques. *Premiere* [online]. [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://www.premiere.fr/film/Asterix-et-Obelix-Au-service-de-Sa-Majeste-3D-2234589/%28affichage%29/press>

<sup>20</sup> Adèle Blanc-Sec: Critiques. *Premiere* [online]. [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://www.premiere.fr/film/Adele-Blanc-Sec-1796837/%28affichage%29/press>

<sup>21</sup> BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2011. 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace: časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. Praha, 1998, roč. 10, č. 1, s. 5-36. ISSN 0862-397x.

<sup>22</sup> GROENSTEEN, cit. 13, s. 41.

Hlavní část práce tvoří samotná analýza a komparace jednotlivých komiksů s jejich adaptacemi. Ty následně porovnáme mezi sebou a vyhledáme stěžejní rozdíly, které v závěru srovnáme s předpokládanými výsledky a potvrdíme výchozí tezi, čímž naplníme cíl práce, jímž je odhalení vlivu adaptované komiksové formy na strukturu filmu.

## 2. Komparativní analýza filmu *Asterix a Obelix: Mise Kleopatra* a jeho předlohy

### 2.1. Komparace narativů

Narativ filmu *Asterix a Obelix: Mise Kleopatra* přímo vychází z komiksové předlohy *Asterix a Kleopatra*. Stavba fabule i syžetu jsou velice podobné, přesto nejsou adaptovány zcela doslovně. Fabule adaptace je oproti předloze pozměněna především proto, aby lépe vyhovovala potřebám filmového média. Režisér a scenárista v jedné osobě, Alain Chabat ji několikrát rozšiřuje o nové postavy, jejichž narativními liniemi propojuje původně samostatně stojící anekdoty. Ty v komiksu nemají jiný účel než pobavit čtenáře a nijak nepodporují rozvinutí děje. Stavba syžetu filmové adaptace vychází přímo ze syžetu předlohy a je tvořena jednou hlavní linií, jejíž vývoj je chronologický. Sleduje příběh architekta Numérobise a tři hlavní postavy Galů: Asterixe, Obelixe a Panoramixe. Jak už jsem zmínila, je doplňována několika liniemi vedlejšími.

Vedlejší linie vyplývají z předlohy nebo jsou nově vytvářeny z anekdotických vsuvek. Z předlohy je použita linie sledující Kleopatru, Césara nebo Amonfobise a jeho pomocníka. Vzhledem k tomu, že jsou rozpracovány již v předloze, podporují rozvinutí děje a nijak negativně neovlivňují plynulost příběhu.

Anekdoty použité jako vedlejší linie vycházejí ze syžetu komiksu, kde tato technika nijak nenarušuje soudržnost příběhu. Ve filmu se ovšem podílí na jeho nesourodosti. Rozdíl je dobře znatelný při porovnání použití anekdoty, tak jak je zamýšlena v komiksu a jak je převedena do filmu. Anekdota o ulomení nosu Sfingy Obelixem přirozeně zapadá do celkového rámce fabule. Podobně jako v komiksu se už nikde neopakuje. Naopak rozšíření anekdoty o Malococsissovi, vycházející z komiksové ukázky Numérobisovy neschopnosti, přerušuje rozvoj děje. Účelově působí pouze poprvé. Její opakované použití naopak narušuje soudržnost fabule celého filmu.

Několik vedlejších postav se liší od původního textu významem při zapojení do děje. Tento rozdíl je zapříčiněn tím, že se jedná o postavy nové, vyloženě účelové, které mají pouze epizodní roli. Tak je tomu v případě několikanásobného zapojení postavy Malococsisse, jehož postava je vytvořena pro potřeby filmu. Další vedlejší postavy nepocházející z komiksu jsou například Kleopatřiny konkubíny, Numérobisův pomocník Otis, jež nahrazuje původního písaře, císařův poradce Caius Ceplus nebo vůdkyně vzbouřených dělníků Itineris. Hlavní postavy zůstávají stejné v obou verzích.

Částečně také používá komiksového extra-heterodiegetického vypravěče, jehož původní funkcí v komiksu je popis. Ve filmovém zpracování je zastoupen hlasem Pierra Tcherna, který se podílel i na výrobě mnoha animovaných verzí Asterixových dobrodružství,<sup>23</sup> jako například na scénáři animovaného filmu *12 úkolů pro Asterixe* (René Goscinny, Albert Uderzo, 1976). Objevení jeho hlasu ve filmu tak diváku, znalému předchozí adaptace v původním znění, implikuje toto spojení. Přestože v komiksu Uderza a Goscinnyho není vypravěč zastoupen postavou, ale pouze vysvětlujícími bublinami, zastává také podstatnou roli při vytváření vtipu. Kromě pro vypravěče typických popisů změny času a prostoru komentuje humorné situace odehrávající se na vinětách. Ve filmu je postava vypravěče využita zdatelně méně než v předloze, jelikož nezastává hledisko žádné z postav. Vypravěčovy vstupy se omezují na uvedení změny prostředí, přímá spoluúčasť na humorné situaci je použita částečně dvakrát. Poprvé hned v úvodu filmu recitací básně o kráse Nilu a Kleopatry, která je dále ve filmu citována například Otisem. Podruhé jeho popis uvozuje plavbu Galů do Egypta a ve výčtu cestovatelů tázavě zmiňuje i Idefixe, jehož přítomnost na palubě je vzápětí odhalena.

## 2.2. Vizuální styl

### 2.2.1. Kompozice mizanscény

Inspirace komiksem je dobře patrná také u vzhledu postav, prostředí a kompozice obrazu. Groensteen odmítá srovnání filmového záběru a jedné komiksové viněty.<sup>24</sup> Jedinou příležitostí, kdy tyto dva prvky mohou být ztotožněny, je převedení viněty ustavující čas nebo prostředí. Tvůrce komiksu se jejich užitím vyhýbá nutnosti tyto změny komentovat v textu. Stejnou funkci si zachovávají i obdobné filmové záběry. Takto doslovně jsou převedeny například dvě viněty zobrazující příjezd lodi vezoucí Galy do Egypta. Viněty na sebe přímo nenavazují, stejně jako filmové záběry jsou rozděleny polocelkem na postavy vedoucí dialog. První viněta dialog uvozuje zmínkou o záři na obzoru, jež vydává maják na ostrově Faru. Do filmu je převedena doslovně. Neodehrává se na ní žádná přímá akce, stejně jako na vinětě s ranním příjezdem. Je předcházena záběrem na vycházející slunce a panoramatickým záběrem na město, který za ním následuje. Viněta má rozsah stripu, proto by ve filmu bylo k jeho doslovnému převodu zapotřebí nejméně velkého celku s travelingem. Ve statickém záběru je viněta zkrácena. Její výpovědní hodnota se nemění, a proto může poskytovat příklad spojení záběru s vinětou. Filmová kompozice je zrcadlově obrácena.

---

<sup>23</sup> Les 12 travaux d'Astérix. In: Asterix: *Le site officiel* [online]. [cit. 2013-02-27]. Dostupné z: <http://www.asterix.com/cinema/dessins-animes/12-travaux.html>

<sup>24</sup> GROENSTEEN, cit. 13, s. 41.

Viněta slouží jako předloha minimálně záběrové sekvenci či scéně. Díky své schopnosti pojmut více akcí zároveň může být rozdělena a zároveň zachována kompozice jejího obrazu. Tak je tomu například při použití viněty se třemi piráty, kteří si právě potopili vlastní loď. S komiksovým principem Groensteena „každý žije v čase své bubliny“<sup>25</sup> piráti komentují nastalou situaci a další se zároveň potápí, to vše na prostoru jedné viněty. Ve filmu by její doslovné přenesení do jednoho záběru působilo nepřirozeně. Proto je rozdělena na dva záběry (viz obr. 1). Každý z nich zachycuje adekvátní akci. Použití prostorového rozvržení se vůbec nemění. Rozzáběrování pouze odpovídá rozdělení více akcí obsáhlé na jedné vinětě.



Obr. 1 Rozfázování viněty podle obsažených akcí do záběrů.

Některé stripy jsou použity zcela doslovně. Netýká se to jen textové stránky, ale hlavně té vizuální. Fungují totiž na podobném principu jako filmový záběr a zobrazují jednu akci na více sousledných viněťách. Strip vinět tak může být použit za účelem přenesení bezeslovného vtipu, jako je tomu v případě trubače, jemuž kolem hlavy obtočí rozlícený dav jeho trubku.



Obr. 2 Amonfobis s pomocníkem: přenesení kompozice.

Chabat pracuje také s pozměněním prostředí a zanecháním kompozice obrazu viněty. Jako v případě dialogu Amonfobise s jeho pomocníkem Nexusisem, jehož účel

<sup>25</sup> GROENSTEEN, cit. 13, s. 161.

je pozměněn. V komiksu zaujímá prostor dvou stripů na protilehlých stranách. Ve filmu je zachováno barevné ladění scény a kompozice postav v ní (viz obr. 2). Tak jako na vinětách jsou v záběru obě postavy najednou a zaujímají stejnou část snímaného prostoru. Vizuálně se kompozice záběru a stripu liší počátečním zrcadlovým postavením postav a jejich méně složitým pohybem. Ten je v komiksu naznačen pouze liniemi, ne přímou změnou polohy postav ve vinětě.

### 2.2.2. Vzhled postav

Vizuální podoba postav je převzata ve velké míře z komiksové předlohy. Vzhled hlavních postav, vyskytujících se v celé sérii alb, je daný a v adaptaci se mění minimálně. Ve filmu Alaina Chabata jsou u nich pozměněny pouze detaily, většinou na kostýmech. Rozchází se například v barevnosti a stylu Obelixova opasku. Barevnost a jiné výrazné prvky oděvu jsou zachovány, protože jsou s postavami spjaty a stávají se jejich atributy, díky kterým jsou pro čtenáře i diváka ihned dobře identifikovatelné. Vzhled hlavních tří postav Galů je pro ně charakteristický, a proto neměnný.

U vedlejších postav, které se v komiksu nevyskytují pravidelně, mají tvůrci adaptace při jejich převodu zřetelnější volnost. Nejvýraznější odklon od předlohy je u postavy Numérobise. V komiksové předloze je to malý podsaditý muž středního věku. Ve filmu je zosobněn Jamelem Debbouzem, kterému v době natáčení bylo dvacet sedm let a je menší štíhlé postavy. U žádné jiné postavy nejsou její rysy tak výrazně pozměněny.

Největší změny se týkají většinou oblasti kostýmů. Předloha pracuje s jednoduchými oděvy, které lehce variují a jsou inspirovány dobovou módou. Filmová adaptace používá zdobenější a složitější šaty. Kleopatřiny róby a pokrývky hlavy vycházejí z dnešní módy, zdobené jsou motivy starověkého Egypta. Mají hluboké výstřihy a jsou velmi odhalující. Bílá je spolu se zlatou jednou ze základních barev objevujících se na kostýmech Egyptanů. Numérobisův v komiksu jednoduchý šat je ve filmu také mnohem zdobenější a dominuje mu plisovaný bílý plášť se zlatými doplňky. Složitost Amonfobisova hábitu je ve filmu komentován jeho pomocníkem Nexusisem. Je zachována jeho zelená barva a zlatý límeček, navíc je však zdoben okružím vyztužujícím spodní okraj hábitu a četnými našitými kobrami.

Přes zdánlivý odklon od předlohy je vždy zachována minimálně barevnost oděvů. Ozdobné prvky nejsou také vždy pojímány realisticky, jako například kobry a okruží na Amonfobisově šatu, které zesměšňují jeho zápornou postavu. Odkazuje to tak k obraznosti komiksové předlohy, jež je místy až schematická.

### 2.2.3. Komparace prostředí

V komiksu *Asterix a Kleopatra* stejně jako v jeho adaptaci je hlavní lokací děje Alexandrie a její přilehlé okolí. Většina příběhu se odehrává v Kleopatřině paláci nebo v jeho blízkosti, na staveništi nového paláce v poušti. Hlavní sál Kleopatřina paláce má stejnou dominantu jako v předloze, a to vysokého orla s rozpjatými křídly v pozadí královnina trůnu. Jinak blíže neurčená výzdoba hieroglyfy a nástěnnými malbami v pískové barvě je ve filmu doplněna o mramorové sloupoví, leštěnou podlahu a klec s krokodýly.

Prostředí v komiksu je většinou zjednodušené jako vzhled samotných postav. Realistická kresba je použita zřídka. Hlavním prvkem ukotvujícím vzhled prostředí je kontrast modrého nebe s pískovým okolím, popřípadě s postavami. Stejně je tomu i ve filmovém zpracování.

