

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV VĚD O UMĚNÍ A KULTUŘE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

DUNA: JAZYK LITERATURY A JAZYK FILMU

Vedoucí práce: Mgr. David Skalický, Ph.D.

Autor práce: Matyáš Dufek

Studijní obor: Estetika

2024

Prohlašuji,

že jsem autorem této kvalifikační práce a že jsem ji vypracoval pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

V Českých Budějovicích dne 22. 7. 2024

Rád bych poděkoval svému vedoucímu bakalářské práce Mgr. Davidovi Skalickému, Ph.D. za obsáhlé rady, připomínky a důkladnou korekturu.

Anotace

Bakalářská práce se zaměřuje na knižní román Franka Herberta *Duna* a jeho filmové adaptace, provádí komparativní analýzu těchto děl a zkoumá jejich zobrazení postav, událostí, času a prostoru v rámci literárního a filmového vyprávění. Analytický přístup vychází z oblasti naratologie a sémiotiky literatury a filmu. Hlavním cílem práce je zkoumat obecné rozdíly mezi jazykem literatury a jazykem filmu a zabývat se otázkou možností a limitů jejich převoditelnosti. Tímto způsobem bude práce přispívat k hlubšímu porozumění vztahu mezi literárním dílem a jeho filmovými adaptacemi a k diskusi o významu mediálních adaptací pro interpretaci literatury.

Annotation

This bachelor's thesis focuses on Frank Herbert's novel *Dune* and its film adaptations, conducting a comparative analysis of these works and examining the portrayal of characters, events, time, and space within the context of literary and cinematic narratives. The analytical approach is grounded in the fields of narratology and semiotics in literature and film. The primary aim of the thesis is to explore the general differences between the language of literature and the language of film and to address the question of the possibilities and limitations of their translatability. In this manner, the thesis contributes to a deeper understanding of the relationship between a literary work and its film adaptations and engages in a discussion on the significance of media adaptations for the interpretation of literature.

Obsah:

Úvod	8
1. Teoretický kontext práce	10
1.1. Adaptace	10
1.2. Filmové adaptace	10
1.3. Možnosti adaptace	11
1.4. Tvořivé zrady.....	12
1.5. Převoditelnost mezi médii	12
2. Vyprávění.....	14
2.1. Možnosti sdělování informací knihy a filmu	14
2.1.1. Interní monolog.....	15
2.1.2. Vypravěč knihy a filmu	16
2.1.3. Převod jazykových složek knihy na nejazykové složky filmu	17
2.2. Worldbuilding.....	20
2.2.1. Worldbuilding a expozice	21
2.2.2. Rozdíly pravidel světa mezi knihou a adaptacemi.....	22
2.3. Příběh a práce s napětím	23
2.3.1. Reprezentace konfliktu	24
2.3.2. Hodnotový konflikt příběhu	25
3. Postavy	27
3.1. Paul Atreides, nadčlověk	27
3.2. Lady Jessica	29
3.3. Ostatní protagonisté	31
3.4. Baron Harkonnen.....	32
3.5. Ostatní antagonisté	33
3.6. Fremeni	33
3.6.1. Fremeni jako zdroj	35
3.6.2. Fremeni a s nimi způsobený kulturní šok	36
4. Čas	37
4.1. Časové zasazení příběhu <i>Duny</i>	37
4.2. Kontinuita děje	37

4.3. Časová reprezentace částí děje předlohy proti adaptacím	38
5. Prostor	40
5.1. Prostor knižní proti filmovému	40
5.1.1. Prostor v knižní <i>Duně</i>	40
5.1.2. Prostor v adaptacích.....	41
Závěr.....	46
Filmografie	48
Primární literatura	48
Odborné zdroje	48
Ostatní zdroje	49

Úvod

Román *Duna* (1. vydání 1965) od Franka Herberta se dnes dá považovat za legendární a jeho odkazu si můžeme povšimnout v bezpočtu příběhů. Jako jedno z prvních děl, jehož svět se vyvinul v duševní vlastnictví, a které lze považovat za příklad detailního, interně konzistentního a komplexního fiktivního vesmíru rozváděného a používaného dalšími autory, je *Duna* považována za předchůdce moderního konceptu budování franšizy společně s vytvářením světů v literatuře a zábavě. Položila základy pro budoucí autory a tvůrce, kteří vyvíjejí své vlastní fiktivní vesmíry s podrobnou koncepcí, pravidly a nastavením. V současné populární kultuře je mnoho známých science fiction franšiz, jejichž autoři svou inspiraci Herbertovým románem buď sami přiznali nebo je zřejmá již na první pohled.

I přes velkou popularitu čekal příběh této knihy na svou první adaptaci devatenáct let. Opravdového zfilmování se dočkal až roku 1984. Nebyl to ale první pokus o vytvoření adaptace. V sedmdesátých letech probíhala předprodukce projektu, který měl být původně první filmovou adaptací *Duny*. Nakonec byl ale kvůli neshodám o rozsahu projektu mezi režisérem Alejandrem Jodorowskym a producenty projekt zrušen (Kurchaková, 2011). Tento incident, který bezpochyby stál studio spoustu peněz, vedl k tomu, že vytvoření adaptace příběhu *Duny* bylo dlouho považováno za nemožné.

V této bakalářské práci se budu zabývat převoditelností mezi literárním a filmovým médiem v kontextu knihy *Duna* a jejích stejnojmenných adaptací z let 1984 a 2021. Budu se soustředit na důvod, proč byla a stále je kniha považována za obtížně adaptovatelnou a jakým způsobem se dosavadním adaptacím podařilo tento problém řešit. Práce předpokládá čtenáře, který je seznámen s probíranými díly, a proto nebudou představeny základní okolnosti a aktéři příběhu. Provedu komparaci mezi samotnými filmy a jejich vztahem k předloze s důrazem na prvky, které tvůrci považovali za nutné vynechat, přidat nebo změnit. Důvodem ale není, abychom se pozastavovali nad věrností k předloze, neboť jak píše Radomír D. Kokeš: „Pokud film adaptuje literární či dramatickou předlohu, je třeba si ji přečíst. Ne kvůli tomu, aby se původní text zarputile srovnával s filmem, ale aby se na filmu neoslavovali jako vysoce originální právě prvky převzaté z předlohy – a naopak mu nevytýkali 'očividnou' doslovnost tam, kde se původního materiálu vzdor prvnímu dojmu vůbec nedržel.“ (Kokeš, 2015, s. 23)

V první části práce se zaměřím na teorii spojenou s problematikou nejen adaptace filmové. Vysvětlím význam pojmu adaptace obecně, převážně s pomocí textu Lindy Hutcheonové: *Teória adaptácie*. Dále se přesunu k popisu filmové adaptace, která je předmětem práce. Zde se budu soustředit na rozdíly v produkci filmu a románu a jejich odlišnou pověst ve společnosti. Následně se budu věnovat možnostem, jaké autoři adaptací mají s ohledem na práci se zdrojovým materiálem, který převádějí do filmového média. Kapitola pokračuje rozбором pojmu Alicje Helmanové „tvořivé zrady“ představující problematiku recepce diváka, který pohlíží na film se znalostí předlohy.

Nakonec se zaměřím na teoretický úvod do podstaty převoditelnosti mezi literárním a filmovým médiem, jenž je založen převážně na rozdílech jejich sémiotické struktury.

Obsah první komparativní části práce se soustředí na podstatu vyprávění a příběhu, spolu s rozdíly v jejich zpracování v knize a adaptacích. Začnu s rozbořením možností sdělování informací knihy a filmu relevantních pro porovnávaná díla. Tím vytvářím v komparaci základ vystavený na rozdílech v možnostech ztvárnění vyprávění. Dále vysvětluji podstatu worldbuildingu v knize a adaptacích společně s jeho spojením s expozicí ve filmu. Neboli jakým způsobem je svět *Duny* představován v knize v porovnání s tím jak je představován v jednotlivých adaptacích. Na konci této části rozebírám příběh a práci s napětím napříč knihou a filmy. S tím se pojí rozdíl v reprezentaci konfliktu fyzického a hodnotového v těchto dílech, založený na rozdílnosti těchto médií.

V další části své práce se přesunu ke komparativní analýze postav z *Duny*. Podrobněji představím hlavní postavy a stručněji vedlejší, jak protagonisty, tak antagonisty. Následně se budu soustředit na fremeny, domorodé obyvatele planety Arrakis, kde se odehrává většina příběhu. Ti zaujímají specifickou roli a v jeho úvodních fázích jsou spíše neutrální. Jsou zajímaví převážně kvůli své kultuře, kterou jim Herbert vymyslel, a která je založena na nedostatku vody v jejich světě.

Dále se budu zabývat časem z pohledu časového zasazení příběhu a jeho významu v knize a adaptacích. Následně řeším rozdíly kontinuity příběhu v dílech a časové reprezentaci obsahu knihy v adaptacích.

Komparaci zakončím rozbořením prostoru. Zabývám se v něm otázkami, kdy a jakým způsobem je prostor představován v knize a, naopak, nutností jeho ztvárnění v adaptacích. S použitím příkladů z filmů také rozeberu určité estetické volby tvůrců adaptací při jeho ztvárnění.

1. Teoretický kontext práce

1.1. Adaptace

Pojmem adaptace se označuje proces a výsledek převedení obsahu z jednoho média do druhého. Může se jednat jak o média stejného druhu, tak o média jiná. Například pokud je vytvořen film jako adaptace staršího filmu, nazýváme ho „remake“. Přestože známe pojem adaptace převážně z kinematografie, tento jev se projevuje napříč celým zábavním průmyslem. Může jít o hudbu, literaturu, film, videohru, muzikál, komiks apod. Všechna tato média mohou adaptovat a zároveň být adaptována. Hutcheonová popisuje adaptaci takto: „V skratke je možno adaptáciu opísať nasledovne: — priznaná transpozícia iného rozpoznateľného diela alebo diel; — tvorivý a interpretačný akt privlastnenia/zužitkovania; — rozšírené intertextuálne zapájanie sa do adaptovaného diela.“ (Hutcheonová, 2012, s. 24). Adaptování je tedy tvořivý proces s účelem vytvoření nového díla za použití a interpretace obsahu, formy nebo ideji díla staršího.

V případě převádění díla do jiného druhu média vznikají pro tvůrce adaptace jak omezení, tak příležitosti k jejímu ztvárnění: „[...] každý spôsob, ako aj každé médium, má svoju vlastnú špecifickosť, aj svoju vlastnú esenciu. Inými slovami, žiadny zo spôsobov nie je neodmysliteľne dobrý v tejto veci a v inej nie, ale každý – médiá i žánre – disponuje rôznymi prostriedkami vyjadrovania, a tak sa môže zamerať na určité veci a docieľiť ich lepšie než ostatné spôsoby.“ (Hutcheonová, 2012, s. 39-40). Aby dílo bylo adaptací, musí mít s předlohou alespoň nějaké společné rysy. Mezi ně může patřit například společné téma, název, postavy, svět a podobně. Důvodem, proč jsou adaptace vytvářeny, je především úspěch a prestiž díla, které je adaptováno. Tímto způsobem mohou tvůrci adaptace využít popularity předlohy, která zajistí adaptaci publikum. Dalšími důvody mohou být například osobní zájem autora/ů nebo dobová atraktivita tématu díla.

1.2. Filmové adaptace

V případě filmové adaptace, pokud je převáděno jiné médium, pak se jednoduše řečeno jedná o „zfilmování“. Nejtypičtější je stále adaptování literární předlohy (v našem případě románu). Jak píše Helmanová: „Literatura přece kinematografii provázela od chvíle jejího zrodu, poskytovala jí témata, motivické linie, hrdiny, narativní vzorce, dodávala jí analogie v podobě vlastních prostředků, které se filmaři snažili s užitím metod, jež jim byly dostupné, napodobovat.“ (Helmanová, 2005, s. 133) Pokud bychom se tedy soustředili na tento druh filmových adaptací, je nutné upozornit na inherentní rozdíly ve zprostředkovávání těchto dvou médií, a proto je důležité zmínit rozsah projektů spojených s nimi. Typický román má jednoho autora neboli spisovatele, který román napíše a vydá. Oproti tomu v kinematografii mohou na jednotlivých projektech zároveň pracovat desítky až stovky lidí. Zároveň jsou často filmy velice drahé a budoucnost studií, která do nich investují, závisí na předpokladu, že se tyto investice minimálně vrátí. Tím nechci snižovat práci literárních autorů, ale jen upozornit, v jakém

měřítka je filmové médium vytvářeno. Je to také jeden z důvodů, proč je literatura považována za umění a kinematografie spíše za zábavní průmysl. Nutno dodat, že nejzábavnější filmy budou pochopitelně také těmi populárními v rámci svého žánru a z pohledu toho, na jaký druh zábavy cílí. Například zábavnost hororových filmů se z velké části pojí s tím, jak děsivé jsou, je to jejich cílem v rámci tohoto žánru. Nevidím ale důvod, proč by to populárním filmům mělo ubírat na jejich „uměleckosti“ převážně z pohledu filmového umění. Jak píšou Bordwell a Thompsonová: „Vezměme si rozdíl mezi uměním a zábavou. Někteří by řekli, že blockbustery, které se hrají v multiplexu, jsou pouhou ‚zábavou‘, zatímco filmy pro užší publikum – třeba repertoár festivalů nebo nezávislé a experimentální filmy – jsou opravdovým uměním. Obvykle s sebou toto rozdělování na umění a zábavu nese sotva skrývané hodnocení: umění je intelektuálské, zatímco zábava je povrchní. Jenže tak jednoduché to vůbec není. Jak jsme právě uvedli, mnohé kinematografické umělecké prostředky byly objeveny filmaři, kteří natáčeli právě pro široké publikum.“ (Bordwell a Thompsonová, 2011, s. 23).

1.3. Možnosti adaptace

V této části bych se se chtěl pozastavit u možností, které mají tvůrci adaptací k dispozici. Je zřejmé že některá díla budou převoditelná jednodušeji než jiná. Pokud se jedná o narativní literaturu, může být proces adaptování jednodušší než například u lyriky, která často nemívá dostatečný rozsah a její obsah nemá děj a časovou následnost. Jiří Kudrnáč na tuto skutečnost odkazuje zde: „Společným znakem narativní literatury a filmu je tedy akt vyprávění – přítomnost příběhu, který je ztvárněn slovy či audiovizuálními prostředky. Je třeba vymezit tu část příběhu, která je čtenáři nebo divákovi zpřítomněna – zde ‚narativní činitel vypráví příběh‘.“ (Bubeníček, 2007, s. 45). I příběh je ale něco, co může být tvůrci adaptace vytvořeno, pokud nechtějí adaptovat příběh předlohy, ale její ostatní složky. Ke změnám a interpretaci předlohy může dojít i v případě žánru, tématu, motivu a podobně. Často tyto změny bývají prováděny s ohledem na dobové publikum a sociální kontext, ve kterém se nachází: „Vždy totiž představuje způsob, jakým byla předloha čtena právě v době vzniku filmového přepisu. Jako příklad můžeme uvést takové ‚filmové čtení‘ Babičky Boženy Němcové Janem Čápem v období druhé světové války, považované za jasnou ukázkou protiněmeckého postoje.“ (Bubeníček, 2007, s. 37). Nebo podle Alicje Helmanové: „Adaptace se zakládá právě na snaze ‚přeložit‘ různé jazyky různých producentů do jazyka recipientů patřících k danému kulturnímu okruhu.“ (Helmanová, 2005, s. 139). Tvůrci adaptací zároveň mohou adaptovat díla celá, jen jejich části nebo třeba přispívat k obsahu díla obsahem vlastním. Helmanová k tomuto tématu píše: „I zcela provizorní historický přehled nás přesvědčuje o tom, že může existovat nekonečně mnoho způsobů adaptace. [...] Taková teze by však byla přehnaná. Zatímco totiž některá řešení v sobě mají příznak určité originalnosti a neopakovatelnosti, jiná reprodukují typické rysy nejrozšířenějších adaptačních postupů.“ (Helmanová, 2005, s. 134).

1.4. Tvořivé zrady

Pojem tvořivé zrady souvisí převážně s recepcí adaptace divákem, seznámeným s adaptovaným dílem a následným posuzováním kvality adaptace nejen jako filmu, ale také jako adaptace. Helmanová k tomu píše: „Je těžké neklást si otázku, co vede k tomu, že některé adaptace jsou dokonalé – právě jako adaptace, nejen jako filmy, zatímco jiné jsou třeba dobrými filmy, avšak jako adaptace jsou špatné.“ (Helmanová, 2005, s. 133). S tím se pojí hlavně její rozbor recepce filmové adaptace tímto divákem. Upozorňuje, že si každý divák nutně bude pamatovat rozdílné informace z předlohy: „Divák, který si knihu přečetl ‚kdysi‘ a neměl žádné zvláštní důvody k tomu, aby se k ní v mysli vrátil, si nemusí uvědomovat ani to, kolik věcí si z ní skutečně pamatuje, ani to, v jaké míře sledování filmu oživuje jeho vzpomínky na literární originál. Je si však vědom toho, že se setkává s něčím jakoby známým, i když ne zcela.“ (Helmanová, 2005, s. 140). Pokud se jedná o diváka, který si na předlohu vzpomíná více, mění se jeho recepce sledovaného filmu: Divák sledující filmovou adaptaci literárního díla, který si na toto dílo dobře vzpomíná a přišel do kina ne proto, aby prostě zhlédl film, ale aby ho zhlédl právě jako adaptaci, je v situaci diametrálně odlišné. Od počátku disponuje strukturou prezentovaného díla.“ (Helmanová, 2005, s. 140-141). Takový divák ale neočekává, že ve filmu nebudou žádné změny: „Recipient adaptace si je vědom toho, že film natočený podle románu bude pravděpodobně obsahovat četné změny a odchylky od originálu, avšak vzpomínka na originál stále vystupuje jako, referenční rámec.“ (Helmanová, 2005, s. 141). Bude si všimnout jak provedených změn, tak jejich absence. Zároveň si bude všimnout jak vynechaných částí, tak částí přidaných a doplněných. To vede k tomu, že se v divákově mysli obě díla doplňují: „Na rozdíl od diváka, který knihu nečetl, filmu plně rozumí a bez jakýchkoliv pochyb ho recipuje jako dílo spojitě a koherentní, neboť ho neustále ‚doplňuje‘ knihou.“ (Helmanová, 2005, s. 143). Tímto vysvětlením je dokázáno, že změny v případě adaptování literárního románu jsou divákem očekávané. Zároveň do jisté míry přispívají k hodnotě a zábavnosti při recepci jak adaptace, tak předlohy: „Díky filmovým aktům zrady dílo vstupuje do stále nových komunikačních situací, získává nové recipienty, uskutečňuje s nimi další dialogy a hry.“ (Helmanová, 2005, s. 144).

1.5. Převoditelnost mezi médii

„George Bluestone ve své knize *Novels into Film* (1957) upozornil právě na rozdílnosti obou médií, které mají zapříčinit, že filmová adaptace se vlastně nikdy nemůže podobat své předloze. Tuto odlišnost, ba nepřekročitelnou propast spatřoval Bluestone především v jazykové povaze literatury a ve vizuálně-přezentačním charakteru filmu. Každý filmař se podle Bluestona stává novým autorem, literární předloha mu skýtá jen odrazový můstek pro vlastní tvorbu“ (Bubeníček, 2010, s. 9). Jak můžeme vidět v citaci, převoditelnost mezi literaturou a filmem je hlavní podstatou nutnosti tvůrců adaptací ke kreativnímu ztvárnění obsahu předlohy. Film jako médium se oproti literatuře skládá z více součástí. Mezi složky filmu patří ve svém základě jazyk, obraz a zvuk, zatímco literatura obsahuje jen text, tedy jazykovou složku. Hutcheonová tuto situaci popisuje

následovně: „No keď väčšina z nás uvažuje o posune od kníh k divadlu alebo filmu, napadne nám častý a známy fenomén adaptácie románov. Romány obsahujú mnoho informácií, ktoré možno na javisku alebo plátne previesť na akciu alebo gesto, alebo ich úplne vypustiť, pripúšťa románopisec a literárny kritik David Lodge. Pri posune od rozprávania k predvádzaniu sa dielo musí adaptovať pre dramatickú prezentáciu: opisy, rozprávanie a vyjadrené myšlienky sa musia prekódovať do reči, akcií, zvukov a vizuálnych obrazov. Konflikty a ideové rozdiely medzi postavami musíme vidieť a počuť [...]“ (Hutcheonová, 2012, str. 55). Nezdá sa pravdepodobné, že by existoval prvek v literatúre, ktorý by priamo nebylo možné ztvárniť v kinematografii. Proto je problematika mierená spíše na to, čo je vhodné ve filmové adaptaci ztvárniť a jak. To záleží samozřejmě na podstatě jak adaptace, tak předlohy. Dalším problémem pro tvůrce adaptace může být délka převáděné knihy. Zatímco komerční filmy, určené do kin mají délku trvání zhruba danou (většinou pod 3 hodiny), pro knihy podobné pravidlo neplatí. Zároveň může příběhový prvek, který je v knize popsán v délce deseti stran, ve filmu proběhnout přesně jako v knize v průběhu deseti sekund. To je umožněno kombinací obrazové, zvukové a jazykové složky filmu. Tyto složky se většinou projevují společně, mezitím co v knize jsou jejich ekvivalenty popsány zvlášť. Obrazová složka filmu pak i samostatně nahrazuje většinu popisu v knize. Jsou ale také věci, které v knize být popsány nemusí, ale film se bez nich neobejde. Zde odkazují hlavně na prostor, který je samozřejmě pro čtenáře všudypřítomně předpokládaný, ale nemusí být popsán a specifikován. Oproti tomu ve filmu musí být prostor vždy ztvárněn z důvodu přítomnosti obrazové složky filmu. Tyto a podobné prvky (např. prostor, vzhled postav, strojů apod.) jsou zobrazovány zároveň s příběhem, a tudíž pro ně nemusí (ale může) být vyhrazena specifická část díla jako v případě jejich popisu v knize. Chtěl bych ještě podotknout, že v případě filmu tím pádem není běžné, aby byla představa těchto prvků ponechána na divákovi. Místo toho nám filmaři předkládají svou představu a snaha, aby jejich představa divákovi dávala smysl a byla pro něj uspokojivá, může vyžadovat práci korespondující s různými uměleckými a technologickými odvětvími. Tím míním například architekturu v případě budov, design v případě strojů a nástrojů a podobně. Některá místa nedourčenosti se tedy mohou vyskytovat v knize, ale ve filmu ne.

2. Vyprávění

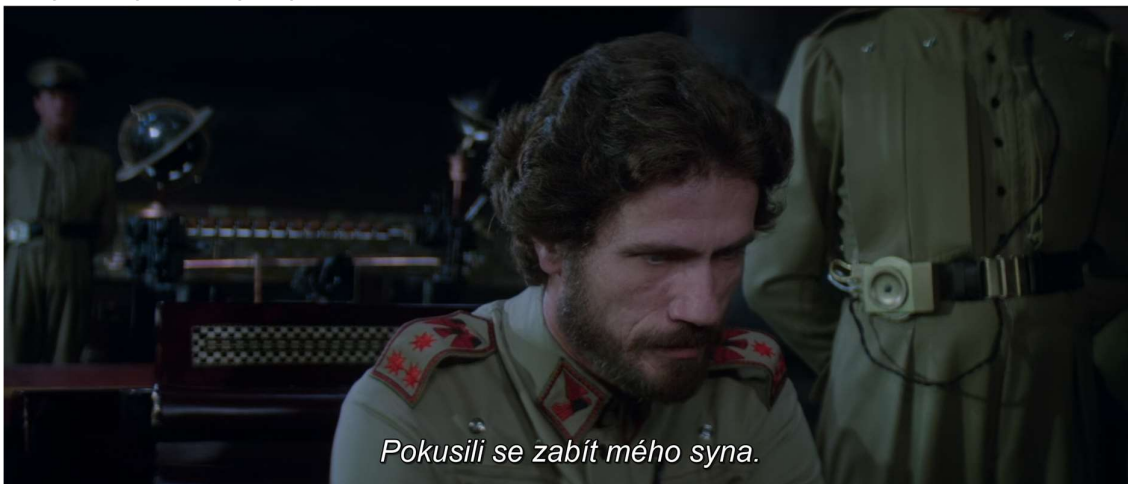
2.1. Možnosti sdělování informací knihy a filmu

Pokud se budeme dívat na převoditelnost Herbertovi *Duny* jako celku, zjistíme, že je svou strukturou poněkud přívětivá. Každou kapitolu si můžeme do určité míry představit jako scénu. Tím mám na mysli to, že se v rámci jednotlivých kapitol příběh nepřesouvá z jednoho místa na druhé, je lineární a bez mezer. Dokonce účinkující postavy bývají konsistentní během celého trvání jedné kapitoly. Jako příklad jsem si vybral začátek tří kapitol, které se konají po sobě a dějí se všechny na stejném místě: „Thufir Hawat vklouzl do výcvikové místnosti caladanského zámku a tiše za sebou zavřel dveře“ (Herbert, 1965, s. 38), „I když Paul slyšel, jak doktor Yueh vchází do výcvikové místnosti [...]“ (Herbert, 1965, s. 49) a „Paul pozoroval, jak jeho otec vchází do výcvikové místnosti [...]“ (Herbert, 1965, s. 53). Z tohoto příkladu vyplývá skoro až divadelní nádech, kde by se na jevišti (výcviková místnost) střídaly v různých scénách postavy. Přesto, že jsou v tomto aspektu tyto tři kapitoly ojedinělé, demonstruje to, jakým způsobem mohou být kapitoly ohraničeny a jak jsou podobné filmové nebo divadelní scéně. V adaptacích se tento aspekt knihy odráží. Divák se, až na výjimky, nesetkává s rychlým střihem z místa na místo a scény bývají ucelené, se zřejmým začátkem a koncem. To samozřejmě nebylo nutností, jelikož opačný přístup může přispívat k dramatičnosti příběhu filmu a dnes se často používá k vytvoření napětí (např. když tvůrce přeruší scénu těsně před klíčovým momentem, aby se k ní vrátili později). Je to možný způsob, jak byl předlohou ovlivněn přístup filmařů k těmto kinematografickým technikám.

V knize je rozsáhlé množství přímé řeči, doplňované interními myšlenkami postav. Interní monolog působí spíše jako další forma přímé řeči. Místo toho, aby jej zprostředkoval vypravěč, jak to bývá obvyklé, je zde podobně jako přímá řeč specificky vyznačen. Je v knize vyznačen kurzívou a objevuje se velice často. Z toho důvodu jsem stejným způsobem vyznačil interní monolog v citacích, které jsem z knihy do práce vybral, pokud je přítomen. Výsledným efektem je, že se čtenář dozvídá okolnosti příběhu převážně díky dialogu a vnitřnímu monologu. Mohou to být věci, které se staly nebo se mají stát a často je to ten hlavní způsob, jak se čtenář dočte i o stěžejních částech příběhu. Adaptace ale nebylo možné natočit ve stejném duchu, jelikož ve filmovém médiu je považováno za důležitější, co je ukázáno, než co je jen zmíněno. V porovnání s knihou je tedy zřejmé, že se filmaři snaží rozsáhlý dialog a monolog v knize co nejvíce zkrátit a omezit se na nejdůležitější informace, které jsou v daný moment zapotřebí pro fungování příběhu.

2.1.1. Interní monolog

Jak jsem již zmínil, kniha společně s přímou řečí hojně využívá subjektivního interního monologu postav. Ten Herbert využívá k doplnění důležitých informací, představení pocitů postav a zdůrazňování detailů vyskytujících se v dialogu. Také mu umožňuje udržet u některých postav charakterové vlastnosti, které popsal, nebo prozradit čtenáři přetvářku: „Imperiální soud je skutečně hodně daleko,‘ pronesl téměř nezřetelně Kynes. A pomyslel si: *Oč tomu vodomilnému vetřelci jde? Myslí si, že jsem takový blázen, abych se dal do jeho služeb?*“ (Herbert, 1965, s. 128). Občas může také interní monolog signalizovat změnu perspektivy neboli na jakou postavu se popis vypravěče v danou chvíli soustředí. V *Duně (1984)* je interní monolog také zřídka použit a vyznačuje se klidným, až šeptajícím hlasem postavy, která si jej myslí. Na tuto postavu je zároveň vždy namířena kamera. *Duna (2021)* interního monologu nevyužívá, ale některé části interního monologu v knize jsou využity v dialogu klasickém. Oba přístupy s sebou přináší problémy, které představím v následujícím příkladu. „*Pokusili se vzít život mému synovi!* Ten vztek se dal potlačit jen obtížně. [...] *Pokusili se vzít život mému synovi!* Potrásl hlavou, aby ze sebe setrásl hněv. [...] *Pokusili se vzít život mému synovi!* [...] *Pokusili se vzít život mému synovi!*“ (Herbert, 1965, s. 91-92). Vévodu hněv je v této části zřejmý, avšak jedna vlastnost jeho charakteru v knize je, že navenek neprojevuje emoce, obzvláště když je poblíž nějaký poddaný. Vévodu se kniha snaží v tomto případě vyobrazit jako někoho, kdo udržuje stoický výraz, ale ve svých myšlenkách hřmí vzteky. Toho se ve starší adaptaci nepodařilo dosáhnout. Důvodem je způsob, kterým je interní monolog ztvárněn, jak jsem popsal výše. V tomto případě není film schopný ztvárnit jeho rozhořčení vůbec. Charakter Leta ale díky tomu zůstává věrný předloze. Interní monolog se zde tedy zdá být omezen kvůli rozlišitelnosti od dialogu normálního a není vhodný pro představení emocí a subjektivních pocitů dané postavy, které jsou v knize objasněné vypravěčem jako v příkladu. I přes to ale často funguje jen pro doplnění scén o myšlenky některých postav.



(*Duna, 1984*)

V *Duně (2021)* je část stoického vystupování vévodova charakteru obětována dramatickosti scény, ve které se nachází ekvivalent této myšlenky. Zde je představen

rozhořčeným prohlášením, pomocí kterého je vévodův hněv díky hereckému výkonu Oscara Isaaca zřetelný. Tímto způsobem se oproti starší *Duně* tvůrcům povedlo zobrazit vévodovy emoce a subjektivitu. Vévoda Leto není jediný charakter, který byl v tomto snímku zjednodušen, pravděpodobně z důvodu absence interního monologu. Jako další se nabízí postava doktorky Kynesové – v knize doktora Kynese, o jehož motivacích se (na rozdíl od filmu) čtenář dozvídá převážně díky zobrazení jeho myšlenek formou interního monologu.

2.1.2. Vypravěč knihy a filmu

Čtenář je knihou doprovázen extradiegetickým vypravěčem, který je popisován jako „nad příběhem či nadřazen příběhu, který vypráví“ (Rimmon-Kenanová, 2001, s. 101). Pár slov o něm jsem již napsal v předchozích sekcích. K tomu bych asi ještě dodal, že se vypravěč nezastavuje vysvětlením, potvrzením nebo ověřením různých součástí příběhu, většinou jen popisuje, co se děje v daný moment. Informace, jako například co se stalo nebo jak dlouhá doba uběhla, se čtenář dozvídá díky myšlenkám postav nebo přímé řeči. Žádná z postav není vypravěčem a hlavní vypravěč je neurčitý a není postavou v příběhu, a tudíž se jedná o vypravěče heterodiegetického (Rimmon-Kenanová, 2001, s. 103). Jedná se o vypravěče „spolehlivého“, protože čtenář nemá důvod pochybovat o pravdivosti jeho vyprávění (Rimmon-Kenanová, 2001, s. 107) na základě protichůdných sdělení v knize samotné. Občas se zdá, že vypravěč poukazuje na skutečnost, o které čtenář ví, že není pravda. Vypravěč například podotkne, že postava si něco myslí, a čtenář ví, že to, co si postava myslí, nekoresponduje s tím, co se prozatím v příběhu dozvěděl. Nicméně nemá důvod se domnívat, že by si postava myslela něco jiného než to, co se dozvěděl od vypravěče.

Vypravěčem v adaptacích se míní vše, co se nám tvůrci filmu rozhodli ukázat, také v souvislosti s tím, jakým způsobem je to ukázáno nebo představeno: „Filmový vypravěč prezentuje to, co filmový implikovaný autor žádá. Právě jako implikovaný autor vybírá, co dospělý Pip vypráví v Nadějných vyhlídkách, stejně tak implikovaný autor Okna do dvora rozhoduje, co „kamera“ ukáže „jako své vlastní“, co ukáže jako filtrované skrze Jeffovu percepci a co vůbec neukáže.“ (Chatman, 2000, s. 128). Jestliže v *Duně (1984)* plní princezna Irulán funkci hlasu vypravěče v některých částech filmu, jedná se jen o součást celkového filmového vypravěče: „Filmový vypravěč není identický s hlasem vypravěče. Hlas vypravěče může být jednou složkou celkového předvádění, jedním z přínosů filmového vypravěče, ale příspěvek vypravěčova hlasu je většinou vždy přechodný [...]“ (Chatman, 2000, s. 132). Irulán v *Duně (1984)* nemá důležitou roli podobně jako v knize, a proto se její vyprávění o událostech jichž nebyla přítomna, nejeví zvláště: „Diegetický vypravěč není nezbytně omezen a může vyprávět i o událostech, jichž nebyl svědkem, jako třeba relativně bezvýznamná postava vesnického faráře ve filmu Johna Forda Tichý muž (*The Quiet Man*, 1952).“ (Bordwell a Thompsonová, 2011, s. 136). Pokud se vrátíme k příkladům ztvárnění interního monologu v adaptacích *Duny*, v obou případech si divák může při sledování filmu domyslet co by vypravěč, pokud by chtěl scénu komentovat, říkal. Když v *Duně (2021)*

Leto říká „Pokusili se mi zabít syna“, divák si může domyslet „řekl vévoda rozhořčeně“, zatímco v případě *Duny (1984)* by si domyslel „pomyslel si vévoda s ledovým klidem“ na základě toho, jak jsou věci zobrazeny na obrazovce, v tomto případě na základě hereckého výkonu. To samé platí pro zvuk, práci s kamerou a efekty, které se také řadí pod filmového vypravěče.

2.1.3. Převod jazykových složek knihy na nejazykové složky filmu

Spolu s možnostmi převodu prvků knihy, které jsem načal v předchozích kapitolách, tedy herectví a střih, bych se zde chtěl pozastavit nad zbývajícími nejazykovými komponentami filmu. Mezi ně patří práce s kamerou a vizuální efekty v rámci složky obrazové, dále hudba a zvukové efekty v rámci složky zvuku. Je důležité podotknout, že všechny tyto složky bývají ve filmu kombinované a společně se doplňují k dosažení nějakého dojmu. Uplatnění každé z nich je možno považovat za výraz záměru tvůrců něčeho dosáhnout, něco divákovi předat nebo v něm něco navodit. Pro příklad, pokud většinu snímku hraje hudba nebo je po zvukové stránce rušno a nastane moment, kdy je ticho, bude to mít na diváka efekt. V tomto případě to může být třeba napětí, nebo strach, ale důležité je, že i absence zvuku ve scéně je kreativním rozhodnutím a součástí zvukové složky filmu. Dále třeba pohyb kamery, který oproti kameře statické může ve scéně umocňovat pocit rychlosti, nebo pozice kamery, která může zdůrazňovat velikost natáčeného objektu na základě perspektivy.

V dnešní kinematografii je tendence vytvářet hudební znělky pro frakce nebo témata, kterých se příběh týká. Stejným způsobem je pojata hudba v *Duně (2021)*, která je tím velice atmosférická. Vlastní znělku mají atreidi, harkonneni a fremeni jako frakce. Dále například Paul má vlastní znělku, která hraje, když překoná nějakou překážku a podobně. Od těchto specifických znělek se následně odvíjí ostatní hudba ve filmu, ve které jsou jejich rysy rozeznatelné. Tímto způsobem získává hudba dvojí funkci. Doplňuje atmosféru a nastavuje náladu toho, co se děje na obrazovce, ale zároveň informuje diváka o tom, koho se scéna právě týká nebo kdo má v danou chvíli navrch. *Duna (1984)* tuto dynamiku neobsahuje a hudba se v tomto filmu zdá být tvořena pro různá témata, případně jednotlivé momenty v příběhu. Divák v tomto filmu slyší například dramatickou hudbu ve scénách s baronem, zdůrazňující jeho nepřítelství, mysteriózní a klidnou hudbu v případě Paulových vizí nebo slavnostní hudbu v závěrečné bitvě zdůrazňující hrdinství protagonistů. Přesto, že je přístup k hudbě mezi těmito adaptacemi rozdílný, její hlavní funkce je stále stejná, a to doplňovat scény na základě tematiky, které se týkají.

Důležitost práce s kamerou, jak jsem ji popisoval v úvodním odstavci, se dá nejjednodušeji ukázat na způsobu jakým adaptace zobrazují pouštní červy, kteří mají být obrovští. Pokud totiž záběr zobrazuje červa samotného a bez ničeho, s čím by ho divák mohl porovnat, jeho velikost se může jevit velice neurčitá. To bych chtěl demonstrovat na následujícím obrázku.



(Duna, 1984)

Podobných záběrů v *Duně (1984)* není mnoho, ale občas je vidět, že technické limity produkce způsobují, že se velikost červa zdá proměnlivá. Tento problém tvůrci obou adaptací řeší několika způsoby. Často bývá záběr na červa proveden tak, že je kamera situována pod ním, a to ho z pohledu diváka zvětšuje.



(Duna, 1984)

Další možností je pak mít v kompozici záběru něco nebo někoho s kým je možné velikost červa porovnat. Příkladně se pak jedná o kombinaci obojího.



(Duna, 2021)



(Duna, 1984)



(Duna, 2021)

Dále oba snímky umocňují velikost červa četnými zvukovými a vizuálními efekty, jako je prach, který víří svým pohybem, hukot podobný zemětřesení nebo efektem třesoucí se kamery. Tyto efekty potom umocňují jeho velikost v očích diváka, což je v tomto případě hlavním cílem scény. Společně s velikostí červa se potom stupňuje pocit nebezpečí, které představuje.

2.2. Worldbuilding

Worldbuildingem (budováním světa) zde myslím proces, kterým autor díla vytváří fikční svět, ve kterém se následně odehrává jím zamýšlený příběh. Pomocí představení různých pravidel, vlastností, okolností a omezení zasazuje příběh do určitého kontextu, ospravedlňuje a tvoří jej. Tento kontext může zahrnovat, ale neomezuje se na prostředí, kulturu, sociální nastavení a historii. Tímto způsobem se čtenář nebo divák dozvídá, proč se věci dějí, jak se dějí, proč se postavy chovají, jak se chovají a podobně. Jsou to informace, které fiktivní svět dělají zvláštním a výjimečným, jelikož v případě jejich absence nebo neurčitosti má člověk tendenci domýšlet si okolnosti po vzoru svých zkušeností nebo hodnot. Worldbuilding také vytváří základ pro další díly, kterých sám Herbert napsal pět. Díky tomu se dá říct, že jsou to informace, které jsou napříč díly neměnné, dokud není jejich změna obsahem příběhu.

V případě knižní *Duny* jsou tyto informace často spíše naznačeny a zároveň roztroušeny v narativu, a čtenář si je tak musí pospojovat sám. K tomu jsem si vybral příklad z knihy odkazující na matku hlavního hrdiny, lady Jessicu: „Vzpomněl si, že služebné sestry ve škole o ní tvrdily, že je kost a kůže, tak ho tehdy jeho nákupčí informovali.“ (Herbert, 1965, s. 61), kde je naznačeno, že byla pro vévodu zakoupena od instituce, kde byla pro tuto roli vyškolená, a že si ji sám nevybral, ale byla pro něj nějakým způsobem určena. Z této poznámky si může čtenář domyslet jakým způsobem je společnost ve fikčním světě nastavena a ospravedlňuje formální přístup Jessicy k vévodovi v jejich následné interakci jako partnerky, ale i služebnice. Záměrně jsem pro příklad vybral takovýto detail, protože příhodně představuje, jakým způsobem se čtenář *Duny* informace o fikčním světě knihy dozvídá.

I přes stejný název adaptací je worldbuilding stejně jako narativ upravený pro nejen obrazové médium, ale i pro dobu, ve které je natáčen. Dochází zde ze strany tvůrců adaptací k selekci nejdůležitějších informací pro jejich verzi příběhu, ale také z důvodu estetického mainsteamingu: „[...] neboť se tvůrci filmového přepisu většinou omezí na převedení událostí příběhu a umlčují nejen rozporuplné myšlenky, nejistotu prožívajícího subjektu a filozofická témata, ale i komplikovanou narativní strukturu literárního díla.“ (Bubeníček, 2010, s. 16–17). Například dynamika postav z předchozího příkladu byla v adaptacích převážně opomenuta a detail obsažený ve výňatku tudíž nebylo zapotřebí zmiňovat. Zároveň ale mohou filmaři v rámci worldbuildingu do své adaptace i přidávat nebo některé prvky měnit, pokud to považují za vhodné v rámci jejich upraveného narativu. Tím způsobem mají do jisté míry obě adaptace svůj vlastní fikční svět odloučený od světa knihy změnami, které byly provedeny.

2.2.1. Worldbuilding a expozice

V kontrastu s knižní *Dunou* se velká část worldbuildingových prvků v obou adaptacích vyskytuje již na začátku, kde jsou ztvárněny pomocí expozice jako introdukce do světa příběhu. Jedná se o přístup, který je ve filmových adaptacích poměrně běžný (např. *Pán prstenů: Společenstvo Prstenu*, kde je úvodní bitva představující historii světa), a s kterým je kontext fikčního světa představen ještě před začátkem příběhu samotného nebo v jeho úvodu. Tímto způsobem je docíleno srozumitelnosti a ucelenosti příběhu. Srozumitelnosti, protože je celý příběh zasazen do dříve představeného kontextu fikčního světa, a ucelenosti, protože se v průběhu vyprávění nemusí tvůrci pozastavovat k jeho vysvětlení. Zároveň se jedná o postup, který je praktický při tvorbě adaptace. V každé části produkce může docházet z různých důvodů k změnám jako například střídání pořadí scén nebo stříhu. Pokud je worldbuilding zpracován již v úvodu, dává to větší prostor filmařům tyto změny provádět. Tento přístup je tedy také založen na rozdílnosti tvorby literární a kinematografické.

Starší snímek má introdukční expozici rozdělenou na tři části. V první Irulán vypráví základní okolnosti světa, ve kterém se film bude odehrávat. Zdůrazňuje důležitost koření, planety, na které se nachází, a jeho využití vesmírnou gildou pro cestování vesmírem. Následně představuje proroctví, které má hlavní hrdina naplnit. Informace zde vyprávěné jsou v podstatě stručný souhrn, který se čtenář dočte v průběhu knižního vyprávění. Druhá část, nazvána „Tajná interní zpráva Gildy“, představuje frakce zúčastňující se konfliktu v příběhu a naznačuje zájem a účast Gildy v něm, který se v knize nevyskytuje. Nakonec bych do této sekce zařadil introdukci Paula, která je také zprostředkována Irulán jako vypravěčem. Zde se divák dozvídá kontext pro jeho nadlidské schopnosti, kterých bylo dosaženo jeho plánovaným původem neboli eugenikou ze strany Bene Gesseritu, organizace, do které patří jeho matka. Podobně je psáno v knize zde: „Původní školu Bene Gesserit řídili ti, kdo pochopili, že je nutné, aby lidstvo plynule pokračovalo. Pochopili, že taková kontinuita není možná, když se lidský materiál neoddělí od materiálu zvířecího [...] kvůli šlechtění rasy.“ (Herbert, 1965, s. 22). Tuto část jsem se rozhodl podrobněji zmínit, protože je tento prvek worldbuildingu v nové adaptaci podstatně utlumen.

Nová adaptace introdukci pojímá lehčeji, alespoň co se hustoty informací týče. To se zdá být ovlivněno převážně rozsahem filmu, který je omezen na necelou polovinu knihy. Oproti starší adaptaci, která ztvárňuje knihu celou, by nebylo vhodné například využít postav knižní *Duny*, které se v příběhu tohoto snímku neobjeví. To na jednu stranu snižuje hustotu informací, kterých film musí využít, aby příběh dával smysl. Na stranu druhou to omezuje, do jaké hloubky se mohou scénáristi ponořit, aby sdělené informace byly relevantní v rozsahu filmu. Introdukční scéna představuje konflikt mezi utlačovanými domorodými obyvateli Arrakis a Harkonneny, hlavními antagonisty příběhu, z pohledu zatím nejmenované Shani, která se objeví později. Scéna také zmiňuje koření, ale zatím jen kvůli jeho peněžní hodnotě. Filmaři se tedy rozhodli ztvárnit scénu, která v knize nemá ekvivalent, jsou tam ale roztroušeny odkazy zmiňující podobné partizánské akce fremenů odehrávající se před začátkem samotného příběhu.

Další dvě expoziční scény jsou pak již součástí příběhu, obě zobrazující Paula studujícího podobné informace jako nám ve starší adaptaci představila Irulán. Toto zpracování je zajímavé, protože je těmto informacím dána funkce navíc, tedy jejich důležitost pro hlavního hrdinu a divák se je dozvídá společně s ním. Druhá z těchto expozičních scén se odehrává až po přiletu protagonistů na Arrakis a týká se převážně podmínek na planetě. Popis introdukce pro celý film se zde dá aplikovat na tuto expozici v rámci části příběhu, kdy jsou podmínky planety představeny v relevantní moment. Pokud by tedy byla první scéna studujícího Paula expozicí pro podmínky fikčního světa *Duny*, druhá scéna je expozicí pro Arrakis samotnou.

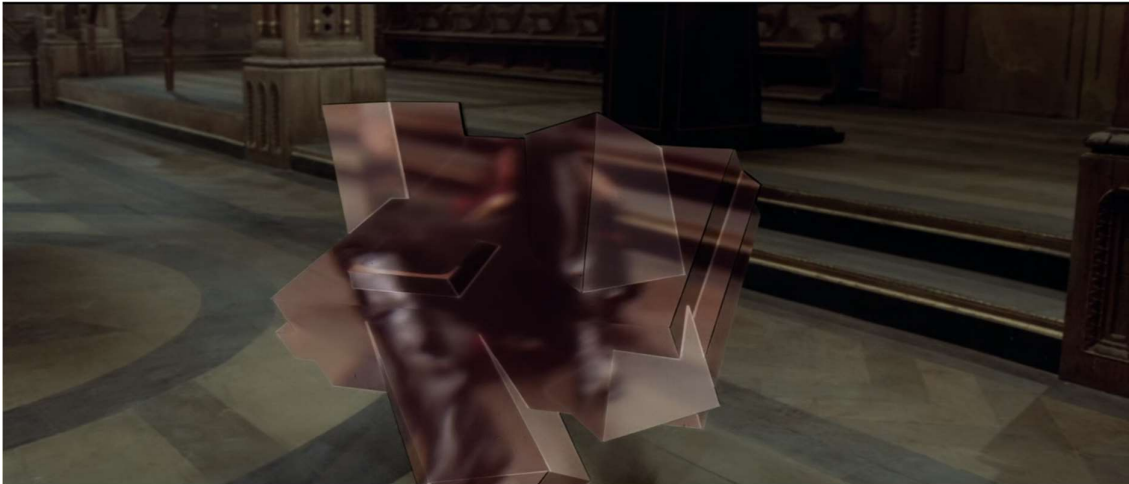
2.2.2. Rozdíly pravidel světa mezi knihou a adaptacemi

Pokud bychom hledali rozdíly mezi pravidly světa knihy a adaptací, rychle se ukáže, že jich není mnoho a často jsou roztroušeny spíše v detailech. Struktura fikčního světa, ze které se odvíjí příběh zůstává stejná. Stejně jako v knize je v adaptacích vysvětlen význam Arrakis kvůli koření melanz umožňující cestování vesmírem a je vysvětleno, že tato planeta je velice lukrativní pro toho, kdo nad ní má kontrolu. Společenský systém je také stejný, tedy určitá forma feudalismu, s imperátorem jako vládcem lidstva a šlechtickými rody kontrolujícími a spravujícími populační centra. Dále je ve všech dílech zdůrazněno, že je z těchto důvodů převzetí této planety pro protagonisty riskantní, protože její předchozí majitelé (antagonisté) si to nenechají líbit, čímž vzniká konflikt mezi těmito frakcemi. Později se ukazuje, že předání planety protagonistům byl celou dobu plán antagonistů, jak je vyhladit.

Zde se již dostáváme k prvním rozdílům, kdy je v *Duně (1984)* změněno odůvodnění této zrady. V tomto filmu je strůjcem plánu imperátor, který se cítí ohrožen novou armádou Atreidů používající nové typy zbraní. Zatímco v knize je Imperátor často zmiňován – například zde: „[...] Ten je na seznamu našich nepřátel [...] protože je zde někdo, kdo je mnohem důležitější: náš milovaný padisáh imperátor.“ (Herbert, 1965, s. 55-56), jeho postava se v samotném příběhu objevuje až na konci. Aby se tvůrci filmu vyhnuli jeho absenci v příběhu a představení jeho postavy na poslední chvíli, vyhradili si pro něj scénu již na začátku. Jak píše Alicja Helmanová: „Základní mechanismus recepce filmu spočívá v tom, že divák stále musí vzpomínat na to, co se dělo dříve, přičemž tehdy ještě neměl povědomí o významu daného momentu.“ (Helmanová, 2005, s. 140). Proto je ve filmu pro diváka důležitější, když něco/někoho vidí, oproti jen zmínce v rámci dialogu či monologu. V knize se imperátor cítí Atreidy ohrožen kvůli jejich politickému vlivu: „Chtějí, aby jméno Atreidů ztratilo přízeň [...] některé landsraadské rody ve mně spatřují někoho jako vůdce – svého neoficiálního mluvčího.“ (Herbert, 1965, s. 55). To je ale oproti jejich vojenské síle v rámci adaptace obtížné zobrazit. Oproti tomu *Duna (2021)* je v tomto ohledu věrná knize, což je umožněno tím, že imperátor v tomto filmu neobjeví, jelikož se jedná o první ze dvou částí.

Další rozdíl, který se týká *Duny (1984)*, souvisí s podstatou vedení boje v tomto fikčním světě. Knižní příběh klade velký důraz na boj zblízka, což je poměrně nekonvenční, co se týče science fiction příběhu. Je to ale odůvodněno hned v jedné z prvních kapitol

používáním technologie osobního štítu: „[...] štít rychlý úder odvrací, pomalý kindžál propouští!“ (Herbert, 1965, s. 45). Přesto že to není v knize explicitně zmíněno, bude se toto pravidlo pochopitelně vztahovat i na projektily, protože štít pustí skrz jen něco, co se hýbe pomalu. K tomu Herbert vysvětluje ještě jedno pravidlo týkající se jedné konvenční zbraně jeho fikčního světa – laserpalu: „Intenzivní paprsky ničivého světla dokázaly proříznout všechny známé látky za předpokladu, že ty látky nejsou chráněny štítem [...] v důsledku zpětné vazby se štítem by explodoval laserpal i štít [...] vzájemná interakce laserpalu a štítu [...] mohla být silnější než atomový výbuch a nemusela by zabít jen střelce a jeho cíl chráněný štítem.“ (Herbert, 1965, s. 164). Osobní štít tedy v knize téměř eliminuje možnost používání střelných zbraní. Kapitola, kde je osobní štít představen, je v *Duně (1984)* zpracována a štít funguje stejným způsobem, jako je popsáno v knize.



(*Duna*, 1984)

V samotné scéně se štítem je zřejmé, že nebylo možné s tímto efektem počítat v průběhu filmu, protože zakrývá celé herce a výsledkem jsou dvě uskupení čtverců a obdélníků létající po místnosti. Koncept štítu také nekoresponduje s tím, jak jsou boje v tomto snímku vyobrazeny, kdy se v této verzi *Duny* převážně střílí palnými zbraněmi. Výsledkem je, že se jeví představení štítu poněkud zbytečné, protože jeho funkce ve světě *Duny* je opodstatnit, proč se například Paul učí boje zblízka místo toho, aby cvičil na střelnici. Je poměrně výmluvné, že *Duna (2021)* používá osobní štít přesně popsáním způsobem. Je také zřejmé, že se obecně její tvůrci snažili pravidlům světa knižní *Duny* být co nejvíce věrní.

2.3. Příběh a práce s napětím

Příběh adaptací s knihou převážně koresponduje, co se týče ztvárnění průběhu okolností. Ve všech případech je struktura příběhu velice podobná. Filmaři si musí kvůli časovému omezení filmového média vybírat ty momenty, které považují za důležité pro hlavní příběhovou linii. Díky tomu hodně obsahu knihy v adaptacích chybí. Je ale zajímavé, že se tvůrci obou adaptací většinou shodují při výběru klíčových pasáží ke zfilmování. Dokonce i jejich pořadí bývá stejné, nebo alespoň podobné. Samozřejmě se

ve struktuře příběhu rozdílly stále najdou, ale oproti rozdílům v jejich zpracování se nezdají být tak významné. Například *Duna (1984)* dává ve svém příběhu mnohem více prostoru pro ztvárnění scén s antagonisty než *Duna (2021)*. Oproti knize pak obě adaptace vynechávají dodatečné příběhové linie, které se často týkají politické situace světa Duny, vojenských akcí atreidů, ekologické problematiky týkající se Arrakis nebo Fremenské kultury. K tomu bývají obecně vynechány ty části, které by vyžadovaly představení některé z méně důležitých postav příběhu.

Jedna velká změna v příběhu, která byla provedena v obou adaptacích, se týká práce s napětím. Kniha je v tomto ohledu poměrně netypická. Nejvýraznějším příkladem je to, že nám je celý plán antagonistů prozrazen již v druhé kapitole příběhu, a to včetně jména postavy, která je zrádce v řadách protagonistů a která se samotná v příběhu ještě neobjevila. Navíc je prozrazeno, že protagonisté očekávají blížící se zradu ze strany antagonistů: „Tak proč se do toho vůbec pouštíme?‘ ‚Paule!‘ Vévoda se na svého syna zamračil. ‚Vědět, kde je past – to je první krok k tomu, aby se mohla obejít.‘“ (Herbert, 1965, s. 55). Postupem času se Atreidi dozví, že mezi sebou mají zrádce a vzniká tím konflikt mezi nimi. Napětí v tomto případě nespočívá v tom, kdo je zrádce, protože to čtenář již dlouho ví. Místo toho se projevuje tím, jaké napětí vzniká mezi jednotlivými postavami. Společně s očekáváním invaze na Arrakis, o které čtenář také ví, že se stane, se toto napětí stupňuje společně se zoufalstvím postav protagonistů, které trvá, dokud tento zlomový bod nepřijde.

Oproti tomu se adaptace soustředí spíše na napětí související se zobrazovanou akcí, jelikož akční scény samozřejmě mají být napínavé. V porovnání s předchozím popisem příkladu práce s napětím v knize je přístup adaptací jednodušší a v obou je konflikt mezi postavami protagonistů vynechán. Filmaři také oproti knize omezují množství informací, které divákovi prozradí. V *Duně (1984)* se divák dozví plány antagonistů již v úvodní části filmu, ale není mu prozrazena totožnost zrádce. V *Duně (2021)* se divák nedovídá dopředu ani jedno, jen se na základě několika scén dá čekat, že se něco přihodí, čímž také může vznikat napětí. Obecně kladou adaptace důraz spíše na napětí v daný moment a nesoustředí se na napětí z psychologického tlaku na postavy jako kniha. Do jisté míry je to určeno rozdílností těchto dvou médií společně s tím, že adaptace se soustředí více na ztvárnění částí příběhu převeditelné na akční scény.

2.3.1. Reprezentace konfliktu

Hodně příběhově důležitých incidentů, jako třeba invaze na Arrakis, je v knize spíše jen zmíněno. V případě těchto převážně akčních momentů čtenář ví, že k nim došlo, ale neví, jak proběhly, protože v knize nejsou popsány. Dokonce ani u závěrečné bitvy není průběh popsán. Její začátek: „V pláštích bičovaných větrem přihnaly se fremenské oddíly jako syčící klín, který protnul vřavu na planině.“ (Herbert, 1965, s. 514) odděluje jen jedna stránka od oznámení jejího výsledku: „Navečer po vítězství doprovázeli Muad'Diba do panovnického sídla v Arrakénu [...]“ (Herbert, 1965, s. 515). Herbert tímto způsobem vytváří prázdná místa, která si čtenář musí do určité míry domyslet. Zároveň mu to umožňuje klást důraz na subjektivní pohled postav na tyto okolnosti, který vyplývá

z jejich konverzací a reakcí na ně. Kniha se tedy převážně soustředí na důvod a důsledek různých rozhodnutí postav. Tvůrci adaptací, kteří pracují s obrazovou složkou filmu, si pak vyobrazení těchto akčních částí příběhu pochopitelně nenechávají ujít. To znovu souvisí s tím, že pro diváka je důležitější, co ve filmu vidí, než co slyší. Také se kvůli tomu pravděpodobně otevřela možnost pro *Dunu (1984)* upravit akci v takovém měřítku, o kterém jsem psal. To, že filmaři musí určit podobu různých prvků příběhu, je pravda u adaptace každého díla (například laserpal má modrý paprsek), a ne vždy to bude korespondovat s představou čtenáře. Absence popisu vojenského konfliktu, který v příběhu bezpochyby proběhl, nutí tvůrce adaptací konstruovat jejich průběh převážně bez pomoci předlohy. Samozřejmě tím vzniká příležitost pro kreativitu v jejich ztvárnění. V *Duně (2021)* se to projevuje například zobrazováním různých zbraňových systémů (například střely použité vesmírnými plavidly), o kterých v knize není zmínka. Tyto prvky ale neporušují nastavená pravidla fikčního světa jako adaptace první, ale spíše se od nich odrážejí a rozvádí je.

Zároveň je možné spatřit v adaptacích tendenci ztvárnit tu akci, která v knize popsána je. Detailně jsou popsány například tři Paulovy klíčové souboje, každý v jedné ze tří částí knihy. Nutnost ztvárnit je se odvíjí od prvního tréninkového souboje s Gurneyem Halleckem, který slouží k představení Paulových bojových schopností. Aby scéna nebyla zbytečná, film *Duna (2021)* na svém konci Paulův souboj s Janisem komponuje do scény ztvárňující jinou kapitolu. Oproti tomu *Duna (1984)* tento souboj vynechává, protože neobsahuje většinu druhé části knihy.

2.3.2. Hodnotový konflikt příběhu

Povrchově lze hodnotový konflikt knihy popsat jako klasický boj dobra proti zlu a morální proti nemorálním. Mezitím co Atreidi si váží lidského života, Harkonneni jím opovrhují, vévoda Leto chce s fremeny spolupracovat, mezitím co baron Harkonnen je chce v pozdější části příběhu vyhladit a podobně. Čím hlouběji se ale čtenář do příběhu knihy ponoří, tím méně se cíle obou stran budou zdát rozdílné. V knize se dočteme, že hlavní motivací Atreidů pro převzetí Arrakis představoval zisk a moc vznikající společně s těžbou koření: „[...] všechny rody jsou závislé na ziscích společnosti CHOAM. A pomysli na to, jak obrovský podíl těchto zisků závisí na jediném produktu – na koření.“ (Herbert, 1965, s. 55). Zároveň je naznačeno, že Vévoda mohl převzetí Arrakis odmítnout: „Od chvíle, kdy se rozhodl, že se příkazu imperátora podřídí [...]“ (Herbert, 1965, s. 61); to, že si protagonisté byli vědomi války, která tím vznikne, jsem již zmínil. Jejich řešením mělo být jakýmkoliv způsobem přesvědčit místní populaci fremenů, aby bojovali na jejich straně. V relevantní části knihy ale není popsán důvod, proč by fremeni měli s Harkonneny bojovat, jak je naznačeno v první scéně *Duny (2021)*. Harkonneni mají s Atreidy určitou rivalitu, ale není prozrazeno, z jakého důvodu. Jde především tedy o mocenský boj mezi různými vládnoucími frakcemi fikčního světa. Střet dvou různých kultur, přičemž kultura protagonistů je bližší té naší. Dále se zde také dá zmínit, k čemu příběh knihy vede: Paul se po jeho vítězství stane novým imperátorem a započne svatou válku, která otřese celým známým vesmírem. Tento osud předpovídaly jeho vize a sám

přemítal o tom, zda není lepší, kdyby zemřel. Zda se jedná o šťastný konec je pravděpodobně věc názoru.

V adaptacích zůstává hodnotový konflikt spíše v té povrchové formě. Převážně se tak děje v *Duně (1984)*, kde jsou Harkonneni antagonizováni až přehnaně. Mohlo se jednat o potřebu použít efektnější způsoby rozdělení stran, které nevyžadují znázornění kulturních rozdílů frakcí. Díky zobrazování antagonistů jako padouchů dochází také k jejich dehumanizaci, tím způsobem se pomyslná morální propast rozšiřuje a divák následně nezpochybňuje akce protagonistů. Konec příběhu byl v této adaptaci také změněn, místo zmíněné verze v knize se na Arrakis po Paulově vítězství zázračně poprvé objeví déšť. Hodnotový konflikt se z toho důvodu zdá být poměrně jednoduchý a zjednodušený. V tomto filmu je také vynecháno Paulovo interní zápolení s osudem, kdy si není jistý, zda by nebylo lepší zemřít než naplnit proroctví ze svých vizí. Tento vnitřní konflikt může být obtížné vizualizovat ve filmu, a tudíž byl zcela vynechán pro účely rychlého a plynulého vyprávění. To je zajištěno omezením příběhu na jeho vítězství na Arrakis bez náznaku pokračování. Důvodem také mohla být potřeba nespojovat hlavního hrdinu a jeho snažení s něčím, jako je svatá válka (Džihád), a mít tak strany černobíle rozděleny na dobro a zlo.

V *Duně (2021)* souvisí hodnotový konflikt z velké části s jejich prací s napětím, kdy je kladen důraz právě na zradu ze strany antagonistů a útok na Arrakis. Ta je samozřejmě přítomna ve všech třech verzích příběhu, ale v této adaptaci je její efekt umocněn, protože není naznačeno, že by si jí byli protagonisté dopředu vědomi. Tím pádem jsou protagonisté zobrazováni jako nevědomá oběť okolností bojující o přežití. Do jisté míry se znovu jedná o zjednodušení situace, která je popsána v knize. Hodnotový konflikt se ale nejeví tak nuceně, jako je tomu v *Duně (1984)*. Společně s tím je v *Duně (2021)* kladen důraz na přístup Atreidů k domorodé populaci Arrakis v porovnání Harkonneny, čímž se znovu vracíme ke konfliktu v rámci morálních hodnot.

3. Postavy

3.1. Paul Atreides, nadčlověk

Paul je hlavním hrdinou příběhu a je následovníkem šlechtického rodu Atreidů, který vládne planetě Caladan. Na začátku příběhu je patnáct let starý a popsán jako drobnější postavy: „není na svůj věk malý, Jesiko?“ [...] „Atreidové jsou známí tím, že začínají růst později, Vaše Ctihodnosti“ (Herbert, 1965, s. 11). Mimo to se čtenář o jeho vzhledu dočte jen několik konkrétních informací, přičemž zbytek jeho popisu je stavěn na rysech zděděných po jeho rodičích „[...] prohlížela si ovál jeho obličeje, tolik podobný svému vlastnímu. Ale vlasy byly vévodovi – havraní a rozčuchané. Dlouhé řasy zakrývaly žlutozelené oči [...] její linie v očích a v rysech obličeje, kterými však prostupoval ostrý nádech výrazu jeho otce [...]“ (Herbert, 1965, s. 74). Do jaké míry byl v adaptacích brán zřetel na podobu představitelů Paula a jeho rodičů, to si nejsem jistý, ale zdá se, že alespoň určité rysy se v obou případech shodují, jako například u účesu Paula a jeho otce. V *Duně* (1985) je postava Paula hrána Kylem MacLachlanem, který vypadá vyšší a starší, než by si čtenář představil patnáctiletého drobného chlapce. V některých scénách dokonce převyšuje ostatní herce, jak je patrné na obrázku, kdy je vyšší než jeho otec, což je v rozporu s předchozí citací.



(*Duna*, 1984)

Timothée Chalamet, který hraje Paula v *Duně* (2021), je na první pohled adekvátnější kvůli své menší postavě, ale stále se jedná o dospělého herce. Je ale důležité zmínit, že samotný herec nemusí být v ohledu na lidské měřítko menší, stačí, aby tak vypadal oproti ostatním postavám. Paul v tomto filmu také trochu převyšuje svého otce a pravděpodobně je průměrného vzrůstu, ale díky jeho drobnější postavě v kombinaci s kontrastem k postavám jiným se z pohledu diváka může jevit jako menšího vzrůstu. Například pokud ho porovnáme s Jasonem Momoa, který hraje Duncana Idaho a je o hlavu vyšší a mohutnější, nebo Joshem Brolinem, který hraje Guerneyho Halecka a je také mohutnější postavy.



(*Duna*, 2021)

V době natáčení filmů bylo oběma hercům kolem 23 let. Výhody obsazení role starším a tím pádem zkušenějším hercem jsou zřejmé. Studia, která do takového projektu investují milióny dolarů, nemají důvod se za každou cenu snažit dosadit do takto důležité role nezletilého herce, jen aby jeho vzhled korespondoval s knihou. Přesto je pravda, že čím by herec Paula vypadal mladší ve filmech, tím více by jeho schopnosti a vědomosti mohly být pro diváka udivující. To mohl být také Herbertův cíl v jeho knize.

Kapitoly odehrávající se v knize před odletem na Arrakis mají s přihlédnutím k postavě Paula dvojí funkci. Nejenže představují některé z těchto Paulovo schopnosti a vědomosti, ale zároveň ukazují, že pro ně trénoval většinu svého života. Přestože je Paul představován jako někdo výjimečný, snímky, převážně na začátku, nepředstavují jeho nadlidské schopnosti podobně jako v knize. Tam se například dočteme, že Paul má instinktivní schopnost vycítit, zda lidé mluví pravdu. „Ty víš, kdy lidé věří tomu, co říkají?“ pronesla opatrně. „Vím.“ (Herbert, 1965, s. 20). Dále se dozvídáme společně s Paulem, že je mentat: „Tvoje matka, synu, si přála, abych to byl já, kdo ti to řekne. Víš, možná že máš mentatské schopnosti.“ (Herbert, 1965, s. 58). Mentati jsou ve světě *Duny* náhražkou umělé inteligence v lidské podobě, jsou schopni myslet čistě logicky, a to jim umožňuje kalkulovat pravděpodobnosti situací, které mohou nastat. S tím se patrně pojí i jeho fotografická paměť popsána zde: „Zarazil se na chvíli, aby si do paměti uložil obraz její tváře [...] K obrazu připojil označení: šedout Mapes.“ (Herbert, 1965, s. 82). Mezitím, co se filmaři soustředí převážně na Paulovy sny, které mu ukazují střípky možné budoucnosti, jeho ostatní nadlidské schopnosti zůstávají ve filmech nevyužity. Paulova schopnost předvídat budoucnost je důležitá pro příběh a v jeho průběhu se rozvíjí a ovlivňuje Paulův charakter. Oproti tomu jeho ostatní zmíněná nadání jsou popsána jako určité předpoklady a ve filmech by bylo obtížné předvést jejich význam praktickým způsobem. Kniha může například popsat Paulovi myšlenkové pochody vypravěčem: „Ve chvílích, kdy Paul zápolil s řízením toptéry, si stále více uvědomoval, že rozlišuje síly, z nichž bouře sestává -, že jeho nadmentatské vědomí kalkuluje na základě zlomkových detailů.“ (Herbert, 1965, s. 268). *Duna* (2021), která tuto kapitolu ztvárňuje, raději příkládá Paulův úspěšný průlet písečnou bouří znovu jeho vizím, které je možné

zobrazit. Zároveň pro popsání těchto schopností nebylo nalezeno přímé využití, a nahradit je, jako v předchozím případě, se mohlo zdát jednodušší.

Obě adaptace ale zobrazují Paulův charakter poměrně věrně předloze, což je často podmíněno dialogem, který bývá totožný s dialogem v knize. V *Duně (1984)*, kde jsem postřehl rozdíly, se Paul jeví umírněněji a není tak důrazný. V knize se často může zdát poměrně temperamentní. To je způsobeno jak výběrem kapitol pro zfilmování, tak výběrem dialogu z nich. Také k tomu přispívá podstata interního monologu v tomto filmu. Paul je v první části knihy převážně veden ostatními postavami a projevuje se spíše jako pozorovatel. V druhé části následně přebírá otěže a stává se strůjcem svého příběhu, to ukazuje na jeho charakterový vývoj a důležitost tohoto aspektu v literárním díle. První část knihy je zároveň ale hlavní částí *Duny (1984)*. Výsledkem je to, že Paul je následně spíše veden příběhem celým, jak postavami, tak proroctvím, které má naplnit.

3.2. Lady Jessica

Druhá nejdůležitější postava příběhu knižní *Duny* je Paulova matka Lady Jessica. Je absolventkou Bene Gesseritské školy a členkou stejnojmenného sesterstva. Stejně jako u Paula je tento status předpokladem pro určité schopnosti, které se naučila v průběhu svého vzdělání. Ty zahrnují, co se týče knihy, umění boje z blízka, znalost všech smyšlených jazyků, o kterých je v příběhu zmínka. Dále je kladen důraz na její schopnost číst intence lidí a manipulaci s nimi, i bez použití zmíněného „hlasu“. „A Jessica uvažovala: *Z té otázky zaznělo napětí. Zde je důvod, proč ta fremenka chtěla u mě sloužit: aby mohla položit právě tuto otázku. Moje odpověď může přivolat násilí nebo... co? Hledá u mě odpověď na význam dýky. V řeči šakobsa se jmenuje šedout. Dýka se v šakobse řekne ‚tvůrce smrti‘. Začíná být netrpělivá. Musím už odpovědět. Otálení je stejně nebezpečné jako chybná odpověď. ‚Je to tvůrce...‘ začala.*“ (Herbert, 1965, s. 67). Je to jedna z mála postav, ke které se příběh často vrací a zároveň je mimo Paula jediná, u které dochází k zřetelnému charakterovému vývoji. Její role v průběhu také mění. Nejdříve je konkubínou Vévody Leta, podezřívána ze zrady a označována za čarodějnici. Po invazi na Arrakis je pro Paula učitelkou a usměrňuje ho správným směrem. Následně se stává ctihodnou matkou, což je pro fremeny vědma, která nabývá znalostí všech předchozích ctihodných matek, a jejím cílem je prosadit Paula jako vůdce Fremenu. Jessica je v knize popsána z pohledu Leta takto: „Pod bronzovými vlasy oválný obličej. Oči široko od sebe posazené a jasné jako ranní obloha na Caladanu. Nos malý, ústa široká a štědrá. Postava hezká: vysoká a s křivkami spíše štíhlými.“ (Herbert, 1965, s. 61).

Její roli v *Duně (1984)* bych popsal jako velice redukovanou. Mnoho scén, ve kterých by se vyskytovala, nebylo ve filmu využito nebo představují obecné okolnosti příběhu. Tak se například děje ve scéně se služebnou šedout Mapes, kterou jsem citoval, kdy mezi nimi nedochází ani k interakci. Vysoké množství postav ve spojení s časovým omezením této adaptace má podobný efekt na všechny postavy příběhu, avšak Jessica se toho stává obětí nejvíce a její schopnosti zůstávají nepředstaveny nebo nevyužity. Například po její přeměně na ctihodnou matku se objevuje ve filmu jen třikrát a to okrajově. Dialog

z její strany se také zdá být omezen na minimum. V knize se Jessica vyskytuje hlavně v kapitolách plných dialogu s jinými postavami, přičemž pro většinu z nich nebyl v této adaptaci nalezen prostor. Jedná se často o kapitoly poměrně klidné, vztahující se k politickému podtextu příběhu. Na rozdíl od knihy musí film ale na obraze stále něco ukazovat, a tudíž kvůli formátu a tempu filmu nebyly tyto pasáže zakomponovány. Její vzhled je v této adaptaci s ohledem na popis v knize adekvátní. Její kostýmy a účesy zároveň odkazují na aristokratickou vládu, která se ve světě *Duny* provozuje. Často je díky tomu možné vidět kontrast mezi Atreidy a jejich poddanými.



(*Duna*, 1984)

Duna (2021) je k postavě Jessicy přívětivější, přestože bylo stále vynecháno mnoho kapitol s ní ze stejných důvodů jako ve starším filmu. Filmaři to řeší přidáváním vlastních scén, aby přitáhli k postavě dostatečnou pozornost. Zároveň přidávají Jessice dialogy s jinými postavami, například když vysvětluje Paulovi cíle Bene Gesseritu místo toho, aby to dělala ctihodná matka jako v knize. Obecně je počet postav v tomto filmu snížen jak oproti knize, tak oproti starší adaptaci. To dává větší prostor postavám, které se v něm objevují, a mezi snímky tak vzniká zajímavý kontrast. I tento film se ale vyhýbá například představení její politické zdatnosti nebo schopnosti manipulovat, znovu z toho důvodu, že film je převážně akční a tvůrci pro ně nenašli využití. Co se týče vzhledu postavy, na mě působí tato Jessica paradoxně střídměji. