

**Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci**  
**Katedra mediálních a kulturních studií a žurnalistiky**

**KOMIKSOVÉ PREQUELY JAKO TRANSMEDIÁLNÍ  
EXTENZE FILMŮ**

*Magisterská diplomová práce*

Marika ZUPKOVÁ

Vedoucí práce: Mgr. Martin FORET, Ph.D.

Olomouc 2016

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím pramenů a literatury uvedených v bibliografii. Práce má 164 687 znaků (bez poznámkového aparátu, seznamu literatury a jiných formálních náležitostí).

V Olomouci dne 19. dubna 2016

---

Marika Zupková

## **Poděkování**

Ráda bych tímto poděkovala Mgr. Martinu Foretovi, Ph.D. za vedení mé práce a její připomínkování. Dále bych chtěla poděkovat také Mgr. Pavlu Kořínkovi, PhD. za cenné rady a připomínky k práci a také Bc. Marku Slovákovi za rady a korektury v počátcích práce. Velké díky také patří rodině a přátelům, kteří se starali o korektury finální verze práce.

## **Abstrakt**

Název práce: Komiksové prequely jako transmediální extenze filmů

Práce se zabývá specifikami konkrétního typu transmediální extenze filmů na komiksové prequely. Jejím hlavním cílem bylo zjistit, jakým způsobem dochází k propojení komiksového prequelu s filmem. Za tímto účelem byly analyzovány čtyři filmově-komiksové vyprávění *Interstellar*, *Inception*, *Godzilla* a *Pacific Rim*. Zkoumána byla pomocí upravené naratologické analýzy za využití „Media-conscious narratology“ Marie-Laure Ryan. Výsledky ukazují, že u analyzovaných transmediálních vyprávění je možné nalézt propojení obou médií pomocí mediálně volných, transmediálně přenosných a v některých případech i úpravou mediálně specifických konceptů, dle terminologie užívané Ryan. Ve všech případech docházelo v různé míře k přizpůsobení komiksového média filmovému vyprávění.

Klíčová slova: transmediální vyprávění, naratologická analýza, komiks, film, prequel, *Interstellar*, *Inception*, *Godzilla*, *Pacific Rim*, příběhosvět.

## **Abstract**

Title: Comics prequels as transmedia extensions of films

The work deals with specifics of a particular type of transmedia extensions of films to comics prequels. The main aim is to find out how the comics and the film are interconnected. For this purpose there were analysed four transmedia narratives of *Interstellar*, *Inception*, *Godzilla* and *Pacific Rim*. They were examined with modified narrative analyses by using „Media-conscious narratology“ of Marie-Laure Ryan. The results lead to a conclusion that all analysed transmedia storytelling show connections with media-free, transmedially applicable and in some cases even modified media-specific concepts according to the terminology used by Ryan. In all cases the adaptations of the comics media were, to a different extent, adjusted to the film.

Keywords: transmedia storytelling, narrative analysis, comics, film prequel, *Interstellar*, *Inception*, *Godzilla*, *Pacific Rim*, storyworld.

## OBSAH

ÚVOD.....	6
I. TEORETICKÁ ČÁST .....	7
1. TVORBA PŘÍBĚHOSVĚTA POMOCÍ TRANSMEDIÁLNÍHO VYPRÁVĚNÍ.....	8
a. Procedury tvorby příběhosvěta dle Nelsona Goodmana .....	10
b. Pracování s realističností, budováním napětí a rozvíjení motivů.....	12
1. TRANSMEDIÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ.....	15
2. PREQUEL JAKO ZPŮSOB TRANSMEDIÁLNÍ EXTENZE FILMU .....	19
a. Výhody a nevýhody prequelů .....	20
3. KOMIKS A FILM .....	23
a. Mediálně specifické koncepty .....	24
b. Transmediálně přenosné koncepty.....	29
4. METODIKA .....	31
a. Výběr metody .....	31
a. Vymezení výzkumu a teoretický rámec výzkumu.....	33
b. Výběr výzkumné jednotky .....	36
c. Výzkumné otázky .....	37
II. ANALYTICKÁ ČÁST .....	38
5. INTERSTELLAR .....	39
a. Naratologická analýza:.....	40
b. Mediálně-analytická část:.....	43
c. Kooperace narativních a mediálních charakteristik: .....	46
6. INCEPTION .....	47
a. Naratologická analýza:.....	48
b. Mediálně-analytická část:.....	52
c. Kooperace narativních a mediálních charakteristik: .....	54
7. GODZILLA.....	55
a. Naratologická analýza:.....	57
b. Mediálně-analytická část:.....	60
c. Kooperace narativních a mediálních charakteristik: .....	63
8. PACIFIC RIM .....	65
a. Naratologická analýza .....	66
b. Mediálně-analytická část.....	68
c. Kooperace narativních a mediálních charakteristik: .....	71
9. SHRUTÍ VÝSLEDKŮ .....	74
ZÁVĚR.....	77
SEZNAM LITERATURY:.....	79
SEZNAM PRAMENŮ: .....	83
SEZNAM OBRÁZKŮ .....	84

# ÚVOD

V současné době se stále častěji setkáváme s filmy, které rozšiřují svůj příběh pomocí jiných médií, tedy pomocí takzvané transmediální extenze. Tento způsob rozšíření příběhu, díky kterému je možné poskytnout recipientovi jiný zážitek z vyprávění, zahrnuje mnoho různých typů a druhů.

Tato práce si široké téma transmediálního vyprávění zužuje a věnuje se pouze komiksovým prequelům k filmům. Právě tento typ rozšíření narativu filmu je vnímán jako poměrně oblíbený a v poslední době hojně využívaný.

Text nastiňuje problematiku transmediálního vyprávění a ukotvuje do něj komiks a film se všemi jejich klady a zápory. Podoba teoretické části bude dodatečně upravena podle potřeb výsledků analýzy vybraných komiksových prequelů a jejich filmů. V zásadě bude tato část postupovat od obecnějších teorií tvorby příběhosvěta, transmediálních vyprávění, tvorby prequelů až po konkrétní specifika filmů a komiksů. Analýza se poté bude zaměřovat na kontext narativu, mediálně volné, transmediálně přenosné a mediálně specifické prvky příběhu tak, jak je chápe Ryan (a kol., 2014, s. 3-5). Na základě informací získaných výzkumem bude vypracována v teorii zasazená část, zabývající se výhodami a nevýhodami prequelů, specifiky tvorby filmově-komiksového příběhosvěta a přenosem transmediálně přenosných a mediálně specifických aspektů takového vyprávění.

Základní budou pro mou práci díla věnující se teorii naratologické analýzy Hermana Davida, *Basic Elements of Narrative*, transmediálnímu vyprávění Marie-Laure Ryan, *Storyworld Across Media* a Henryho Jenkinse *Convergence Culture*, komiksu Pascala Lefèvra, *Tools for Analyzing Graphic Narratives & Case Studies*, Matthew J. Smithe a Randy Duncana, *Critical Approaches to Comics Theories and Methods-Routledge* a filmu z Davida Bordwella a Kristin Thompson *Umění filmu*.

Cílem mé práce je zjistit, jakým způsobem dochází k propojení komiksového prequelu s filmem. Jak se prvky typické pro film promítají do komiksu a naopak. Nakolik dochází k propojení obou médií v příběhu a jaké jsou specifika takového propojení právě s komiksem. Výstupem z práce by tedy mělo být zevrubné dílo věnující se problematice specifické transmediální extenze filmů pomocí komiksových prequelů.

# **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1. TVORBA PŘÍBĚHOSVĚTA POMOCÍ TRANSMEDIÁLNÍHO VYPRÁVĚNÍ

Aby bylo možné lépe pochopit extenzi příběhu filmu pomocí komiksového prequelu, je jistě důležité věnovat počátek této práce o něco širšímu tématu tvorby příběhového světa. Příběhový svět, neboli storyworld, je svět evokovaný narativem. (Herman, 2009, s. 105) Tento pojem je tedy klíčový pro pochopení, jakým způsobem je transmediální příběh tvořen. Následující kapitola se bude zaměřovat na základní aspekty tohoto pojmu. V závěru se text bude věnovat termínům, které s vytvářením příběhového světa souvisí, tedy realističností, napětí a motivům v příběhových světech.

Vypráví-li se fiktivní příběh, do jeho příběhového světa zahrnujeme vše co můžeme najít v daném fiktivním světě. Takže například odehrává-li se příběh ve světě, který napadnou obrovské příšery, poté je pro příběhový svět normální, že v něm existují příšery, které se někde rodí a někde jinde zase umírají, že obyvatelé tohoto světa mají nějaké motivace, sny a touhy, podle kterých jednají nebo, že tam funguje gravitace jako v naší realitě. To vše v příběhových světech funguje, aniž by to muselo být explicitně řečeno. Jak detailně budou tyto příběhy vystaveny a jak složité budou, je čistě jen na tvůrcích díla. (Ryan, a kol., 2014, s. 33-35)

Autoři se rozcházejí v tom, co jsou základní součásti, bez nichž by příběhový svět nebyl možný. Pro každé vyprávění jsou klíčové především narativní události, pro transmediální vyprávění jsou ovšem podstatné ještě další dvě složky příběhového světa. Těmi složkami jsou, dle Mittela charaktery a prostředí. Kombinace těchto tří složek potom tvoří koherentní příběhový svět. (Mittel, 2015, s. 294-296)

V případě Ryanové se v koherentním příběhových světech nachází složek pět. Jedná se o existenty, prostředí, zákony fyziky, sociální pravidla a hodnoty, události/akce a mentální události.

Existenty jsou jak postavy příběhu, tak i objekty důležité pro děj. (Ryan, a kol., 2014, s. 33-35) V případě filmu Pacific Rim by mezi existenty patřili i roboti, ve kterých fiktivní osoby bojovaly. Postavy nikdy nejsou plně vykresleny a mnoho z jejich charakteru si recipienti musí sami domyslet. Při tomto doplňování se mohou orientovat i díky znalostem z reálného světa. Způsob, jak jednotlivé charaktery dovysvětlit a vykreslit je možný například i pomocí komiksového prequelu. Co postava může říkat a dělat je ovlivněno jejím pozicováním v příběhu. Jak ve výsledku bude komunikovat s okolím a do jaké míry nechá autor nahlédnout do motivací chování postavy, je předmětem konstrukce děje a funkce osoby



v něm. Další chápání postavy může nabídnout mizanscéna a styl jejího snímání. Důležité tedy je i jaké má oblečení, jak je nasvětlena a jestli je snímána z podhledu, či nadhledu, z dálky, či z blízka. (Herman, 2009, s. 40-44, 55-60) To samozřejmě platí i pro postavy narativů, které budou analyzovány. Za zmínku stojí například prequel *Interstellaru*, kdy si tvůrci pomocí hry se světlem a stínem hrají i se symbolickým soubojem dobra a zla v nitru jedné z postav.

Mezi postavy světa se občas počítá i vypravěč. Ten může být pro recipienta více zárukou pravdivosti příběhu, než informace získané přímo od osob příběhu. (Herman, 2009, s. 74, 106-108, Bordwell, a kol., 2011, s.135-136) Vypravěč se liší na intradiegetického a extradiegetického, čili na vypravěče, který je zároveň i postavou příběhu a vypravěče, který stojí mimo příběh. V případě, že bude vypravěč zároveň i postavou příběhu, mohou recipienti vnímat informace, které jim podává jako subjektivní, zkreslené, a tedy méně pravdivé. (Herman, 2009, s. 67-70) *Godzilla* i *Pacific Rim* měly vypravěče intradiegetického, jenž se často využíval především v prequelech, a který vyprávěl příběh o počátku událostí. Ovšem cílem tvůrců nejspíše nebylo zpochybňovat výpověď tím, že ji vypráví postava z příběhu, ale spíše přiblížit vyprávění recipientům, protože pro ně může být tento způsob předávání informací přirozenější. Pomocí minulého času použitým při tomto vyprávění zároveň i determinovali, že jde o události ukončené a tedy proběhlé ještě před dějem snímku.

Prostředí se chápe jako okolí, ve kterém se příběh odehrává, to může ale nemusí být přesně ohraničené a specifikované, smyšlené nebo reálné. Bližší specifikace místa může recipientovi pomoci lépe se orientovat v prostoru. Mohou se využít extradiegetické titulky uvozující místo a čas, nebo ustanovující záběry zabírající obecně známé symboly pro jednotlivá místa. V *Pacific Rimu* by těmito ustavujícími záběry mohly být úvodní obrazy *Golden Gate* mostu, které se téměř z totožného úhlu snímání opakovaly na obou platformách, navíc doplněné i extradiegetickými titulky. Často bylo přitom zřejmé, že se tato determinace prostředí přelévá z média do média. Takže když se například v *Inception* řešila změna prostředí ustavujícími záběry bez titulků, stejně se chovalo i médium komiksu.

Fyzikální zákony vysvětlují, co se může a co se nemůže stát v daném světě. Přitom platí, stejně jako v ostatních složkách příběhosvěta, že co není specificky řečeno, je stejné jako v reálném světě. Například ve filmu *Interstellar* je možné propadnout černou dírou až za horizont událostí a přežít. Jiné zákony, jako například gravitace, dilatace času v blízkosti černé díry a podobně jsou stejné jako v reálném světě, ale protože ne všechny skutečnosti jsou všem recipientům známé, jsou ve snímku speciálně vysvětlené.

Sociální pravidla a hodnoty jsou, jak již název napovídá, pravidla, kterými se daný svět řídí. Výrazně se se sociálními pravidly pracuje opět například v *Interstellaru*. Pro něj je

motiv vlivu nehostinného okolí na podstatu charakteru člověka velmi důležitý a i díky propojení snímku s prequelem získává recipient bližší vhled o podstaty, žebříčku hodnot a otázky etiky člověka odsouzeného na smrt na pusté planetě kvůli záchraně lidstva. Díky dobrému využití specifík média, jenž má možnost přiblížit nám skrze myšlenky a metafory utrpení tohoto jedince bojujícího o svůj život, se prokazují výhody, které transmediální vyprávění nese.

Události jsou akce, které posouvají děj dopředu a mentální události jsou reakce postav na proběhlé události. Takové reakce by měly být uvěřitelné a působit realisticky. Ne vždy nám vyprávěný příběh dovoluje sledovat myšlenky postavy takže to, co si nejspíše myslí musí být vyjádřeno pomocí jiných nástrojů, například výrazu ve tváři, osvětlení atd. Komiks má v tomto směru opět lehkou výhodu nad filmem, protože se častěji v jeho případě může užívat bublin s myšlenkami postav. Tzv. „do hlavy“ tak mohou recipienti nahlédnout postavě Cobba v prequelu Inception, nebo Manna v extenzi Interstellaru. V obou případech bylo této možnosti využito, ačkoliv ve filmu nic takového přítomno nebylo. Pro tyto konkrétní narativy bylo však důležité se v prequelu věnovat bližšímu pohledu na dané postavy a jejich myšlenky mohly tento bližší pohled zprostředkovat.

Všechny tyto části se ale musí nějakými procesy v příběhu vytvořit a jednou z možností, jak to udělat nabízí i americký analytický filozof Nelson Goodman.

### **a. Procedury tvorby příběhosvěta dle Nelsona Goodmana**

Goodman (1978, s. 7-17) navrhuje dělení procedur tvorby příběhosvěta do pěti typů: kompozice a dekompozice (Composition and decomposition), zvýrazňování (weighting), řazení (ordering), mazání a suplementace (Deletion and supplementation) a deformace (Deformation).

Kompozice a dekompozice je součástí tvorby jakéhokoliv příběhosvěta. Proces v sobě zahrnuje prezentaci drobných částí, které vytváří jednotný celek a naopak vytváření celků, které mohou zastupovat menší části. Při každém novém narativu netvoříme pokaždé zcela nový svět, ale vybíráme si části reálného světa a skládáme tyto segmenty dohromady, aby tvořily jeden celek. Příkladem může být Godzilla, která si půjčila reálné události výbuchu atomové bomby v Hirošimě a Nagasaki i fungování států nebo fyzikální zákony a přidala k nim existenci monster, kterou se lidé snaží zneškodnit. Pomocí kresleného prequelu poté blíže dovysvětlila fungování organismu těchto monster. Činila tak na příkladu živočichů, které opět žijících v reálném světě, tedy mořských hvězdic.

Zvýrazňování je při tvorbě příběhosvěta podstatné, protože určuje, na které prvky bude kladen důraz a na které ne. V *Inception* je velmi důležitá sekvence probouzení postav ze snu. Tato aktivita je často provázena detailním záběrem na obličej postavy, která procítá. Podobně tomu dochází v obou médiích. Tímto bylo recipientovi zdůrazněno, co je pro narativ relevantní. Často jsou zvýrazňovány motivy snímku, které mají předávat poselství narativu, nebo udržovat jeho kontinuitu. Stejně tomu bylo v případě kapesních hodinek jedné z postav v *Godzille*. Pomocí jejich zvýrazněné prezentace, se propojoval příběh komiksu, filmu a odkazy na události z reálného světa. Ve většině mnou analyzovaných i pouze sledovaných filmově-komiksových narativů bylo toto zvýrazňování motivů v obou médiích patrné.

Módy organizace jsou postaveny v narativu podle jeho potřeb. Nejedná se však pouze o organizaci příběhu, ale i o plynutí času v něm. Takže když bylo potřeba znázornit zpomalení času v *Inception* na druhé a třetí úrovni snu, zpomalil se v jedné části příběhu záběr padajícího auta na první úrovni snu. Recipient tak byl schopen snáze pochopit, jak délka ubíhajícího času ovlivňuje ostatní vrstvy snění. Také prequel si pohrává s organizací příběhu, jelikož vrací příjemce zpět na počátek děje.

Při mazání a suplementaci, se jedná o pročištění fiktivního světa, k němuž musí pokaždé při jeho tvorbě dojít. Jde o výběr prvků, které jsou v narativu prezentovány a které ne. Příběh, tak jako kouzelník, může například ukazovat směrem k jedné věci, zatímco to důležité se odehrává nepovšimnuto, vystřiženo ze záběru. (Goodman, 1978, s. 13-14) Stejně jako tomu bylo ve snímku *Inception*. Obraz pomocí vystřihování některých scén nebo díky zaostřování jinam, vedl divákovu pozornost, aby jako „kouzelník“ poté odhalil pravdu a tím vytvářel výsledný obraz. Tento výrazný prvek světa s cílem klamat recipienta, se také nesl v případě *Inception* oběma médii.

Poslední procedurou je deformace. Jsou to zkreslení, nebo změny, které vedou ke zvýraznění, nebo k zapadnutí něčeho do celistvosti příběhu. Stejně jako karikaturista zvýrazňuje některé části obličeje, aby vynikly rysy postavy i narativ křiví některé charaktery, aby snáze vynikly a zapadly do děje. (Goodman, 1978, s. 14) Výrazně je to vidět v *Pacific Rimu*, kde byly charaktery vedlejších postav přehnaně zkresleny, pomocí jednoduchých rychlých identifikátorů. Postavy Sashi a Alexise Kaidonovski byly rychle načrtnuty pomocí země, ze které pocházely, podobou jejich robota, stylem chůze a krátkých a úderných vět se silným ruským přízvukem. Ačkoliv byly v záběru jen pár vteřin, recipient si o nich okamžitě dokázal vytvořit jasnou představu.

Konstantní a celistvý narativ v obou médiích je výsledkem správného provedení všech těchto procesů, ty jsou zásadní i pro výsledné hodnocení plynulosti přechodu komiksu na hrané dílo. Film může začínat rekapitulací událostí, které se staly před filmem, čímž se odkáže na prequel více méně přímo. Tímto způsobem začínal například narativ snímku *Pacific Rimu*. Diváci měli možnost dozvědět se o příběhosvětě prostřednictvím voice overu vypravěče spojeného se záběry událostí přímo prezentovaných v komiksu. Jiný byl případ *Inception*, ačkoliv i zde se recipient setkával se zcela novým příběhosvětěm, tvůrci ho nechali „vejít“ přímo doprostřed událostí a principy fungování světa mu vysvětlovali postupně. Na svůj prequel tak odkazoval pouze nepřímo, ve chvílích, kdy snímek dokončoval události započaté v kresleném médiu. Díky tomu mohl možná recipient vnímat celistvý narativ jako méně konzistentní, ovšem jelikož komiks končil téměř přesně ve chvíli, kdy začínal příběh snímku, byla konzistence zachována. Výzkumníci se momentálně stále ještě zabývají tím, jak recipienti užívají vodítka k sestavení reprezentace světů evokovaných příběhy, proto se v těchto případech stále jedná pouze o domněnky. (Herman, 2009, s. 109-120)

Následující analýza se bude blíže věnovat způsobům, kdy se tvorby příběhosvětěta v jednom médiu budou přenášet do toho druhého.

### **b. Pracování s realističností, budováním napětí a rozvíjení motivů**

Všechny tyto výše zmíněné procesy tvorby narativu poté utvářejí zážitek z filmu. Dohromady vytvářejí zkušenost, která je schopná se recipientů dotknout a jež jim umožní zážitek z filmu. Realističnost vykreslení světa, pocitů postav, logické motivace – pomocí těchto procesů se určuje, jak moc budou recipienti schopni se vžít do příběhu. (Herman, 2009, s. 112-136) Jinými slovy, jak velká bude jejich imerze. (Murrey, 1998) Málokdy si jedinec dokáže představit, že je sám na nehostinné planetě odsouzen ke smrti, jako jedna z postav snímku *Interstellar*, autoři se však recipientovi i díky prequelu snaží přiblížit nejen osamělost, ale i motivace takovéto osoby.

Mentální život se skládá z pocitů, vjemů a myšlenek, díky kterým jedinec pozná, že je při vědomí. Stejně prostředí by měl vytvořit i narativ, aby jej recipienti vnímali jako reálný a postavy v něm jako „živé“, neboli, aby z příběhu recipienti měli zážitek, jako by ho sami prožili. (Herman, 2009, s. 112-136) Často se tímto způsobem využívá *steady cam*, zařízení, které může natáčet svět z výšky pohledu člověka a plynule kopírovat pohyby jeho těla, nebo se užívá hlediskových záběrů, tedy pohledů z první osoby postavy. (Bordwell, a kol., 2011, s. 226-239) Příkladem může být i točení záběrů z první osoby ve snímku *Godzilla*. Zde jsou přítomny záběry ohraničené dýchací maskou, kdy jde slyšet i dech postavy.

Přenos emocí z plátna na recipienty se vybuduje buď pomocí charakteristiky přímé – verbálně – nebo nepřímé – v chování. Druhý případ je pro nás přirozenější, takže když vidíme postavu zatínat pěsti a rozhodným hlasem křičet „*Dnes zrušíme apokalypsu!*“<sup>1</sup>, lépe si uděláme představu o emocích, které prožívá, než kdyby to bylo popsáno verbálně. (Herman, 2009, s. 150-160) To, jak jednotlivé postavy budou reagovat, a co bude považováno za realistické chování, podle recipientů je odvozeno mimo jiné i od žánru narativu.

Existuje mnoho cest, kterými se může v médiích budovat napětí příběhu a závisí na tvůrcích, kterou s nich zvolí. Napětí recipientů zvyšuje například specificky použité osvětlení, hudba, mizanscéna<sup>2</sup>, chování postav a mnohé další. (Bordwell, a kol., 2011, s. 159-390) Ve snímku *Godzilla*, stejně jako v *Interstellaru* se tento aspekt zvyšoval mimo jiné i díky střihu, který přerušil klíčovou událost přesunutím pozornosti na jinou postavu nebo jinou část příběhu. Zvýšil tak očekávání – napětí – recipienta tím, že prodloužil čas, kdy se rozuzlení – výsledek – události dozví. (Bordwell, a kol., 2011, s. 91) Tento způsob tvorby napětí se ovšem výrazně nedokázal zkopírovat do komiksu, i když v *Godzille* lehce patrné odvrácení pozornosti při soubojích jinam vidět bylo.<sup>3</sup>

Často se v souvislosti se zvyšováním nervozity a napětí může užívat i výrazná extradiegetická hudba, nebo intradiegetické zvuky. (Bordwell, a kol., 2011, s. 159-390) Jak ukáže následující analýza, v případě *Interstellaru* i *Inception* se napětí zvyšuje výraznou, rytmickou hudbu nebo tikotem hodinek zvýrazňujícím zkracující se čas, který postavy na splnění úkolu mají. U *Godzilly* a *Pacific Rimu*, byl výrazný intradiegetický mechanický řev monster. V komiksech se snaží některé tyto stavby napětí zkopírovat. *Pacific Rim: Year Zero* a *Godzilla: Awakening* napodobuje řev monster pomocí výrazných barevných citoslovcí. Extenze *Interstellaru*, *Absolute Zero*, využila jiného prvku filmu a napětí zvyšovala pomocí nepřehledných vinět. *Inception: The Cobol Job* zase ve své animované podobě mohl využít dramatickou hudbu. V neanimované verzi komiksu se zvyšovalo napětí zvýrazňováním ubíhajícího času na bombě v soustavě malých vinět.

S pojmy realismu a konstrukce napětí souvisí i koncept motivu příběhu. Pro lepší pochopení narativu je nutné, aby se některé prvky v ději opakovaly, k čemuž slouží právě motiv. Nejčastěji jde o to, aby recipient poznal postavy a prostředí, ale opakovat se mohou i jiné prvky jako styl použití kamery, nasvětlení, symbolika narativu nebo například

---

1 „Today, we are cancelling the apocalypse!“ – jedná se o vlastní překlad

2 Z francouzského “mise-en-scène”, viz kapitola o filmu a komiksu

3 Viz kapitola *Godzilla*

konstrukce napínavé scény. (Bordwell, a kol., 2011, s. 100-102) V analýze Pacific Rimu bude možné pozorovat, motiv tvořený právě stejnou stavbou napínavých scén. Ty měly v obou médiích podobný výzor i scénář.

Kapitola se zabývala způsoby jakými můžeme příběhy a jejich světy tvořit a také specifikovala, jaké mohou být jejich základní aspekty. Text se již částečně věnoval i některým prvkům, které se mohou kopírovat při transmediálním vyprávění. V následující části, bude tento pojem související s tvorbou příběhu podrobněji rozebrán.

# 1. TRANSMEDIÁLNÍ VYPRAVĚNÍ

Transmedialita a její možnosti při vyprávění příběhu je pro teoretiky oboru poměrně čerstvou záležitostí posledních patnácti let. V následující kapitole se tedy pokusím shrnout co transmedialita znamená, jak ji definují ti, kteří se tématu věnují a jaké mohou být výhody tvorby takového příběhu. Z poměrně krátké doby zájmu o tento fenomén vychází i jistá pojmová nejasnost, kterou se také následující text pokusí zachytit.

Koncept transmediální extenze příběhu úzce souvisí s různými významově se navzájem překrývajícími pojmy. Různí autoři používají termíny jako: „cross media“, „multiple media“, „multimodalita“, nebo například „enhanced storytelling“ („vylepšené vyprávění“) různými způsoby. Některé z těchto způsobů se s termínem transmediality kryjí více, některé méně. Práce nebude poskytovat vyčerpávající seznam všech termínů, které se s transmedialitou dají zaměnit, ale bude se věnovat těm, jež se s termínem se významově překrývají.

Cross médium je jedním z těch ze snáže zaměnitelných termínů k termínu transmedialita. Hannel (a kol., 2004, s. 7) se zmiňuje o třech možných užívaných významech sousloví. Cross médium definuje jako „*schopnost ovlivnit obsah v rámci více médií*“, nebo „*publikovat jeden obsah do různých médií*“, případně „*vytvořit a realizovat jednu grafiku v různých médiích*“.<sup>4</sup> Ve smyslu, v jakém termín užívá Dena Christy, se ovšem více podobá pojmu transmediality dle Jenkinse. (Dena, 2004, s. 1) Význam se tedy liší i mezi autory samotnými, ovšem z překladu slova „cross“ tedy „prolínat“ se, obecněji řečeno, může jednat o jakýkoliv obsah publikovaný skrze různá média, s čímž souhlasí ve svém textu i Dena a Hannel.

Dalším z pojmů je „multimodalita“, ta vychází ze sémiotického zkoumání kombinace jazyka a média v interaktivních prostředích. Je tedy založena na tom, že některá média jsou zároveň složená z jiných médií. Ryan, považuje „multimodalitu“ za přístup ke zkoumání a rys typický pro mnoho typů médií. Jako příklad uvádí médium filmu, které v sobě zahrnuje jiná média, jmenovitě obrazy, jazyk a hudbu. Multimodalitu rozděluje do dvou úrovní, jedna je rysem žánru a druhá média. (Ryan, a kol., 2014, s. 25) Dle Scolariho je možné vidět transmedialitu jako novou dimenzi multimodálního diskurzu. (Scolari, 2009, s. 589) Ve své práci budu s multimodalitou také pracovat, jelikož jsou jak komiks, tak i film médii multimodálními.

---

<sup>4</sup> „The ability to leverage content over a variety of media”, “Create once, publish anywhere”, “The creation and implementation of single graphics for a variety of media” – jedná se o vlastní překlad

Nyní se již dostáváme blíže k samotnému pojmu transmedialita. Transmediální naraci definují PGA (Producers Guild of America) jako „...projekt nebo franšizu, která se musí skládat ze tří (a více) příběhových linií existujících v rámci jednoho fikčního universa na různých platformách: filmu, televize, krátkého filmu, širokopásmového přenosu, knih, komiksu [...] a na ostatních technologiích, které momentálně mohou, ale nemusí existovat. Tyto narativní extenze NEJSOU stejné jako znovu-užitý materiál vyřazený z jedné platformy, nebo znovu-užitý do jiné platformy.“<sup>5</sup> (PGA, 2010) Toto by ovšem znamenalo, že pokud je příběh vyprávěn pouze ve dvou liniích, nejednalo by se o transmediální naraci. To je pro mnohé ostatní definice problematické. Znamenalo by totiž, že pokud se příběh rozvíjí pouze do dvou příběhových linií o transmediální naraci se nejedná, což by poměrně zúžilo počet transmediálních vyprávění. Přitom není žádný důvod k tomu myslet si, že právě takováto rozšíření příběhu transmediální být nemohou. Za druhé definice neudává jako nezbytný počet médií, na kterých je příběh prezentován, nýbrž počet linií. (Jenkins 2010, Dena 2010)

Dle Jenkinse je možné vnímat transmediální extenzi příběhu jako něco, co „...se rozvíjí skrze mnoho různých mediálních platform, ve kterých každý nový text tvoří charakteristický a hodnotný přínos k celku.“<sup>6</sup> (Jenkins, 2006, s. 95-96)

Toto by znamenalo, že komiks-filmové extenze se dají považovat za transmediální rozšíření jen pokud do příběhu přidávají každý něco nového.

Dále v textu Jenkins rozebírá vztah těchto jednotlivých částí transmediálního vyprávění. K tomu, aby recipient pochopil celý příběh, je nutné zkonsumovat veškeré segmenty příběhu vyprávěného skrze různá média, ale počítá i s jistou samostatností jednotlivých částí, které mohou být čteny i zvlášť, bez znalostí ostatních. Dena Christy přináší více striktní definici transmediality, kterou nazývá „transfikce“. Ta tvrdí že nejen, že každý nový text musí být přínosný k celku, ale nesmí být vůbec oddělen od tohoto celku, musí být vždy čten dohromady s ostatními. Příběh je tedy plně závislý na všech částech textu prezentovaných na všech médiích. (Dena, 2004, s. 3; Jenkins, 2006, s. 94-97)

---

<sup>5</sup> A Transmedia Narrative project or franchise must consist of three (or more) narrative storylines existing within the same fictional universe on any of the following platforms: Film, Television, Short Film, Broadband, Publishing, Comics, Animation, Mobile, Special Venues, DVD/Blu-ray/CD-ROM, Narrative Commercial and Marketing rollouts, and other technologies that may or may not currently exist. These narrative extensions are NOT the same as repurposing material from one platform to be cut or repurposed to different platforms.“ – jedná se o vlastní překlad

<sup>6</sup> A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. – jedná se o vlastní překlad



Také podle Scolariho definice, která vychází částečně z Jenkinse se transmedialita definuje jako „...specifická narativní struktura, která expanduje skrze rozdílný jazyk (verbální, ikonický, atd.) a médium (kino, komiks, televize, video hry, atd.). TS [transmedialita] není pouze adaptace z jednoho média do druhého.“<sup>7</sup> (Scolari, 2009, s. 587) Scolari vychází z sémioticko-narativního přístupu a i zde v definici vidíme prezentaci transmediality jako jednoho celku složeného z více částí. Mnohé ostatní definice transmediality jsou těmto podobné.

Jenkins dále tvrdí, že v ideálním případě, je potenciál každého specifického média v extenzi využit naplno a právě v tom spočívá hlavní výhoda a síla transmediální extenze příběhu. Výsledkem takového příběhu je poté tzv. synergický efekt, tedy že celek tvoří dohromady v mysli recipienta něco víc než pouhá složenina jednotlivých dílů dohromady. (Jenkins, 2006, s. 95-96)

Aby bylo transmediální vyprávění úspěšné musí divákovi nabízet dostatečné množství pojítek mezi ději příběhů vyprávěných v odlišných médiích tak, aby recipient mohl poznat, že se jedná o jeden příběhosvět. Zároveň se však varuje před přílišnou redundancí vyprávění, které do původního příběhu nic nepřidává a ničí tím zájem recipientů. Transmediální vyprávění v komiksu a filmu tedy musí najít rovnováhu v tom, co v dalším médiu zopakovat, aby recipient poznal, že se jedná o transmediální rozšíření a co už by znamenalo přílišnou redundanci. (Jenkins, 2006, s. 95-96)

Obecně by se dalo říci, že pokud další médium do příběhu nepřidává nic výrazně nového, dá se považovat za pouhou adaptaci. To co vzbuzuje podle Jenkinse zájem a hloubku prožitku u recipienta je právě transmedialita, protože díky ní každé médium přidává do příběhu něco nového, čímž se zmenšují omezení jednotlivých médií a naopak mohou vyniknout jejich výhody. (Jenkins, 2006, s. 96)

Důvod transmediální extenze příběhů se na mediálním trhu rozděluje do dvou velkých skupin. Příběh se stane natolik populární, že se na jeho rozvíjení začnou podílet příjemci, nebo přijde iniciace k rozšíření přímo od tvůrců a svět obklopující původní příběh se stane jakousi franšízou na prodej. (Jenkins, 2006, s. 93-130) Já se ve své práci budu zabývat druhou skupinou, kdy iniciace k rozšíření vychází od tvůrců, protože v takovém případě je možné najít ve vyprávění různá vodítka ven z děje filmu do komiksu.

---

7 „...TS is a particular narrative structure that expands through both different languages (verbal, iconic, etc.) and media (cinema, comics, television, video games, etc.). TS is not just an adaptation from one media to another.“  
– jedná se o vlastní překlad

Další způsob klasifikace transmediální extenze nabízí ve své práci Geoffrey Long, když přichází s dělením podle toho, kdy daná extenze vznikla. Autor odlišuje extenzi měkkou („soft“), tvrdou („hard“) a tuhou („chewy“). „Měkké“ jsou transmediální extenze, které vznikly až po vytvoření jednoho díla, ale původní plán extenzi neobsahoval. Například, když se film stane tak slavným, že mu z marketingových důvodů přidají ještě komiksový sequel. „Tvrdé“ jsou v plánu hned od začátku a propojují díla na hlubší úrovni. Speciálním případem jsou „tuhé“ extenze, u kterých se „první“ část vytvoří jako samostatné dílo a na základě jeho úspěchu se v dalších částech rozhodnou zakomponovat do něj i nějaké provázané děje na jiných mediálních platformách. (Long, 2007, s. 20-23) Ačkoliv má toto dělení v praxi mnoho výjimek, bude využito pro klasifikaci analyzovaných komiksových extenzí, jelikož pro práci bude přínosné vědět, v jaké fázi výroby filmu byl komiks vytvořen a do jaké míry tedy bude možné nalézt jeho propojení s filmem.

Jiné typy dělení je možné nalézt v práci Gambarata (2012, s. 9-13), transmédiá dle něj mohou být dělena podle toho jaké médium využívají, o jaký typ rozšíření se jedná apod.

Takováto transmediální vyprávění jsou dle Jenkinse možná až nyní v době konvergentního věku. Abychom plně pochopili všechny detaily transmediálního vyprávění, musíme si udělat tzv. „domácí úkol“ a shlédnout všechny extenze daného příběhu. Výhodou transmediálních příběhů je, že umožňují vyprávět i narativ natolik velký, že by se „nevešel“ pouze do jednoho média. (Jenkins, 2006, s. 94-97)

Co je, dle kritiků, na Jenkinsově výkladu problematiky špatně, jsou nedostatečně vyvinutá kritéria pro měření kvality takovýchto příběhů, což ve své knize přiznává i sám Jenkins. Tato nejistota a nejednoznačnost vychází částečně i z jeho hlavního předmětu zájmu, tedy popkultury a fanouškovství. Nezabývá se problematikou metodologie.

Při zkoumání komiksových prequelů k filmům budu vycházet právě z Jenkinsova chápání transmediality. Jeho definice je mnohými uznávaná, je poměrně obsáhlá a nejlépe vyhovuje cílům mé práce.

Prequely v tomto ohledu mohou plnit funkci dotváření a rozšíření příběhosvěta, jsou přínosným k původnímu příběhu v termínech užívaných Jenkinsem a vedou k lepšímu zážitku z filmu. Výhodná je transmediální extenze pro příběhy tvořené prvně, které takto mohou recipientům podat mnoho detailů z nového a neznámého příběhosvěta. Taktéž je extenze přínosná i pro narativy s bohatou historií, které mohou recipientům přinést ve zhuštěné podobě informace z předchozích děl.

## 2. PREQUEL JAKO ZPŮSOB TRANSMEDIÁLNÍ EXTENZE FILMU

Jedním z mnoha způsobů, jak vyprávění transmediálně rozšířit jsou právě prequely. Tyto extenze mohou mít jak mnoho předností, tak i nevýhod. Definice termínů seriálů, remaků, trilogií a adaptací se navíc může s definicemi sequelů a prequelů lehce překrývat a nemusí být tak snadné na první pohled zjistit o jaké rozšíření příběhu se jedná.

Vedle zcela pozitivního pohledu na tyto extenze, existuje i jiný, ne tak kladný názor. Jess-Cooke (2009, s. 1-10) mluví o vnímání sequelů a prequelů jako upířího vysávání děl korporacemi za účelem zisku. Příkladem toho by mohly být i analyzované prequely, pokud se na ně díváme jen jako na způsob, jak propagovat filmové příběhy, nebo zvyšovat obraty ze zisků. Existence některých z těchto děl však ukazuje na fakt, že nebyla tvořena, aby „upírsky“ vysávala původní dílo, ale aby přiblížila recipientům události, jenž se do filmu nevešly, a které považují tvůrci za důležité, stejně, jako to tvrdí Jenkins (2006, s. 94-97). Stalo se tomu tak například u prequelu Interstellaru, jehož režisér vytvořil komiksový minipříběh, aby přiblížil jednu z postav a lépe tak předal poselství, které měl jeho příběh nést. Navíc komiks není natolik mainstreamovým médiem jako například film a tak se z něj stává produkt často pouze pro fanoušky příběhu, ne pro široké publikum. (Smith, a kol., 2012, s. 1-10)

Ryan (2014, s. 5) vytvořila dělení extenzí příběhů na dvě skupiny. Jednu skupinu nazývá „logickou“, která při přetváření příběhu jednotlivé jeho části nemění, ale pouze doplňuje nebo rozšiřuje. Druhá, „imaginativní“ skupina se dějem inspiruje, ale může osudy některých postav změnit, nebo porušit některá z pravidel světa. Zkoumané prequely by se z podstaty jejich existence zařadili mezi skupinu logických přetváření příběhů.

Co se týče definic a rozlišení jednotlivých termínů, sequel i prequel není těžké vysvětlit, ale hranice mezi nimi a seriály, nebo sériemi je již o něco mlhavější. Sequel zvonu představuje a rozšiřuje svůj zdroj na základě našich vzpomínek a interpretací předchozího díla, v našem případě tedy filmu. Sequel tedy na rozdíl od seriálu nebo remaku vychází z nějakého základního relativně ukončeného díla, na které plynule navazuje. Děj původního díla prequel dále rozšiřuje, jeho charaktery opakuje a znalosti o světě prohlubuje. V základu se tedy v sequelech a prequelech pracuje s pamětí recipientů, repeticí, odlišností a kontinuitou. (Jess-Cooke, 2009, s. 1-10) Proto je možné vidět snahu propojovat prequely za pomoci například stejných postav, ačkoliv to příběh zcela nutně nevyžaduje. To se projevilo například u narativů, ve kterých se kreslené médium věnovalo vysvětlování

příběhosvěta spíše než jednotlivým postavám, jakými byly extenze Pacific Rimu a Godzilly, i zde se však objevovaly postavy stejné jako ve snímku. Jinak tomu však bylo v případě prequelu k filmu Man of Steel, ve kterém se nevyskytovala žádná postava společná s narativem filmu. Výskyt stejných postav v obou médiích tedy není vždy nutný, ale zlepšuje návaznost obou narativů.

### **a. Výhody a nevýhody prequelů**

Prequel je možno definovat jako děj rozvíjející příběh filmu, který mu obvykle předchází, tím, že vypráví, co se stalo před událostmi odehrávajícími se v daném snímku. (Jess-Cooke, 2009, s. 4) Prequel tedy sice vychází ze stejných základů jako sequel, na rozdíl od něj však nenavazuje na to, kde film končí, ale věnuje se tomu, co se stalo před dějem filmu, což může být velmi výhodné. Jak Jess-Cooke (2009, s. 10-12) podotkla, tím, že narace sequelu začíná tam, kde film končí, mění tak jeho závěr a posouvá naraci dopředu. Toto může být ve výsledku méně uspokojivé pro recipienta, protože se dívá, jak se znovu otevírá konec příběhu, jehož závěr již jednou prožil. To se v případě prequelu neděje. Recipient se sice do příběhosvěta vytvořeném ve filmu vrací, ale neotevřít již uzavřený konec děje, právě naopak, věnuje se jeho počátku.

Pro mnohé snímky by mohlo být pokračování ve formě sequelu i téměř nemožné, protože byl jejich děj ukončen uzavřeně a není kam dál ho posouvat. Jiný problém mohou mít děje se záměrně otevřeným koncem, jakým byl i Inception. Jeho závěr byl vytvořen tak, aby divák pochyboval a přemýšlel, jestli hlavní hrdina procitl ze snění, či nikoliv. Tato hra s recipientem se může pokazit, pokud by komiksový příběh otázku snění a bdění hlavní postavy zodpověděl. Jiná byla situace narativu Mad Maxe. Ačkoliv by se jeho kreslená díla dala považovat za prequely, jsou koncipovány, jako série vyprávění, které rámuje postava Wordburgera, jenž se příběhově nachází až za dějem filmu. Snímek končí v podstatě happy endem a uzavřeně. To až kreslené médium naznačuje, jakým směrem se bude příběh dál odvíjet a otevírá recipientovi další možnosti.

Důvodem pro vytvoření prequelu je snaha tvůrců poskytnout více informací recipientům o příběhosvětě nebo postavách. V případě Godzilly, Pacific Rimu, či zmíněného Mad Maxe, je potřeba představit recipientům detaily světa, ve kterém se příběhy odehrávají. Pacific Rim nabízí zcela nový příběhosvět a díky kreslenému médiu mohli tvůrci svět dovysvětlit a věnovat se i propracování charakterů postav. Podobný byl důvod pro vytvoření komiksů Godzilly a Mad Maxe, zde sice nešlo o nový příběhosvět, právě naopak, světy obou děl mají bohatou historii, kterou komiksy přibližují a dále rozvíjejí.

Co se týče zpracování propojení komiksu a filmu dohromady, mezi médii je vždy možné vystopovat nějaké návaznosti, jinak by recipient nemohl poznat, že se jedná o jeden narativ. (Jess-Cooke, 2009, s. 10-12) Nežřídka je ve filmu možné vidět, nebo slyšet přímo útržky děje probíhajícího v komiksu. Nejlépe je to možné vidět ve snímcích *Interstellaru*, *Godzilly*, nebo *Pacific Rimu*. To, do jaké míry na sebe tyto dvě části navazují, je samozřejmě otázkou nakolik spolu tvůrci obou děl během jejich tvorby komunikovali a o jaký typ extenze, dle Longovi terminologie, jde. Například u *Pacific Rimu* byla transmediální extenze v plánu již na počátku tvorby filmu a supervizorem obou médií byl stejný člověk. I díky tomu je možné vidět kopírování nástrojů užívaných komiksem v počátku děje snímku, čímž došlo k plynulejšímu propojení obou děl. Nicméně i v případě, že prequel tvoří jiní lidé, je možná vidět snaha těchto tvůrců aspoň o nějaké propojení obou částí narace.

Zpravidla tomu bývá tak, že období, které mezi sebou jednotlivé dějové linky mají, není moc dlouhé, právě kvůli návaznosti na příběh vyprávěný v rámci původního díla. (Jess-Cooke, s. 10-12) Dobrým příkladem je *Inception*, jehož prequel končí téměř přesně ve chvíli, kdy začíná hlavní děj filmu.

Prequel navíc zvyšuje aktivitu recipientů, jelikož zvyšuje schopnost předvídat obsah jeho narace. (Jess-Cooke, 2009, s. 10-12) Recipient tedy může věnovat více pozornosti drobnostem v příběhu, aniž by se musel nutně soustředit pouze na výsledek. Tvůrce díla tímto může klást důraz na prvky, které by recipient mohl jinak přehlédnout. Prequely jsou tedy z hlediska tvorby světů důležité, protože řeší, co by jinak bylo vytvořeno jen v myslích recipientů. Navíc pomocí užití transmediality v tomto případě, může autor zapojovat recipienty do příběhu jiným způsobem, a tím ještě více prohlubovat jeho vztah k příběhosvětů.

Poslední aspekt prequelů, který zde zmíním, se týká vybalancovanosti obou médií, dle termínů Mittela. Prequely vytvářené transmediálně pomocí komiksů jsou často tvořeny jako takové apendixy, které se dají připojit k filmu, ale samy stoprocentně plnohodnotné být nemusí. Mittel tento způsob rozšíření příběhosvěta nazval jako nevybalancované vyprávění. (Mittel, 2015, s. 292-295) Dále se také většinou nepočítá s tím, že všichni konzumenti filmu komiksový prequel shlédnou, proto se do prequelu často nedává žádná zásadní informace, která by měnila pohled na celý film. Je to záležitost většinou jen pro fanoušky, a i proto nemusí být tvořena typicky mainstreamovými médii.

Na druhou stranu jsou ovšem nástrojem, díky kterému mohou tvůrci filmu chytře vtisknout do narativu svou vlastní vizi, jež může být v původním filmu potlačena mnohými procesy při jejich výrobě. (Collins, 2011) Jak jsem již naznačila výše, dobrým příkladem

tohoto je Interstellar. V něm byl Nolan schopný zvýraznit, díky prequelu, hlavní myšlenku díla.

Právě komiks poté přináší spojení jak textové, tak vizuální stránky, která by absentovala v prequelu vytvářeném pouhým textem, je zároveň mnohem levnější než kdyby se prequel dotočil jako krátký navazující film. Jelikož se tedy jedná o levnější dílo, na kterém spolupracuje užší počet pracovníků, než ve filmu, tvůrce může mít volnější ruku při jeho tvorbě, a tak je možné, že bude schopen do příběhu lépe vtisknout svůj pohled.

Na základě prezentovaných příkladů je možné říci, že jsou prequely užitečné hned z několika důvodů. Jednak neničí zážitek recipienta ze zakončení příběhu filmu, protože se věnují tomu, co filmu předcházelo. Dále mohou prohlubovat znalosti z příběhosvěta, který je pro recipienty nový a neznámý, a v němž si toho musí recipient mnoho doplnit vlastní fantazií. Také pomáhají prohlubovat nebo naopak shrnovat ty nejdůležitější fakta a znalosti o starém a známém příběhosvětě, který může být pro recipienty natolik velký, že je již nepřehledný. Tvorba sequelů i prequelů poté zvyšuje i aktivitu recipientů a jejich zájem o příběh.

Jako poslední můžeme zmínit, že transmediální prequel může být nástrojem tvůrce filmu, který má možnost touto formou vtisknout příběhu svůj vlastní pohled. Konkrétně komiks je poté výhodný, protože spojuje možnosti vizuálního a textového vyjádření narativu. Otázkou však je, do jaké míry jsou si médium filmu a komiksu podobné a nakolik jsou nástroje jednoho média využitelné v tom druhém. Jak tedy bude možné tvůrci filmu kopírovat jejich postupy i při tvorbě komiksu. Těmito problémy se zabývá následující kapitola.

### 3. KOMIKS A FILM

Cílem každého autora vyprávění je přenést příběh k recipientovi tak čistě, jak jen je to možné, tudíž s nejmenším šumem. Každé médium, ať už se jedná o knihu, komiks, nebo film, však podléhá různým limitům. Komiks běžně neutilizuje zvuk, film se odehrává pouze na dvojrozměrném plátně a podobně. Tyto limity přispívají k omezením „čistého“ výkladu narativu. (Horrocks, 2001) Autoři tedy kombinacemi různých médií mohou eliminovat různé druhy šumu, a tím zlepšovat vyprávění narativu.

Tato kapitola se věnuje limitům, které se při analýze mohou objevit v jednotlivých médiích. Naznačuje, jaké výhody mají komiksy oproti filmům a naopak. Obě média mají mnoho společného, ale i mnoho odlišností. Těchto odlišností je možné v transmediálním vyprávění využít k tomu, aby byl příběh vyprávěn jinak a přinesl recipientům nový zážitek.

Film je pohyblivý obrazový příběh a již ve svých počátcích byl vnímán jako médium určené pro širokou veřejnost. (Monaco, 2004, s. 35-39) Komiks je o něco těžší definovat. Nejspíše nejobsáhlejší a často citovanou definici podal ve svém díle McCloud (1994, s. 20), když komiks definoval jako: „*Juxtapozicované ilustrace a jiné obrazy v úmyslně sestavených sekvencích se záměrem tlumočit informace a/nebo produkovat estetické odezvy u recipienta.*“<sup>8</sup> Komiks není natolik masovým médiem jako film. (Smith, a kol., 2012, s. 149)

Dle Ryan (a kol., 2014, s. 193) se obě média zrodila společně téměř ve stejném období, na konci 19. století. Zároveň jsou obě multimodální a užívají tedy více „*sémiotických řetězců textu a obrazu*“<sup>9</sup>. Ačkoliv je možné vnímat skutečné počátky komiksu jako sporné, je jisté, že s filmem toho sdílí mnoho.

V následujících podkapitolách se zaměřím na prvky, které jsou pro daná média specifická a transmediálně přenosná. Teorie bude často doplněna příklady z analyzovaných transmediálních vyprávění, kvůli větší názornosti. Pro lepší komunikaci některých nástrojů tvorby komiksu a pro naznačení jejich podobnosti s nástroji filmovými, se bude v některých případech využívat pojmů typických spíše pro filmovou terminologii. Stejně jako Lefèvre (2014) bude text užívat například pojmy pohled a úroveň kamery, střih nebo mizanscéna, pro označení způsobu vyobrazení a úroveň nákresu viněty, přesun z viněty do viněty nebo prostředí a kompozice viněty. Práce bude také užívat pojmu médium a platforma

---

8 „Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.“ – jedná se o vlastní překlad

9 “Born together at the end of the nineteenth century, comics and film were both multimodal narrative forms from the start, telling stories using multiple, interdependent semiotic chains of text and image.” – jedná se o vlastní překlad

synonymně. Jednotlivé prvky, nástroje a jejich výsledný efekt na recipienta jsou však vždy relativní a závisí na konkrétním tvůrci, jak budou v médiu použity. (Bordwell, a kol., 2011, s. 24-29)

### a. Mediálně specifické koncepty

Každé médium má prvky nebo jejich kombinace, které jsou typické pouze pro něj a jsou jen těžko přenositelné do média druhého. Existují ovšem cesty, díky kterým se tyto prvky mohou ve změněné podobě přenést. Jednotlivá média se tak mohou více přibližovat médiím jiným a dle termínů Ryan expandovat za hranice svého média. (Ryan, 2005) Díky odlišnostem obou médií můžeme pomocí jejich kombinace snižovat nevýhody a naopak využívat pozitiva jednotlivých platforem. Ve filmu *Interstellar* věnují poměrně mnoho času verbální prezentaci vnitřních pocitů Dr. Manna, komiksu stačilo pár vinět, aby se recipient dostal blíže do procesů, které se dějí postavě v hlavě. Médium rozhoduje, co se bude komunikovat přímo a co se pouze naznačí a komiks je pro recipienta snazší při porozumění náznaků. (Herman, 2009, s. 107-108, Smith, a kol., 2012, s. 12-20)

Na první pohled zřetelným rozdílem mezi komiksy a snímky je ten, že první zmíněné médium je kreslené a druhé hrané. Kreslenou formou můžeme dosáhnout jiného vnímání díla, než v hrané podobě, protože zatímco *„fotorealistické obrazy v hraném filmu přinášejí realistický zážitek, kreslené obrázky jsou silně stylizované a recipient si uvědomuje jejich rukodělnou jakost.“*<sup>10</sup> (Smith, a kol., 2012, s. 72) Při kreslení vinět totiž závisí na mnoha rozhodnutích, které se při tvorbě provedou. Výsledný obraz poté může záviset na autorovi kresby a zvoleném stylu. Obecně existují dva módy komiksu, kreslený (cartoon) a naturalistický (naturalistic). Kreslený mód se vyznačuje nerealističností okolního světa a karikaturními postavami. Naturalistický mód je často nazýván také jako realistický. Tento mód má také často blíže ke kinematografickým narativním technikám. Všechny analyzované komiksy patří do tohoto realistického módu a ztvárňují postavy a okolí tak, aby vytvořily iluzi fyzických objektů existujících v hraném filmu. (Smith a kol., 2012, s. 29-32) Rozhoduje se také například, jakým způsobem bude provedeno stínování, jaké typy barev budou použity, jaké kontury budou objekty mít, nebo jakým způsobem bude vytvořena hloubka prostoru. Všechny tyto volby poté souvisí s realističností výsledného obrazu. Například stínování může být provedeno pomocí ztmavení barev (viz obr. 1), šrafováním (viz obr. 2) nebo jejich

---

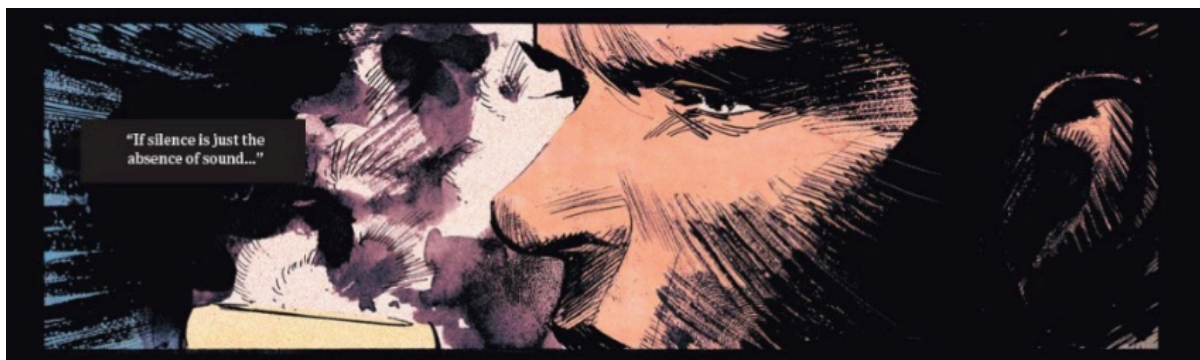
10 „[...] the photorealistic images of live-action film that deliver a realistic impression, drawings in comics are static and strongly stylized, so the spectator becomes aware of their hand-made quality.“ – jedná se o vlastní překlad



kombinací, přičemž ztmavením barvy se může dojít k realističtějšímu působení výsledku. Avšak díky využití šrafování, například ve výše uvedeném obr. 2, se zvýraznila symbolická úroveň hry světla a stínu, a tak mohl recipient lépe pochopit hru dobra a zla, v nitru zobrazené postavy. (Lefèvre, 2014) Ve filmu je práce se stylem v tomto slova smyslu omezenější, avšak také zde může docházet k úpravám barev, případně dotváření postav a existentů v postprodukcí nebo použitím filtrů a specifického osvětlení. Výraznější pohrávání s barvami bylo možné nalézt například ve snímku Mad Max: Fury Road, kdy byl děj v obou médiích zahalen do dvojice barev žluto-oranžová a zeleno-modrá. Toto dělení barev mohlo ve snímku nést i hlubší symboliku.



Obrázek 1, zdroj: Inception: The Cobol Job, 2010



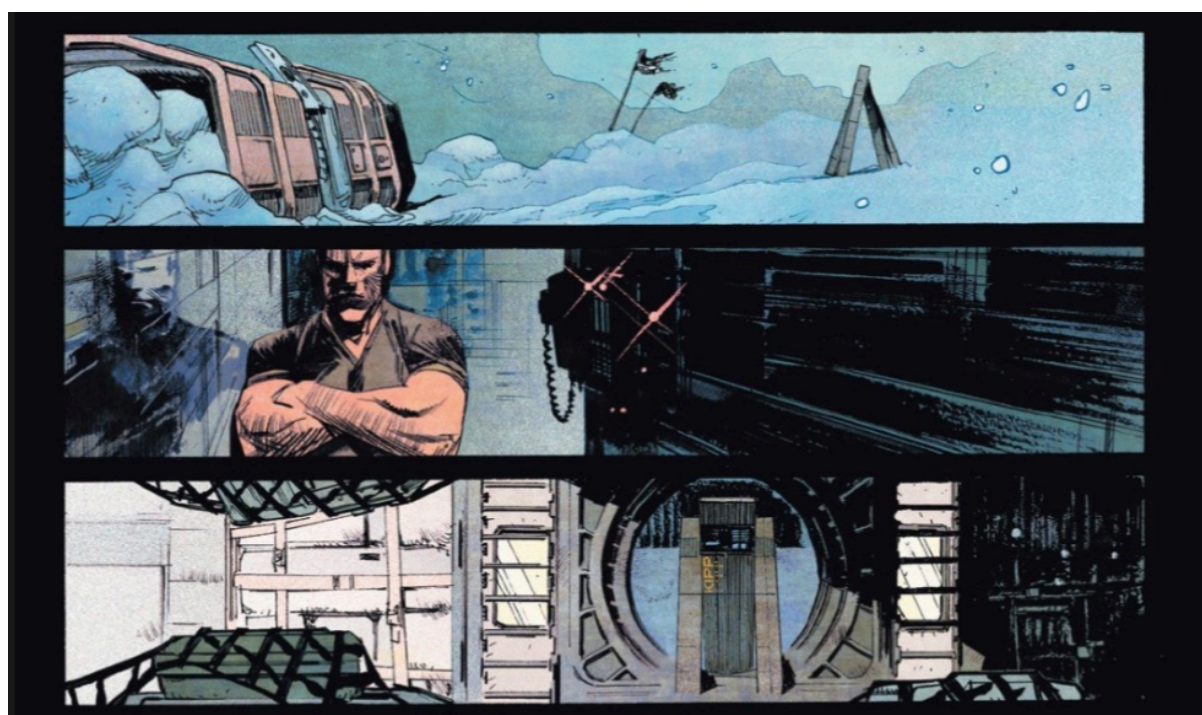
Obrázek 2, zdroj: Absolute Zero, 2014

Dalším, možná ještě zřetelnějším rozdílem mezi médii, je práce s časem. Komiks má na rozdíl od snímku v každém okamžiku minulý, přítomný i budoucí čas, jelikož neustále vidíme okolní viněty a naši pozornost můžeme libovolně přesouvat tam a zase zpět, ve filmu je čas pouze přítomný. (Jenkins, 2014) S tím ale nastává problém timingu kresleného média, tedy načasování událostí nebo případných zvrátů. V komiksu se toho dosahuje složitěji, pomocí rozložení vinět na stránku, nebo například velikostí vinět. Ve filmu je vytváření správného načasování mnohem jednodušší, protože divák vnímá vždy jen přítomný okamžik – momentálně probíhající okénko. (Jenkins, 2014; Smith, a kol., 2012, s. 56-61, s. 103-105) Z toho důvodu jsou například v Godzille některé klíčové souboje vyvedeny na „další“ stránce

a na celých vinětách. Dosáhne se tak alespoň částečného „překvapení“ čtenáře z velkoleposti prezentovaného souboje.

Čas, ať už v jakékoliv formě, je nedílnou součástí obou těchto médií. Film může využít prodloužení trvání určitých okamžiků, aby mohl klást důraz na klíčové události.

Komiks může jinými nástroji dosáhnout podobného efektu jako snímek a rozpracovávat některé události například rozkreslením akce do více vinět, nebo roztáhnutím viněty do šířky, jako v případě Interstellaru (viz obr. 3). Když nějaký krátký časový úsek prodloužíme, ať už tím, že ho rozkreslíme po setinách do více vinět, nebo se mu detailně věnujeme ve filmu, můžeme tím dojít k větším emocionálním prožitkům. (Eisner, 1985, s. 28-30)



Obrázek 3, zdroj: Absolute Zero, 2014

Komiks poté nemůže využívat ty nástroje pro tvorbu příběhu, které vyplývají z absentování zvuku a pohybu v tomto médiu. Kvůli těmto omezením, komunikuje s recipientem pomocí vysoce symbolického a na konvencích založeného jazyka. (Lefèvre, 2014)

Symbolickým jazykem komunikuje například pohyby kamery. Ta může posouvat obraz pomocí panoramatu, vertikálního švenku, jízdy nebo pohybů z jeřábu. Zvláštním případem, kdy se kamera nehýbe, ale obraz ano je poté transfokace. Díky těmto nástrojům je možné kolem objektů kroužit, vzdalovat se od nich, přibližovat se, následovat je atp. Komiks ale pomocí svých nástrojů může docílit podobného „kamerového“ efektu, například střídáním

vinět, jako se tomu stalo v případě *Inception: The Cobol Job*, kdy se ve vinětách postupně přibližoval obraz velkoměsta až do „záběru polodetailu“ hlavní postavy a simuloval tak nájezd kamery. (Bordwell a kol., 2011, s. 258-259) Díky pohybům kamery se může docílit mnohých efektů, například užitím ruční kamery nebo steady cam se může zvyšovat role subjektivity snímání nebo toho, že děj bude působit reálnějším dojmem a to se již v komiksu nahrazuje obtížněji. (Bordwell, a kol., 2011, s. 260-264) Jako příklad je možné uvést *Pacific Rim*, ve kterém záběry ručních kamer zvyšovaly realističnost příběhu. Komiks již tyto nástroje využít nemohl.

Pohyb se v komiksu často spojuje s prostorem a zviditelňuje se pomocí rozmazaných čar za pohybujícím se objektem nebo například řazením vinět za sebe. Dobrým příkladem nahrazení pohybu v komiksu je „třes“ obrazu v rámečku prequelu *Inception: The Cobol Job*, který má naznačovat výrazné zvonění a otřásání se viněty. Nahrazuje tak nejen pohyb, ale i výrazný zvuk. (viz obr. 4)



Obrázek 4, zdroj: *Inception: The Cobol Job*, 2010

Film díky možnosti pohybu může pracovat se symbolikou na jiné úrovni. Příkladem je zpomalování a naopak zrychlování pohybů objektů v příběhu. Důvodů pro tyto změny v rychlosti toku času je mnoho a některé budou zmíněny i v analýzách. Asi nejvýrazněji ke změnám v rychlosti děje docházelo v *Inception* při snových paradoxech, ve kterých se postavě zrychlovaly a zpomalovaly hodinky podle toho, jak procítala, nebo upadala do snu, což v komiksu vytvořit nešlo. (Bordwell, a kol., 2011, s. 204-208)

Intradiegetický nebo extradiegetický zvuk má důležitou roli v konstrukci vyprávění. Snímky pracují s hlasitostí, výškou a barvou zvuků. Mnohé z toho, co zvuk ve filmu dokáže, si recipient ani neuvědomuje. Využívání hudby může pomáhat záběry vysvětlovat, zvyšovat napětí, napovídat, jakou emoci má recipient pociťovat, pomáhá také v propojování jednotlivých záběrů do sebe a mnohé další. Zvuk tedy není jen pouhým doprovodem obrazu.

Vidět je to možné na důležitosti mechanického řevu Gozdilly z roku 1954, jenž položil základy pro hlas většiny monster v následujících příbězích kaiju žánru. Tyto zvuky se poté ze snímku Godzilla (2014) přenesly i do mocného „*Roaaaaarrrrr!!*“ v komiksu. Hluky a hudba navíc může zvýraznit ticho, a budovat tak napětí, jako to vytvořila Godzilla nebo Interstellar.

Komiksy mají možnost namísto zvuku pracovat typografií, velikostí a barvou písma. Případně mohou využít i různé symboly nahrazující zvukové efekty, jako jsou například noty, či klikaté čáry. Je také možné číst jednotlivé viněty, díky jejich uspořádání v určitém rytmu a tím nahradit rytmickou hudbu snímku. (Eisner, 1985, s. 10-12) Tak mohl například Absolute Zero rytmizovat své viněty nebo zmíněná Godzilla, případně Pacific Rim využít velkých a barevných citoslovcí.

Filmy užívají rámování obrazu ve smyslu poměru stran, který snímek bude mít. Komiksy oproti tomu mají možnost pracovat s rámováním vinět mnohem kreativněji. Z rámců mohou postavy nebo jiné objekty vystupovat, mohou být nepravidelné, zvýrazněné, to vše může umožnit příběhu například naklonit akci blíže ke čtenáři. Dále je také možné rámy v komiksu zcela vynechat. Tento prvek může naznačovat nekonečnost prostoru, nepřetržitost času a podobně podle potřeby autora. Film analogicky může použít split screen, který se panelům v komiksech může podobat, ale zdaleka to není tak časté. Pro komiks je rámování jedním ze základních stavebních jednotek, díky kterým mohou recipientovi předat nějaké informace navíc. (Bordwell, a kol., 2011, s. 244- 250, Smith, a kol., 2012, s. 73-74) Netypické bylo například rámování vinět prequelu Pacific Rimu. Ten měl rámy výrazné, měnil jim barvy a tloušťku, čímž na rám, jako na prvek upozorňoval. Recipient pak mohl více vnímat uměleckou stránku tvorby tohoto kresleného díla.

Jedním z posledních zmíněných rozdílů mezi oběma médii je jejich délka. Zatímco film prezentuje více než 24 okének za vteřinu po dobu okolo dvou hodin i déle, komiks má jen omezený prostor, a proto musí pečlivě pracovat s každou vinětou. Nejkratším analyzovaným komiksem je Absolute Zero, sedmistránkový prequel Interstellaru. Ten, jelikož byl součástí časopisu, více prostoru nedostal. Přesto byl schopen i na takto omezeném prostoru předat recipientům příběh s podobnými charakteristikami jako film. Zachoval stejné aspekty prezentované postavy, které jsou představeny ve filmu a ještě je prohloubil pomocí jeho myšlenek.

Díky specifikům jednotlivých médií může docházet k posunu vnímání příběhu v komiksu a filmu. Komiks pouhou změnou stylu kresby může měnit významy plynoucí z děje. V tomto směru je komiks mnohem lepší médium pro pochopení symboličnosti některých prvků, i když vyžaduje větší znalost od recipientů při jeho recepci. (Herman, 2009,

s. 50-55) Komiks je lepší pro hlubší chápání existentů, jejich motivací apod. Také díky tomu, že lépe pracuje s vnitřními pocity a myšlenkami postav. Děje se tomu tak, protože má větší paletu znaků, pomocí kterých může vizuálně znázornit různé metafory v příběhu. Také díky tomu, že si recipient sám volí rychlost čtení, může mít více času jednotlivé symboliky v příběhu nalézt. (Smith a kol., 2012, s. 104-105) Snímky naopak mohou ve sdělení příběhu používat jiných nástrojů a díky možnosti využití zvuku a pohybu mohou posouvat děj dopředu odlišnými způsoby a lépe využít i funkci timingu.

## **b. Transmediálně přenosné koncepty**

Vyjma nástrojů tvorby vyprávění, které jsou pro jednotlivá média typická, a proto i hůře transmediálně přenositelná, existují i prvky narativu, které jdou mezi médii komiksu a filmu přesouvat jednodušeji. Těmito prvky mohou být některé kamerové postupy, užití mizanscény nebo například osvětlení a barvy. Vždy ale musíme počítat s jistými úpravami transmediálně přenosných konceptů například již jen kvůli jejich přesunu z hraného do kresleného média podléhajícího jiným konvencím.

Kamera může putovat prostorem nejen pomocí pohybů, které jdou do komiksu přenést hůře, ale i díky využití hloubky prostoru, přeastřováním, nebo stříhem. Komiks podobně může využít jednu velkou vinětu ukazující prostor a jeho hloubku, nebo mnoho menších vinět zobrazujících pouze dané aspekty/části prostoru, čímž nahrazuje jak hloubku prostoru, tak i stříh.

Kopírovat se mohou i jiné kamerové postupy jakými jsou perspektiva, hloubka pole a jeho ostrost, úhel, rovina a výška obrazu, vzdálenost objektu v obrazu a podobně. Užívání různých úhlů snímání obrazu pro vytváření podhledů a nadhledů může mít mnohé funkce. Jednak se tak může zvýrazňovat mohutnost, nebo nicotnost některých existentů, a jednak se tímto způsobem může určovat symbolická pořadnost, nebo nadřazenost některých existentů. Vzhledem k tomu, že jsou tyto prvky v komiksu motivovány především potřebami příběhu, pomocí zachování podobných postupů úhlu snímání kamery ze snímku bude možné vidět, jak se komiks filmu snažil přizpůsobovat. (Bordwell, a kol., 2011, s. 250-254; Smith a kol., s. 70-75) Podobné je v obou médiích znázornění detailů, polodetailů, celků a velkých celků, které všechny mohou například vyjadřovat symboliku blízkosti/vzdálenosti člověka a jeho pocitů. (Bordwell, a kol., 2011, s. 229-274)

Ve filmu stejně jako v komiksu hraje důležitou roli mizanscéna. Ovšem pro obě média v trochu pozměněné podobě. Různé typy osvětlení, použité barvy, prostředí, oblečení postav, to vše má zásadní vliv na výsledný efekt narativu. (Bordwell, a kol., 2011, s. 160-

165) Zatímco v komiksech může okolí postavy mizet a zase se objevovat podle potřeby přehlednosti viněty, ve filmu tento postup zkopírovat nejde. Jak ukáží následující analýzy, na prequelech je často patrné, že mají pozadí velmi propracované a vytvořené podobně jako ve filmu, čímž se může ukazovat snaha kresleného média se tomu filmovému podobat. V Pacific Rimu dodává přeplněná mizanscéna v obou médiích narativu výslednou podobu, stejné také zůstává užití osvětlení postav, snímání monster a robotů v dešti a mlze, a pod.

Pokud je ve filmu mizanscéna příliš složitá, může se v ní divák ztratit, musí rychle třehtat očima, aby zachytil všechny prvky okolí a sledování je pro něho náročnější. Také v komiksu pokud je mizanscéna složitá, je pro čtenáře náročnější ji prozkoumat, v tomto případě má však čtenář více času, protože si rychlost plynutí příběhu určuje sám.

Stejně tak mohou média obměňovat významy pomocí nasvětlení postav a využitím různých barevných tónů. S pomocí barev chladných, nebo naopak teplých můžeme měnit pocity recipientů, nebo stínováním vykreslit hloubku prostoru. Kreslené médium má v tomto ohledu větší škálu možností, jelikož se nemusí tolik řídit realitou v užití barev i osvětlování. Nicméně díky odlišným konvencím se mohou barvy a jejich významy měnit. (Lefèvre, 2014; Bordwell, a kol., 2011, s. 172-180, 223-225) Například u Interstellaru je ve snímku vyobrazená nehostinná planeta v barvách šedo-bílé, v komiksu však v modré, protože u komiksu je pro chlad a sníh typičtější užití modré jako studené barvy. Lehce odlišně také pracují s barvou v Pacific Rimu, ve kterém v hraném médiu silně převažuje kombinace žluto-oranžové a modro-zelené, v kresleném médiu však takto výrazné barevné odlišení chybí. Jiný je případ Mad Maxe: Fury Road, kde se barevné rozlišení na červenou a modrou drželo během celé narace v obou médiích.

Výjimky platí i co se týče nasvětlení, například v Interstellaru má nasvětlení postav v komiksu symbolickou úroveň, tu snímek při svém vyprávění nepoužil. Kreslené médium se totiž zabývá vnitřními pochody postavy a symbolická hra světla a stínu v jeho tváři pomáhá v dotvoření konečného vnímání komiksu.

Využití transmediálně přenosných konceptů při rozšiřování příběhu může být výhodné pro plynulý přechod z média do média. Čím více těchto podobností přitom bude, tím snazší může pro recipienta přechod na jiné médium být. Tvůrce si však sám vybere, jaké prvky filmového příběhu se budou přenášet do komiksu, protože při přílišném kopírování postupů může příběh ztratit výhody transmediálního vyprávění.

Ne všechny prvky a nástroje prezentované v textu budou analyzovány ve všech zkoumaných transmediálních vyprávěních. Primární bude pro analýzu výraznost jednotlivých prvků a jejich důležitost pro návaznost narativu při přesunu z jednoho média do druhého.

## 4. METODIKA

Zkoumání transmediálních extenzí stále ještě nabízí celkem otevřený prostor pro mnoho různých přístupů. Je tomu tak proto, že – jak jsem již zmínila výše – transmediální vyprávění se teprve nedávno stalo předmětem zájmu odborníků a nemá ještě zcela pevně stanovené hranice. Rozšíření příběhu v jiném médiu je navíc velmi komplexní fenomén zahrnující více různých dimenzí a není ho tedy snadné zkoumat. (Gambarato, 2012, s. 1; Jenkins, 2006, s. 94-97)

K výzkumu takovýchto typů rozšířeného vyprávění můžeme zvolit jak přístupy kvalitativní, tak kvantitativní. Dále je možné zahrnout do výzkumu recipienty, nebo zkoumat pouze texty. Využívá se analýza narace, komparativní studie nebo například rozhovory s recipienty. (Gambarato, 2012, s. 1-2)

Tématu transmediálních vyprávění se věnují autoři Henry Jenkins, Christy Dena, Carlos Alberto Scolari a mnozí další<sup>11</sup>. Na téma transmediality se objevují teoretické a praktické práce i v Česku, příkladem může být Marek Slovák, který svou diplomovou práci na téma *Transmediální narace jako modus?* Obhájil v roce 2015 nebo disertační práce Pavla Kořínka, která se částečně věnuje transmedialitě v seriálových světech. Již o něco méně časté jsou práce věnující se přímo konkrétním typům extenzí vyprávění, a proto by mohla být práce zabývající se pouze určitým druhem rozšíření přínosná k pochopení tohoto rozmanitého celku.

Cílem předloženého výzkumu bude zjistit, jakým způsobem dochází k propojení komiksového prequelu s filmem. Analýza se tedy pokusí zjistit, jestli se prvky typické pro film promítají do komiksu a naopak, nakolik dochází k propojení obou médií v příběhu a jaké jsou specifika takového propojení právě s komiksem.

Z tohoto důvodu je pro výzkum zvolená analýza, která bude vycházet ze zkoumání filmových a komiksových děl a bude předpokládat implikovaného čtenáře, nebude se věnovat zkoumání recipientů.

### a. Výběr metody

V tomto výzkumu budu pracovat s analýzou, kterou jsem si pracovníčně nazvala „formálně narativní“ a která bude přizpůsobená potřebám výzkumu. Částečně bude text vycházet z „Media-conscious narratology“ Marie-Laure Ryan. Tento typ naratologie dle Ryan odmítá radikální mediální relativismus a přiklání se spíše k alternativní formě. Radikální

---

<sup>11</sup> viz kapitola Transmediální vyprávění a Vymezení výzkumu a teoretický rámec výzkumu

relativismus je termín, který si pro tyto účely vytvořila Ryan a který „[...] *vidí média jako ucelené systémy znaků a jejich zdroje jako nesouměřitelné se zdroji jiných médií.*“<sup>12</sup> (Ryan, 2005, s. 2)

Tento přístup by vyžadoval vytvoření nových výzkumných nástrojů pokaždé při změně média a ignoruje fakt, že média si často mezi sebou některé postupy propůjčují. Například když komiks přebírá pohled kamery z filmu nebo když film kopíruje rytmus stříhu z hudby. Jedno médium se tedy může snažit imitovat postupy jiného a na to „radikální relativismus“, dle Ryan, nemá vyvinuté nástroje zkoumání. (Ryan, 2005, s. 2-4)

Přístup Ryan nazvaný jako „media-conscious narratology“ je alternativní ke zmíněnému „radikálnímu relativismu“. Chápe, že existují teoretické koncepty, které jsou pro média specifické a které mohou být aplikovány do jiných typů médií. Tato alternativa přístupu ke studiu médií připouští, že narativ může nabývat čtyř dimenzí ve vztahu s médiem.

Narativ v prvním případě může plně spolupracovat s daným médiem a na plno využívat jeho výhod. Druhou možností je, že narativ může ignorovat jedinečnost daného média a použít ho pouze jako prostředek přenosu. Tato možnost nastává, když publikujeme komiks na internetu. Nevyužíváme výhody internetu, ale bereme médium jen jako prostředek k šíření komiksu. Za třetí, narativ může „bojovat“ proti některým vlastnostem typickým pro dané médium, a tedy toužit po médiu jiném. Poslední možností je, že narativ expanduje za hranice daného média jinak, než tomu bylo do té doby zvykem. Typické to je například pro postmoderní tištěné novely, které si hrají s dosavadními hranicemi tištěných médií, ale je to možné vidět i v některých komiksech kopírujících postupy filmu a jdoucí tak za hranice svého vlastního média. (Ryan, 2005, s. 13-14)

Rozhodnutí, která jsou při tvorbě grafických narativů dělána v jednotlivých módech<sup>13</sup>, mají ve výsledku značný dopad na možnosti vyprávění. Obrazy a slova v komiksu například reprezentují odlišné možnosti pro proces sdělování příběhů, které ale fungují společně. V multimodálních médiích, mezi které patří jak komiks, tak i film, jednotlivé módy pracují dohromady a spojují jinak nesouměřitelné zdroje. (Kukkonen, 2011, s. 35-39) Proto by se měla tato média zkoumat jako celek složený z mnoha modů, což „media-conscious narratology“ umožňuje.

Komiks i film vypráví své příběhy skrze odlišné módy, přičemž některé prvky jsou z jednoho média do druhého přenosné. Příběh, který poté vznikne sloučením obou těchto

---

<sup>12</sup> „Radical relativism regards media as self-contained systems of signs, and their resources as incommensurable with the resources of other media.“ – jedná se o vlastní překlad

<sup>13</sup> Ve smyslu, ve kterém mod chápe Ryanová, viz kapitola Transmediální vyprávění



médií, může napříč nést stejné mediálně volné koncepty, jakými jsou: postavy, prostředí, myšlenky nebo transmediálně přenosné koncepty: tonalitu barev, nasvětlení, pohledy a nadhledy apod. Jiné prvky jsou specifické pouze pro dané médium. Mezi takové bychom mohli zařadit například zvuk ve filmu, který se komiks snaží nahradit použitím různých typů písma nebo například pomocí citoslovcí. Transmediálně využitelným a mediálně specifickým prvkům<sup>14</sup> se práce blíže věnuje v kapitole *Komiks a film*.

Rozbor samotný dělím do tří fází. V první části rozboru se zaměřím na způsob vyprávění příběhu. Pohybovat se budu v hranicích naratologie, jak ji specifikoval Herman David v knize *Basic Elements of Narrative* s využitím dělení prezentovaném v *Umění filmu* Davida Bordwella a Kirstin Thompsonové. Zaměřím se na propojení děje komiksu s filmem na úrovni událostí, postav a jejich charakteristik, vypravěče, času a fokalizace.

Ve druhé části se budu věnovat propojení komiksu a filmu na úrovni mediální. Při analýze se budu věnovat rozboru mediálně specifických a transmediálně využitelných aspektů a jejich funkcím při extenzi filmu na komiksový prequel. Využiji přitom teoretické publikace o rozboru filmu neoformalistických autorů Davida Bordwella a Kristin Thompsonové, práci o komiksu od naratologa Pascala Lefèvra a specialistů na komiks Matthew J. Smithe a Randy Duncana. Sledovat budu přenášení prvků typických pro jedno médium do druhého. Zkoumat budu spolupráci různých modů jednotlivých médií a to, jak se v těchto médiích jejich absence nahrazuje. Počítat budu i s faktem, že extenze pomocí komiksových prequelů je často vyprávěním nevybalancovaným (Mittel, 2015), tj. Že film má v transmediálním vyprávění dominantní postavení.

V závěrečné fázi výzkumu se budu zabývat tím, jak narativní a mediální aspekty dohromady pracují a co recipient s těmito příběhy může ve své mysli dělat.

Jelikož se budu zaměřovat pouze na prvky, které jsou pro daný transmediální narativ důležité, nebudu vždy pracovat se všemi složkami, které jsem si v teoretické části nadefinovala.

### **a. Vymezení výzkumu a teoretický rámec výzkumu**

Výrazným omezením výzkumu je, že analýza nepočítá se zkoumáním recipienta. Mnoho popkulturních produktů, mezi které můžeme přiřadit i analyzované transmediální extenze počítá s velkým zapojením recipienta při tvorbě příběhosvětů. Ve výzkumu ovšem bude absentovat stránka s možnými typy čtení a reálnými interakcemi vzniklými

---

<sup>14</sup> Ryanová (a kol., 2014, s. 3-4) dělí prvky v médiu na mediálně specifické, mediálně nezávislé, a transmediálně využitelné.

mezi filmem, komiksem a divákem. Při analýze na to bude brán ohled a výzkum si nebude nárokovat jednoznačnost významů dekodovaných z textu. Analýza bude pracovat jen s implikovaným čtenářem a to z několika důvodů. Zkoumání recipientů je poněkud složité, protože musíte počítat s různými kulturními encyklopediemi příjemců sdělení a konkrétněji i s různými zkušenostmi s transmediálními vyprávěními. Dále nelze omezit typy osobností, které budou takovéto příběhy konzumovat, protože jsou přístupné široké veřejnosti. Při zkoumání recipientů bychom tudíž museli vybírat z širokého základního souboru a zahrnout velké množství různých typů recipientů.

Další možný nedostatek vyplývá z velikosti zkoumaného vzorku. Jelikož se jedná o časově náročný kvalitativní výzkum, nebude možné zkoumat větší množství jednotek a tím pádem nebude možné výsledky nijak zobecnit na všechny případy. Tomu se přizpůsobí i výzkumný vzorek. Ten se dělí na prequely věnující se spíše příběhosvětů a prequely zaměřující se na příběhy konkrétních postav. V jiných parametrech je vzorek poměrně homogenní, aby do hloubky prozkoumal alespoň jeden typ oficiálních komiksových prequelů.

Ve své práci a při výzkumu budu čerpat především z děl Hermana Davida, *Bacis Elements of Narrative*, Marie-Laure Ryan, *Storyworld Across Media*, Pascala Lefèvra, *Tools for Analyzing Graphic Narratives & Case Studies*, Matthew J. Smithe a Randy Duncana, *Critical Approaches to Comics Theories and Methods-Routledge* a z Bordwella a Thompsonové *Umění filmu*.

Herman David se ve svém díle *Basic Elements of Narrative* věnuje jak základnímu přehledu kořenů naratologie, tak i konkrétním postupům naratologické analýzy aplikované na film, komiks, osobní komunikaci a podobně. Základní elementy vyprávění dělí na pět částí: umístění (situatedness), řazení událostí (sequencing), tvorba světa a rozklad světa (worldmaking, world disruption) a pocit z narativu (what it's like). Umístění příběhu není jen o prostředí, ve kterém se odehrává, ale také o kontextu, ve kterém je vyprávěn. Do hry v tomto případě vstupuje i role vypravěče. Řazení událostí za sebe závisí především na cestě, kterou autor při vyprávění zvolí. Zdali budou události řazeny chronologicky, nebo podle jiného principu. Tvorba a rozklad světa je specifický způsob utváření menších, nebo větších detailů, které poté dají dohromady výsledný zážitek z narativu. Posledním elementem narativu dle Hermana, je právě pocit z narativu. Jedná se o možnost uvěřit příběhu a prožít příběh, jako bychom byli jeho součástí.

Text v sobě pojí základní poznatky ze strukturalismu, formalismu i sociologie a lingvistiky. Kniha přebírá definice základních pojmů naratologie jako jsou syžet a fabule,

tedy jak je příběh vyprávěn a co je vyprávěno, od klasických naratologů. Dále rozebírá pojmy příběhu, textu a vyprávění, přičemž příběh je „sledem událostí“, text je „mluvenou, či psanou promluvou, kterou se o nich [událostech] vypráví“ a vyprávění je procesem produkce daného textu. Tyto čerpá například z knihy *Poetika vyprávění*. (Rimon Kenanová, 2001, s. 1-13, Herman, 2009, s. 1-30) Dílo se zaměřuje na změny jednotlivých elementů při adaptaci příběhu z jednoho média na jiné. V naratologické analýze se také budu věnovat tvorbě příběhosvěta. V takových případech budu kromě Hermana také čerpat z knihy *Ways of Worldmaking* filozofa Nelsona Goodmana. V některých částech knihy Herman odkazuje i na práce Marie-Laure Ryan, nicméně přímo na transmediální vyprávění se kniha *Basic Elements of Narrative* nezaměřuje.

Z toho důvodu budu v narativní části analýzy čerpat i z díla Marie-Laure Ryan *Storyworld Across Media, Narrative Across Media* a jejích elektronických článků týkajících se transmediálních vyprávění. Ryanová jednak rozpracovává možnosti studia transmediálních vyprávění, jednak se zabývá naratologií a základními aspekty narace. Mezi tyto základní aspekty řadí existenty, prostředí, fyzikální zákony, sociální hodnoty, události a mentální události. Ryan se také věnuje komiksu a filmu z pohledu problematiky multimodálních médií. Podrobněji je rozebrána výše, nebo v kapitolách o transmediálním vyprávění a tvorbě příběhosvěta.

Transmediální vyprávění popisují také knihy Jasona Mittela a Henryho Jenkinse, které při výzkumu použiji jako teoretickou oporu při definici transmediality. Mittel se podrobně věnuje transmediálnímu vyprávění v kapitole *Transmedia Storytelling* ve své knize *Complex TV*. Kapitola se zabývá transmediálním vyprávěním především v televizi, ovšem Mittel v kapitole pracuje s pojmy vybalancované – média si jsou rovny – a nevybalancované – jedno médium je dominantní nad druhým – vyprávění. Daným rozlišením doplňuje Jenkinse v definici transmediality a věnuje se blíže popkulturním praktikám takzvaného „tie-in“, neboli navazování narací na sebe.

Při analýze komiksu budu čerpat z příručky Pascala Lefèvre *Tools for Analyzing Graphic Narratives & Case Studies*. Autor je jedním z předních belgických teoretiků a historiků komiksu. Práce o nástrojích pro analýzu grafických příběhů v sobě zahrnuje narativní analýzu i prvky formalismu a často se odkazuje na podobnost nástrojů užívaných Bordwellem a Thompsonovou v *Umění filmu*. Komiks často dává do kontrastu s filmem a některé pojmy, jako například framing a mizanscénu, vysvětluje na příkladech přímo se vztahujících i k hraným snímkům. Tyto poznatky obohatím o informace z knihy Matthew J. Smithe a Randyho Duncana *Critical Approaches to Comics Theories and Methods*

-Routledge. Kniha prezentuje komiks z pohledu kulturního a uměleckého a je koncipována jako souhrn poznatků specialistů na komiks i z pohledu naratologického. Jedna z kapitol je psána výše zmíněným Lefèvrem.

Pro ujasnění pojmosloví při zkoumání filmu budu čerpat z knihy *Umění filmu* Davida Bordwella a Kirstin Thompsonové. Autoři se v knize zabývají analýzou vyprávění, kterou upravují speciálně na film. Pojmosloví v rámci naratologie užívají podobné jako David Herman a řadí se mezi neoformalistická a kognitivistická díla. Kritika textu se věnuje především úzkému vymezení klasického hollywoodského filmu.

## **b. Výběr výzkumné jednotky**

Z množství přítomných komiksových prequelů k filmům se dle stanovených kritérií zúží počet možných zkoumaných jednotek. Při výběru jednotek se bude vycházet z dělení, které bylo nastíněno v práci *Storyworlds Across Media* Ryan (2014). Ta dělí příběhy podle toho, jestli se obsahově soustředí na vykreslování světa, s tím, že postavy se mohou obměňovat, nebo se soustředí na vykreslování specifických postav a ne tolik na svět. Do výzkumu budou vybrány prequely, které spadají do obou krajních kategorií. Dále bude vybrán vzorek tak, aby v jednotlivých kategoriích byly dvojice sobě si podobné. Analýza obou transmediálních vyprávění tak bude moci sledovat i jemnější nuance. Z těchto důvodů se transmediální příběhy do analýzy nevolily náhodně, ale záměrně.

V první fázi výběru je důležité autorství prequelu. Komiksy, ze kterých se nadále bude vybírat, jsou tvořeny buď přímo autory filmu, tzn. Scénáristy, režiséry, produkčními, nebo alespoň pod jejich kontrolou. Tím se zvyšuje pravděpodobnost, že se tvůrci budou držet jim známé struktury filmu a dojde tak k většímu propojení obou médií. Dále půjde o příběhosvět, který kromě komiksu jiné významné transmediální extenze nemá, což analýze zajistí, že se bude moci zaměřit pouze na komiks a jeho vztah s filmem. Výhodou, ale nikoliv podmínkou pro výběr bude fakt, jestli půjde o tvrdý typ extenze, čímž se myslí, zdali byl komiks plánovaný již od samotného počátku. Mezi podmínky výběru nebude patřit pořadí, ve kterém má film a jeho komiks vyjít. Mnoho prequelů totiž kvůli marketingovým důvodům vychází pár týdnů před samotným filmem. Takovéto komiksy přesto neztrácejí svůj status prequelu, protože vytvořeny bývají zpravidla „správně“ a svůj děj přizpůsobují právě tomu, že film je dominantní a oni na něj prequelově navazují.

Díky těmto kritériím byly do analýzy zvoleny transmediální vyprávění *Interstellaru*, *Inception*, *Godzilly* a *Pacific Rimu*. Ve všech případech se jedná o příběhy z posledních šesti let a všechny mají k filmovému vyprávění vytvořený komiksový prequel. V úvodu analýzy

bude práce rozebírat kontext děl, data jejich premiér, tvůrce snímku a jejich vztah k prequelům. Bude-li potřeba, rozebere tato část i žánr narativu. Ten se bude brát v úvahu především u *Godzilly* a *Pacific Rimu*, jelikož se v těchto případech jedná o klasické představitele kaiju, případně mecha žánru, který má svá specifika. *Interstellar* a *Inception* jsou v tomto směru více nevyhraněné a ve svém příběhu spojují prvky více žánrů. Narativy *Godzilly* a *Pacific Rimu* kromě stejného žánru pojí i částečně stejný tým, který se podílel na podobě prequelu, bude tedy možné lépe sledovat, jak tvůrci obě zpracování podobného tématu pojmu. *Interstellar* a *Inception* mají zase podobné tvůrce snímku, takže bude možné sledovat jak odlišně nebo podobně budou témata obou narativů zpracována a jak se toto zpracování promítne do prequelu.

Pro lepší přehlednost v následujících analýzách bude úvodní část obsahovat i stručné shrnutí děje. Následovat bude analýza tak, jak je popsána s podkapitole *Výběr metody*.

### **c. Výzkumné otázky**

Výzkumné otázky vyplývají z cíle výzkumu, kterým je zjistit, jakým způsobem dochází k propojení komiksového prequelu s filmem. Samotná analýza, kterou cíl výzkumu bude zjišťovat, se dělí na tři části, jejichž výsledky by měly zodpovědět tři vedlejší výzkumné otázky.

Hlavní výzkumnou otázkou je:

Jak dochází k propojení filmu a jeho komiksového prequelu?

Vedlejší výzkumné otázky:

VO1: Jakým způsobem se v naraci propojuje komiks s filmem?

VO2: Jaké jsou funkce mediálně specifických a transmediálně využitelných prvků při extenzi filmu na komiksový prequel?

VO3: Jak je komiks a film propojen dohromady, aby tvořil jeden narativní celek?

## **II. ANALYTICKÁ ČÁST**

## 5. INTERSTELLAR

Interstellar byl poprvé uveden 26. 10. V Číně a poté 5. 11. Ve Spojených státech. Komiks Absolute Zero ho následoval 18.11. jako součást časopisu *Wired* a v online podobě na jejich webových stránkách. Iniciátorem jeho vzniku byl Christopher Nolan, který ho vytvořil krátce po filmu a jedná se o tzv. Tvrdý typ extenze, dle dělení Longa. (Wired, 2014; a. IMDb, c2016, Guardian, 2014)

Tento komiksový sedmistránkový minipříběh o misi Lazarus byl vydán, aby recipient lépe pochopil chování postavy Dr. Manna ve filmu. Jedná se o spin-off prequel a bez znalosti filmu je tento komiks poměrně těžko pochopitelný, proto jde o nevybalancované vyprávění. Díky němu může recipient dojít k hlubšímu poznání psychologie jedné z klíčových postav pro děj snímku a tím si může lépe užít zážitek z vyprávění.

Autorem příběhu je režisér a spoluvůrce scénáře filmu Christopher Nolan. Kresba byla výtvořem Seana Gordona Murphyho, který již předtím do grafického média adaptoval film *Soumrak mrtvých*. (Guardian, 2014)

Pro lepší orientaci čtenáře v analýze bude stručně shrnut děj obou narativů.

Země se kvůli neúrodě a prašným bouřím blíží k zániku – hladomoru všech obyvatel. Cooper a další postavy jsou vysláni skrz černou díru zhodnotit data o obyvatelnosti tří planet, které před nimi měly prozkoumat předchozí mise. Jedním ze členů této mise byl i Dr. Mann, jemuž se věnuje komiksový prequel. Ten začíná probuzením postavy na planetě, a následně jeho výprava s robotem k sondě s daty. Ty ukazují, že planeta je neobyvatelná a jediný způsob, jak se z ní dostat, je zfalšovat data sondy a počkat na záchranu. Prequel končí tím, že Mann vypne robota a zfalšuje data o její obyvatelnosti. Cooperova posádka ve snímku ztratí mnoho času i paliva na první neobyvatelné planetě, a tak jim zbyde energie již jen na návštěvu jednoho dalšího území. Vybírají právě planetu Dr. Manna, kde se dozvídají, že jejich cílem je založit novou kolonii lidí a nechat Zemi „zemřít“. Z komiksu však již víme, že Dr. Mann postavy obelhal a při pokusu utéct umírá a ničí i část jejich lodi. Cooperovi, a nyní již o dva členy menší posádce, se podaří zbytek jejich vesmírného plavidla zachránit a díky jeho obětování, se loď dostává i bez paliva k poslední neprozkoumané planetě. Cooper se mezitím propadá do černé díry, díky čemuž získává důležitá data k záchraně Země a posílá je Cooperově dceři. Záchrana Země se nakonec povede a Cooper se v závěru setkává se svou milovanou a nyní již velmi starou dcerou na vesmírné lodi plující k obyvatelné planetě.

Příběh snímku je poměrně složitý kvůli více dějovým liniím i relativnosti průběhu času. Smyslem celého filmu je studovat psychické procesy postav vystavených ohromnému stresu daleko od domova v kontrastu s lidmi čelícímu podobně nepřátelským podmínkám zpátky na Zemi. Snímek je ukončen otevřeně, nicméně nenechává diváka v napětí, co bude dál, jako tomu je u *Inception* a jasně naznačuje, jakým směrem se bude příběh odvíjet. Společný narativ se dělí na tři hlavní dějové linky z nichž jedna se odehrává na Zemi a zbylé dvě ve vesmíru.

### **a. Naratologická analýza:**

Snímek odchází z počáteční fáze příběhu ve chvíli, kdy se hlavní postavy dozvídají plán na záchranou misi planety. To je také chvíle, kdy je divákovi poprvé verbálně prezentována hlavní postava komiksu. Intenzivněji se děj filmu této postavě věnuje ve druhé části, v analýze bude tedy blíže zpracována právě tato část příběhu, na kterou spin-off prequel navazuje.

Komiks i sekvence snímku věnující se postavě Manna podobně konstruuje chování postavy i klíčové události, které se v dějích objevují. Na obou platformách je vytvořeno jednání postavy podobným způsobem. Ve snímku i v komiksu jsou vnitřní pocity postavy v kontrastu s jejími vnějšími projevy, čímž může v obou případech dojít k oklamání ostatních postav příběhu. V kresleném médiu poté věnují více prostoru právě vnitřním pocitům postavy Manna z důrazem na konflikt dobra a zla/poslání a pudu sebezáchovy, který je klíčový pro vývoj charakteru ve filmu. Ve snímku již můžeme vidět jednání postavy jako více chladné a cílevědomé, právě díky vyřešení jejího vnitřního konfliktu v ději předchozím.

Také dějová křivka sekvence filmu a komiksu je podobná. Za první vrchol části snímku věnující se postavě Manna můžeme označit jeho souboj s kladně vnímanou postavou. Za ten druhý jeho smrt a odpálení části základny. Komiks vrcholí také dvakrát. Poprvé při souboji postavy s robotem, podruhé v posledních vinětách příběhu vypnutím/usmrcením umělé inteligence. Jak část snímku, tak i prequel přitom pracují s psychologií osoby Manna a s jejím klamavým chováním podobně. Oba narativy také končí smrtí, či vypnutím jedné z postav, přičemž děj se pokaždé soustředí ne na smrt samotnou, ale na to, co to znamená pro ostatní postavy.

Propojení obou médií je nejvýraznější ve chvíli, kdy dochází k souboji postav ve snímku. Děje se tak pomocí replik, které jsou při souboji ve snímku verbálně prezentovány, a které přímo odkazují na děj prequelu. Nejčitelnější je to v případě věty



„Nesud'te mě Coopere, nezažil jste to co já!“<sup>15</sup> nebo „Věděl jsem, že když prostě zmáčknu to tlačítko někdo přijde a zachrání mě“<sup>16</sup>. Poslední replika v podstatě popisuje výsledek děje komiksu.

V obou médiích je kladen velký důraz na psychickou stránku postav, což je evokováno především verbálně pomocí vět: „[...] tyto pocity jsou základem toho, co nás činí lidmi, nemůžeme je brát na lehkou váhu“<sup>17</sup> nebo „stroje neumí improvizovat, protože nelze naprogramovat jejich strach ze smrti [...], který je úžasným zdrojem inspirace [...]“<sup>18</sup>. Tento verbální důraz na psychologii osob v nepříznivých podmínkách je zvýrazněný i silnou varhanovou hudbou a básní *Do not go gentle into that night*, nebo jinotajem v kresleném médiu *If dark is only absence of light*, čímž se dodává příběhu specifická atmosféra.

Celkově lze říci, že charaktery postav jsou filmem i komiksem vykreslovány propracovaně – a jsou neustále podporovány jak verbálně, tak i neverbálně. Postava Manna je zpočátku snímku pomocí replik konstruován pozitivně, jako skvělý vůdce a ten „nejlepší z nejlepších“. Až při jeho prvním vizuálním vyobrazení se divákův pohled mění. Postava v prvních chvílích působí nevyrovnaně a pláče. Další obrat v pohledu diváka na tuto fiktivní osobu přichází ve chvíli hlavního zvratu, kdy se kvůli již zmíněnému klamavému chování, díky vítězství pudu sebezáchovy, pokusí zabít postavu kladnou. Stává se jako jediný osobou, která by se dala označit jako záporná, ačkoliv její motivace byly vedeny základními instinkty, a proto mohou být pro recipienta pochopitelné. V obou médiích se jeho charakter dokresluje pomocí psychologických a mírně filozofických promluv, které se střídají s nevyrovnaným, zkratovitým jednáním, v případě kterého převažuje to, co považuje za logické. V komiksu se jeho chování spíše než jako zlomyslné líčí jako zoufalé. Nelze přitom říci, že by jeho příběh v komiksu nějak změnil recipientův náhled na postavu Manna, spíše zvýrazňuje některé jeho stránky z filmu. Jak typ mluvy, tak i názory na svět postavy jsou kontinuální pro obě média.

Ve snímku je příběh vyprávěn především z pohledu postav Coopera a jeho dcery. Vnější fokalizace se v některých klíčových momentech střídá s hlediskovými záběry doprovázenými hlasitým dechem, aby recipient vnímal pocity postavy intenzivněji a subjektivněji.<sup>19</sup> V komiksu je fokalizace pouze vnější, nicméně oproti filmu máme přístup

---

15 „Don't judge me Cooper, you have never tested what I went through!“ – jedná se o vlastní překlad

16 „I knew that if I just press that button someone will come and save me.“ – jedná se o vlastní překlad

17 „These feelings are the foundation what makes us human its not to be taken lightly“ – jedná se o vlastní překlad

18 “The machines doesn't improvise well, because you can't programme the fear of death [...] it's great source of inspiration” – jedná se o vlastní překlad

19 viz kapitola Film a komiks

k části myšlenek postavy, které dávají recipientovi nový úhel pohledu a dovolují mu, se jí více přiblížit a lépe ji pochopit.

Film se odehrává v prostorech, kde plyne čas různě pomalu, a proto musí recipient více přemýšlet nad časovými osami jednotlivých sekvencí. Tudíž je i často velmi těžké určit, zdali jde příběh dopředu, nebo jestli se časově pohybuje tam a zase zpět, protože při každém střihu příběhu na Zem, se nejspíše děj posouvá o pár let dopředu. Osobní čas se ale ve filmu nemění a jednotlivé postavy postupují na časové ose kontinuálně dopředu. Je také velmi těžké určit, jak dlouhá doba uběhla mezi koncem komiksu a počátkem snímku, protože období, ve kterém komiks probíhá, není nijak výrazně specifikováno. Nicméně i díky tomu je možné vidět, že obě média tím, že nekonkretizují časová období nechávají recipienta v nejistotě, což částečně dokresluje celkový dojem z narativu.

Pro budování napětí je klíčová extradiegetická hudba, která je výrazně rytmická a určuje tempo a často i střih záběrů. Pro snímek zásadní je i střídání dějových linií z vesmíru a ze Země. Linie se navzájem prolínají v klíčových okamžicích. Tím, že je divák odstřižen od zásadního momentu souboje chvíli po jeho odkrytí, se zvyšuje jeho nervozita a napětí, jak událost dopadne. Filmové médium při souboji pracovalo i s matením diváka pomocí nejasných obrazů zabírajících pouze detaily těla a jejich střídání s velkými celky. Komiks nemohl pracovat s budováním napětí pomocí hudby nebo střihu na druhou linii příběhu, ale při soubojích používal, stejně jako snímek, viněty věnující se pouze částem objektů, které mohou být pro recipienta na první pohled nepřehledné, a proto matoucí.

I přesto, že šlo o krátký sedmi stránkový komiks, můžeme zde nalézt podobnosti v událostech a ve způsobu, jakým v médiích proběhly. Jak filmová část věnující se Mannovi, tak i komiks podobně pracují s motivem psychologie postav v nepříznivých životních podmínkách, často doplněných jinotaji a metaforami, jako například „*pokud je tma pouze absencí světla, [...] pokud je ticho pouze absencí zvuku [...]*“<sup>20</sup>. Podobné byly i klíčové momenty obou příběhů. Narace tak například v obou médiích končí něčí smrtí, případně vypnutím. Přitom skon dané postavy byl v obou případech velmi rychlý, jelikož se fokalizace pokaždé upínala na někoho jiného. Pozornost tak nebyla věnována postavě, která „zemřela“, ale následkům, které s sebou její konec nesou. Charakter postavy Manna se v celé naraci postupně rozvíjí, ale v základních rysech zůstává stejný, neměnný a buduje se především promluvami.

---

20 „if darkness is only absence of light [...] if silence is just the absence of sound“ – jedná se o vlastní překlad

## b. Mediálně-analytická část:

Tato část analýzy se bude zaměřovat na prvky, které se mohou přenášet z jednoho média do druhého. Věnovat se bude střihu, přechodům mezi vinětami a záběry ve filmu a v komiksu, zvuku a jeho nahrazení v komiksu, světlu, barvám a podobně. Postupovat bude text od drobnějších částí (styl kresby, použité barvy, osvětlení) přes ty větší (zvuk, text) až k celkům (kompozice vinět a záběrů, přechody vinět a střih). Obě média propojují události a existenty Manna a robota a prostředí nehostinné planety.

Styl kresby je v komiksu propracovanější a spíše naturalistický. Ztvárnění mizanscény je v obou médiích podobné a soustředí se na chladné barvy planety. Kresba záchranné kapsle, i hrany kopců okolní krajiny je filmu velice podobná (viz obr. 5 a 6) Jediná lidská postava děje komiksu, Mann, má vykresleny jak základní rysy, tak i jemnější vrásky. Podobnost s filmovou postavou je však malá. Stínování je tvořeno černým šrafováním, což může evokovat méně realistický dojem, ale lépe tak zvýrazňuje symbolický boj postavy mezi dobrem a zlem, pomocí silné hry se stíny a světlem na jeho tváři. Ve filmu osvětlení postav k vyšší symbolice neslouží. Tím recipientovi komiks může dát najevo, že se více než snímek zabývá symbolikou boje dobra se zlem.



Obrázek 5, zdroj: Interstellar, 2014



Obrázek 6, zdroj: Absolute Zero, 2014

Kromě světla je poněkud rozdílné i užití barev na obou platformách. Zatímco na planetě v hraném díle převažuje barva šedo-bílá, v komiksu převládá pro vnější prostor barva modrá. To je nejspíše dáno rozdíly obou médií, protože na tištěné platformě lépe jako

chladná barva vynikne modrá. Pro interiér záchranné kapsle jsou již užity barvy na obou platformách podobné.

V komiksu se využívá bílého a černého podkresu prostoru mezi vinětami. To může mít hlubší symboliku a naznačovat tak konflikt, který se odehrává postavě v podvědomí. To se střídavě může přiklánět na jednu, nebo na druhou stranu. Tento prvek ve filmu nenajdeme a ani nalézt nemůžeme.

Hudba je v původním díle velmi výrazná. Pomocí ní se propojují jak linie příběhu ve vesmíru se Zemí, tak i jednotlivé sekvence mezi sebou. Skladby jsou převážně varhanní a střih se jim velmi často přizpůsobuje. Komiks hudbu využít nemohl, nicméně podle mého názoru je možné vidět, že se ji nahradit snažil. Pomocí přesahů obrazů podobně jako hudba spojoval jednotlivé ohraničené viněty do sebe. Díky specifickému poskládání vinět na stránku by se poté dalo hovořit i o jistém rytmu, ve kterém recipient tento komiks mohl číst, a kterým byla hudba částečně nahrazena.

Komiks pro zvýraznění vnitřního konfliktu postavy příběhu mezi dobrem a zlem užívá vinět a textových polí, které by se daly označit za voice overy. Ty děj propojují do jedné celistvé linie, jež prohlubuje i specifickou pochmurnou atmosféru. Celý komiksový příběh uzavírá právě voice over: *“Poté, je dobro nepřítomností zla, nebo je zlo absencí dobra.”*<sup>21</sup>, který je umocněný symbolikou odrazu obličeje postavy Manna v zrcadle. Podobně, avšak méně intenzivně, využívá hraný snímek k navozování atmosféry básně *Do not go gentle into that night*, která propojuje jednotlivé pasáže filmu a dává jim hlubší symbolický podtext. Je tedy možné vidět, že komiks užíval stejného motivu básně, který je pro výsledný zážitek ze snímku důležitý.

Obě média zvýznamňovala pustost a osamělost postav na planetě pomocí obrazů velkých celků. Šlo také o to ukázat kontrast mezi záběry postav při rozhovorech a nicotností jejich významu pro život planety. Čím blíže se poté recipient dostával do „nitra“ postavy, tím větší detaily obličejů jak komiks, tak film zobrazoval. To ovšem není nic výjimečného a v těchto médiích se takto záběry detailů a celků často využívají. Kopírování postupů z filmu do komiksu bylo však více patrné díky podobné práci se záběry. Kamera i viněty se často snaží zaměřovat pozornost diváka jen na ty důležité objekty v záběru a příliš je nezahlcovat ostatními prvky, které mohou pozornost rozbít, mizanscéna je tak poměrně čistá. (viz srovnání obr. 7 a 8). Na obou vyobrazeních je možné vidět, že hlavním bodem, na který se má upínat recipientova pozornost je poklop, který je zvýrazněn tmavými barvami a umístěn

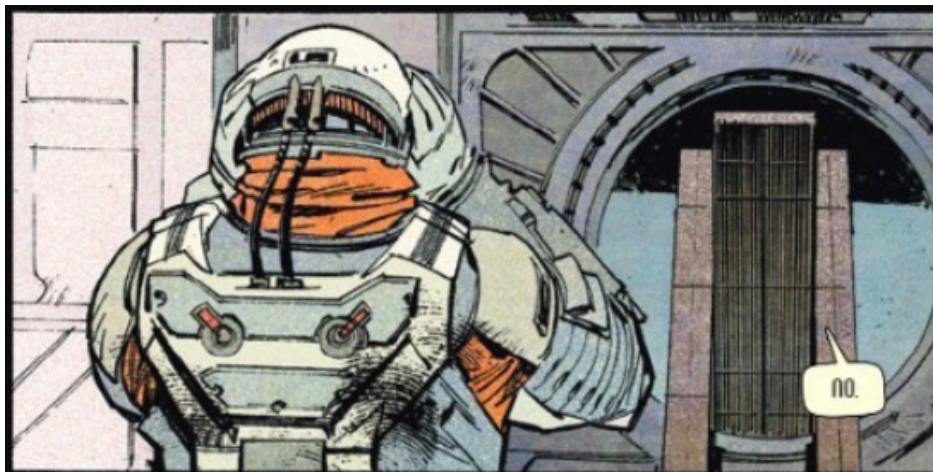
---

21 „Then is good the absence of evil, or is evil the absence of good.“ – jedná se o vlastní překlad

na světlém pozadí. Ve filmu byla tato přehlednost mizanscény navíc zvýšená i možností rozostřovat nedůležité části záběru. Jinak tomu bylo při soubojích, kde se naopak obě média snažila recipienty mást pomocí vytváření neúplných a přeplněných záběrů a vinět, které mohly působit chaoticky a pro recipienta složitě. Při přetlačování postav v příběhu komiksu jsou výjevy umístěny v sadě menších vinět, kde byly vidět pouze části robota a Manna, čímž komiks i bez střihů a pohybů kamery mohl dosáhnout efektu zmatení čtenářů. Stejně tomu bylo i ve filmu, kdy byl při boji použit steady cam a záběry mátlly diváky ne rychlým střihem, nýbrž spíše nejasnými výjevy a rychlými pohyby kamery.



Obrázek 7, zdroj:  
Interstellar, 2014



Obrázek 8, zdroj:  
Absolute Zero, 2014

K pochopení prostoru a k posunu ohniska slouží ve filmu především pohyby kamery a využití hloubky prostoru díky přeastřování. Významné je navozování atmosféry použitím specifických záběrů, motivů básně a varhanní hudby. Komiks využívá především hloubku prostoru, což je ale částečně dané médii, které musí s hloubkou ve vinětách pracovat často. (Lefèvre. 2014) Zároveň se stejně jako film při přechodu vinět často soustředí na navození pochmurné atmosféry, k čemuž pomáhá i hra světla a stínů. Kvůli specifickému vnímání času v komiksu, při kterém může recipient mezi vinětami neustále tĕkat sem a tam, může být

přechod, neboli střih vinět a navozování atmosféry výraznější než ve snímku. I díky těmto podobnostem je možné vnímat komiks jako médium, které se snažilo postupy snímku, za využití svých nástrojů kopírovat.

Mnoho rozdílů při přechodu z jednoho média do druhého, bylo způsobeno přechodem z kreslené do hrané formy příběhu. Jinak se využívaly především barvy a světla. Co ale zůstalo velmi podobné, bylo zobrazení záběrů a vinět, které při vyprávění zastávaly podobné funkce. Významné bylo pro obě média především navozování atmosféry. Komiks také nahrazoval výraznou hudbu pomocí řazení vinět ve specifickém rytmu a tím se pokoušel přizpůsobovat i mediálně specifickým aspektům filmu.

### **c. Kooperace narativních a mediálních charakteristik:**

Recipient může vyprávění obou médií vnímat jako jeden celek, díky propojení příběhů na úrovni narativních, transmediálně přenosných, ale i mediálně specifických prvků. Je mu tak umožněno lehce zařadit prequel do chronologie příběhu. Společná fabule se propojovala stejnými existenty, událostmi a prostředím. Rozpoznat je možné i stejný způsob, jakým docházelo ke klíčovým událostem a podobné bylo také chování postavy a práce se specifikací času.

V komiksu se pracovalo s více symbolickou a niterní rovinou znalostí postavy Manna, a tak mohlo dojít k jejímu lepšímu pochopení. Mírně se změnila i fokalizace tím, že zprostředkovávala pohled jiných postav. Hlavním posunem při změně média v narativní části je právě větší důraz na symboličnost a prezentaci myšlenek postavy v komiksu, díky kterým ji může recipient lépe pochopit a více se jí přiblížit.

U transmediálně přenositelných prvků docházelo k propojování na úrovni větších celků, jakými jsou viněty a záběry, střih, kompozice vinět po sobě apod. Barvy, světlo, kresba a linie se lišily kvůli základním rozdílům mezi filmem a komiksem. Ve větších celcích bylo lépe patrné, že kreslené médium v některých ohledech film kopírovalo. Tím se zachovala jednota stylu a ulehčil se recipientům přechod mezi médii.

Ve výsledku je možné říci, že v komiksu mohli tvůrci lépe pracovat se symbolikou díky vlastnostem komiksu, které ji umožňují a s její pomocí recipientovi ukázat niterní pocity jedné z postav. Komiks tak podtrhl důraz celé narace na psychologii postav žijících o samotě daleko od domova v nehostinném prostředí.

## 6. INCEPTION

Snímek Inception měl premiéru 8. července 2010 a jeho první komiksový prequel The Cobol Job byl vydán 13. července, v období, kdy film přicházel do kin ve většině světa. Třiceti pěti stránkový komiks byl po určitou dobu volně ke stažení na oficiálních stránkách a byl prequelem pro další komiks The Big Under. The Cobol Job byl také součástí oficiálních Blu-ray, zde byl ovšem přeměněn do podoby animovaného ozvučeného komiksu, který se možná více podobal animovanému filmu, proto budou do analýzy zahrnuty obě verze, jak animovaná, tak i ta nerozpohybovaná a neozvučená. (b. IMDb, c2016; Comics Alliance, 2010)

Také jeho druhý komiks The Big Under je problematický. Do analýzy nebude plně zahrnut, protože je jeho vizuální stránka tvořená nikoliv profesionály spolupracujícími s tvůrci příběhu, ale fanoušky. Bylo by tedy složité hledat v kresleném médiu spojitosti s vizuálním zpracováním snímku, nicméně v naratologické části analýzy se s tímto prequelem bude částečně počítat, jelikož navazuje přímo na události filmu. (DeviantArt, 2010) Oba tyto příběhy jsou vyprávěními nevybalancovanými, jelikož jsou bez znalosti snímku těžko pochopitelné a jedná se v jejich případě o tvrdý typ extenze, dle dělení Longa.

Autorem kresleného prequelu The Cobol Job je Jordan Goldberg, který mu napsal scénář a je ko-producentem filmu, ilustrován je ve spolupráci se společností UDON Entertainment v čele s Long Vo, Joe Ng, a Crystal Reid. Long Vo mimo jiné pracoval na vizuální stránce sérií komiksů z edice Marvel i DC a Joe NG spolupracoval například na komiksech Transformers: Energon a G.I. Joe vs. The Transformers: The Art of War. K prequelu The Big Under byl vydán pouze scénář, na ten měli fanoušci v rámci soutěže vytvořit kreslený komiks. Práce vítěze byla poté součástí Blu-ray. Film byl režírován stejně jako u Interstellaru Christopherem Nolanem a stejná byla i osoba skladatele hudby pro tento film. (Comics Alliance, 2010; DeviantArt, 2010)

Příběh se věnuje blízké budoucnosti, ve které je možné navštěvovat a vytvářet sny, které jsou sdílené s cizími lidmi. Díky tomu je možné vcházet do cizích snů a získávat důležité informace od ostatních.

Děj kresleného média začíná první prací hlavního hrdiny Cobba a jeho společníků pro organizaci Cobol. Postavy mají za úkol ve snu od vedoucího inženýra odhalit plánovaný program expanze energetické firmy. Ten ho však nezná a tak je Cobb nucen vkrást se do snu samotnému majiteli společnosti Saitovi. Druhý prequel se věnuje Saitovi a plánu, jak od něj informace získat. Saito je obeznámen se sdíleným sněním, a proto ho musí tým Cobba uvést

do druhé úrovně snění<sup>22</sup>. Předtím, než však plán budou moci provést, musí od jeho milenky zjistit místo jejich tajného setkávání, díky kterému Saito uvěří, že se nejedná o sen. Komiks končí ve chvíli, kdy Saito i tým Cobba upadají do spánku a „probouzejí“ se ve snu. V tomto okamžiku již ale začíná snímek. Cobb informace od Saita nedostává, protože postava přichází na to, že sní. Později Saito nabízí Cobbovi práci, ve které nemá informace z mysli ukrást, ale má je tam vložit. Cobb práci přijímá a k týmu místo minulého architekta přibírá Ariadne. Ta tvoří tři úrovně snění na jejichž základě by měli Roberta Fishera, dědice energetické firmy přimět svou společnost rozprodat. Plán se ovšem komplikuje ve chvíli, kdy je Saito ve snu postřelen a pomalu umírá. Situaci také komplikuje Cobbova mrtvá manželka, snažící se jejich plány zmařit. Ačkoliv se cíl operace nakonec podaří, Cobb i Saito jsou chyceni v „limbu“ – podvědomí –, ze kterého recipient neví, zdali se dá dostat. Závěr snímku je otevřený a nechává na divákovi, jestli se oběma podařilo uniknout nebo nikoliv.

Příběhsvět *Inception* je pro recipienty zcela nový. Z toho důvodu se tvůrci rozhodli recipientům přiblížit minulost hlavního hrdiny v transmediální extenzi. Narativ je velmi otevřený různým interpretacím, což je částečně způsobeno velkými mezerami v událostech příběhsvěta i v plochosti některých postav, které jsou prezentované jako důležité, ne-li hlavní a snímek tudíž znejasňuje jejich výklad. Také konec tohoto narativu je velmi otevřený a vybízí recipienty k zamyšlení se nad jeho výkladem. Cílem díla bylo dle Nolana (Youtube, 2010), scénáristy a režiséra filmu, postihnout všechny různé typy lidských zkušeností a vytvořit různé textury a typy lokací pro různé typy snů.

### **a. Naratologická analýza:**

Snímek je v úvodní sekvenci koncipován tak, že se příběh po počátečním flashforwardu dostane pomocí stříhu se silnou kompoziční návazností, do přítomnosti. Základní fakta příběhu jsou zpočátku poskytnuta verbálně díky rozhovoru dvou hlavních postav. Pro hlubší pochopení principů fungování příběhsvěta slouží později postava Ariadne, která jak verbálně, tak i vizuálními demonstracemi představuje recipientovi bližší informace o sdíleném snění. Některé skutečnosti jsou však pro potřeby zachování otevřenosti příběhu zatajeny, a tak se vyžaduje velká míra doplňování ze strany recipienta.

K rámování příběhu filmu dochází vizuálně, prezentací postavy zestárlého Saita v úvodu a závěru snímku, ale i slovně, například opakováním věty „[...] *staneš se starým*

---

<sup>22</sup> tzn. sen ve snu



*mužem plným výčitek, který zemře osamocen [...]*<sup>23</sup>. Neustále se vyskytovala také čísla 528491 nebo repliky o důvěře<sup>24</sup>. Díky tomu příběh získává i symbolický význam a nabádá k různým interpretacím. Na druhou stranu, příběh komiksu rámován není a přítomno není ani opakování některých frází, nebo symbolika čísel. Co se ovšem opakovalo v obou médiích byl motiv bludiště a důraz na procitnutí postavy ze snění, který byl většinou doprovázen detailem obličeje probouzejícího, nebo vinětami zavřených a otevřených očí. Je tedy zřejmé, že ačkoliv se v komiksu nevyužily všechny motivy z filmu, k jistému propojení i na úrovni prvků nesoucích se příběhem došlo. Sloučení snímku s komiksem je patrné i na základě některých promluv. Myšlenky, které postava Cobba v komiksu prezentuje přímo navazují na některé události a repliky, prezentované ve filmu.

Oba narativy dohromady propojují nejen některé motivy a promluvy, ale především další komiks *The Big Under*, který se mezi zmíněnými příběhy odehrává a spojuje je. *The Big Under* začíná scénou, která by následovala po poslední viněť komiksu *The Cobol Job* a končí okamžiky těsně před dějem snímku. Díky tomuto komiksu recipient získává bližší informace především o postavě Saita.

Konstrukce příběhu je tvořena tak, že klade velký důraz na hlavní postavu, pro jejíž potřeby jsou vytvářeny postavy ostatní. Příběh hlouběji neprezentoval jejich motivace ani minulost, nicméně film vytváří představu alespoň o jejich základních charakterech pomocí verbální konstrukce a často také pomocí činů postav. Společný narativ zpracovává i postavu manželky hlavního hrdiny Mol, jejíž charakter je jako jedné z mála dobře vysvětlen a recipient se dozví i historii postavy. Po většinu příběhu obou médií slouží jako *femme fatale* a mluví jen v krátkých větách. Více se verbálně projeví až v závěru filmu, díky čemuž dochází ke zpomalení rychle gradujícího vrcholu zápletky. V komiksu se ze všech postav také propracovává především osoba Cobba. Dochází zde i k mírnému prohloubení znalostí o ostatních postavách, opět pouze skrze informace získané od hlavní postavy a jeho myšlenek, například když je recipientovi replikou sdělen názor na postavy Arthura a Nashe. Gradování děje ovšem probíhá bez výraznějšího zpomalování.

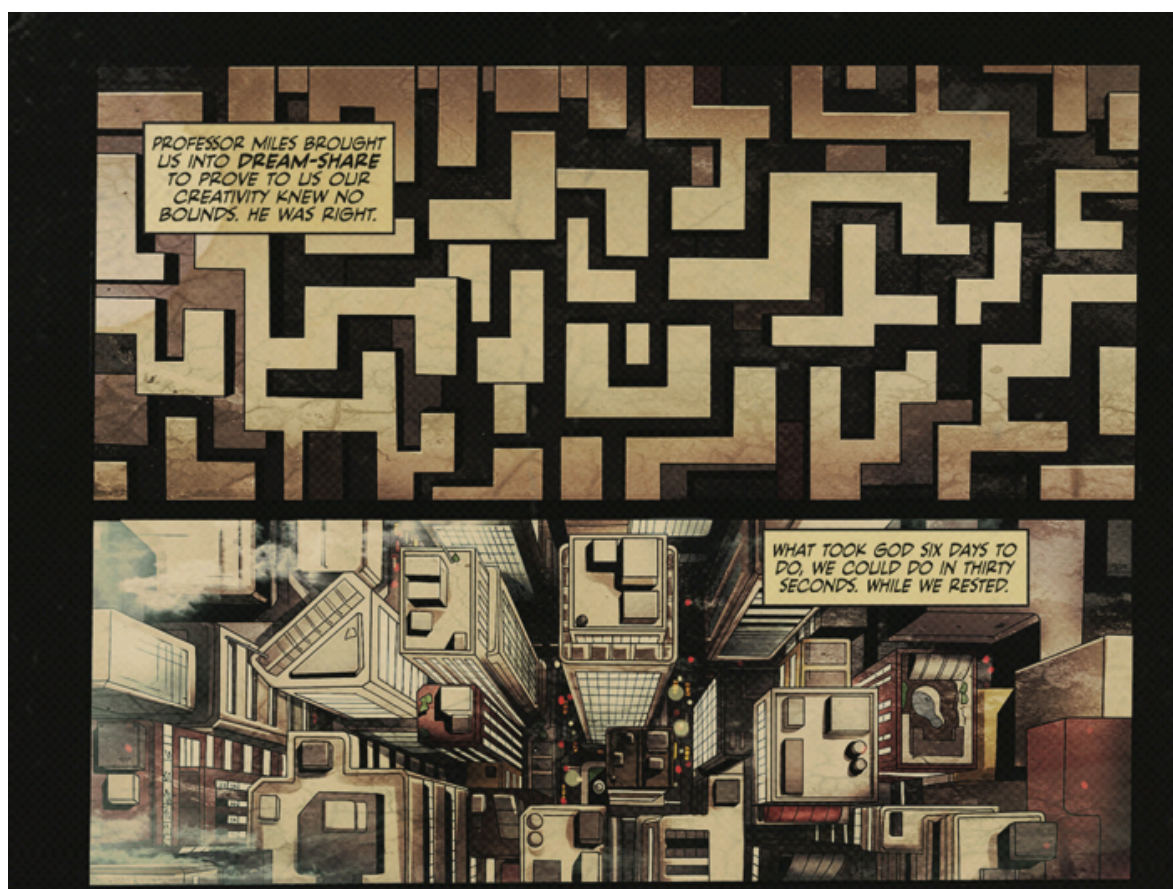
Další z výrazných postav je výše zmíněná Ariadne, její konstrukt ve snímku slouží jako prostředník mezi příběhosvětlem a recipientem. Nejen, že získává informace důležité pro bližší pochopení příběhu, ale při některých událostech se v jejím případě užívají hlediskové záběry, čímž recipientovi dovoluje získat z příběhu větší zážitek. Postava tohoto

---

23 „Become an old man filled with regret, to die alone“ – jedná se o vlastní překlad  
24 konkrétně se jedná o větu: „to take a leap of faith“

typu v komiksu chybí, a tak veškeré informace získává recipient pouze prostřednictvím fiktivní osoby Cobba a jeho myšlenek.

Děj se v obou médiích větví do více linií a věnujeme se postupně sedmi postavám. Struktura příběhu je tvořena tak, že se od sebe jednotlivá prostředí, v nichž se postavy pohybují, výrazně liší a není tedy potřeba výrazněji je od sebe odlišovat například extradiegetickými titulky. V obou médiích se však užívá ustanovujících záběrů, často zabírajících prostředí měst z ptačí perspektivy. Tyto typy záběrů evokují symboliku bludiště, které vizuálně připomínají a jenž je jedním z motivů narativu. V komiksu se poté přímo vyskytuje viněta, která místo záběru města z ptačí perspektivy zobrazuje bludiště a obrysy reálného města jsou zřetelné až v následující vinětě (viz obr. 9).



Obrázek 9, zdroj: *Inception: The Cobol Job*, 2010

Hlediskových záběrů snímek užívá pro přiblížení recipientům zážitku z příběhu a pro zvýraznění napětí. Děje se tak ve filmu například při prvním, recipienty od počátku uvědoměném snění. Celá scéna tak působí realisticky. Dalším ve snímku využitým způsobem, jakým zvýšit imerzi, jsou větší otřesy kopírující pohyby těla nebo častý lehký třes kamerou simulující těkavé pohyby očí. Ve chvílích, kdy si má recipient uvědomit detaily světa, jemné intradiegetické zvuky mu tento pocit pomáhají dotvářet. Při transformaci fyzikálních zákonů

ve sněném světě jsou slyšet zvuky kroutícího se železa, doplněné dramatickou hudbou dodávající pocit velkoleposti. Tato důležitost intradiegetického zvuku mohla být v komiksu patrná například ve chvíli, kdy se zpustil alarm, čímž se rozmazal obraz vinět. V kresleném médiu jsou poté také přítomny hlediskové záběry, které mají podobnou funkci jako ve filmu. Výrazná pro narativ tedy byla snaha předávat recipientovi realisticky působící vizuální i akustické vjemy a působit tak na zvýšení imerze.

Snímek přibližuje postavu Cobba pomocí vizuální prezentace jeho vzpomínek, což přispívá k lepšímu porozumění postavě. (Bordwell, a kol., 2011, s. 130) V komiksu se podobně pracuje s myšlenkami hlavního hrdiny, které komentují některé události a ospravedlňují jeho aktivity, postoje a názory. Ty byly divákovi ve filmu buď zcela zatajeny nebo verbálně opsány pouze nepřímo. Zatajena byla například myšlenka „[...] *neustále si musím připomínat: Nejsem bůh*“<sup>25</sup>, čímž postava může odkazovat na své nesprávné jednání v historii, které postavu jeho ženy Mol dohnalo k sebevraždě. Prequel tedy přibližuje motivace hlavní postavy a čtenář se dozvídá i něco více než by byl schopný vyextrahovat z filmu.

Snímek i komiks je konstruován, aby mátl recipienta tím, že vizuálně nerozlišuje, kdy jde o snění a kdy o „realitu“. Tímto způsobem nutí recipienta neustále pochybovat o tom, kde se příběh zrovna odehrává. Obraz snímku také v některých případech lže o skutečné podobě postav. To vše může zvyšovat nedůvěru recipientů a utvářet tak prostor pro možné interpretace textu.

Film často mění rychlost plynutí příběhu díky paradoxům vytvořených pro více úrovní snění. Čas probíhajících akcí se zpomaluje ve chvílích, kdy by si měl recipient uvědomit, že na nižší úrovni snění je čas o něco pomalejší, takže důsledky těchto aktivit na dané úrovni proběhnou později nebo zpomaleně. Pád dodávky do vody, který by za normálních okolností proběhl během pár sekund, je tak natažen do mnoha minut. V kresleném médiu dochází k teoretickému zpomalování času v důležitých okamžicích, které ale nemají znázorňovat různé úrovně spánku, nýbrž umocňovat některé chvíle.

Napětí je konstruováno pomocí výrazné intradiegetické i extradiegetické hudby, ve které jde opět o hlubší propojení se symbolikou příběhu. Konkrétně se jedná o píseň *Non, je ne regrette rien*, která je další z ústředních motivů, nebo například tikot hodin. Extradiegetická hudba se využívá silná orchestrální a jejím autorem je stejně jako v případě *Interstellaru* Hans Zimmer. V kresleném médiu se napětí zvyšuje užíváním výrazných

---

<sup>25</sup> „[...] I have to keep reminding myself: I'm not god“ – jedná se o vlastní překlad

citoslovcí, vinětami s displejem s ubíhajícím časem nebo rozostřením obrazu viněty. V ozvučeném animovaném komiksu je použita extradiegetická hudba také složená Hanzem Zimmerem jako podkres a způsob stupňování napětí. Hudba je vytvořená, aby byla podobná té, která hrála ve filmu. Budování napětí se tedy dá považovat za podobné v obou médiích především díky existenci hudby v animovaném médiu.

Oba narativy se věnují především hlavní postavě Cobba a komiks blíže pomocí myšlenek vysvětluje jeho chování a motivace. Ostatní postavy nejsou tak podrobně vykreslené. Společnou fabulí se prolíná motiv bludiště, které vidíme na začátku komiksu i později ve filmu. Výrazné je využívání intradiegetické i extradiegetické hudby, ta je v komiksu nahrazena většími citoslovcí, nebo v případě animovaného komiksu podkresovou hudbou.

### **b. Mediálně-analytická část:**

Kresba je spíše naturalistická a hlavní postavy jsou podobné hercům hrajícím je ve filmu. Mizanscéna komiksu je propracovaná, ale barevně nevýrazná, aby vynikly postavy. Stínování je tvořeno výhradně ztmavením barev, nikoliv šrafováním, což působí realističtější dojem. Výrazné jsou rozmazané obrazy ve vinětách, které by odpovídaly třesu záběru ve filmu. Podobně jako komiks má snímek detailně propracovanou, ale často ne příliš výraznou mizanscénu. Scény z reality se v mnoha případech odehrávají ve sklepení, v šedých halách, vlacích a letadlech, které nejsou natolik vizuálně zajímavé. Mizanscéna začala hrát důležitou roli ve filmu ve chvílích snění, kdy se na prostředí, ve kterém se sen odehrává začala výrazněji poutat recipientova pozornost. Jako v obr. 10, ve kterém se recipient soustředí na nereálnost prostředí snu, pomocí výrazných intradiegetických zvuků a silných vizuálních podnětů. Tento prvek se v Cobol Job nezopakoval a tvůrci celý komiks nechali barevně méně výrazný.



Obrázek 10, zdroj: Inception, 2010

Osvětlení interiérů bývá v určitých případech na obou platformách temnější, což dokresluje atmosféru narativu. V exteriérech snímku se užívá výrazně rozdílných prostředí a barev, aby se od sebe odlišily například různé úrovně snění. V kresleném médiu je konstantně užíváno teplých a temnějších barev nehledě na to, zda se jednalo o interiér nebo exteriér.

Časté jsou v obou médiích ustanovující záběry na město z ptačí perspektivy připomínající bludiště. S bludištěm se v naraci často pracuje i při vytváření snů architektem. Při komunikaci se kamera, či viněty často soustředí na blízké záběry obličejů, nebo záběry pro narativ důležitých detailů, jako jsou totemy. Dále byl v obou médiích zvýrazněn akt probouzení vyobrazením detailu zavřených a otevřených očí. Ačkoliv je tedy komiks kreslený, byl tvořen tak, aby se podobal hranému médiu i díky podobné práci se záběry a motivy.

V animovaném komiksu i ve filmu bylo výrazné přestřování. Úrovně snímání se výrazně neměnily a vyjma záběrů z ptačí perspektivy narativ ani v jednom v médiu neobsahoval výrazné symbolické pohledy, či nadhledy. Pár vinět komiksu užívá nakloněnou perspektivu. Vizualně se tak mohou prezentovat nestabilitu postavy a její vnitřní konflikt mezi tím, co vnímá jako dobré a co je jeho povinnost. Ve filmu nakloněnou perspektivu užívají, jen když to vyžaduje příběh a neslouží jako symbolika vnitřního rozpoložení postavy. V hraném díle je možné také upozorovat tendence kamery působit jako by postavy tajně sledovala například zpoza rohu a podobně. V komiksu toto patrně není. Takže ačkoliv byla práce s kamerou podobná, v komiksu byly znatelné větší tendence ke zvýznamňování některých symbolik, jako je náklon obrazu. Oproti tomu ve filmu se více kladl důraz na kameru jako na součást příběhu, díky procesům „sledování“ postav.

Ve snímku se také vyskytovaly stříhy se symbolickým přesahem. Hned na začátku snímku se pomocí stříhu dostáváme z flashforwardu do „přítomnosti“ přitom ale prostředí zůstává stejné, mění se jen role, kterou postavy při komunikaci sehrávají. V komiksu toto patrně není.

Je tedy vidět, že ačkoliv ne všechny nástroje pro tvorbu narativu filmu, jsou komiksem převzaty, snaží se komiks alespoň některými prvky přiblížit původnímu dílu. V obou médiích se podobně využívají některé typy záběrů a zůstávají i některé symboly. Naturalistická kresba dodává komiksu vizuální podobnost s filmem. Díky ozvučenému prequelu poté dochází i k propojení dějů pomocí užití podobné hudby k budování napětí.

### c. Kooperace narativních a mediálních charakteristik:

Společná fabule se propojuje existenty a událostmi. Hlavní postavou v obou médiích je Cobb, přičemž v komiksu se k lepšímu chápání postavy přibližujeme pomocí myšlenek, ve filmu díky jeho flashbackům. Ostatní postavy zůstávají v případě obou platforem trochu méně propracované. Celkově si narativ v obou médiích hraje se syžetem pomocí mazání hranic mezi sněním a bděním, a tak recipient nepozná, kde se zrovna příběh nachází.

Film je velmi dobře rámován a opakují se v něm detaily jako stejná čísla, symbolické věty nebo hudba *Non, je ne regrette rien*. V komiksu propojení těchto prvků na úrovni symbolické chybí. Nicméně v narativu obou médií zůstává přítomna symbolika bludiště, totemů a detailně propracovány bývají záběry věnující se probouzení ze snu.

Jinak se narativ propojuje spíše technicky, pomocí využívání stejných typů záběrů, nebo podobnými temnějšími barvami v některých částech příběhu. Velmi výrazné je vedení pozornosti recipientů pomocí přeastřování, které nalezneme i v animovaném komiksu.

Recipient je schopen poznat, že se jedná o jeden narativ pomocí mnohých nápověd. Komiksy nevysvětlují nic zásadního a zabývají se především tím, jak se postava Cobba dostala k práci pro Saita a mírně prohlubují i některé znalosti o jiných postavách.

Dalo by se říci, že *Inception* animovaným komiksem dle terminologie Ryan (2005), šel za hranice svého média, když vytvořil tuto verzi prequelu, protože využil to, co je pro snímek typické, tedy zvuk a pohyb a upozadil jiné aspekty komiksu. Dílo nicméně natolik překročilo hranice typické pro jeho médium, že je na pováženou, zdali ho mezi komiksy je ještě možné řadit.

V jiných ohledech se kreslené médium i ve své statické verzi snažilo některé postupy při své tvorbě přizpůsobovat filmu. Využilo některé stejné motivy, podobně jako snímek si výrazně nehrálo s úrovněmi snímání, ale za to stejně jako film, mazalo hranice mezi realitou a sněním, přizpůsobilo mu i poměrně realistickou kresbu. Díky tomu všemu je možné říci, že komiks některé prvky snímku kopíroval.

## 7. GODZILLA

Film Godzilla (v originální transliteraci Gojira) poprvé vyšel v Japonsku v roce 1954. Analyzovaný snímek je jeho několikatý remake a první promítání měl 8. května 2014. Prequel Godzilla: Awakening byl vydán jako samostatná kniha 13. května 2014, tedy pár dní po premiéře, ale o něco dříve, než přišel film do většiny kin. (Legendary, c2016; IMDb, c2016)

Godzilla je univerzum s velmi bohatou historií, na kterou chtěli autoři svým prequelem odkázat. První film Godzilly, který byl jedním se zakladatelů kaiju žánru, byl v Japonsku natočen jako metafora strachu národa z atomové války a jako reakce na Hirošimu a Nagasaki. Film měl hluboký symbolický podtext a Godzilla v něm symbolizovala válku a vojenskou sílu Ameriky. Serizawa, vědec, který v původním díle Godzillu zabil, poté mohl reprezentovat neochotu pokračovat v řetězci ničení a odplaty. Snímek se stal natolik úspěšným právě proto, že zdařile reflektovat nálady tehdejšího Japonska. Soustředil se více na lidi a jejich strach z atomové války, než na monstrum samotné. Základem pro silný emocionální zážitek se poté stala sugestivní a tíživá hudba, mechanický řev Godzilly, umístění kamery do úrovně lidí a detailně propracované miniatury města i těla příšery. Silná hra se symbolikou příběhosvěta se nějakou dobu především v Japonsku ještě držela a v nepříliš zdařilých remakech Godzilla měnila své chování, podle toho jak, měnilo Japonsko svůj vztah k Americe. Monstrum později začalo Japonsku ve filmech pomáhat a chránit ho před jinými příšerami. Mnohé se z kaiju žánru v současnosti vytratilo, například metafora strachu z jaderné války, avšak některé prvky zůstaly. (Jess-Cooke, 2009, s. 34-40, Rist, 2013, Youtube, 2014)

Analyzované transmediální vyprávění se v tomto snažilo navázat na hororové motivy původního díla, důraz na lidské příběhy a vnímání Godzilly jako ochránce. Poslední zmíněný motiv převzali tvůrci z filmů, které na původní Godzillu navázaly. Narativ si ponechal také vědce Serizawu, ovšem změnil jeho pozici v příběhu a postava již nebyla zodpovědná za usmrcení monstra. Možné je také nalézt odkazy na zničení elektrárny ve Fukušimě nebo vlnu tsunami. Toto metaforické přenášení událostí ze skutečného života je také typické pro původní Godzillu. Méně měla analyzovaná Godzilla společného s jejím předchozím Hollywoodským ztvárněním z roku 1998. Tento snímek, oproti analyzovanému více pozměnil vzhled Godzilly, chyběla návaznost na symboličnost chování monstra a také hororové motivy.

Autorem scénáře kresleného prequelu je Max Borenstein a Greg Borenstein. Film byl režirován Garethem Edwardsem a scénář zpracoval již zmíněný Max Borenstein. Autoři transmediálního vyprávění chtěli sice respektovat předchozí filmy o Godzille, sami ale chtěli představit světu něco nového. Proto spíše než, že by se děj narativu shodoval s dějem prvních filmů, použili jen jména a některé události. Na výtvarné podobě komiksu se podílel například Yvel Guichet, který spolupracoval i na prequelu Pacific Rimu, nebo Arthur Adams, který pomáhal s tvorbou Godzilly pro film. (Legendary, c2016)

Společná fabule se odehrává v Japonsku, jihovýchodní Asii a Americe. Děj komiksu začíná jako vyprávění otce Serizawy jeho synovi. Díky tomu se dozvídáme o atomovém útoku v Hirošimě, který Serizawa a jeho otec přežívají a poprvé se setkávají s M.U.T.O. (Masive unidentified terrestrial organism). Serizawa starší se s monstrem setkává po druhé již jako voják. Díky tomu, že přežije jeho útok, se dostává k organizaci Monarch, která po M.U.T.O. pátrá. Později pomocí podrobného výzkumu a výslechů přeživších svědků útoků monster se dozvídá o existenci Godzilly a získává i informace o rozmnožování a možném původu M.U.T.O. Postava otce Serizawy vyjadřuje obavy nad použitím atomové bomby k jejich zničení, avšak marně. Věří se, že příšery jsou atomovými výbuchy usmrceny, nicméně Serizawa starší pochybuje. Z toho důvodu předává veškeré nasbírané informace svému synovi, kterého na konci příběhu na pohřbu jeho otce osloví organizace Monarch, aby v práci pokračoval. Snímek začíná na Filipínách, kde došlo k vylihnutí M.U.T.O. Děj se přesouvá do Japonska, kde malý Ford Brody při záhadném zemětřesení v atomové elektrárně přichází o svou matku. O 15 let později je z Forda americký voják, manžel a otec malého Sama. Jeho otec v Japonsku stále pátrá po důvodu smrti matky a zničení elektrárny. Ford je nucen se za ním do Japonska vydat a oba podnikají cestu k elektrárně, aby přišli na to, že důvodem jejího zničení byl právě se líhnoucí Muto. Monstrum při svém „zrození“ zabíjí Fordova otce. Ford sám se později seznamuje se Serizawou a organizací Monarch. Zanedlouho poté se probouzí také samička Muto a na ostrově Havaj se obě příšery střetávají s Godzillou. Armáda věří, že je opět pomůže zabít atomová bomba, proti čemuž Serizawa protestuje, protože stejně jako jeho otec věří, že Godzilla je zde proto, aby nastolila přirozený řád, Muto zabila a poté odešla zpět do hlubin moře, kde je její domov. Jeho slova se nakonec potvrzují a Godzilla skutečně poté, co obě monstra zabije odchází. Ford se na závěr příběhu setkává se svou manželkou a synem.

Součástí marketingové propagace byly i knihy o točení filmu a virální webová stránka MUTOResearch.net. Tato stránka by se dala považovat za velmi lehce transmediální dílko, protože obsahuje videa o organizaci Monarch, která je recipientům známá z filmu



i z komiksu. Jejich obsah však nepřináší v zásadě nic nového. Jsou to krátká videa vytvářena, aby připomínaly Breaking news a obsahují zmínky o organizaci a o výskytech monster se zkratkou M.U.T.O. (mutoresearch, 2014)

### **a. Naratologická analýza:**

Snímek je v úvodní titulkové sekvenci vystaven tak, aby krátké záběry ve zkratce připomněly klíčové momenty příběhu o Godzille. Výbuchy atomových bomb, výjevy imitující historické snímky zachycující Godzillu a novinové články o organizaci Monarch nejsou doprovázeny vypravěčem, pouze extradiegetickou hudbou, která slouží k dokreslování atmosféry tajemna. Tato část lehce odkazuje na základní fakta získaná četbou komiksu. Prolínáčkou se poté příběh dostává do přítomnosti vyprávění úvodní sekvence, do roku 1999. Kreslené médium se věnuje období po druhé světové válce a spíše než postavy ho s dějem snímku spojují události.

Komiksový prequel zpracovává téma původu Godzilly, mýtů obestírajících toto monstrum a vědeckých zkoumání biologického fungování organismu Muto. Hrané dílo naopak zaměřuje svou pozornost na koloběh života existentů a přirozenost chování obou příšer, což je další ze znaků typických pro kaiju žánr. Tímto oba příběhy konstruují všechny aspekty existence monster a přináší recipientovi jejich celistvý obraz.

V jiných oblastech jsou si příběhy na obou platformách v mnohém podobné. Oba se silně věnují lidské stránce příběhu, která často upozad'ovala monstra. Na obou platformách se objevují i podobné typy událostí. V kresleném i hraném médiu vojáci v džungli objevují ponorku na které se krmí Muto. Vojenské jednotky chtějí Godzillu i Muto zneškodnit atomovou bombou. Postavy Serizawy staršího i poté jeho syna protestují, proti jadernému útoku, věří, že Godzilla je zde pro udržení přirozeného řádu a není potřeba zásahu lidí. Podobnost se nachází také v konstrukci těchto událostí a v paralelách postav viz dále.

Komiks je sestaven do podoby vyprávění Serizawova otce v rámci flashbacků. Postava Serizawy se objevuje jen v pár vinětách příběhu. Ve filmu však patří, spolu s rodinou vojáka Brodyho, mezi hlavní postavy. K dalším výrazným existentům společné fabule se řadí monstra M.U.T.O. z nichž jednu příběh identifikuje jako Godzillu, druhá zůstává pouze pod názvem Muto.

V obou médiích je jedním z ústředních motivů problematický vztah otce se synem. Kreslené dílo definuje vztah otce a syna jako nefunkční a to především verbálně díky vzpomínkám postavy Serizawy a vizuálně pomocí jejich častého loučení v příběhu. V hraném snímku se rozpracovává vztah Forda s jeho otcem a jeho synem. Nefunkční vztah vojáka

Forda Brodyho se svým otcem je načrtnutý již na začátku snímku. Blíže se jejich vztah definuje později v příběhu, když postava Forda komunikuje svůj vztah s otcem a jeho nemožností odpoutat se od tragické smrti matky. Fordův syn zase trpí absencí svého otce, což bylo konstruováno podobně jako v případě postavy Serizawy v komiksu. Chyběla zde verbální definice špatného vztahu, ovšem důraz byl kladen, stejně jako v komiksu, na špatné snášení odloučení obou postav. Čitelné je toto trápení, například když postava syna vyjadřuje své obavy nad tím, jestli bude otec doma i následující den. Ve všech případech je možné vidět podobné konstruování chování postav otců a jejich nedostatečně vyvinutý vztah se syny.

Výrazněji je také v narativu vytvořena návaznost a pozicování postav Serizawova otce v komiksu a Serizawy ve snímku. Postava Serizawova otce, vojáka a později člena tajné skupiny Monarch je vykreslena jako cílevědomá a disciplinovaná. Díky retrospektivnímu vyprávění je možné vidět, že celý svůj život zasvětil studiu M.U.T.O. Postava přitom věří, že v jejich případě jde o řád přírody, který si monstra mezi sebou vyřídí bez nutnosti zásahu lidí. Podobný, ačkoliv méně propracovaný byl i charakter Serizawy. Ten podobně jako postava jeho otce cílevědomě pracuje v organizaci Monarch na pochopení chování M.U.T.O. a stejně jako on věří, že je koloběh života monster řízen přirozenou rovnováhou, do které by se nemělo lidmi zasahovat.

Mezi důležité postavy obou médií patří i monstra Muto a Godzilla. Ta jsou, stejně jako tomu bývá v případě kaiju žánru, snímané podhledy tak, aby vynikla jejich velikost. Není to však pokaždé a v obou médiích najdeme i nadhledové záběry. Často narativ zobrazuje jen části jejich těla nebo zdevastované prostředí, které po nich zůstalo, což zvyšuje napětí recipienta. Jejich charakter se konstruuje jako zvířecí a řízený pudy. Tvůrci pracovali s existenty M.U.T.O. tak, aby bylo zřejmé, že jejich záměrem není útočit na lidi, ačkoliv to nevědomky dělají. Souboje i chování je v jejich případě konstruováno jako řízené čistě pudově, jako zákony přírody. To se stává i součástí poselství narativu, kterým je, že přírodu nelze zkrotit, což může být chápáno jako další z odkazů na původní kaiju žánr. (Rist, 2013) Výrazně je jejich přirozené chování vidět například u komentování aktivit monster jako volání samičky k páření, nebo hnízdění Muto a kladení vajíček, což jsou termíny používané především pro popis chování zvířecí říše.

Zápornost Muta byla oproti Godzille budována větším důrazem na zkázu a smrt obyvatel při jeho aktivitách. To je patrné v kresleném médiu, když Muto probodne Serizawova kolegu, nebo ve snímku, když při svém líhnutí zničí starou elektrárnu a zabije

pracující zaměstnance organizace. Prezentace Godzilly byla méně spojená s usmrcováním lidských životů, ačkoliv i ona musela napáchat mnoho škody.

Společná fabule měla až šest hlavních dějových linií. Postava Serizawy staršího se objevila jen v kresleném médiu, ve filmu se k ní pouze verbálně odkazuje. Liniově nejpočetnější byl společný příběh při finální bitvě Godzilly s Mutem ve filmu, kdy recipient sledoval naráz linii postav Forda, jeho manželky, jeho syna a Serizawy. Přeskakování mezi jednotlivými linkami v této části děje nebylo nějak výrazně oddělené. Recipient však neměl větší potíže s určováním, komu se narativ věnuje, protože kamera zobrazovala vždy přímo fokalizované postavy. Snímek také využíval extradiegetické titulky uvozující čas a místo a to především v první části děje. V komiksu se narativ prolínal mezi vyprávěním a současností děje příběhu. Přítomny byly stejně jako u filmu i extradiegetické titulky uvozující čas a místo a výrazná zde byla role vypravěče.

Sama fokalizace poté fungovala na obou platformách jiným způsobem. Ve snímku ke zvýšení napětí sloužilo přeskakování fokalizace vnější, z třetí postavy, na vnitřní, pomocí hlediskových záběrů. Na kreslené platformě se užívá výhradně fokalizace vnější.

Fokalizace souvisí i s imerzí a vnímáním příběhu jako realistického. To je konstruováno právě například pohledy z úrovně výšky člověka při pozorování monster. Ve snímku se, jak již bylo naznačeno, objevují i pohledy kamery tzv. z první osoby, které omezují výhled do okolí ohraničením obrazu například plynovou maskou a se silným doprovodem dechu hrdiny, což zvyšuje zapojení recipienta do příběhu. Časté je využití steady cam, které kopíruje pohyby těla nebo záběrů na televize pouštějící breaking news, což může na recipienta působit dojmem reálnosti. (Bordwell, a kol., 2011, s. 260-264) Snímek tak zvýraznil prvek televize například tím, že se některé klíčové momenty, jako je první souboj Godzilly a Muto, prezentují recipientovi právě skrze televizní obrazovku. S realističností se pracuje i díky intradiegetickým a extradiegetickým zvukům například již zmíněném zrychleném dechu postavy nebo „odposloucháváním“ vysílání tísňových telefonních hovorů. Zároveň se pracuje s událostmi, které se staly i v reálném světě, jako je svržení bomb na Nagasaki, Hirošimu a testování těchto výbušnin v oceánu nebo u Bikiny atolu. Komiks toto budování realističnosti nekopíroval.

Transmediální příběh se v obou médiích často přesouvá z místa na místo a k rozlišení prostředí v některých případech pomáhají extradiegetické titulky uvozující místo nebo čas. Děj hraného média v čase výrazně skočí v první polovině, kdy se vyprávění přesune o 15 let dopředu přičemž i tento posun je uvozen titulky. Ještě výraznější je však doba uplynulá při přesunu z prequelu do filmu. Komiks ve vyprávění otce Serizawy začíná svržením

bomby na Hirošimu a končí krátce po roce 1954, což je také rok, ve kterém se odehrává první Godzilla. V kresleném médiu tedy dochází k větším a menším časovým posunům, které jsou od sebe odlišené jednak titulky a jednak použitím jiných odstínů barev ve vinětách. Některé z těchto událostí jsou prezentovány i v úvodních titulcích filmu, ve kterých jsou od sebe barevně odlišeny stejným způsobem jako v komiksu.

Napětí se ve filmu buduje pomocí nejasností výjevů zobrazujících monstra. Ta jsou často zakrytá mlhou, šerem nebo tmou, což zhoršuje přehlednost probíhající události pro recipienta. V případě soubojů ztvárněných ve snímku dochází opakovaně k přerušení obrazu a střihu do jiné situace ve chvíli, kdy obě monstra začínají bojovat. Díky tomuto odstřížení od akce se jednak buduje nervozita diváka, jednak je privilegována linka soustředující se na lidské postavy a jejich chování. Velký důraz je kladem na intradiegetické zvuky monster a extradiegetickou hudbu, nebo její absenci, tvoří se tak tíživé ticho. Souboje v kresleném médiu jsou ve většině případů vyvedeny do podoby velkých vinět na celou stránku a jsou dobře čitelné. Komiks využívá u monster a jejich řevu velkých citoslovcí, které mohou částečně zvuk nahradit. V omezené míře je také patrné odstříhávání pozornosti recipienta od boje, například tím, že po vinětě s bojem následuje ta s jinou částí děje, nebo tím, že na velké vinětě se soubojem jsou navíc dokresleny menší viněty věnující se napadeným postavám.

Drobným motivem, který rámuje celý příběh, jsou kapesní hodinky zastavené ve chvíli útoku na Hirošimu, které předává Serizawovi jeho otec a které poté postava symbolicky drží na začátku filmu a několikrát na ně během klíčových momentů odkazuje. Objekt propojuje události v Hirošimě, s obdobím, kdy je otec předal synovi, s událostmi, které se odehrávaly ve filmu. I díky těmto drobnostem se staví příběhosvět do podoby celistvého narativu spojujícího reálný svět, komiks a film. Oba příběhy do sebe jako jeden narativ také zapadají pomocí rekapitulace některých událostí v úvodní sekvenci příběhu, dále poté pomocí existentů, kteří se objeví v obou médiích. Nicméně k vytvoření souvislého narativu slouží i podobná práce některých jiných prvků příběhu. Nalézt se dají především v podobnosti charakterech postav v příběhu a v podobnosti některých událostí. Motiv narativu spojuje především metafora nezkrotnosti přírody lidmi, vztah otce a syna a přirozenost chování monster řízených svými pudy.

## **b. Mediálně-analytická část:**

Kresba komiksu je spíše naturalistická, než karikaturní, drží proporce těla a vykresluje i jemnější vrásky. Podoba Serizawy je však nerozeznatelná, možná díky velkému časovému

skoku mezi kresleným a hraným médiem. Pozadí je ve vinětách čisté, ale propracované a tělo Godzilly obsahuje i drobnější detaily. Stíny jsou tvořeny pomocí kombinace ztmavení barvy povrchu a stínováním černou linkou, takže výsledek působí přirozeně. Díky stejnému tvůrci je Godzilla téměř totožná z tou v hraném médiu, stejně tak i Muto. Mizanscéna filmu je podobně jednoduchá a čistá, často zjednodušená užitím mlhy nebo šera, které sjednocovaly pozadí.



Obrázek 11, zdroj: *Godzilla: Awakening*, 2014

V obrazovém médiu je pomocí barev docíleno odlišení jednotlivých období vyprávění příběhu, i jednotlivých míst. Jiné barevné tóny autor užíval při vykreslení Nového Zélandu a jiné při zobrazení ostrova Mosta, nebo Guamu (viz obr. 11). Časové období se barevně dokreslovalo například pomocí využití černobílého zobrazení útoku v Hirošimě v roce 1945, čemuž odpovídaly i černobílé záběry z úvodních titulků filmu. Je zde tedy vidět snaha připodobnit komiks filmu například užitím různých barevných „filtrů“, nebo použitím černobílých vinět pro období, ve kterém barevný videozáznam ještě neexistoval. Ve snímku byly podobně použity černobílé historické záběry atomových výbuchů a mladší barevné avšak již zažloutlé záběry.

V komiksu na rozdíl od hraného snímku se využívá role vypravěče, jelikož se popisuje příběh pomocí flashbacků. Využívá přitom minulého času k popisu některých událostí, což může dodávat recipientovi pocit, že jde o dávno ukončený děj. Zároveň se pomocí vypravěče posouvá příběh dopředu. Vidět je to možné například, když postava Serizawy mladšího reaguje na vyprávění slovy „...*jak by si zhodnotil svou práci pro Americkou vládu?*“<sup>26</sup>. Díky tomu se přesouváme ve vyprávění do období, kdy Serizawův

26 „...how would you consider working for the U.S. government?“ – jedná se o vlastní překlad

otec začal pracovat pro jednotku Monarch. Takovýto intradiegetický vypravěč se v hraném médiu již nevyskytuje.

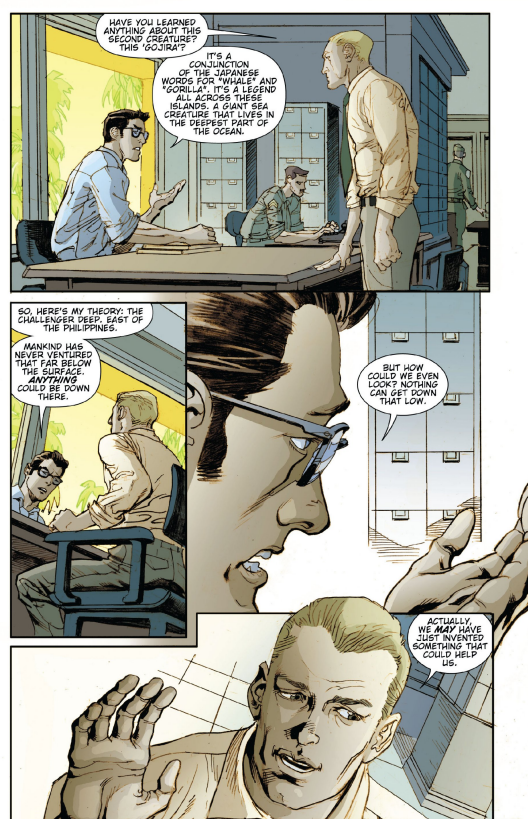
Ve snímku jsou občas pomocí záběrů velkých celků budovány monumentální a apokalyptické záběry (obr. 12). V komiksu je patrné stejné apokalyptické působení celostránkových obrazů u soubojů Godzilly s Mutem (viz obr. 13). Kamera si dále hraje i s mimoúrovňovými snímáními, které ozvlášťovaly příběh. V kresleném médiu docházelo ke stejnému efektu například při rozhovoru otce Serizawy s jeho kolegou (viz obr. 14).



Obrázek 12, zdroj: Godzilla, 2014



Obrázek 13, zdroj: Godzilla: Awakening, 2014



Obrázek 14, zdroj: Godzilla: Awakening, 2014

Kromě častých podhledů a nadhledů komiks využíval také různé typy a velikosti vinět. Patrně to bylo na příkladu ztvárnění koloběhu života na planetě Zemi, jenž na stránce obíhá okolo spící Godzily, která se budí právě se svržením atomových bomb v Japonsku. Výjevy symbolizovaly řád, který na světě funguje a přirozenost chování M.U.T.O. Ve snímku je toto vše prezentováno pouze verbálně a tak kreslené médium může vystihnout podstatu M.U.T.O. lépe, než film.

Komiks i film stejně propojovaly vizuální prezentaci různých časových období s barvami typickými pro snímky daných dob. V kresleném médiu byla dále vidět snaha pracovat podobně s úrovněmi kamery nebo velikostmi záběrů. Rozdíl plynul především z toho, že komiks nemohl využít nástroje pro vytváření imerze, zvuk, plynulé pohyby kamery. Byl také situován jako vyprávění otce Serizawy, více tedy využíval roli intradiegetického vypravěče.

### **c. Kooperace narativních a mediálních charakteristik:**

Narativ propojuje silná podobnost v charakterech postav, motivy příběhu i podobná práce se snímáním záběrů a konstruováním vinět. Mezi existenty, které propojují příběhy v obou médiích mimo jiné patří kapesní hodinky Serizawova otce, Serizawa, Godzilla, Muto a atomové zkoušky Američanů v Tichém oceánu. Motivem celého příběhu je nemožnost lidmi ovládnout přírodu a silné je také soustředění se na postavy příběhu.

V celém narativu se vyskytují podobné typy charakterů. Důležité bylo téma pouta mezi otcem a synem, které bylo často ze strany otce zanedbáno. Nalézt můžeme i návaznost chování postav Serizawova otce a Serizawy. Jako stejně se dá definovat i chování Godzilly a Muta na obou platformách.

Příběh snímku na jeho počátku uvádí recipienta do příběhosvěta a rekapituluje jeho klíčové události, čímž odkazuje i na některé části komiksu. Tvorba příběhosvěta se v komiksu soustřeďuje na vysvětlení organismu M.U.T.O. na vztah Serizawy se svým otcem. Mnoho prostoru je věnováno pátrání po monstrech a také laboratorním pokusům vysvětlujícím schopnost dorůstání M.U.T.O. Ve filmu již absentují jak bližší definice vztahu Serizawy se svým otcem, tak i fungování M.U.T.O. Pokud tedy recipient nečetl komiks, nemusí plně porozumět některým událostem filmu. Komiks se tedy věnoval původu a fungování organismů M.U.T.O. a snímek na jejich přirozené chování.

Kresba Godzilly je díky stejnému tvůrci velmi podobná a také ostatní kresby v komiksu jsou spíše realistické. Barevná návaznost je patrná především díky výrazně

barevně odlišeným historickým epochám, odpovídající barvám starých snímků. Recipient tak může vnímat, že se kreslené médium chtělo připodobnit zvyklostem hraného média.

Podobná je práce i se záběry a vinětami. Film i komiks často používají mimoúrovňové snímání, které hraje roli jako ozvláštnění příběhu a jako důkaz monumentality monster. I v tomto případě může recipient cítit některé viněty kresleného média jako by byly snímány virtuální kamerou.

Díky recepci obou médií, tedy recipient získá celistvý přehled o životě a fungování monster, a díky konstruovanému silnému důrazu na postavy i bližší pohled na to, jak se s jejich existencí lidé vyrovnávají. Komiksový prequel se navíc snaží kopírovat některé postupy filmu, čímž může usnadňovat přechod z jednoho média do druhého.



## 8. PACIFIC RIM

Premiéra snímku Pacific Rim se konala v Chile 2. 11. 2013, do kin po celém světě se dílo dostalo pár dní na to. Kreslený prequel s názvem Pacific Rim: Tales from Year Zero byl vydán 5. června 2013, tedy téměř měsíc, před uvedením filmu do kin a měl podobu samostatné vázané knihy. Kromě tohoto komiksu byla vydána i videohra, která však nefunguje jako transmediální extenze příběhu. V současné době postupně vychází transmediální sequely Tales from the Drift připravující fanoušky na další pokračování příběhosvěta. Tyto ale nebudou součástí rozboru, jelikož se jedná o prequel k dalšímu hranému dílu Pacific Rimu, který zatím nevyšel. (Screen rant, 2015; d. IMDb, c2016; b. Legendary, c2016)

Narativ je mixem kaiju a mecha žánru, který se odehrává ve zcela novém univerzu, jenž není rebootem žádného předchozího. Snímek i kreslené médium přitom drží některá pravidla těchto typů žánrů o robotech a příšerách a „kamera“ často snímá děj z úrovně lidí, monstra jsou tedy zobrazovány podhledy. Ačkoliv úvod filmu špatně definuje kaiju jako japonský název pro „giant beast“, ne „strange beast“, jak by tomu bylo lépe, zachovává přirozenost chování monster nebo například jejich mechanický řev, tolik typický pro tyto žánry. Propojení příšer a mechanických robotů v kaiju a mecha žánru definuje film na začátku, kdy říká: „*Abychom mohli bojovat s monstry, museli jsme si postavit vlastní monstra.*“<sup>27</sup>. Tímto připodobňují technické vymoženosti schopné vytvořit obrovské roboty k živým monstrům Kaiju, čímž oba žánry propojují.

Autorem prequelu je scénárista filmu Travis Beacham a supervizorem celého příběhu je režisér Guillermo Del Toro. Ten dle svých slov řídil veškeré detaily v kresleném médiu a měl značný vliv i na výslednou podobu snímku. Za výzorem kresleného média stojí Sean Chen, Yvel Guichet, a Pericles Junior, kontury vytvořili Steve Bird and Mark McKenna. Yvel Guichet spolu s dalšími spolupracoval i na prequelu Godzilly a některé paralely například v rámování vinět jsou v obou médiích zřetelné. Většina z těchto tvůrců komiksů spolupracovala na klasických super hrdinských sériích z DC nebo Marvel universe. Transmediální extenze byla v plánu již od počátku filmování, jelikož chtěli tvůrci příběhosvěta využít množství materiálu, které díky práci na filmu vznikly. Opět se tedy jedná o tvrdý typ extenze. (Youtube, 2012; b. Legendary, c2016)

Děj začíná v roce 2013, kde se v Pacifickém zlomu začala objevovat obrovská monstra, mimozemšťané, ničící města po obou stranách Pacifiku. Lidé se začali bránit tím,

---

27 „...to fight monsters, we created monsters of our own...“ – jedná se o vlastní překlad

že v rámci programu Jaeger, stavěli obrovské roboty, kteří tato monstra mohli přemoci. Program vymyslel mladý vědec, který se svou kolegyní vytvořil „neuro-most“ – propojení mezi piloty, aby se dal robot ovládat. Příběh komiksu začíná dnem, kdy se program Jaeger začal uzavírat a byl koncipován jako vyprávění o prvním útoku, lidech, kteří za programem stáli a o Raleighim, mladém pilotovi, který na počátku snímku přijde o svého kopilota. Jelikož se útoky monster Kaiju horší, rozhodnou se vlády zavřít stávající program a začít stavět zeď, která je má ochránit. Potud se oba narativy propojovaly. Film pokračuje dále a ukazuje, jak se maršál Pentecost brání uzavírání programu s roboty a bez pomoci vlád v něm dále pokračuje. K Raleighimu se jako nový pilot přidává Mako a společně s maršálem se v dalším Jaegrovi pokusí o uzavření zlomu pomocí atomové bomby. V tom však přicházejí vědci, kteří se pomocí neuro-mostu propojili s Kaiju a přinášejí plán na zničení brány do světa monster. Maršál s dalším pilotem se obětují, aby Raleighy s Mako provedli plán a bránu odpálili, což se jim v závěru daří.

Ústředním motivem celého narativu má dle Tora (Youtube, 2012) být lidské drama a „stlačení“ obrovských robotů na lidskou úroveň. Prvek vyrovnávání se postav s kritickými událostmi a se smrtí blízkých je čitelný, ale trochu upozaděný výraznými akčními scénami. Celkově je narace vyprávěna jednoduše a má poměrně uzavřené zakončení. Děj se větví především v kresleném prequelu a ve druhé polovině filmu. Obě tyto dělení jsou vystavěna tak, aby byla pokud možno co nejsnáze čitelná. Jednotlivé sekvence se od sebe oddělují například jinou barevností mizanscény, extradiegetickými titulky nebo ustavovacími záběry/vinětami. Ústřední postavy narativu se během vyprávění několikrát mění a stejně tak i fokalizace. Komiks samotný je vystavěn o něco složitěji než film a vyprávění v něm probíhá v podobě retrospektivních příběhů jednotlivých postav.

### **a. Naratologická analýza**

Společná fabule má více jádrových událostí z nichž některé se kryjí v obou příbězích. Počáteční fáze filmu začíná rekapitulací událostí z historie příběhosvěta a tedy i z komiksu. Právě tato úvodní sekvence nejlépe slouží jako odkaz k ději kresleného média a nejvíce kopíruje jeho postupy. Konstruována je jako sled krátkých záběrů, ve kterých se často střídají prostředí a typy obrazů. Informace jsou přinášeny v podobě, která by mohla připomínat reportáž. Tento formát recipient zná z reálného světa a je zvyklý, že rychlým střihem a ve zkrácené podobě, stejně jako záběry z filmu, referuje zpravodajství o různých informacích. (Korda, 2013, s. 31-37) Celý výjev díky tomu zároveň působí i reálněji

dojem. Úvodní sekvence snímku přechází do druhého jednání až smrti bratra a je oddělena úvodní titulkovou sekvencí.

Scénář většiny událostí obsahujících boj na obou platformách je konstruován téměř stejně a evokuje tak v recipientovi podobné pocity. Často jsou přítomny záběry a viněty přepravy robota na místo určení, díky čemuž může narativ docílit zvýšení očekávání ze strany recipienta. Souboj samotný je zaměřený především na vizuální stránku. Výrazné jsou detaily ztvárnění, barvy, ale také zvuk. Tyto akty se často odehrávají v prostředích, kde nejlépe vynikne velké měřítko existentů. Obvyklé je zobrazení pouze částí příšery, její stín nebo objekty, jenž jsou monstry ničeny. Souboje jsou často prezentovány z pohledu, čímž dochází ke zvýšení realističnosti a dokreslování měřítka monster. Boje mají poté podobný scénář a jsou konstruovány tak, aby vynikla převaha Kaiju nad Jaegerem. K obrácení souboje a vítězství Jaegera dochází až v závěrečné fázi boje. To samozřejmě neplatí pro události, ve kterých robot prohraje. V těchto typech souboje je ve většině případů situace přesně opačná a Jaeger ji ve finální fázi nezvládne, buď kvůli problémům pilotů, nebo omezením robota. Tyto konstrukce událostí se drží v obou médiích stejně.

V naraci vystupuje větší množství postav a občas dochází k jejich obměně. K největším změnám v obsazení dochází při přechodu mezi komiksem a filmem. To je dáno nejspíše tím, že prequel je vytvořen, aby lépe vysvětloval příběhosvět Pacific Rimu a nikoliv, aby se zaměřil na konkrétní postavy. K tomuto účelu slouží v příběhu kresleného média postava reportérky Naomi. Postava představuje recipientovi jedince klíčové pro počátky programu Jaegerů a funguje tak v příběhu jako spojovací prvek. Ve filmu se již však nevyskytuje. Jako vedlejší produkt vyprávění získaných skrze konstrukt reportérky, se přibližuje pochopení motivací některých postav z filmu.

Charaktery osob se odkrývají výrazněji především v kresleném médiu, ve filmu již zůstávají spíše ploché. Postavy, které jsou společné pro obě média užívají stejný slovník, stejný styl oblékání a drží si i stejné, nebo podobné chování. Výraznější je v obou médiích například postava maršála Pentecosta, jenž je díky jeho vizuálním i verbálním projevům v příběhu pozicována, jako vůdčí osobnost. Komiks se více zabývá jeho soukromým životem, rodině i motivacím, díky kterým začal na programu Jaegerů pracovat. Jeho povaha tedy může být konstruována i na základě těchto prvků příběhu. Postavou vyprávění, která příběh komiksu rámuje, je Tendo Choi. Jeho vystupování v komiksu je stejně jako v případě postavy maršála více než snímek zaměřeno na prezentaci motivací a soukromého života. Z povahy obou příběhů je zřejmé, že se komiks ve větší míře věnoval prezentaci motivací a soukromého života některých postav ze snímku. Vyprávění sice neobsahovalo jejich

myšlenky, nicméně díky funkci postav jako intradiegetických vypravěčů je recipientovi umožněn alespoň částečný přístup k jejich názorům, čímž je možné se postavám více přiblížit.

Fokalizace se v přenosu z média na médium mění díky změně hlavní postavy z reportérky Naomi Sokolov na Raleighho. Způsob, jakým se focalizace zpracovává, ale zůstává v obou případech stejná. Recipient je na místě němého svědka, nespecifikované postavy. Často jsou využity záběry ručních kamer obyvatel, nebo zpravodajské záběry, čímž se buduje zdání autenticity. V obou médiích je navíc přítomen i intradiegetický vypravěč, který v kresleném médiu komentuje retrospektivní příběhy, ve filmu je přítomen pouze v úvodní sekvenci, ve které má podobnou úlohu jako v komiksu. Příběh je tímto recipientovi představován jako soubor událostí, které se již staly a dostávají nás do současnosti příběhu. V obou případech se při vyprávění užívá minulého času, takže děj působí ukončeně. Film tak v počátku přebírá způsoby, kterými je vytvářen příběh komiksu. Je to příklad toho, že nejen komiks může přebírat nástroje filmu, ale že tomu může být i naopak.

Chronologie příběhu je vytvářena jasně a srozumitelně. Narativ v obou médiích obsahuje mnoho ustanovujících záběrů a extradiegetických titulků uvozujících čas i místo, aby se recipient zorientoval. Ve vyprávění v komiksu a ve snímku v úvodním shrnutí důležitých událostí nebo při propojení neuro-mostu jsou občasné přítomny retrospektivní pohledy. V tomto případě je také vidět, že nástroje, kterými byla vytvářena specifikace místa a času příběhosvěta v jednom médiu se kopírovaly do druhého.

Snazší přesouvání narativu z komiksu do filmu je podpořeno pomocí stejné konstrukce soubojů a zachováním charakterů společných postav. Společná fabule vychází ze stejných událostí, ale její kontinuitu tříští častější obměňování postav v narativu. Z komiksu do filmu se kopíruje především funkce vypravěče a jako společnou můžeme určit i funkci titulků a uvozujících záběrů.

## **b. Mediálně-analytická část**

Narace v tomto případě byla velmi výrazně postavená na vizuální stránce příběhu, a proto je i tato část zpracována v analýze podrobněji. Důležitá bude práce s barvami, osvětlením, propracování kresby a hra s nadhledy a podhledy.

Kresba komiksu je poměrně naturalistická a postavy objevující se v nich jsou podobné postavám hrajícím je ve filmu. Mizanscéna, která je pro společnou fabuli důležitá, je v komiksu propracovaná a její kresba napodobuje jednotlivé prvky snímku. Zřetelné je to na příkladu detailnosti skafandrů pilotů Jaegerů nebo na vykreslení detailů robotů. Podobně

je zpracována také kůže příšer (viz obr. 15, 16), ve které jsou vytvořeny i detailnější rýhy nebo například barevné odlišnosti pokožky. Čitelné jsou z kresleného i hraného média odlišnosti jednotlivých Kaiju, co se jejich struktury týče. Příšery nejen že každá vypadají jinak, každá má také jiný typ pokožky, případně rohoviny, která její povrch pokrývá. I takové detaily jsou v obou médiích rozpoznatelné. Komiks a film také obsahují stejné grafické zpracování obrazovek v řídicím centru nebo ve výzkumných laboratořích.



Obrázek 17, zdroj: Pacific Rim: Tales from Year Zero, 2013



Obrázek 16, zdroj: Pacific Rim, 2013

Významnou roli v naraci sehrávají barvy a světla. Nasvětlování postav a okolí příběhu na obou platformách je řešeno velmi podobně. Využívají se drobné světelné zdroje z okolních přístrojů, které poté mění barvy odrážející se v obličejích postav. Často se takto využily jiskry, led diody přístrojů, nasvětlené tabule nebo výstražná světla. V obou těchto médiích má barevné nasvětlení za cíl podtržení významu scény nebo odlišení jednotlivých prostředí od sebe. Například v případě výstražných světel odrážejících se v obličejích postav se docílilo větší naléhavosti a nebezpečnosti probíhajícího děje. Dále se změnami mezi teplým a studeným nasvětlením postav se měnilo také prostředí. Tyto změny umožňují recipientovi snazší orientaci v příběhu. Nutné to je především, protože obraz má velmi často přeplněnou mizanscenu, která může diváka poplést. Komiks díky barevnosti poté mění prvky, na které má divák dávat pozor. Detailně vykreslené a barevné existenty občas vyměnil za černé siluety, aby zvýznamnil detail, nebo zvuk. Ve filmu něco takového nebylo potřeba a divákova pozornost se vedla pomocí střihu.

Výrazné bylo barevné rozdělení jednotlivých scén filmu na dvě barevné škály – žluto-oranžovou a zeleno-modrou. Odlišné tónování obrazu se používá při změně prostředí ve kterém se děj odehrává, například výrazné je užití teplých barev v laboratořích, pokojích a v krizových situacích. Studené barvy jsou použity především v exteriérech. Odlišně řešené je znázornění neurologického propojení postav. Zatímco v komiksu je znázornění tohoto prostředí žluté, ve filmu je modré. To by mohlo být způsobeno tím, že v komiksu je modrou řešeno pozadí výzkumné pracovny a pro potřeby rozlišení od výrazně jiného prostředí „snění“ při propojení jsou použity barvy na opačné škále, tedy žluté. Ve filmu nebylo potřeba tak výrazného odlišení, protože je výjev doplněn komentářem a výrazně odlišným obrazem i upraveným intradiegetickým zvukem. Jinak ovšem v kresleném médiu barevné škálování na chladné a teplé barvy je o něco méně patrné.

Intradiegetický zvuk hraje ve snímku zásadní roli pro budování napětí a jeho důležitost se přenesla i do druhého média. Zvuky robotů, příšer i zvuky úderů byly nahrazeny velkým množstvím barevných a různě graficky upravených citoslovcí. Extradiegetická hudba je ve filmu také důležitá, protože podtrhuje obrovské měřítko robotů i příšer a také zvětšuje napětí. V komiksu se napětí i měřítko zvyšuje pomocí výrazných podhledů a členitosti obrazu ve vinětě, která často přesahovala svůj rám.

Viněty a jejich kompozice na stránce jsou v komiksu výrazně členité a pro recipienta možná zmatečné. Spolu se specifickým typem osvětlení v obou médiích pomáhá mizanscéna dokreslovat atmosféru. Často jsou exteriéry zahaleny co mlhy, deště nebo alespoň temnější oblohy, což dodává obrazu až apokalyptickou atmosféru. Stejným způsobem docházelo v bojích ke znázornění jeho nepřehlednosti. V interiérech složitá a různými drobnostmi přeplněná mizanscéna také dopomáhala k utváření nálady příběhu, což ale na druhou stranu mohlo odvádět recipientovu pozornost. Z toho důvodu bylo v naraci důležité osvětlování, které pomáhalo pozornost vést.

Specifický je pro narativ jak střih tak i práce s kamerou a vinětami. Střih je nositelem významnější úlohy například ve scénách, kdy jsou piloti v kabině robota. V obou médiích se zde prolínají záběry z kabiny se záběry pohybů robota, čímž vzniká propojení obou existentů. Usnadňuje se tak chápání robota a pilotů jako jednoho celku. Ve filmu se objeví i prolínačky zvýznamňující symboliky některých záběrů a jsou přítomny i dialogové háčky propojující dva záběry do sebe. To je možné vidět na příkladu repliky vypravěče, že jsou situace, ve kterých se nemůžete nepříteli postavit, například jako člověk nemůžete bojovat proti hurikánu, ale jako Jaeger ano a můžete i vyhrát. Při této větě se přesouváme ze záběru

robota jdoucího do bouře, na rybáře prohrávající svůj souboj ve vlnách rozbouřených hurikánem. V kresleném médiu již takovéto propojení nenalezneme.

Zvýznamňuje se také role kamery. Ta je občas stylizovaná, jako ruční kamera některého z přímých svědků souboje, například kolemjdoucího, nebo jako záznam zpravodajského kanálu. Její kvalita může být záměrně zhoršená, aby působila autentičtější čimž na sebe jako na prvek snímku upozorňuje. Stejně tak v kresleném médiu je viněta často barevně a různě silně ohraničená, díky čemuž na sebe jako na prvek v komiksu upozorňuje. I zde je možné vidět snaha komiksu a snímku propojovat se i na nižších úrovních struktury vyprávění.

Velmi časté je užívání podhledů a nadhledů v záběrech i ve vinětách. Tyto změny úhlů pohledu mají jednak symbolický význam, jednak slouží ke zvýraznění měřítka robotů a příšer. Při jejich zobrazování se často užívá roviny očí běžně vysokého člověka, aby se zvýraznila velikost mechů a Kaiju. Při záběrech pilotů nebo maršála Pentecosta se často užívá mírných podhledů čimž se pracuje s jejich pozicí v očích recipientů, nikoliv aby viděli jejich velikost, ale aby pochopili jejich dominantní postavení.

Jelikož hrála velkou úlohu vizuální stránka příběhu, k propojení na úrovni mediální docházelo především v ní. Podobnosti se dali nalézt v úrovních snímání kamery a podobně se řešila složitá mizanscéna, která byla pro atmosféru narativu důležitá. Zvuk se v komiksu nahrazoval velkým množstvím graficky zpracovaných citoslovcí. Zvýrazňovala se role kamery, ohraničení vinět a využívaly se i záběry zpravodajství, které měly příběh dělat uvěřitelnějším. Díky těmto prvkům je možné vidět propojování obou médií do jednoho narativu.

### **c. Kooperace narativních a mediálních charakteristik:**

K propojení obou médií do jednoho narativu docházelo pomocí stejných událostí a existencí. Podobná byla i konstrukce soubojů a práce se složitou mizanscénou. Navíc docházelo k přizpůsobení se na počátku filmu některým aspektům, které byly typické pro komiks. Všechny tyto prvky pomáhaly přenést vyprávění z komiksu do filmu.

Splynutí obou vyprávění probíhalo výrazně v mediální části syžetu. Díky poměrně konzistentně plynoucím událostem se však propojovala i fabule. Smyslem prequelu je představit počátek příběhosvěta Pacific Rimu, nikoliv sledovat jednotlivé hrdiny. I přesto, kvůli lepšímu sjednocení, obsahuje příběh v obou médiích společné postavy. Recipientům také pomohla úvodní rekapitulace důležitých událostí z komiksu, která mohla fungovat i jako

návnada na prequel pro ty, kteří ho nečetli, a která stejně jako komiks využila intradiegetického vypravěče.

Na kreslené platformě je dopřáno větší pozornosti soukromým a rodinným vztahům některých hrdinů a čtenář díky tomu může lépe pochopit jejich pohnutky ve filmu. Snímek se již tolik nesoustředí na vztahy postav s okolím a pokud recipient prequel nečetl, může charaktery vnímat jako méně propracované než ve skutečnosti jsou.

V příběhu je patrná snaha tvůrců o propojení prequelu a hraného snímku pomocí kopírování některých prvků. Komiks obsahoval intradiegetického vypravěče, který komentoval proběhlé události. Jeho funkci využil i snímek, aby mohlo dojít k plynulejšímu propojení narativů. Přítomny byly v obou médiích i záběry zpravodajských reportáží, podobné výjevy (viz obr 18,19) a stejná práce s úrovněmi snímání. To vše mělo zvyšovat propojení prequelu se snímek. Komiks se poté připodobňoval kinematografickému dílu v realistické kresbě, která umožňovala rozpoznat rysy postav z filmu a velmi podobně vykreslila i prostředí, ve kterém se děj snímku odehrával.

Atmosféru příběhu dotvářela složitá mizanscéna. Pomocí spousty malých komponentů a součástí se budoval dojem propracovanosti prostředí a technické vyspělosti přístrojů v obou médiích. Barevné odlišování scén pomáhalo při změně prostředí nebo změně stavu události. Recipient se tak snáze dokázal přesouvat mezi na první pohled složitými záběry nebo vinětami.

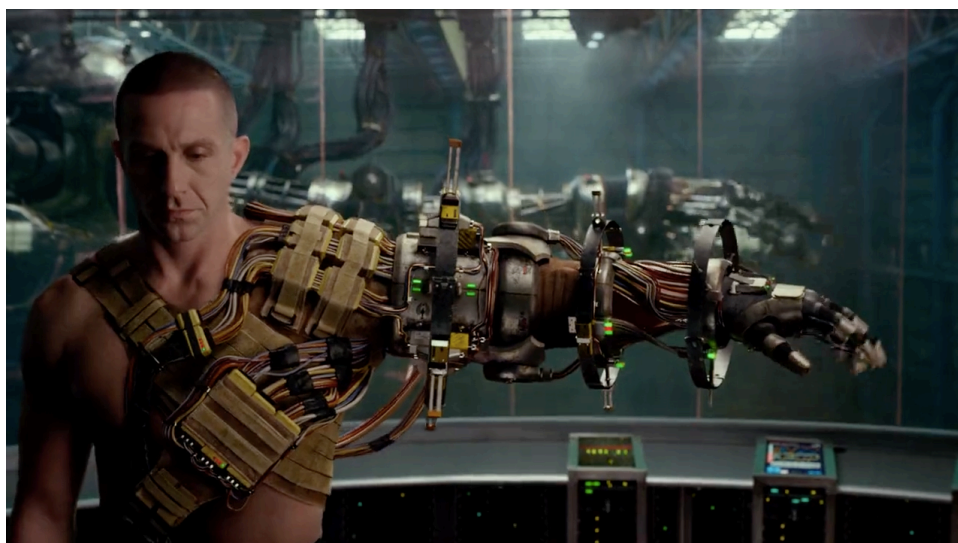
K propojení pilotů a robota v obou médiích pomáhal střih s přesahem, ve kterém se pohyby obou existentů opakovaly. Mohlo se tak dosáhnout jednoduššího vnímání robota a pilotů jako komplexního celku.

Celkově se tedy dá říci, že komiks byl silně spjat s filmem pomocí transmediálně přenosných aspektů, nicméně snažil se kopírovat i aspekty mediálně specifické. Tím docílil snazšího splynutí obou příběhů do sebe, nicméně nepříliš využil výhody komiksového média k jinému způsobu vyprávění.





Obrázek 17, zdroj: Pacific Rim: Tales from Year Zero, 2013



Obrázek 18, zdroj: Pacific Rim, 2013

## 9. SHRnutí VÝSLEDKŮ

V analyzovaných transmediálních vyprávění se obě narace propojovaly jak pomocí mediálně volných konceptů, především pak jejich událostí, tak i pomocí transmediálně přenosných a občas i mediálně specifických konceptů. Z těchto tří konceptů byla návaznost dějů nejvíce patrná u prvního zmíněného.

Velmi často se narace propojovaly pomocí událostí, které na sebe kauzálně navazovaly. Podobná mohla být poté v obou médiích konstrukce těchto událostí, jako se tomu stalo v *Interstellaru*, *Godzille* nebo *Pacific Rimu*. Nejen, že v těchto případech docházelo ke klíčovým událostem podobným způsobem, ale v obou médiích se mohly vyskytovat i události podobného typu, viz analýza *Pacific Rimu* a *Godzilly*. Již méně častá, přesto však stále poměrně silná byla návaznost postav. Těm narativ ve většině analyzovaných příběhů v obou médiích ponechával jejich charakteristiky, typ oblečení a vystupování. Formy jakými se postava projevovala a nakolik měl recipient přístup k jejím myšlenkám, se ale mohl lišit. V *Inception: The Cobol Job* a v *Absolute Zero* měl příběh v prequelu na rozdíl od filmu k dispozici jistou formu voice-overu, nebo přístup k myšlenkám, lépe tak mohl vyjádřit vnitřní pohled postavy na události. V případě *Godzilly* bylo patrné vytváření podobného typu postav a jejich charakterů v obou médiích. Jistou návaznost mělo často i prostředí, které se mohlo v obou médiích opakovat. Stejná byla potom ve všech případech práce s určováním přesnosti místa a času, které se v narativech objevovalo. Kreslená i hraná média specifikovali lokace podobným způsobem, například titulky, nebo uvozujícími záběry podobného charakteru. Pokud tedy bylo důležité, nechat recipienta v nejistotě, kde se narativ zrovna odehrává, přesnější specifikace místa chyběla, jako se tomu stalo například u *Inception*. Tento prvek se zkopíroval v podobné podobě v obou dvou médiích. Různými způsoby v analýzách velmi často oba druhy médií pracovaly s chronologií narativu. Komiks byl v případě *Godzilly* a *Pacific Rimu* vystavěn, jako něčí vyprávění. Děje byly tedy konstruovány jako retrospektivní příběhy, což mohlo zdůraznit recipientovi, že jde o děj odehrávající se před snímkem.

Analogie byly také vidět u propojování obou příběhů na úrovni mediálních charakteristik. Podobná byla často například práce s kamerou a mizanscénou. Pokud bylo v ději filmu často využíváno podhledů a nadhledů, ať už kvůli symbolice, nebo zvýraznění mohutnosti/nepatrnosti existentů, velmi často se tento jev přesunul i do kresleného média. Lépe je možné určit přízřůsobování se komiksu filmu na příkladu dvou navzájem si v mnohých ohledech podobných narativů *Godzilly* a *Pacific Rimu*. Ačkoliv jsou oba

narativy představiteli kaiju žánru a prequely obou příběhů vytvářel částečně stejný tým, byly vidět rozdíly například ve znázornění soubojů. Díky tomu, že v Pacific Rimu hrála důležitou roli složitá až přeplněná mizanscéna a to i v soubojích, zachoval se tento aspekt i v komiksu. Na druhou stranu v Godzilla byla mizanscéna spíše čistší, což se opět převedlo do druhého média. Výrazně čitelné bylo kopírování postupů transmediálně přenosných aspektů u ztvárnění historických epoch v kresleném médiu Pacific Rim: Tales from Year Zero. Ty se přizpůsobovaly barvám černobílých a zažloutlých videí prezentovaných pro stejná období ve filmu.

Některé prequely se přitom snažily vypořádat i s aspekty, které byly, dle definice Ryan, mediálně specifické, nešly by tedy převést z jednoho média do druhého. Za takové prvky by se dala považovat hudba, nebo zvuky a pohyb filmu. Inception na tyto aspekty reagoval tým, že kreslené médium upravil do podoby ozvučeného a rozpohybovaného komiksu/animovaného snímku. V něm také použil pro film typické přestřování a orchestrální hudbu. V Interstellaru, kde byla hudba také velmi výrazná, nahradil komiks tuto součást vyprávění rytmickým řazením vinět za sebe.

Komiksová extenze se dále snažila rozvinout aspekty, jenž v ději filmu příliš rozvinuté nebyly. Tyto informace by totiž mohly recipientovi chybět při rekonstrukci příběhosvěta, proto byly v rámci extenze doplněny. Takže nejsou-li ve snímku dostatečně zkonstruovány informace o původu existentů, v kresleném médiu jsou tyto aspekty blíže vysvětleny. U Interstellaru nebo Inception je poté také vidět, že tvůrci k tomuto vyprávění použili nástroje, které jsou pro komiks specifické a tím využily transmediality naplno.

Obě média se do sebe propojují do podoby jednoho narativního celku díky mediálně volným, transmediálně přenosným, ale i upraveným mediálně specifickým aspektům. Často k utváření jednoty narativů pomáhají recipientům motivy, které zůstávají přítomny v obou médiích. V Godzilla to byly například kapesní hodiny, v Inception totemy a tak dále. Do motivů řadíme i jiné pro příběh důležité nebo specifické prvky, jako důraz na psychologii člověka v Interstellaru, nebo například přeplněná mizanscéna Pacific Rimu. Dalo by se říci, že především tyto součásti syžetu, které vytvářely výsledný dojem z narativu, byly přenášeny z média do média, čímž zajistily plynulost jejich přechodu.

Problematické se při analýze ukázalo být rozlišení extenzí do dvou typů „logické“ a „imaginativní“ dle Ryan (2014, s. 5) viz kapitola *Prequel jako způsob transmediální extenze filmu*. Ačkoliv by se toto rozlišení dalo považovat za jednoduché a většina oficiálních komiksových prequelů by se měla, z podstaty jejich existence, řadit mezi „logické“ typy rozšíření, nemusí tomu tak být vždy. V některých narativech bylo možné najít drobné

odchylky extenze od původního snímku, které ale nezasahují do ničeho zásadního. Například v kresleném příběhu *Pacific Rim: Tales from Year Zero*, který předcházela snímku *Pacific Rim*, dochází k podávání rozdílných informací týkajících se smrti prvního monstra v San Francisku, nebo k záměně postav vykonávající některé činnosti. (viz obr. 17, 18) Tyto informace mohou recipienta zmást a zhoršit tak jeho konečné hodnocení přínosnosti komiksu. Zmíněné odchylky v příběhu však byly vytvořeny, aby vyprávění působilo účinněji, nebo paradoxně propojeněji s příběhem ve filmu. Pro kreslené médium bylo příhodnější, aby byl první Kaiju zabit ten den, co se objevil a tedy zemřel společně s prarodičem postavy příběhu, Tenda. Ve filmu však dosáhli lepšího efektu, když se Kaiju podařilo zabít až 6 dní po jeho příchodu. K většímu propojení obou narací došlo díky velmi podobným výjevům v úvodní sekvenci snímku, která rekapitulovala události komiksu. Tvůrci komiksu použili podobného výjevu, ale s jinou postavou (viz obr. 17, 18), nicméně pro komiks se více hodilo, aby si mechanickou ruku zkoušel maršál, nikoliv někdo neznámý. Takovéto odchylky by zabraňovaly transmediálnímu příběhu stát se součástí „logických“ typů rozšíření, avšak podle mého názoru nespádají ani do „imaginativní“ sekce, protože kromě pár drobností vše ostatní se původního díla drží.

V úvodu si práce nastavila za cíl zjistit, jakým způsobem dochází k propojení komiksového prequelu s filmem. Díky analýzám je tedy možné říci, že k propojení obou médií dochází jak na úrovni vyprávění narace, tak i na úrovni transmediálně přenosných a občas i mediálně specifických konceptů. Všechny zkoumané transmediální vyprávění se totiž snažili vypořádat se nejen s propojením příběhů pomocí kauzálnosti událostí, ale také podobným vizuálním ztvárněním postav, nebo stejnou prací s mizanscénou.

Z výsledků analýz by se mimo jiné dalo i říci, že je také důležitá síla propojení týmů vytvářejících dané narativy na výslednou podobu transmediálního vyprávění. Nicméně i při „povrchní“ spolupráci je vidět snaha propojovat děje na úrovni narativu i pomocí transmediálně přenosných aspektů vyprávění.

## ZÁVĚR

Text se věnoval specifikům transmediální extenze filmu na komiksový prequel. Práce zodpověděla cíl výzkumu, tedy zjistit, jakým způsobem dochází k propojení komiksového prequelu s filmem.

Transmediální vyprávění může být dobrým způsobem, jak recipientovi přinést nový zážitek z příběhu. Každé médium má svá specifika, kterými může do příběhu vnést něco víc, než médium jiné. Tímto je možné vyprávět i příběhy, které jsou příliš velké, než aby byly šířeny jen jedním médiem. (Jenkins, 2006, s. 95-96) Zároveň na základě výsledků analýz však může být patrná snaha tvůrců přizpůsobovat jedno médium druhému, aby usnadnili recipientovi přechod z média do média a také, jelikož se často jedná o vyprávění nevybalancované, aby připodobnili médium podřadné, tomu dominantnímu. Může tak dojít k ignorování některých specifik média a potlačení výhod transmediálního vyprávění, jako se tomu stalo například u *Pacific Rimu*. Některé příklady z analýz však ukazují, že si médium komiksu ponechalo své výhody, ačkoliv se snažilo kopírovat postupy filmu. Rozšíření příběhu snímkem pomocí prequelů navíc může být výhodné, protože se nevěnuje závěru filmu, jehož znovu otevření by mohlo být pro recipienta problematické a ve výsledku neuspokojivé. (Jess-Cooke, 2009, s. 10-12)

Komiks, je v mnoha ohledech filmu podobný, ale má i mnoho odlišností. Díky podobnostem mohou obě média například propojovat prvky na vizuální úrovni. V analýzách bylo zřetelné, že kresba byla často přizpůsobená, aby působila více realisticky a například postavy komiksu byly často podobné hercům, kteří je hráli ve filmu. Také mizanscéna, ačkoliv v obou médiích může fungovat odlišně, se často přizpůsobovala filmu a byla oproti zvyklostem v komiksu poměrně propracovaná. (Smith, a kol., 2012, s. 71-83)

Díky tomu, že komiks s recipientem komunikuje na základě vysoce symbolizovaného jazyka, může využít jiných nástrojů ke zvýraznění charakterů postav, nebo jednotlivých událostí. (Smith, a kol., 2012, s. 12-20) Podobně jako se tomu stalo v *Interstellaru*, poté může komiks lépe podtrhnout poslání celého příběhu.

Práce tedy zodpověděla svůj cíl, kterým bylo zjistit, jakým způsobem dochází k propojení komiksového prequelu s filmem. Z analýz bylo zřejmé, že se autoři komiksu a občas i tvůrci filmu snažili kopírovat jak narativní prvky vyprávění, tak i transmediálně přenosné a mediálně specifické aspekty příběhu. Obě média mohly přenášet stejný styl vyprávění tím, že produkovaly stejnou atmosféru příběhu a hlavní poselství, což se mohlo

stát právě jen za pomoci kopírování mediálně volných a transmediálně přenosných konceptů. Z jednoho média do druhého se pro recipienta tímto dalo přesunout plynuleji.

Práce propojuje a prohlubuje znalosti o problematice transmediálního vyprávění. Díky tomu, že se text věnuje pouze jednomu specifickému typu takovýchto rozšíření narativů, může být přínosný pro zkoumání celkového tématu. Analýzu je navíc možné v budoucnu rozšířit o jiné typy extenzí.

## SEZNAM LITERATURY:

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. 2011. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění. ISBN 978-80-7331-217-6.

COLLIN, Robbie. A new start for the dreaded prequel. The Telegraph [online]. 2011 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/film-blog/8682411/A-new-start-for-the-dreaded-prequel.html>

DENA, Christy. 2010. Pga's Transmedia Producer!: Creative Practice & Strategy. In: *Christy's Corner of the Universe* [online]. [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: <http://www.christydena.com/2010/04/pgas-transmedia-producer/>

DENA, Christy. Current State of Cross Media Storytelling: Preliminary observations for future design [online]. 2004, , 11 [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: [http://www.christydena.com/Docs/DENA\\_CrossMediaObservations.pdf](http://www.christydena.com/Docs/DENA_CrossMediaObservations.pdf)

EISNER, Will. 2008. *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*. 1st pub. as a Norton pbk. New York: W.W. Norton. Will Eisner library. ISBN 978-0-393-33126-4.

GAMBARATO, G. 2011. Transmedia Storytelling Analysis Guide. Ph.D. Dissertation. Tallinn University, Baltic Film and Media School. Upraveno 2012.

GARDNER, J., D. HERMAN a K. KUKKONEN. 2011. *Comics as a Test Case for Transmedial Narratology*. SubStance. 40(1), 34-52. DOI: 10.1353/sub.2011.0005. ISSN 0049-2426. Dostupné také z: <http://sub.uwpress.org/cgi/doi/10.1353/sub.2011.0005>

GOODMAN, Nelson. 1995. *Ways of worldmaking*. 7st print. Indianapolis, Ind: Hackett,. ISBN 978-091-5144-518. S. 7-17.

HERMAN, David. 2009. *Basic elements of narrative*. 1st pub. Chichester: Wiley-Blackwell,. ISBN 978-1-4051-4154-3.

HANNELE, A., KANGAS, S. and VAINIKAINEN, S. 2004. 'MGAIN Project: Three views on mobile cross media entertainment' [TTE4-2004-17], VTT Information Technology, Research Report. Dostupné na: [http://www.vtt.fi/inf/julkaisut/muut/2004/crossmedia\\_entertainment.pdf](http://www.vtt.fi/inf/julkaisut/muut/2004/crossmedia_entertainment.pdf)

HORROCKS, Dylan. 2001. *Inventing Comics: Scott McCloud's Definition of Comics*. Comics Journal [online], (234), 6 [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: <http://www.hicksville.co.nz/Inventing%20Comics.htm>

JENKINS, Henry. 2014. Scott McCloud Reimagines The Future of Comics. In: *Confessions of aca-fan: The official weblog of Henry Jenkins* [online]. [cit. 2016-04-16]. Dostupné z: <http://henryjenkins.org/2014/11/scott-mccloud-reimagines-the-future-of-comics.html>

JENKINS, Henry. 2010. Hollywood Goes "Transmedia". In: *Confessions of aca-fan: The official weblog of Henry Jenkins* [online]. [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: [http://henryjenkins.org/2010/04/hollywood\\_goes\\_transmedia.html](http://henryjenkins.org/2010/04/hollywood_goes_transmedia.html)

JENKINS, Henry. c2006. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press. ISBN 978-0-8147-4295-2.

JESS-COOKE, Carolyn. c2009. *Film sequels: theory and practice from Hollywood to Bollywood*. Edinburgh: Edinburgh University Press. ISBN 9780748626038.

JOHNSON, Kyle. Kyle Johnson: "Inception and Philosophy": Talks at Google. In: Youtube [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=ginQNMiRu2w&eac=ANyPxKpEwV9ob\\_r\\_Jq5Ig-V5OcPqPg38Kc8nGmQe3FnMzxky2-vpwDXVK\\_mWZPWfjKPOGnOqzUTT4DdOXgPGqMdlLEtTqz0WsA](https://www.youtube.com/watch?v=ginQNMiRu2w&eac=ANyPxKpEwV9ob_r_Jq5Ig-V5OcPqPg38Kc8nGmQe3FnMzxky2-vpwDXVK_mWZPWfjKPOGnOqzUTT4DdOXgPGqMdlLEtTqz0WsA)

KORDA, Jakub. 2013. *Úvod do studia televize 2*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-3611-1.

Tools for Analyzing Graphic Narratives & Case Studies. LEFÈVRE, Pascal. 2014 [online]. Brussel: LUCA, [cit. 2016-04-07]. Dostupné z: <https://sites.google.com/site/analyzingcomics/>

LONG, Geoffrey. 2007. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Magisterská diplomová práce, Comparative Media Studies of the MIT. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, p. 20-21.

MCCLOUD, Scott. 1994. *Understanding comics: the invisible art*. 1st ed. New York: William Morrow. ISBN 978-0060976255.

MITTELL, Jason. 2015. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. New York: New York University Press. ISBN 978-081-4769-607, s. 292-318.



- MONACO, James. 2004. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros. Albatros Plus. ISBN 80-000-1410-6.
- MURRAY, Janet. 1998. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press. 336 s. ISBN: 9780262631877.
- RIMMON-KENAN, Shlomith. Poetika vyprávění. Vyd. 1. Brno: Host, 2001. Strukturalistická knihovna. ISBN 80-729-4004-X.
- RIST, Douglas A. 2013. Godzilla [online]. 10 [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: <https://www.academia.edu/3770374/Godzilla>
- RYAN, Marie-Laure a Jan-Noël THON. 2014. *Storyworlds across media: toward a media-conscious narratology*. London: University of Nebraska Press. ISBN 978-080-3245-631.
- RYAN, Marie-Laure. 2013. *Transmedial Storytelling and Transfictionality*. [online]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z: <http://users.frii.com/mlryan/transmedia.html>
- RYAN Marie-Laure, 2005. 'Defining Media from the Perspective of Narratology', Århus: Handelshøjskolen i Århus, Institut for Sprog og Erhvervskommunikation. 14 s. (VÆRK working paper series)
- RYAN, Marie-Laure. c2004. *Narrative across media: the languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 422 p. ISBN 08-032-3944-0.
- SMITH, Matthew J a Randy DUNCAN (eds.). 2012. *Critical approaches to comics: theories and methods*. 1st pub. New York: Routledge. ISBN 978-0-203-83945-4.
- SCOLARI, Carlos Ablerto. 2009. *Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production*. International Journal of Communication [online]. č. 3 [cit. 2015-03-13]. Dostupné z: <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477/336>
- a. Godzilla: Awakening. Legendary [online]. c2016 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://www.legendary.com/comics/godzilla-awakening/>
- b. Pacific Rim: Tales From Year Zero. Legendary [online]. c2016 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://www.legendary.com/comics/pacificrimtfyz/>

a. Interstellar. IMDb [online]. c2016 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/title/tt0816692/?ref\\_=nv\\_sr\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0816692/?ref_=nv_sr_2)

b. Inception. IMDb [online]. c2016 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/title/tt1375666/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt1375666/?ref_=nv_sr_1)

c. Godzilla. IMDb [online]. c2016 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/title/tt0831387/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0831387/?ref_=nv_sr_1)

d. Pacific Rim. IMDb [online]. c2016 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/title/tt1663662/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt1663662/?ref_=nv_sr_1)

Producers Guild of America. c2015. Code of Credits – New Media: Transmedia [online]. [cit. 2016-04-11]. Dostupné z:

<[http://www.producersguild.org/?page=coc\\_nm#transmedia](http://www.producersguild.org/?page=coc_nm#transmedia)>

Guillermo del Toro Unveils ‘Pacific Rim’ Comic Book Series. Screen rant [online]. 2015 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://screenrant.com/pacific-rim-2-comic-book-series/>

Christopher Nolan releases Interstellar comic prequel. The Guardian [online]. 2014 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://www.theguardian.com/film/2014/nov/19/interstellar-comic-book-christopher-nolan-sean-gordon-murphy-absolute-zero>

MUTOResearch [online]. Warner Bros. Ent And Legendary, 2014 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://www.mutoresearch.net>

Godzilla 2014 with Writer Max Borenstein. In: Youtube [online]. 2014 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=hBZOOb-X9Bew>

New York Comic Con 2012: Guillermo Del Toro Talks Pacific Rim & More. In: Youtube [online]. 2012 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=z0005-fi00A>

Christopher Nolan’s ‘Inception’ Gets Comic Prequel. In: Comics Alliance [online]. 2010 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://comicsalliance.com/christopher-nolans-inception-gets-a-prequel-comic/>

Inception: The Big Under. In: Deviant Art [online]. 2010 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://inception.deviantart.com/journal/INCEPTION-THE-BIG-UNDER-224699526>

Christopher Nolan: Director - Inception Interview. In: Youtube [online]. 2010 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=g7ff4c-ZqpY>

## SEZNAM PRAMENŮ:

BEACHAM Travis, DEL TORO Guillermo. 2013. *Pacific Rim: Tales from Year Zero*. Burbank, CA: Legendary Comics. ISBN 978-078-5153-948.

BORENSTEIN, Max, Greg BORENSTEIN. 2014. *Godzilla: Awakening*, CA: Legendary Comics. DC Comics. ISBN 978-1401252526.

*Godzilla* [film]. Režie: Gareth Edwards. USA, Japonsko, 2014

*Godzilla* [film]. Režie: Iširó Honda. Japonsko, 1954

*Godzilla* [film]. Režie: Roland Emmerich. USA, Japonsko, 1998

GOLDBERG, Jordan. *Inception: The Cobol Job*. 2010.

*Interstellar* [film]. Režie: Christopher Nolan. USA, UK, 2014

*Inception* [film]. Režie: Christopher Nolan. USA, UK, 2010

NOLAN Christopher. 2014. *Revealed: The Lost Chapter of Interstellar*. Wired [online]. 12(22), 7 [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://www.wired.com/2014/11/absolute-zero/>

*Pacific Rim* [film]. Režie: Guillermo del Toro. USA, 2013

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1, zdroj: Inception: The Cobol Job, 2010.....	25
Obrázek 2, zdroj: Absolute Zero, 2014.....	25
Obrázek 3, zdroj: Absolute Zero, 2014.....	26
Obrázek 4, zdroj: Inception: The Cobol Job, 2010.....	27
Obrázek 5, zdroj: Absolute Zero, 2014.....	43
Obrázek 6, zdroj: Absolute Zero, 2014.....	43
Obrázek 7, zdroj: Absolute Zero, 2014.....	45
Obrázek 8, zdroj: Absolute Zero, 2014.....	45
Obrázek 9, zdroj: Inception: The Cobol Job, 2010.....	50
Obrázek 10, zdroj: Inception, 2010 .....	52
Obrázek 11, zdroj: Godzilla: Awakening, 2014.....	61
Obrázek 12, zdroj: Godzilla, 2014 .....	62
Obrázek 13, zdroj: Godzilla: Awakening, 2014.....	62
Obrázek 14, zdroj: Godzilla: Awakening, 2014.....	62
Obrázek 15, zdroj: Pacific Rim: Tales from Year Zezo, 2013.....	69
Obrázek 16, zdroj: Pacific Rim, 2013 .....	69
Obrázek 17, zdroj: Pacific Rim: Tales from Year Zezo, 2013.....	73
Obrázek 18, zdroj: Pacific Rim, 2013 .....	73