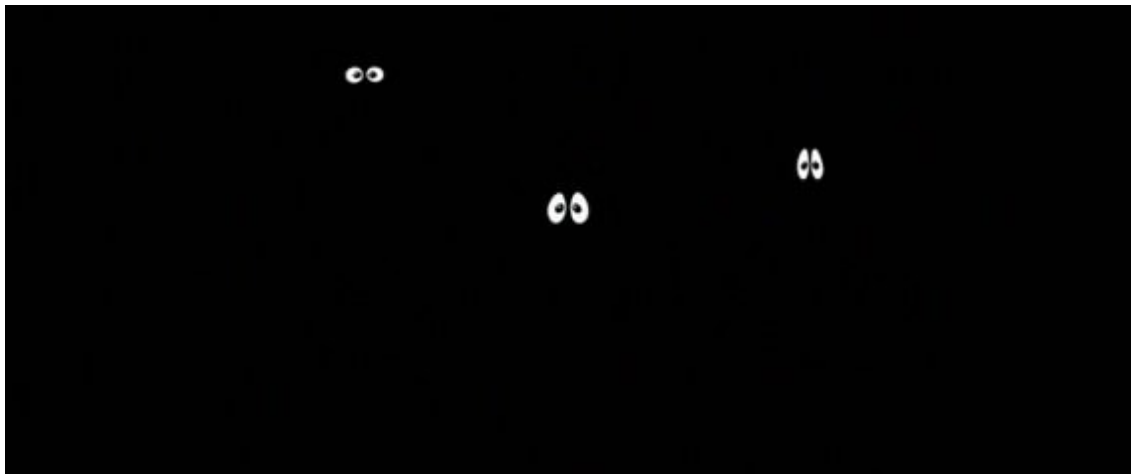
### 2.2.4. Přenesení komiksových vizuálních prvků

Uderzeho vizuální styl využívá často onomatopoií či linek vyjadřujících pohyb a emoce postav. Avšak tyto prvky jsou používány zcela přirozeně, nenápadně, málokdy ve vinětě zaujímají dominantní postavení. V albu *Asterix a Kleopatra* pracuje s výrazným vzhledem egyptských hieroglyfů. První dialogy Egyptanů jsou psány v tomto znakovém písmu, dokud vypravěč tento jev neokomentuje. Po té je písmo v bublinách Egyptanů změněno na latinku. Přesto se znakové písmo v bublinách několikrát objeví, když není záměrem, aby čtenář rozuměl. Tento vizuální odkaz není ve filmové verzi použit, je převeden do mluveného slova, postavy promlouvají Egyptsky. Stejně je to i s převedením onomatopoií, která Uderzo nepoužívá nijak výrazně. Linie vyjadřující pohyb objektů jsou v adaptaci použity pouze jednou, a to při Obelixově proražení kamenných dveří hrobky v pyramidě. Vyjadřují nesmírnou rychlost pohybu díky požití kouzelného nápoje. Podobně zůstane po konzumaci nápoje za Asterixem obláček dýmu jako obrys jeho těla, když běží se zprávou ke Kleopatře.

Přestože je *Asterix a Obelix: Mise Kleopatra* hraným filmem, odkazuje ke kreslené předloze hned ve třech scénách, které jsou animované. Když Idefix vyvádí po tmě Galy z pyramidy a zhasne poslední louč, ve tmě se objeví pouze animované oči hrdinů (viz obr. 3). Ty jsou nakresleny podle komiksu, proto je pro diváka jednoduché podle nich postavy rozeznat. Nastává pobíhání ve tmě po pyramidě, ukončené nalezením východu, kdy se obraz opět mění na hranou verzi. V této sekvenci je děj zprostředkován pouze pomocí animovaných očí pohybujících se v tmavém prostoru.

Další scéna využívající animace je sázení kouzelných semen v zahradách nedokončeného paláce. Ta má působit dojmem stínohry. Animace rychle rostoucích rostlin je synchronizována s herectvím Jamela Debbouze, který tyto palmy sází

a nakonec na jedné z nich uvízne. Podobně je animována poslední animovaná scéna, která je komentována monologem vypravěče, kde egyptští dělníci spolu s římskými vojáky dokončují stavbu paláce. Její podoba je ovšem oproti předchozí popsané scéně značně stylizována. Postavy i prostředí jsou zjednodušeny a vzhledově tak připomínají hieroglyfy, ke kterým několikrát v bublinách odkazuje komiks.<sup>26</sup>



Obr. 3 Použití animace jako odkaz ke kreslené předloze.

### 2.3. Komika

Komika komiksové série Asterixova dobrodružství je specifická svým důrazem na intertextuální odkazy nejen k jiným dílům, ale také k historickým událostem. Autoři komiksu bohatě zpracovávají komiku jazykovou stejně jako tematickou. Filmové zpracování tyto odkazy často používá. Ve filmu lze najít odkazy na Monu Lisu stejně jako film Matrix nebo osobnost Malcolma X. Filmové zpracování používá i odkazy intratextuální. Karikuje filmové žánry, jako jsou western nebo asijské bojové filmy. Tyto parodické prvky jsou dotvářeny použitím typické nediegetické hudby.

Zdrojem inspirace Goscinyho komiky jsou často historické postavy, události i starověké objekty, směřuje k tomu i dobové ukotvení příběhu 50 let př. n. l. Jména galských postav jsou opatřena koncovkou -ix, inspirovanou jménem slavného galského vůdce Vencingetorixe<sup>27</sup>, který vzdoroval římskému obležení, podobně jako Asterixova vesnice. Jména postav také často vyjadřují jejich charakteristické rysy, čímž vzniká charakterová komika.

Tento prvek je zachován i ve filmu. Jména několika vedlejších postav jsou v tomto smyslu pozměněna. Většinou odkazují k současným technickým vymoženostem.

<sup>26</sup> Použití animovaných prvků inspirovaných v komiksu tedy nemusí být omezeno jenom na vizuální znázornění onomatopoií nebo linie vyjadřující pohyb. Ke kreslené předloze může být odkázáno také pomocí animovaných sekvencí, jak je to popsáno výše.

<sup>27</sup> SCREECH, Matthew. *Masters of the ninth art: bandes dessinées and Franco-Belgian identity*. 1. vyd. Liverpool: Liverpool University Press, 2005, s. 77. ISBN 9780853239383.



Numérobisův pomocník Otis vynalezne výtah, který je na konci filmu prezentován v novodobé podobě i s typicky hrající hudbou. Jeho jméno zjevně odkazuje na společnost Otis, známou výrobou výtahů. Dále jméno mluvčí vzbouřených dělníků, Itineris odkazuje ke jménu bývalého francouzského telefonního operátora. Ta se ve dvou scénách hlasově projevuje jako telefonické zařízení.

Vtipy na jazykové úrovni jsou přejaty i doslovně jako Panoramixovo přivítání s Numérobisem. Numérobisovo pozdravení je ve formě dvanáctislabičného verše. Panoramixovou reakcí je konstatování, že jeho přítel je Alexandrínec. Spojuje tak název tohoto verše s místním názvem Alexandrie. Ve filmu je i snaha o vytvoření nových jazykových hříček. Ve scéně kdy César diktuje své písničce, nařizuje dokument podepsat svým jménem s anglickou výslovností. Po podivu písničky si to rozmyslí s podotknutím, že se mu to zdálo zajímavé. Význam slova Caesar v dnešní angličtině znamená císař nebo diktátor.

Tematická komika je v obou zpracováních příběhu podobná. Jak jsem uvedla výše, charakterová komika je v obou médiích spojena s jazykovou a vychází z ní. Podobně je tomu i s komikou situační, která je mnohdy spojena s charakterovou. Vychází často přímo z vinět komiksu. Ty mohou být zpracovány doslovně nebo se stát inspirací k rozpracování. Situační komika vytváří prostor k využití potenciálu intertextuálních odkazů. Ve filmovém zpracování se jedná o odkazy k současné popkultuře například prostřednictvím postav, které s příběhem nemají žádnou přímou souvislost jako je postava Wally ze známé knihy "Where's Wally?" nebo karikované postavy členů skupiny ZZ Top mezi dělníky na stavbě.

### 3. Komparativní analýza filmu Asterix a Olympijské hry a jeho předlohy

#### 3.1. Komparace narativů

Film *Asterix a Olympijské hry* vychází ze stejnojmenného komiksového alba. Zápletka filmu je těsně spojena s postavou Gala Alafolixe a řecké princezny Iriny. Do té je Alafolix zamilován a chce se s ní oženit, přestože je zaslíbena Césarovu synu Brutovi. Aby dokázal, že je princezny hoden, odhodlá se vyhrát blížící se Olympijské hry. Irina se proto rozhodne vdát se za jejich vítěze, a vyzve tak Bruta, aby i on svou účastí dokázal své zásluhy.

Adaptace pracuje v rámci svých potřeb s hlavní linií fabule předlohy pouze jako s rámcovým příběhem, do kterého je vložena nová zápletka. V albu *Asterix a Olympijské hry* se příběh dotýká pouze rozporů Galů a Římanů, kteří se rozhodnou poměřit své síly na Olympijských hrách. Hlavními postavami jsou Asterix, který je vybrán jako atlet Galů a Claudius Cornedurus, nejrychlejší a nejsilnější atlet Římanů, kteří svůj boj v komiksu rychle vzdávají a nakonec se snaží vyhrát díky ukradenému kotlíku kouzelného elixíru. Ve filmu jim ale velí Brutus, jehož snaha vyhrát je neúspěšná. Dokazuje to nejen při vynalézání nových možností jak podvádět při každé disciplíně her, ale například i svou neustálou snahou Istí zabít svého otce. Hlavní zápletka předlohy a adaptace se tak výrazně liší.

Postav vyskytujících se v tomto albu je méně než ve filmu. Kromě Galů se z původního příběhu do adaptace přenesla postava atleta Claudia Cornedura, která se objevuje ve stejné pozici jako v komiksu. Adaptace je rozšířena o hlavní postavy Césara, Bruta, princezny Iriny a Alafolixe.

Syžet filmu je rozvíjen chronologicky skrze dvě hlavní narativní linie odvíjející se paralelně. Jsou vystavěny na příbězích kontrapunktních postav Bruta a Alafolixe. Oba se snaží vyhrát Olympijské hry, Brutus postupuje proti pravidlům, Alafolix postupuje řádně. Oba jsou také obklopeni postavami se stejnými funkcemi. Alafolixovými pomocníky jsou Asterix a Obelix, Brutovi pomáhají dva jeho legionáři Pasunmotdeplus a Mordicus. I postava druida Panoramixe má svou zlou verzi ve formě Docteurmabuse. Obě linie kromě společného boje na Olympijských hrách sjednocuje postava princezny Iriny, která je záminkou soupeření.

Plynulost hlavní vyprávěcí linie komiksu je přerušována epizodními anekdotami. Ty, ať už převzaté či nikoli, jsou zapracovány do filmu tak, aby nepozastavovaly děj, ale staly se jeho součástí a dokreslením. Tak je tomu například ve scéně, kdy se Brutus napije kouzelného nápoje, díky němuž získá okamžitě nadměrnou svalovou

hmotu. Už jeho výstup je komický, přesto je doprovázen anekdotou se dvěma legionáři, z nichž jeden komentuje legionářskou zbroj a jak na ní vymodelované svaly opticky klamou. Tento vtíp děj nepřerušuje, pouze ho dokresluje, proto neubírá na plynulosti vnímání.

Vypravěč v předloze je extra-heterodiegetický, jeho funkce vytváření vtípu je na rozdíl od jiných alb oslabena. Toto oslabení se projevuje i při převedení komiksu do filmu. Zprostředkování vypravěče voice-overem je v celém filmu použito pouze třikrát. V obou případech je jeho funkcí hlavně uvedení diváka do nového prostředí a nově nastalé situace. Popis zobrazovaného děje se nalézá v úvodní předtitulkové sekvenci, kde vypravěč komentuje objevující se symboly jako mapu dnešní Francie a do ní zabodnutý vexiloid,<sup>28</sup> ty samy o sobě mají výraznou výpovědní hodnotu. Posléze si vypravěč klade otázku a sám si na ni odpovídá. Takto je mu dodáván vlastní názor, který je v komiksu vyjadřován obdobně. Podobným příkladem redundance vypravěčova vstupu je příjezd Galů na Olympijské hry. Jejich cesta je znázorněna pomocí pohybu linie na mapě a město, do kterého vstupují, je označeno velkým čitelným nápisem. Pro diváka srozumitelný obraz doprovází vypravěčův komentář. Přínosem jeho vstupu je informace o konání Olympijských her, která však pro vývoj filmu není nijak podstatná.

V závěru vypravěčův vstup přináší vysvětlení přítomnosti obyvatelů celé galské vesnice. Účelem projevu je předejít zmatení diváka, které by mohlo nastat, jelikož tyto postavy se objevily pouze v úvodu ve zcela jiných lokacích.

## 3.2. Vizualní styl

### 3.2.1. Kompozice mizanscény

Filmová adaptace používá fabuli komiksové předlohy *Asterix a Olympijské hry* pouze jako rámec, ve kterém se odehrává nový, komiksem nezpracovaný příběh. Mnoho scén použitých v komiksu, se ve filmu neobjevuje a naopak. Jejich podoba tak není v komiksu dohledatelná. Inspirace nebo podobnost mizanscény je znatelná pouze u malého počtu vinět a scén.

Doslovné převedení jedné viněty do jednoho filmového záběru se u filmu režisérů Forestiera a Langmanna vyskytuje zřídka. Nejbližší je tomuto použití viněty ve scéně, kde se Asterix a Obelix seznamují s nejlepším atletem Říma Claudiem Cornedurem. V komiksu je tato scéna pojednána na prostoru šestnácti vinět přesahujících jednu planche. Kompozice je velice podobná, mění se ale směr pohybu

---

<sup>28</sup> vexiloid - předchůdce praporu z jiného než textilního materiálu (viz obr. 4)

postav v prostoru. Původně se Asterix a Obelix pohybují stejně zleva doprava. Směr pohybu se obrací s příchodem Claudia, který v předloze běží čelně proti oběma postavám, které se ho rozhodnou následovat. V adaptaci se Claudius ke Galům přibližuje ve směru jejich chůze. Na následujících vinětách není nikdy pohled na atleta čelní, jak je tomu ve filmových záběrech. Co se nemění je postavení postav v prostoru a vůči sobě. Nejčastěji je změněn úhel pohledu. Dialog Asterixe s Obelixem předcházející představení Claudia pojímá jedna viněta. Film používá tradiční záběr protizáběr spojený s travelingem, který v komiksu není potřeba. Tato jedna viněta tak byla rozčleněna podle bublin dialogu hned do několika různě dlouhých záběrů. Záběr je zde naopak použit jako spojení několika vinět. Dialog Galů s Římanem, odehrávající se v běhu není možné pojmout jako samostatnou vinětu. Je proto rozkreslena do stripu. Traveling je ve filmu schopen tento dialog plynule přenést, tak jak byla anekdota zamýšlena.

Nalézt se dá také rozfázovanost jedné viněty či stripu. Inovativně je tento postup použit hned v první scéně filmu. Záběr začíná pohledem na evropský kontinent. Ve středu záběru se nachází území dnešní Francie, do které se zapíchne římský vexiloid. Nad Británií se objevuje ruka držící lupu (viz obr. 4). V tu chvíli začne pohyb kamery tak, aby divákovi ukázala to, co má pohled přes lupu přiblížit. Na úrovni pohledu přes samotnou lupu se pohyb nezastavuje a pokračuje přiblížením galské vesnice a v ní dům, ze kterého vychází postava Alafolixe. Jedná se o rozpohybování planche, která uvozuje každé album Asterixových dobrodružství a v albu Asterix a Olympijské hry na ni navazující vinětu s pohledem do vesnice. Viněta zobrazuje pohled na vesnici z jejího středu, pohyb záběru je inverzní, přichází z vnějšku do středu. Hlavní kompozice tohoto obrazu zůstává stejná, hlavní dominantou je cesta rozdělující vesnici na dvě poloviny lemovaná různorodými domky.

Záběry seznamující diváka s prostředím jsou inspirovány vinětami, které mají v komiksu stejnou funkci. Na planche je jí jim věnován větší prostor, jedná se o viněty zabírající plochu stripu, samostatné viněty standardní velikosti, kterých je na jedné planche víc než jedna, nebo samostatnou vinětu atypického tvaru. První případ demonstruje viněta s pohledem do vesnice představující její klidný ráz. Druhý případ není do filmu převeden, jedná se o představení Olympijského stadionu. Třetí případ je pohled na město Olympie, který je ve filmu použit jako panoramatický pohled z výšky. Komiksová verze pracuje s opačným pohledem, město se tyčí na pahorku a divákův pohled je veden z údolí směrem na vrchol. Zatímco v předloze tak zobrazení Olympu prezentuje čtenáři myšlenku velkoleposti města a celého poloostrova, ve filmovém zpracování pohled z výšky tvoří zcela opačný dojem podřízenosti. Ten je dotvářen i osobou řeckého krále, který se vůči Césarovi a tedy Římu obecně chová ponížene.



Obr. 4 Rozčlenění jedné planche do více záběrů

Viněta zobrazující rhodského zápasníka zadupávajícího svého soupeře do země je realizována i ve filmu. Tam se mění celkový význam této scény stejně jako původ zápasníka, který má fyzicky zničit Alafolixe. Záběr se stejnou kompozicí jako viněta je součástí stříhové sekvence. Předchází ho detail na soupeře a následuje za ním polodetail římského zápasníka. Přenesena je i kompozice další viněty ze stejné plache, kde se v popředí odehrává rozhovor dvou postav a v pozadí je vítězem zápasu vyhlášen rhodský zápasník. Ve filmovém záběru dialog vede Asterix s Assurentourixem a v pozadí stále bojuje Říman se svým protivníkem. Podobný způsob zachycení více akcí je v záběru, kdy v popředí je detail Assurentourixova obličeje rozhlížejícího se po okolí, za ním Asterix a Obelix vedoucí dialog a v pozadí se objevuje trénující Alafolix. Všechny tři plány jsou také zpracovány ve více záběrech, ale jejich spojení do jednoho dobře přenáší komiksovou vlastnost zobrazování více akcí v jedné vinětě.



Obr. 5 Komponování akcí v záběru do hloubky

### 3.2.2. Vzhled postav

Většina hlavních a vedlejších postav adaptace se v komiksu nevyskytuje. Z těch, které jsou použity v obou verzích, je nejsilnější rozdíl v adaptaci postavy Asterixe. V komiksu se jedná o staršího muže malého vzrůstu, jemuž fyzickou sílu chybějících svalů dodává druidův kouzelný nápoj. Ve filmovém zpracování byl do této role obsazen Clovis Cornillac. Jeho fyzický vzhled je v kontrastu s předlohou, díky jeho muskulatuře. Z původního Asterixe, který působil zranitelně, se ve filmu stává na pohled silnější postava působící mnohem nebezpečněji. Tomu napomáhá také postoj vyjadřující jeho odhodlání s rukama bojovně umístěnými v bok. Ten zaujímá několikrát například při oslovování Césara sedícího na tribuně.

Podareným převedením vzhledu postavy je Claudius Cornedurus hraný Jérôme Le Bannerem, jehož mohutná postava odpovídá dokonale předloze. Claudiův kostým, stejně jako všech římských atletů, je od ostatních odlišen výraznou zelenou. Oděvy všech národností jsou rozlišeny barvou, podobně jako v komiksu. Všichni Řekové jsou laděni do bílé, Germáni do červené a uniformy vojáků do černé. Obě zpracování vychází ze stereotypů o vzhledu tehdejších národů. Oblečení Řeků a Římanů je stejně jako v předloze inspirováno starověkými tógami. Uniformy římských vojáků jsou podobně vytvořeny podle starověkého vzoru. Vzhled řeckých postav je navíc odlišen i úpravou vlasů a vousů, která je u všech postav podobná, ať už se jedná o řeckého krále nebo olympijské rozhodčí. Kostýmy Galů jsou stejně jako v předloze od ostatních národů rozeznatelné svou barevnou a vzorovou rozmanitostí. Na jejich šatech dominuje červená a pruhovaný vzor.

### 3.2.3. Komparace prostředí

Ve filmu se objevuje pouze malá část stejného prostředí jako v komiksu. Společnými místy jsou pouze galská vesnice, řecká Olympie a Olympijský stadion. Galská vesnice je zobrazena v obou ztvárněních velice podobně. Malé dřevěné či kamenné domy s malou návsí jsou ohraničené hradbou vysokých kůlů. Podobná je i barevnost obou míst, vše je v sytých kontrastních barvách. Naopak veškeré lokace odehrávající se v Řecku jsou ve střídmějších odstínech. Řecko je obecně zobrazováno schematicky, hornatá krajina s řídkým porostem, Olympie tyčící se na kopci a domy s typickými prvky řecké architektury, jako je například bílý kámen a sloupoví.

Jediným přesným použitím prvku prostředí z komiksu je zlatá vana ve tvaru labutě. V předloze se v ní koupe centurion velící jednotce obléhající galskou vesnici. Tento vizuálně výrazný předmět ve filmu slouží vojáku Pasunmotdeplusovi, který ve vaně přijímá zprávu podobně jako jeho komiksový kolega.

### 3.2.4. Přenesení komiksových vizuálních prvků

Použití typických vizuálních prvků komiksu, kterými jsou onomatopoeia, bubliny a linie znázorňující pohyb není pro film *Asterix a Olympijské hry* typický. Jediným výrazným použitím těchto prvků je ve scéně setkání Asterixe a Obelixe s atletem Calaudiem Cornedurem. Claudius Galy na jejich cestě předbíhá a jeho vysoká rychlost je znázorněna za ním se zvedajícím prachem a rozostřeným obrazem. Galové ho následují, jejich rychlost je naznačena rychlým pohybem nohou, které opticky opisují kruh. Horní polovina těla zůstává v klidu. Tento prvek je převzat z vinět, které přesně tuto situaci vyobrazují.

V komiksu se mění také font písma v bublinách podle národností. U Galů a Římanů je styl písma stejný, mění se ale u Řeků, kteří se navíc vyjadřují spisovněji. Stejně písmo je ve filmu použito na nápisy v řečtině jako na ceduli označující město Olympie a nápisy na vstupní bráně do města, podobně jako na dalších nápisích objevujících se během Olympijských her.

## 3.3. Komika

Komika filmu je z velké části tvořena charakterem postav, jejichž chování vytváří vtipné situace. Charakter je stejně jako v komiksu naznačen jménem postavy. Jedná se buď o doslovný význam jména, nebo využití k němu se pojících konotací. První případ je například jméno Pasunmotdeplus, doslova znamenající „už ani jedno slovo“. Postavě byl vyříznut jazyk, a proto je němý. Jeho jméno tak doslova vystihuje jeho stav, na kterém je ve filmu vystavěno hned několik vtipných situací. Jednou z nich je scéna,

kde je mu svěřena důležitá informace o tom, že Galové používají kouzelný nápoj dodávající sílu. Pasunmotdeplus se informací dozvídá při své koupeli ve zlaté vaně ve tvaru labutě, komika tak nevychází pouze z jeho postižení, ale také faktu, že přijímá návštěvu v koupeli. Zde je z části převzata anekdota z komiksu. V předloze velitel jednotky obléhající neporazitelnou galskou vesnici přijímá Abraracourcixe, náčelníka galského kmene, ve stejné vaně jako Pasunmotdeplus, protože se domnívá, že jde o galský zvyk. V adaptaci je tedy použita část pointy s přijetím návštěvníka v koupeli. Filmoví tvůrci se nesnažili vtip přenést celý kvůli pozměnění dějové linky.

Případ použití konotací pojících se ke jménu je například vyobrazení Césara jako pyšného a egoistického muže, který při odpovědi na pozdrav odpovídá: „Ave já!“ Jeho starosti sama o sebe využívá jak Brutus, jež se ho snaží zabít, ale i Asterix apelující na jeho věhlasnou pověst. Ta nesmí být pošpiněna, což dovolí Alafolixovi vyhrát Olympijské hry. Stejný případ je i jméno Bruta. Je vykreslen jako lstivá postava schopná otcovraždy a jakéhokoliv podvodu, jenom aby získal to, po čem touží. Komika situaci, které tímto postojem vytváří, vychází z faktu, že se mu přes jeho horlivost nikdy nic nevydaří.

Komika komiksu i filmu je také založena na anachronismech. Přestože v albu *Asterix a Olympijské hry* nejsou tak početné jako v jiných příbězích o Asterixovi, i zde se dají najít. Příkladem jsou novodobé stupně vítězů, které jsou použity v obou zpracováních. Filmová verze pracuje s novými, v předloze nepoužitými, anachronismy odkazujícími na moderní popkulturu. Jedním z nich je například Brutova recitace básně, která se promění ve zpěv písně z osmdesátých let „Besoin de rien envie de toi“ interpretů Petera & Sloane. Nejvýraznější anekdotou založenou na anachronismu a intertextualitě je obsazení Michaela Schumachera do role jednoho ze závodníků ve dvoukolových vozech. Jeho vůz má výrazně červenou barvu a několikrát zajíždí do boxu, kde mu ho skupinka mechaniků opravuje, což má být odkaz k závodům Formule 1. V závěru filmu se objevují i jiní, velice známí, sportovci například Zinedine Zidane, kteří svou zručností vynalézají nové míčové sporty.



## 4. Komparativní analýza filmu *Asterix a Obelix: Ve službách jejího veličenstva* a jeho předlohy

### 4.1. Komparace narativů

Narativ adaptace vychází ze dvou komiksových alb: *Asterix v Británii* a *Asterix a Normani*. Příběh prvního zmiňovaného alba, je pojat jako hlavní rámec, do kterého je vložena část fabule druhého alba. Postavy obou alb se tak ve filmu propojují a fungují vedle sebe, aniž by to mělo nějaký negativní vliv na vývoj filmového příběhu. Asterix a Obelix s sebou do Británie vezou náčelníkova synovce Goudurixe, který jim byl svěřen, aby se stal mužem. Během pobytu u Jolitoraxovy přítelkyně je ovšem zajat Normany. Ti ho považují za mistra strachu, kterému se chtějí naučit. Ve filmu jsou povoláni na pomoc Césarovým člověkem, aby mu pomohli zastavit Galy a dobýt tak Británii. Postava Goudurixe stejně jako kmen Normanů pochází ze stejného komiksového alba a jejich narativní linie jsou úzce spojeny. Přesto se je podařilo vložit do rámce o zachránění Británie tak, aby jejich přítomnost byla odůvodnitelná.

Adaptace je rozšířena také o postavu Jolitoraxovy snoubenky Ophélie a její gardedámy Miss Macintosh. Těm se podaří uvěznit Tétédepiafa, člena kmene Normanů. Protože jeho chování není podle Miss Macintosh v mezích etikety, projde jejím rychlokurzem. Ve filmovém zpracování nahání Normanům strach právě ona, když zjistí, jakou změnu provedla s Tétédepiafem. V komiksu je Normanům nahnán strach hned dvakrát, poprvé zpěvem barda Assurantourixe a podruhé bojem s Asterixem a Obelixem.

Další zásadní změnou fabule je náhrada vůdce Britů Zebigbose za královnu Cordelii, která se v předloze vůbec neobjevuje. Postava královny zastupuje ve filmu důležitější post, než Zebigbos v komiksu. Od začátku je karikována a dostává se jí většího prostoru než britskému náčelníku, jež se v předloze objevuje pouze na začátku a na konci. Zebigbos je britským ekvivalentem galského náčelníka Abraracourcixe, jejichž vesnice jsou poslední, které odolávají římskému obléhání.

Syžet filmu *Asterix a Obelix: Ve službách jejího veličenstva* operuje s třemi hlavními narativními liniemi. Dvě z nich vycházejí z výše zmíněného komiksového alba *Asterix v Británii*, další z alba *Asterix a Normani*. První z těchto linií je vystavěna na skupince Galů spolu s Britem Jolitoraxem. Další narativní linií je příběh Césara, který vede dobývání Británie, v komiksu je obléhání vzdorující britské vesnice vedeno římským guvernérem Caiem Roideprusem. Poslední ze tří hlavních linií je příběh Normanů snažících se naučit strachu. Ta se jako jediná v závěru nespojuje

s předcházejícími dvěma. Její klimax a závěr je vůči slučujícím se liniím představen a zakončuje ji skok Normanů z útesu do moře. Postava Goudurixe, která v předloze k této linii náleží, je vyjmuta z tohoto rámce a vyskytuje se v příběhu až do úplného konce.

Vedlejší narativní linie je tvořena příběhem Jolitoraxovy snoubenky Ophélie a Miss Macintosh, které pomáhají Galům s přemožením Normanů. Další vedlejší linií je příběh Pindépise, jež se chce usadit v Británii. Jeho přítomnost v závěru pomůže Asterixovi namíchat nový kouzelný nápoj z rostliny, kterou s sebou nosí. Ani jedna z těchto částí vedlejších linií se v komiksově předloze nenachází, avšak obě napomáhají sjednotit hlavní narativní linie, které stály původně zcela samostatně.

Všechny tři linie plynou chronologicky. Ta o Normanech pracuje s použitím flashbacků, jejichž účelem je obecný popis jejich charakteru. Náčelník vypravuje příběhy o tom, jak se celý kmen snažil najít strach. Podobně je tomu při Césarově popisu britských zvyků, v tomto případě se nejedná o flashbaky, ale generalizovanou představu. Ani jeden z těchto postupů není v předloze použit, ta se odvíjí ryze lineárně bez jakýchkoliv časových modifikací.

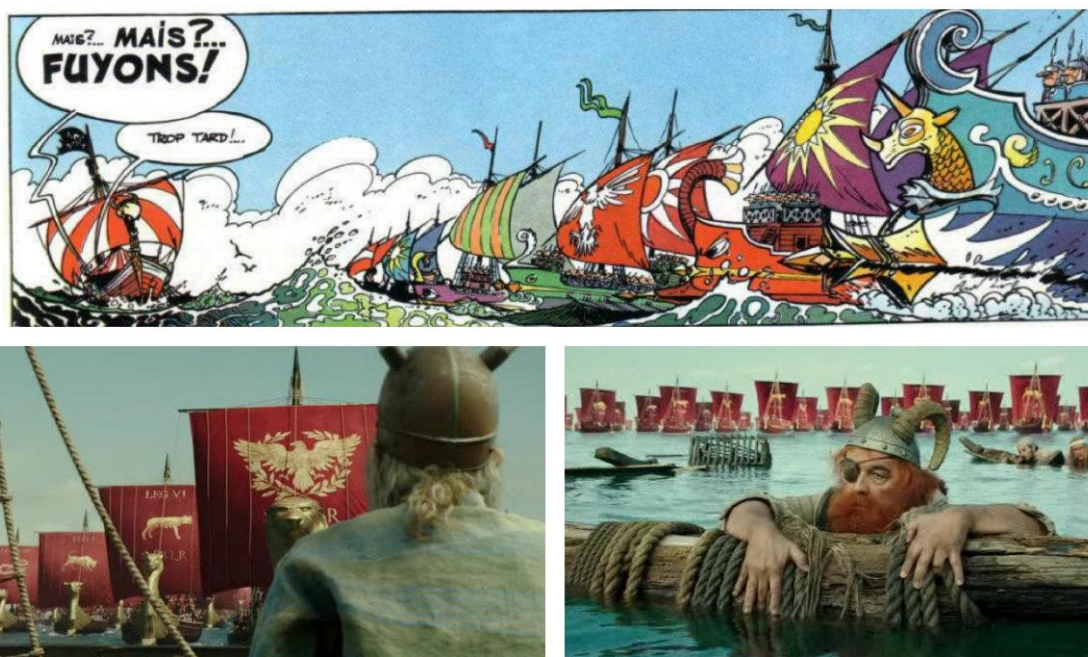
Na rozdíl od ostatních adaptací Asterixových dobrodružství do filmových zpracování, film *Asterix a Obelix: Ve službách jejího veličenstva* nevyužívá žádného jednotného vypravěče. V adaptovaných albech je vypravěč výraznou složkou, přestože je extra-heterodiegetický a jeho hlavní význam tkví v popisu času a místa, působí také jako komentátor akce, kterou pouze nepopisuje, ale vyjadřuje k ní vlastní názor. Pasáže filmu, kde je popis děje užitečný, jsou řešeny pomocí promluvy postav k dalším aktérům. Tak je tomu v případě Césara v úvodu filmu, který popisuje podivné vlastnosti Britů velitelům jednotek své armády nebo při promluvě Césarova úředníka o charakteru Normanů.

## 4.2. Vizuální styl

### 4.2.1. Kompozice mizanscény

Hned v několika scénách je kompozice mizanscény filmu inspirována obrazovou předlohou komiksu jako například úvodní scéna s piráty. Ti nejprve v dálce zahlédnou siluetu římské lodi a vzápětí je jejich plavidlo zničeno projíždějící flotilou. Zatímco v komiksu je celá scéna pojímána z odstupů, a aby čtenář celou situaci pochopil, je zapotřebí pouze dvou vinět. Ve filmu je scéna snímána z pohledu posádky pirátské lodi nebo z perspektivy Césarovy flotily. Je použito mnohem více záběrů od detailů vyděšených obličejů pirátů, až po panoramatický pohled na moře zaplněné římskými loděmi. Horizontální situování děje, v na sebe navazujících vinětách, se mění ve vertikální pohyb po ose (viz obr. 6). Statický a jednoduchý náznak akce se proměňuje

ve scénu s rychlým střihem. Zničení pirátské lodi se tak stává, na rozdíl od předlohy, emotivnější. Komiks však epizody s piráty pojímá vždy pragmaticky. V tomto případě jde pouze o uvození hlavní vyprávěcí linie, která začíná v posledním rámečku planche a vysvětluje přítomnost Římanů jako Césarův nájezd na Británii. Proto je tato pasáž pojednána úsporně na malém prostoru. Změněna je i barevnost obrazu. V komiksu jsou jak lodě, tak i piráti v mnoha různých sytých barvách. Ve filmu jsou piráti a jejich loď zobrazeni v šedivých barvách v kontrastu s římským vojskem v sytě červené, zlaté a hnědé.

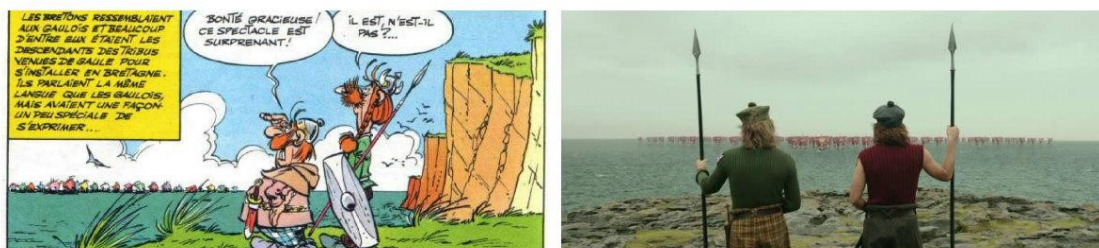


Obr. 6 Změna kompozice obrazu z horizontální na vertikální

Zjevně vizuálně inspirovaná je i scéna, kdy se britská hlídka dozvídá o římském nájezdu. Dvě postavy stojí na hraně útesu a pozorují lodě na obzoru. Jedna je menší, druhá zase vyšší. Jsou také odlišeny barvou oděvů. Ve filmu je podobná kompozice použita v obdobné scéně (viz obr. 7). V obou zpracováních je účelem deklarace charakteru nově se objevujícího národa. Stejně jako v předcházejícím příkladě je změněn horizontální pohled, který je na vině schopen čtenáři podat celkový nástin akce. Do filmu je adaptován jako několik záběrů pohybujících se po vertikální ose. Rozzáběrování viněty je podmíněno prodloužením původního dialogu. Postavy dvou Britů komentující situaci v obléhané vesnici jsou ve filmu použity opakovaně. Působí jako jistý ukazatel času, jako jediným se výrazně mění délka vlasů a stížnosti na hlad se stupňují.

Oba příklady ilustrují využití kompozice obrazu vinět, ve filmu ovšem se změněnou perspektivou. První příklad malého počtu vinět, zobrazuje akci, kterou je

nutné rozdělit, aby působila filmově, do většího počtu rychle po sobě jdoucích záběrů různých velikostí. Ve druhém případě je v obou zpracováních staticčnost postav účelem. Přesto je stále nezměnná kompozice také rozčleněna do více než jednoho záběru.



Obr. 7 Záběr zachovávající vzhled viněty, ale měnící úhel pohledu.

Sekvence vinět zobrazujících římské vojáky, kteří pod velitelovým dozorem otvírají sudy a ochutnávají zabavené víno, je zpracována velice filmově, proto bylo jejich zobrazení ve filmu velice obdobné. Viněty používají různé úhly pohledu podobné těm filmovým. Na první vinětě je velitel vyobrazen z pohledu, druhou zabírá v nulovém úhlu polodetail jeho postavy a na třetí je celý výjev podán z nadhledu. I v adaptaci se úhly kamery rychle mění stejně jako velikost záběrů. Další tři viněty komiksu rozdělují akci vojáků, kteří postupně rozbíjejí víko sudu, pijí víno a označují otestovaný sud. Podobně je tomu i ve filmu, v prvním záběru přistupují vojáci k sudům a připravují se k rozbití víka, po prostřihu na detail velitelova obličeje, se střídají detailní záběry vojáků rozbíjejících víka, nabírajících víno a označujících sudy a celky pití vína. Film vyplňuje výpustky v akci mezi vinětami detailnějšími záběry. Kompozice mizanscény je změněna minimálně, většinou je pouze zrcadlově otočena, jako v případě pohledu na vojáky plnící velitelovy rozkazy.

Ačkoli film používá z alba *Asterix a Normané* pouze rámeček příběhu, několikrát se v něm vizuálně inspiruje. Popis nebojácnosti Normanů ve filmu vychází z komiksu, doslovně jsou použity dvě na sebe navazující viněty s rozfázovaným pohybem zatlukání jednoho člena kmene do země. Ve filmu má scéna téměř stejnou kompozici obrazu, ale k jejímu filmovému fungování je nutné rozčlenění do více než dvou záběrů. Scéna je uvozena celkem, stejnou velikostí záběru jako je v komiksu, následně zpřesněna čtyřmi střídajícími se polodetaily obou zobrazovaných postav. Opět komiks pojímá akci i dialog v jedné vinětě, zatímco ve filmu jsou vylíčeny zvlášť. Film oba navíc rozlišuje také velikostí záběru. Zachování obou činností v jednom záběru by působilo příliš staticky.

#### 4.2.2. Vzhled postav

Vzhled hlavních postav Galů Asterixe a Obelixe se od předlohy nijak výrazně neliší. Ovšem oproti komiksové předloze je vzhled některých postav barevně zjednodušen. Tam kde je každý člen normanské tlupy oděn do šatů jiné barvy a různého střihu, je použit pro všechny stejný oděv v jednotných barvách. Zachovány jsou přilbice s rohy, podobně jako kožešinyvé části oděvů. Použit je i motiv lidské lebky, který se v komiksu u Normanů objevuje několikrát jako specifický znak. Ve filmové adaptaci je použit například na přezce opasku jejich náčelníka.

Podobně je tomu i v případě uniforem římského vojska. V komiksu jsou oděni v sytě zelené s černými a bílými okraji, jejich zbroj je stříbrná. V adaptaci dochází ke změně zelené na červenou, černá a bílá jsou nahrazeny hnědou a stříbrná je u vyšších hodnostářů nahrazena zlatou. Tyto barvy ve filmu reprezentují Césara, jehož oděv je ve stejných barvách.

Vzhled postavy Goudurixe je také podstatně změněn. V komiksu dlouhomasého blondýna hraje Vincent Lacoste s tmavými kudrnatými vlasy. Další vzhledově pozměněnou postavou je Jolitorax, v komiksu se vzhledově neliší od francouzských Galů a je zaměnitelný s postavami pocházejícími z Asterixovy vesnice. Ve filmu je kostým jeho postavy inspirován skotským krojem.

#### 4.2.3. Komparace prostředí

Výrazným převedením komiksového prostředí do filmové adaptace je zjednodušené vyobrazení území obývaného Normany. V obou zpracováních normanský kmen obývá zemi charakteristicky pokrytou ledem, ohraničenou rozbouřeným ledovým mořem. V komiksu je navíc neustále noc. Ve filmu není úplná tma nahrazena přímým ostrým světlem, ale svícení budí dojem úsvitu nebo západu slunce. Jednoduchý vzhled kresby v komiksu se promítá do minimalismu filmové výpravy. Například perspektiva, v dále zobrazující část normanské osady, se převedením do filmového obrazu, ve scéně Normanů hledajících strach, ztrácí. Obraz si ztrátou tohoto prvku zachovává svou jednodušnost, scény s takto pojatým prostorem jsou použity k deskripci povahy postav, tudíž jejich místní ukotvení vůči ostatním scénám filmu není nutné. Pouhé nastínění charakteru prostředí přesně odpovídá záměrům příběhové linie.

Filmové zobrazení Británie je také inspirováno komiksovou předlohou. Ta však vychází ze stereotypních představ o této zemi, jako jsou například vysoké útesy a holé pobřeží, které jsou použity v obou verzích. Je proto nesnadné hledat hranici při použití karikovaných stereotypů z komiksu a ztvárnění nových stereotypů. Jedinou vizuálně velmi podobnou výpravou, téměř identickou s předlohou, lze vysledovat ve scéně ochutnávání vína římskými vojáky. Jedná se o sklepení, jehož jediným dominantním

prvkem je jednoduché sloupoví. Ve filmu jsou všechny ozdobné prvky potlačeny a zanechána je pouze oblouková klenba.

Inspirace předlohou je zřetelná také na vzhledu ragbyového stadionu. V obou případech se jedná o karikovanou podobu současných ragbyových stadionů a hřišť. Film z komiksové předlohy přejímá dřevěnou konstrukci, která má evokovat starověký vzhled budovy.

#### 4.2.4. Přenesení komiksových vizuálních prvků

Film Asterix a Obelix: Ve službách jejího veličenstva nevyužívá typických komiksových prvků, jakými mohou být bubliny a různé linie imitující pohyb. Jediná scéna, ve které se vyskytuje podobný jev, se odehrává na ragbyovém hřišti, když se jeden z hráčů omylem napije kouzelného galského nápoje. Jeho nově nabytá schopnost nadlidsky rychlého běhu je vizuálně zpracována podobně jako v předloze, jeho nohy se zdánlivě kmitají tak rychle, že navozují iluzi točícího se kruhu. Tento film využívá, jako jiné adaptace Asterixových dobrodružství, v malé míře jako filmový efekt animaci odhazovaných postav jako doklad proměny požitím galského nápoje. Tyto vizuální nástroje vycházejí přímo z komiksu, přesto nejsou přímým použitím žádných komiksových vizuálních prvků.

### 4.3. Komika

Komika obou adaptovaných alb Asterixových dobrodružství je z části založena na stereotypch vůči oběma národům, se kterými se Asterix setkává, a z části na intertextuálních odkazech, které záměrně využívá ve špatném kontextu. Stejný postup používá i filmové zpracování. Film si kromě převedení původních vtipů dovoluje vkládat nové významy a odkazy.

Seznámení diváka s komikou vyplývající ze záměrného zveličování a doslovného výkladu zažitých stereotypů přichází hned v úvodu filmu. César popisuje britský národ a jejich zvyk v pět odpoledne přestat s jakoukoliv aktivitou a dát si šálek horké vody. V této deskriptivní sekvenci je předsudek o Britech pijících "čaj o páté" vyložen zcela doslovně a například rodící žena je opuštěna porodníkem, aby mohl dodržet svůj zvyk. Navíc je to právě Asterix, který Britům do horké vody přidá lístky čaje a napomůže vzniku tradičního nápoje. Použití tohoto stereotypu vychází z komiksu, ale film vychází i z moderních dějin Velké Británie a komiksového náčelníka Britů nahrazuje královna. Ve filmu se sice jmenuje Cordélie, avšak je stejně jako královna Alžběta II. majitelkou několika malých psů a některé její róby jsou v pastelových barvách, typických pro současnou britskou královnu.

I v oblasti intertextuálních odkazů film vychází ze škály použité v předloze a rozšiřuje ji o odkazy aplikované pouze v adaptaci. Při příjezdů Galů do Londinia je na

prostoru jedné viněty představena britská popkultura karikaturou skupiny The Beatles v davu fanoušků. Odkaz je vizuálně převeden do filmu, nejedná se ovšem o karikaturu populární britské skupiny, ale o členy současné francouzské kapely BB Brunes, která se objevuje i v závěru. Vzhled členů obou hudebních skupin je upraven tak, aby byl v souladu s diegetickým prostorem. Přesto jsou pro diváka dobře rozpoznatelní. Odkazem nevycházejícím z předlohy je například několik aluzí k jiným známým filmům: při rozmluvě Césara s Asterixem je použit odkaz na Hvězdné války, když se César vydává za Asterixova otce, aby ho napálil nebo převýchova Normana v roli Dannyho Boona slečnou MacIntosh odkazuje na film Mechanický pomeranč použitím svorek znemožňující zavření očí a podkresem nediegetické vážné hudby.

## 5. Komparativní analýza filmu *Tajemství mumie* a jeho předlohy

### 5.1. Komparace narativu

Film Luca Bessona *Tajemství mumie: Neobyčejná dobrodružství Adély Blanc-Sec* vychází ze dvou Tardiho komiksových alb: *Krásná Adéla a zvíře* a *Mumie šílí (Mummies en folie)*. Hlavní narativní linie filmu spojuje několik různých částí fabule obou alb do jednoho celku. Sleduje Adélu Blanc-Sec a propojuje se několikrát s vedlejšími liniemi, které jsou zdroji překážek, jež musí hrdinka překonat, aby dosáhla kýženého cíle. Všechny jsou představeny vypravěčem v úvodu filmu. Vedlejší linie sledují příběhy profesora, který probudí pterodaktyla, dále po pravěkém zvířeti pátrající policie v čele s inspektorem Caponim a vědci z Přírodovědného muzea snažící se tvora zkoumat. Všechny jsou propojeny s hlavní linií díky angažovanosti Adély. Ta se snaží pterodaktyla najít, aby mohla zachránit profesora Espérandieu před popravou. Všechny linie jsou vedeny chronologicky a paralelně. Jedinými dvěma odchylkami jsou flashbaky, první ukazuje setkání Andreje Zborowského s Adélou Blanc-Sec, druhý doprovází Adélin popis nehody její sestry.

Motivace hlavní postavy Adély Blanc-Sec, která vysvětluje vyobrazené události, nepochází z komiksu. V předloze ji tvoří řešení kumulujících se záhad a zločinů. Ve filmu podniká Adéla výpravy a podstupuje nebezpečí, aby pomohla vyléčit svou sestru, za jejíž stav se cítí odpovědná. Tomuto faktu se podřizují i motivace jiných postav a událostí, které se nacházejí i v předloze. V komiksu například figurují dva pterodaktylové, jeden oživený profesorem Boutardieu, jehož postava je ve filmu totožná s profesorem Espérandieu, který s Adélou není nijak domluven na využití jeho schopností. Druhý pterodaktyl je mechanickým vynálezem, který chce Adéla využít, aby osvobodila svého přítele. Ve filmu je použit pouze motiv živého pterodaktyla. Motivace jeho oživení je podmíněna snahou profesora Espérandieu pomoci Adéle s léčbou sestry. Struktura návaznosti jednotlivých linií se na rozdíl od komiksu výrazně liší. Všechny linie jsou uvedeny již na začátku filmu a dále se různě propojují a rozvíjejí. V komiksu je jejich řešení a nastolování postupný proces, po vyřešení jednoho se otevírá zcela nový problém.

K podobným úpravám fabule dochází v této adaptaci často. Je to z části způsobeno tím, že obě alba na sebe přímo nenavazují, ačkoli jejich příběhy spolu souvisí. Události musí být smysluplně propojeny. Adaptovaná fabule je tak zbavena přebytečných linií a odkazů, které by vedly ke zmatení diváka a negativnímu ovlivnění kompaktnosti příběhu. Částečně je to zapříčiněno i tím, že film a komiks fungují na



jiném principu soudržnosti. První album o Adéle Blanc-sec končí rozřešením pouze malého segmentu několika v něm nastolených záhad. Navíc klade ještě více otázek, které mají čtenáře podnítit ke čtení dalších knih. Tento princip sériovosti nelze ve stejné míře použít i ve filmu, ten by tím přišel o klimax. Jednotlivá alba Neobyčejných dobrodružství Adély Blanc-sec mají samostatné vyvrcholení děje, ale opravdové rozřešení všech nastolených záhad přichází v průběhu série.

Filmové zpracování spojuje úvody obou alb do jednoho celku. Příběhy navazuje logicky, ale také je všechny svádí do jednoho času a místa. Příběh se původně odehrává i v jiných francouzských městech než je Paříž, přestože se většina děje odehrává právě v tomto hlavním městě. Film také zkracuje čas fabule. V komiksově předloze čas plyne pomaleji a vše se odehrává v rámci týdnů. V adaptaci se zjednodušuje zápletka a s ní také časový rozsah. Vše se odehrává v rámci několika dní. Změna časového rámce je nutná hlavně kvůli sjednocení příběhů z dvou různých komiksových alb.

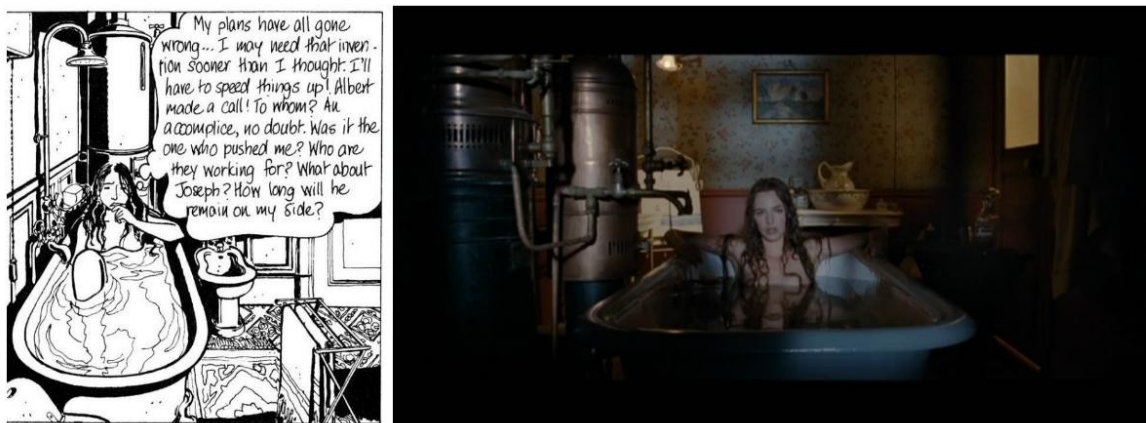
Extra-heterodiegetický vypravěč je zapojen hned od počátku filmu, když představuje postavy a jejich motivace. V prvním zmíněném albu je jeho hlavní funkcí spaciotemporální upřesnění. V tomto případě není tak výrazným prvkem jako ten filmový. V komiksu se totiž vůbec nedá mluvit o vypravěčovi jako o postavě, jelikož tyto popisné vstupy postrádají jakékoliv prvky osobnosti. Zastávají funkci čtenářových orientačních bodů v textu. Ve druhém zmíněném albu a ve filmu se mu dostává mnohem většího prostoru. Je mu přisouzena určitá povaha, která se promítá do popisu odehrávajících se událostí. Ty proto nejsou podávány nezaujatě. Například uvedení do děje inspektora Caponiho je doprovázeno komentářem o oprávněnosti jeho spánku.

## 5.2. Vizuální styl

### 5.2.1. Kompozice mizanscény

Inspirace scén, jejichž kompozice vychází z komiksově předlohy, je dobře dohledatelná, i když jsou ve filmu použity v jiném kontextu. Takovým případem je například Adéla čtoucí svou korespondenci ve vaně. V předloze se do koupele odebrala přemýšlet, aby rozpletla všechny záhady a ujasnila si další plány. Navíc je z ní vytržena telefonátem. V adaptaci je Adéla v koupeli až po té, co dojde k závěru, že je vše ztraceno. Opustit koupelnu ji donutí zjištění, jak dál pokračovat. Na komiksově vinětu není vana s Adélou umístěna do středu obrazu, ale je posunuta k jeho levému okraji. V imaginárním prostoru koupelny se vana nachází u zdi a za ní zbývá místo jen na ohřívač vody. Filmová kompozice záběru vanu přesunuje do středu záběru, jakožto i do středu místnosti. Zachovává však úroveň pohledu, který snižuje na úroveň pohledu sedící postavy. Jedna viněta obsahující dlouhý vnitřní monolog je adaptována

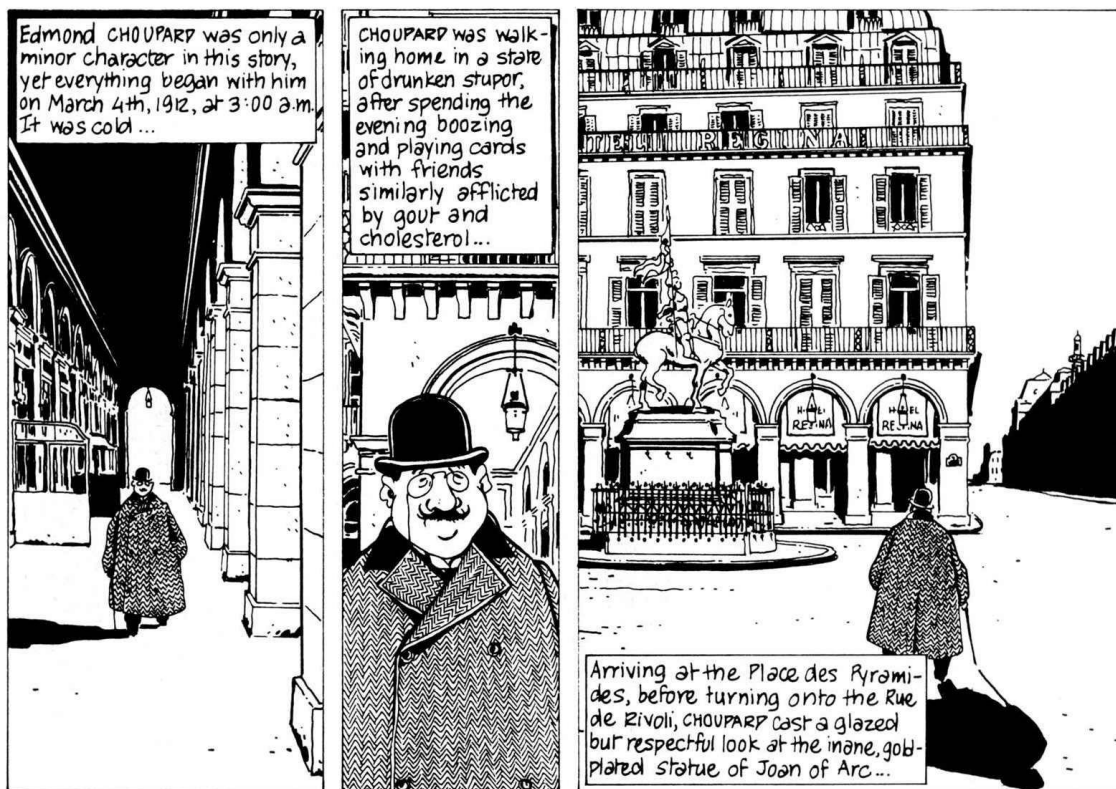
pomocí několika záběrů. Scéna je uvozena polocelkem zobrazujícím převážnou část místnosti s koupající se Adélou v jeho středu. Tento čelní pohled je několikrát následován protizáběrem. Mění se také velikost záběru, kdy polocelek střídá polodetail Adély.



Obr. 8 Srovnání kompozice scény s koupající se Adélou.

Velmi věrně je převeden úvod z alba *Mumie šílí (Mummies en folie)*. Způsob jakým je pojata cesta domů Edmonda Chouparda (ve filmu je postava přejmenována na Ferdinanda Chouparda), v předloze připomíná filmový střih (viz obr. 9). První viněta na planche je srovnatelná s filmovým záběrem velikosti celku. Je zobrazena celá postava, ale také velká část prostředí. Důležitost postavy i prostředí je postavena na stejnou úroveň. Na následující vinětě vypravěč blíže popisuje stav postavy, proto se mění i její velikost zabírající teď zhruba polovinu viněty. Tato viněta je tak srovnatelná s polodetailním záběrem. Na navazující vinětě se do centra vypravěčova zájmu dostává prostředí, a tak polodetail střídá další celek. Postava pana Chouparda se přemisťuje ze středu obrazu více k jeho pravému okraji. Obdobně se střídá velikost postavy vůči zobrazenému prostředí i na zbylých vinětách úvodní planche. Film toto střídání zanechává, ale rozpracovává ho na větším prostoru než je pouhých šest záběrů. Celá sekvence je přerušena jinou vedlejší narativní linií, se kterou se úvodní linie dále v průběhu filmu protne.

Věrně je převedeno také zobrazení Přírodovědného muzea, probuzení pterodaktyla a jeho opuštění budovy (viz obr. 10). Stejně jako v komiksu začíná sekvence záběrem na budovu muzea. Filmový záběr zobrazuje budovu pohledem na její štít, následně se kamera přesouvá do interiéru. Na vinětě komiksu budova zabírá úhlopříčku obrazu, když se pohled přesune na další vinětě do interiéru, ocitá se čtenář v přední části místnosti s pohledem obráceným k jejímu druhému konci.



Obr. 9 Ilustrace podobného řešení komiksových vinět a záběrů.

Přestože jde o statické zachycení prostředí, film postupuje jednodušeji, protože se pohled přesouvá pouze z exteriéru do interiéru, jeho úhel se vůbec nemění. Následující vyklubání pravěkého tvora je v komiksu vytrženo z prostředí muzea a pozadí těchto vinět je ponecháno v jedolité černé barvě. Ve filmu tato změna není zachována. Záběry líhnoucího se pterodaktyla střídají záběry profesora Espérandieu, který tvora ovládá. Tak jak je jeho zrod rozfázován těmito prostřihy ve filmu, je i v komiksu pojat každý nový pohyb zvlášť.

Další velice podobná scéna je napadení automobilu pterodaktylem. V komiksu scéna začíná pohledem z dálky na automobil projíždějící přes most, který zabírá celou šířku stránky. Na následující vinětě je automobil vyobrazen čelně z blízka. Navazující viněta líčí ve smyku řítící se k okraji mostu. Ve filmu jsou tyto poslední dva popsané záběry proloženy záběry s panikařícími cestujícími. Stejně jako viněta s autem těsně před jeho pádem do vody i filmový záběr zobrazuje celý dopravní prostředek i celého pravěkého tvora. V komiksu použitý nulový úhel se ve filmu mění v nadhled. Pohyb automobilu je na vinětě naznačen po její úhlopříčce, ve filmu je jeho pohyb kolmý k rámu záběru. Záběr s ponořujícím se autem je adaptován ve stejném úhlu pohledu i velikosti záběru.

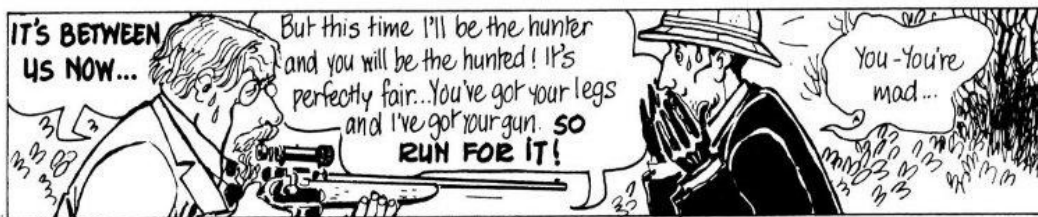


Obr. 10 Zpracování úprku pterodaktyla komiksovou předlohou zjevně inspirovanou i ve filmovém zpracování.

Filmová adaptace Luca Bessona nepoužívá pouze celé stripy nebo planche, ale i jednotlivé viněty, které zařazuje do jiného nebo podobného kontextu. Záběr si tak zachovává svou vizuální celistvost, i když z něj nakonec vyplývají jiné skutečnosti. Takovým případem je ve filmu lákání pterodaktyla do uměle vytvořeného hnízda. Mění se okolnosti přítomnosti vědců v parku, ale nemění se kompozice, obraz je pouze zrcadlově obrácen. Není nutné převádět doslovně komiksový příběh, aby bylo možné převádět jednotlivé viněty, ať už zobrazují pohyb, dialog (viz obr. 11) nebo jsou čistě deskriptivní.

### 5.2.2. Vzhled postav

Podoba přejetých komiksových postav se snaží být co nejbližší původnímu vzhledu. Nejsou použity pouze podobné kostýmy, ale v několika případech je také využito náročné líčení, aby se herci co nejvíce podobali svým předlohám. Všechny adaptované postavy jsou obsazeny tak, aby byly pro čtenáře komiksových předloh jednoduše rozpoznatelné. To, že se děj odehrává na začátku dvacátého století a komiks pracuje s módou z tohoto období, se promítá do filmových kostýmů.



Obr. 11 Příklad pozměněného kontextu, ale zachování kompozice viněty.

Hlavní hrdinka Adéla nosí, stejně jako v předloze, tmavě rezavé vlasy sepnuty do drdolu a ozdobeny klobouky s peřím. Pro komiksovou hrdinku je také příznačný vážný vzhled, nezasměje se ani ve filmovém zpracování.

Složitého líčení bylo využito například u postavy profesora Espérandieu, který má v předloze vyhublý obličej, dlouhý nos, velké uši, je bez vlasů a má také velké množství vrásek. Ve filmovém zpracování je většina těchto výrazných vzhledových prvků ponechána a docílena právě líčením. Podobně je to v případě záporné postavy pana Dieuleveult, který je na první pohled ztotožnitelný se svou kreslenou předlohou.

### 5.2.3. Komparace prostředí

Tardi vychází ve svých kresbách z reálného prostředí Paříže. Jeho realistické kresby se tak podobají místům, která v tomto městě stále existují. Filmová adaptace s tímto faktem pracuje a využívá například budovy Přírodovědného muzea nebo náměstí Pyramid. Film také výborně pracuje se vzhledem interiérů. Byt slečny Adély nebo byt profesora Espérandieu se co nejvíce snaží přiblížit nejen dobovému stylu, ale také komiksově předloze. Profesor je v obou zpracováních obklopen velkým množstvím knih a spisů. Adéla po příjezdu z Egypta přiváží mumii, kterou vzpřímenou umísťuje do prosklené vitríny a její byt je zaplněn starodávnými předměty. Děj filmu kromě návštěvy Egypta jinak neopouští Paříž, dokonce do ní situuje i postavu profesora Espérandieu (v předloze Boutardieu), který v komiksu neopouští Lyon. Lokace děje v Egyptě je čistě

smyšlená. Na konci alba *Mumie šílí (Mummies en folie)* se příběh na několika vinětách přesunuje do Afriky, nenavštěvuje ji ale hlavní hrdinka, nýbrž ožvlé mumie.

#### 5.2.4. Přenesení komiksových vizuálních prvků

Filmové zpracování komiksově předlohy se vyvarovává použití pro komiks specifických vizuálních prvků. Ani Tardiho dílo ovšem tyto prvky výrazně nezapojuje. Jsou do obrazu zasazeny jako vyjadřovací prostředky, tam kde není možné zvuk vyjádřit jinak. Pokud jsou onomatopoeia součástí adaptovaného obrazu, jsou převedena jako zvuková složka filmu. Tak je tomu v případě klubajícího se pterodaktyla. Na vinětě je prolomení skořápky předcházeno onomatopoeiem vyjadřujícím klepání tvora do skořápky. Ve filmu doprovázejí prolomení vejce odpovídající ruchy.

V albech o dobrodružstvích Adély Blanc-Sec se Tardi vyhýbá použití těchto prvků samostatně a uzavírá je do bublin, například i onomatopoeia vyjadřující smích, která by mohla stát na vinětě samostatně, jsou uzavřeny do bubliny jako hlasový projev jednoho mluvčího. Pro jeho vizuální projev se tak stávají charakteristické rozsáhlé bubliny, které nevyjadřují pouze řeč postav, ale také myšlenky, rozhořčení nebo podivení. Film nemá potřebu bubliny vizuálně převádět, protože všechno co jimi vyjadřuje komiks, má schopnost převést jinými prostředky. Film Luca Bessona se nesnaží komiksu využitím vizuálních prvků přiblížit, a proto nepoužívá ani bubliny ani onomatopoeia.

### 5.3. Komika

Humor v komiksech o Adéle Blanc-Sec není hlavním zamýšleným efektem, ale vyplývá z charakteru postav, které chovají absurdně. Hlavní hrdinka zůstává za všech okolností vážná a stejně překonává všechny nesnáze. Filmová adaptace vynechává většinu situací, které ohrožují Adélu na životě. Stále se ale udržuje vážnost situace vážným stavem Adéliny sestry. Situační komika komiksu se adaptací mění. Ve filmu častěji použita komika charakterová a zní vyplývající situační humor. Většina postav je karikována: kriminální postava Dieuleveuta, usilující Adéle o život, se ve filmu stává snadno porazitelná, díky své hlouposti a Adélině vynalézavosti. Andrej Zborowsky, zamilovaný do hlavní hrdinky, je stejně jako v komiksu ostýchavý a jeho chování zmatené. V předloze se tyto prvky jeho povahy projevují pouze v přítomnosti hlavní hrdinky, zatímco ve filmovém zpracování nejsou podmíněné její přítomností.

Všechny události jsou pojaty s nadhledem a doplňují je komentáře postav, nejčastěji samotné Adély. Výroky hrdinky jsou pojaty s cyničností pro ni typickou. Jsou ovšem ještě doprovázeny gesty a činy, které těmto situacím dodávají humoristický nádech. Například opakující se fráze „Na mou hrud!“, kterou Adéla poprvé pronese při

úprku z egyptské hrobky a její následná omluva mumii. Situace si zachovává svou vážnost, protože hrdinka byla ohrožena na životě. Přesto neztrácí nadhled a komicky ji komentuje.

Komiks také karikuje celé státní zřízení, počínaje prezidentem a policií konče. Prezident výskyt pterodaktyla považuje za krok opozice, snažící se znejistit jeho pozici. O pravdivosti zprávy se přesvědčuje na vlastní oči, když tvor prolétne kolem jeho oken. Stejná situace se odehrává ve filmu. Postava prezidenta se v adaptaci vyskytuje ještě jednou, když u něj Adéla žádá o milost pro profesora Espérandieu. V této scéně je zobrazen jako starý muž, hrající si se psem, který ho neposlouchá. Adéla prezidenta zachraňuje před pravěkým zvířetem, přesto s ní policie zachází jako s podezřelou z trestného činu. Policie jak v komiksu, tak ve filmu není schopna prohlédnout veškeré spojitosti, ze kterých vyplývají nastalé situace. Tuto schopnost má pouze hlavní postava. Policie se tak ocitá v komických situacích, do kterých se sama uvádí. Hlavním sledovaným příslušníkem je inspektor Caponi, jehož přetěžují jak nadřízení tak samotná práce u policie. V obou zpracováních je stejně neschopný.

Jistá komika vychází také z převleků Adély Blanc-Sec. V komiksovém albu *Krásná Adéla a zvíře* využije sice převleku pouze jednou, ke zmatení svých pronásledovatelů, zatímco ve filmu jich využívá hned několik, aby se jí podařilo vysvobodit profesora Espérandieu. Komiksová změna identity je prozrazena, když se při setkání s přítelem políbí. Jelikož je převlečena za staršího muže, vyvolá tato situace pozdvižení, po kterém následuje útěk. Ve filmu je sekvence s převleky pojata v lehčím tónu. Na jejím konci Adéla přiznává, že dostat se k profesorovi nebylo tak složité, vlastní totiž klíče od vězení.

## 6. Závěr

Mnou analyzované filmy se dají rozdělit na dvě skupiny. První pojímá adaptaci konzervativně, snaží se převést jak narativ, tak vizuální prvky narativu co nejpřesněji. Zařazují do ní film *Asterix a Obelix: Mise Kleopatra* (Alain Chabat, 2000) a *Asterix a Olympijské hry* (Frédéric Forestier, Thomas Langman, 2008). Druhá skupina používá tyto prvky z komiksu věrně, přesto se snaží od předlohy odpoutat a zpracovat je zcela filmově. Spadají do ní filmy *Asterix a Obelix ve službách jejího veličenstva* (Laurent Tirard, 2012) a *Tajemství mumie* (Luc Besson, 2010).

Konzervativní adaptace pevně převádějící původní text do nového média může být stejně funkční jako ta, která je s původním textem schopna pracovat inovativněji. Filmy o Asterixových dobrodružstvích, jejichž narativy se snaží co nejvíce přiblížit předloze, mají také větší sklony přebírat komiksově narativní struktury. Příběh komiksu, jehož linearita je narušena čtenářovým otáčením stran,<sup>29</sup> je výzvou pro tvůrce tohoto média k využití tohoto momentu ke zvýšení napětí nebo nastolení záhady. Autoři jsou si těchto možností média vědomi a často s nimi pracují. Uderzo a Goscinny využívají možnosti vsadit do celkového rámce příběhu mnoho epizodních příhod, které se mnohdy odehrávají na ploše jednoho stripu. Jeho humor je znatelný i při vytržení z kontextu. Při snaze převést narativ co nejpřesněji, se pro tvůrce nastoluje otázka, jak se strukturou komiksu naložit. Samotná forma komiksu se nabízí k jednoduchému převedení do filmového scénáře nebo minimálně k použití jako storyboardu. Při této adaptaci ve filmu dochází ke ztrátě jeho soudržnosti a neustálého přerušování linearitu příběhu. Narativ komiksového alba často nepostačuje jako předloha celovečerního filmu, dokladem toho mohou být různé adaptace právě komiksů o Asterixovi do animovaných filmů, které dosahují délky do šedesáti minut. Pokud adaptace pracuje pouze s jedním albem jako předlohou, musí použít velký počet vedlejších linií a epizodních zápletek, což se negativně odráží na struktuře filmu. To je případ hlavně filmu *Asterix a Obelix: Mise Kleopatra* (Alain Chabat, 2000), přes snahu tvůrců jednotlivé anekdoty začlenit do celku filmového narativu a podpořit tím rozvinutí děje, působí tyto pasáže přesně naopak. Izolovanost komiksového stripu se vnáší do filmového tvaru a skeče fungující v komiksu naprosto přirozeně, tvoří z filmu jejich soubor.

Přístup inovativnějších filmů, které využívají příběh předlohy pouze rámcově a upravují ho pro potřeby filmového média, dokáže udržet soudržnost narativu.

---

<sup>29</sup> GROENSTEEN, cit. 13, s. 52-56.



Případem takové adaptace je například film *Tajemství mumie* (Luc Besson, 2010). Tvůrci byli schopni se přiblížit předloze, přestože se vzdálili formálnímu komiksovému uspořádání narativu. Naopak od výše popsaného zpracování komiksu jsou schopni scelit narativní linie a opouštějí přesné zasazení jednotlivých událostí do stejných kontextů. Film se nesnaží přenést všechny události, ani všechny souvislosti, jako předlohu využívá dvou alb a z nich převádí hlavně jádro příběhu.

Převedení struktury komiksů se v obou případech nemění. Všechny předlohy pracují s tradičním chronologickým uspořádáním. To se objevuje i v adaptacích, které čas příběhu obohacují o flashbaky a jiné časové anomálie pouze velice výjimečně. Podobně je tomu i se zpracováním vypravěče do kompozice filmu, jeho použití odpovídá jeho vymezení v předlohách.

Jak u tradičního pojetí adaptace, tak u pojetí novátorského se inspirace kresleným médiem nejvíce projevuje vizuálně. U prvních zmíněných filmů se doslovný přepis narativu zrcadlí ve výběru použití velkého množství vinět, stripů i planchí. Čím více se film vzdaluje od komiksu, tím se snižuje i zpracování kompozice předlohy do jeho vizuální struktury. V ani v jednom případě se tvůrci nejsou schopni (a ochotni) zcela od tohoto principu oprostít. Komiksová formální struktura totiž zdánlivě připomíná skladbu filmu. Navíc převedení některých vinět a jiných jednotek působí jako intermediální odkaz k původnímu dílu. Komika série Asterixových dobrodružství je navíc na principu intermediality založena.

Thierry Groensteen odmítá ztotožňování komiksových vinět s filmovým záběrem.<sup>30</sup> Při jejich adaptaci jsou tvůrci schopni převést viněty zobrazující široké spektrum akce. Nejpřesněji jsou zobrazeny ty s dekrativní a spatiotemporální funkcí. Konzervativní adaptace viněty rozdělují do více záběrů, tak aby působily co nejfilmověji. Jsou k tomu donucovány už doslovným použitím narativu. Tento postup se v porovnání s inovativními adaptacemi zdá naprosto běžný. Ty se totiž kromě přizpůsobování obrazu potřebám filmu přiklání k použití co nejpřesnější adaptace kompozice vinět, ale v jiném kontextu příběhu. Převádějí vizuálně nejatraktivnější viněty a jejich sekvence. Jednotlivé záběry se tak častěji přibližují doslovnému vzhledu viněty, jelikož tvůrce není zavázán využít jich co největší množství. Adaptace pak vybírá ty nejvhodnější k převedení. V obou případech jsou kompozice jednotlivých vinět zabírány ve více záběrech, jelikož jejich často diskutovaná mezera nelze jinak filmově uchopit.

Ptám se také na použití viněty jako jednoho záběru. Nejčastěji se takto převádějí viněty ukotvující děj časově nebo místně. Viněty statického rázu nebo

---

<sup>30</sup> GROENSTEEN, cit. 13, str. 41.

s rozfázovaným pohybem nejsou nikdy převedeny zcela doslovně, musí být do filmu adaptovány pomocí více záběrů, než je počet použitých vinět.

Tradičně pojaté adaptace nemohou a ani se nesnaží nijak výrazně variovat vzhled postav nebo prostředí narativu. Hlavní postavy jsou neměnné i v předlohách, schematičnost postav je v komiksech o Asterixovi založena na definování jednotlivých národností a vyjadřování různých vlastností. Variace se tak odehrává pouze v detailech kostýmů a podobně. Inovativnější přístup si také nedovoluje pozměnit vzhled hlavní postavy. Adaptace komiksů o Adéle Blanc-Sec dokonce používá náročné líčení, aby se postavám předlohy co nejvíce přiblížily. V této adaptaci dochází k výraznému pozměnění místa děje, když se přesunuje spolu s Adélou do Egypta. I když se jedná o zcela nové prostředí, zachovává si stejné vizuální prvky jako zbytek komiksu.

Tradiční pojetí přejímá často kromě narativní struktury i vizuální prvky komiksu nebo se k němu relativně přibližuje použitím animovaných sekvencí. Přesto použití bublin nebo vizuálního zprostředkování onomatopoií není v adaptacích francouzských komiksů používáno. Spojitost s médiem je dostatečně vytvořena zpracováním narativu.

Komika použitá v obou případech k adaptaci se nevymyká způsobu použití komiky v komiksově předloze. Nejsou zde použity žádné inovativní prvky, často je pouze zahrnuta do extrému, to hlavně v konzervativnějších adaptacích. Tvůrci komiksů často pracují s doslovností například i významu jmen. Tvůrci této skutečnosti využívají pouze již komiksem nastíněným způsobem, nevyužívají schopností filmu a neposouvají hranice vtipu dál, pouze jejich smysl vyostřují. Inovativní se mohou oproti předloze odkazy k jiným filmovým dílům, ani ty však nejsou originální a vycházejí z různých typicky karikovaných filmových žánrů.

V úvodu nastolují otázku, jak moc se ve filmu projevuje předem nastolená vizuální stránka komiksu. Mohu odpovědět, že i vizuální pojetí filmu se přibližuje předloze tím víc, čím doslovněji se snaží o převedení předlohy. *Tajemství mumie* se sice snaží co nejdříve zpracovat prostředí komiksu a vzhled postav, ovšem co se týče kompozice záběrů, dopřává filmové formě mnohem více prostoru. Adaptace Asterixových dobrodružství se snaží striktně dodržet obě vizuální stránky na úkor čeho, odpouští od filmovosti. I u vizuální stránky filmových adaptací záleží hlavně na přístupu tvůrců filmu k narativu.

## 7. Resumé

The aim of this thesis is the analysis of European film adaptations of French comics released in the 2000s. It focuses mainly on the process of translating visual comic pages into the film form. Among the observed phenomena is the use of narrative as a whole of both media, visual similarity and transfer of comics pages. The main part consists of a comparative analysis of the films: *Asterix & Obelix: Mission Cleopatra* (Alain Chabat, 2002), *Asterix at the Olympic Games* (Frédéric Forestier, Thomas Langman, 2008), *Astérix and Obélix: On Her Majesty's Secret Service* (Laurent Tirard, 2012) and *The Extraordinary Adventures of Adèle Blanc-Sec* (Luc Besson, 2010). The films were chosen based on the year and place of production, as well as their focus on the adventure genre. Comparison of selected parts proves that comics, as the medium being adapted, considerably affects the formal aspect of the film. It is often difficult to detach from the original.

## 8. Seznam pramenů a literatury

### 8.1. Seznam použité literatury

Adèle Blanc-Sec: Critiques. *Premiere* [online]. [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://www.premiere.fr/film/Adele-Blanc-Sec-1796837/%28affichage%29/press>

Astérix aux Jeux Olympiques: Critiques. *Premiere* [online]. [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://www.premiere.fr/film/Asterix-Aux-Jeux-Olympiques-456987/%28affichage%29/press>

Astérix et Obélix : Au service de Sa Majesté (3D): Critiques. *Premiere* [online]. [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://www.premiere.fr/film/Asterix-et-Obelix-Au-service-de-Sa-Majeste-3D-2234589/%28affichage%29/press>

Astérix et Obélix: Au service de sa majesté. *Box Office Mojo* [online]. [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: [http://www.boxofficemojo.com/movies/intl/?id=\\_fASTRIXETOBLIXA01&country=FR&wk=2012W42&id=\\_fASTRIXETOBLIXA01&p=.htm](http://www.boxofficemojo.com/movies/intl/?id=_fASTRIXETOBLIXA01&country=FR&wk=2012W42&id=_fASTRIXETOBLIXA01&p=.htm)

Astérix et Obélix : Mission Cleopâtre: Critiques presse. *Allocine* [online]. [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-28537/critiques/presse/>

BEATY, Bart. Angoulême, 2011. *European Comic Art*. 2011, roč. 4, č. 1, s. 125-127. ISSN 1754-3797.

BERNIÈRE, Vincent. La BD face à l'art contemporain: Miarn, Miarn, slurp!!!. *Beaux Arts Magazine*. 2009, č. 301, s. 72-78.

BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2011. 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 1. vyd. Praha : AMU, 2007. 827 s. ISBN 978-80-7331-091-2.

CASTERMAN. *Casterman* [online]. 2013 [cit. 2013-04-02]. Dostupné z: <http://bd.casterman.com/>

EISNER, Will. *Comics and Sequential art: Principles and Practice of the Worlds Most Popular Art Form*. Tamarac, Florida : Poorhouse Press, 1985. 163 s. ISBN 09-614-7281-2.

Film information: Admissions (Market: France). *Lumiere: Data base on admissions of films released in Europe* [online]. [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: [http://lumiere.obs.coe.int/web/film\\_info/?id=18690&market=FR](http://lumiere.obs.coe.int/web/film_info/?id=18690&market=FR)

France and Algeria, Monaco, Morocco and Tunisia all time openings. *Box Office Mojo* [online]. [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: <http://www.boxofficemojo.com/intl/france/opening/?sort=gross&order=DESC&p=.htm>

*Franquin: Le site officiel* [online]. 2004, 2007 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.franquin.com/index.php>

GORDON, Ian, JANCOVICH, Mark, MCALLISTER, Matthew P. *Film and comic books*. 1. vyd. Jackson : University Press of Mississippi, 2007. 328 s. ISBN 978-1578069781.

GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. 1. vyd. Brno : Host, 2005. 220 s. ISBN 80-7294-141-0.

GROOVE, Laurence. *Comics in French: The European Bande dessinée in context*. 1. vyd. United States : Berghahn Books, 2010. 346 s. ISBN 978-1845455880.

HELMANOVÁ, Alicja. Tvořivá zrada. Filmové adaptace literárních děl. In: MAREŠ, Petr, SZCZEPANIK, Petr. *Tvořivé zrady: současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře*. 1. vyd. Praha : Národní filmový archiv, 2005, s. 133-144. Sborník filmové teorie, 3. DOI: 80-7004-119-6.

HOME SOLUTIONS. *BD Gest': Le portail BD de référence* [online]. 2009, 2013 [cit. 2013-04-02]. Dostupné z: <http://www.bdggest.com/>

INGE, M. Thomas. *Comics as culture*. Jackson : University Press of Mississippi, 1990. xxi, 177 s. ISBN 0-87805-408-1.

KRUMML, Milan. *Comics: stručné dějiny*. 1. vyd. Praha : Martin Trojan - 3-JAN, 2007. 318 s. ISBN 978-80-86839-12-7.

La collection du musée. In: *La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image* [online]. [cit. 2013-03-11]. Dostupné z: <http://www.citebd.org/spip.php?article82>

Le film: Sur la piste du Marsupilami. *Marsupilami: Le site officiel du Marsupilami!* [online]. 2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.marsupilami.com/film/>

Les prix du festival. *Angoulême: Festival international de la bande dessinée* [online]. [cit. 2013-03-29]. Dostupné z: <http://www.bdangouleme.com/31,les-prix-competition-officielle>

MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií*. 1. vyd. Praha : Albatros, 2004. 735 s. Albatros Plus; 35. ISBN 80-00-01410-6.

MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha : BB/art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

SCREECH, Matthew. *Masters of the ninth art: bandes dessinées and Franco-Belgian identity*. 1. vyd. Liverpool : Liverpool University Press, 2005, s. 75-92. ISBN 9780853239383.

THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace: časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. Praha, 1998, roč. 10, č. 1, s. 5-36. ISSN 0862-397x.

Un chef d'œuvre Art Nouveau. *Centre Belge de la Bande Dessinée* [online]. [cit. 2013-03-11]. Dostupné z: <http://www.cbbd.be/fr/cbbd/un-chef-d-oeuvre-art-nouveau>

WILLEMS, Philippe. "This Strangest of Narrative Forms": Rodolphe Töpffer's Sequential Art. *Mosaic: A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*. 2008, roč. 41, č. 2, s. 127-147. ISSN 1925-5683.

## 8.2. Seznam použitých pramenů

FRANQUIN, André. *Capturez un Marsupilami!*. Monaco : Marsu Productions, 2002. 45 s. Marsupilami. ISBN 29-125-3645-6.

FRANQUIN, André, BATEM a GREG. *La queue du Marsupilami*. Monaco : Marsu Productions, 1991. 46 s. ISBN 29-084-6209-5.

GOSCINNY, René. *Asterix v Británii*. 3. vyd. Ilustrace Albert Uderzo. Praha : Egmont ČR, 2004. 48 s. Asterixova dobrodružství. ISBN 80-252-0101-5.

GOSCINNY, René. *Asterix a Kleopatra*. 3. vyd. Překlad Edda Němcová. Ilustrace Albert Uderzo. Praha : Egmont, 2004. 48 s. Asterixova dobrodružství. ISBN 80-252-0099-X.

Asterix a Olympijské hry. In: GOSCINNY, René. *Asterix IX-XII*. 1. souborné vyd. Praha : Egmont, 2006, s. 143-188. Asterixova dobrodružství. ISBN 80-252-0273-9.

GOSCINNY, René, UDERZO, Albert. *Astérix et Cléopâtre*. 4. vyd. Paris : Hachette, 2006. 44 s. ISBN 978-201-2101-388.

GOSCINNY, René, UDERZO, Albert. *Astérix aux Jeux Olympiques*. 6. vyd. Paris : Hachette, 2007. 48 s. ISBN 9782012101449.

GOSCINNY, René, UDERZO, Albert. *Astérix chez les Bretons*. 1. vyd. Paris : Hachette, 2007. 46 s. ISBN 978-201-2101-401.

GOSCINNY, René, UDERZO, Albert. *Astérix et les Normands*. 5. vyd. Paris : Hachette, 2005. 48 s. ISBN 978-201-2101-418.

TARDI, Jacques. *Neobyčejná dobrodružství Adély Blanc-Sec: Kniha 1, 2 a 3*. 1. vyd. Praha : Plus, 2010. 144 s. ISBN 978-80-259-0072-7.

TARDI, Jacques. *Adèle Blanc-Sec: Adèle et la bête*. Paris : Casterman, 2007. 48 s. ISBN 22-030-0947-0.

TARDI, Jacques. *Adèle Blanc-Sec: Le Démon de la Tour Eiffel*. Paris : Casterman, 2007. 48 s. ISBN 978-220-3009-486.

TARDI, Jacques. *Adèle Blanc-Sec: Le savant fou*. Paris : Casterman, 2007. 48 s. ISBN 978-220-3009-493.

TARDI, Jacques. *Adèle Blanc-Sec: Momies en folie*. Tournai : Casterman, 1983. ISBN 978-220-3305-045.

Asterix a Obelix: Mise Kleopatra (Astérix & Obélix: Mission Cléopâtre, Alain Chabat, 2002)

Asterix a Olympijské hry (Astérix aux jeux olympiques, Frédéric Forestier, 2008)

Asterix a Obelix ve službách jejího veličenstva (Astérix et Obélix: Au Service de Sa Majesté, Laurent Tirard, 2012)

Sur la piste du Marsupilami (Alain Chabat, 2012)

Tajemství mumie (Les Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec, Luc Besson, 2010)

12 úkolů pro Asterixe (Les 12 travaux d'Astérix, René Goscinny, Albert Uderzo, 1976)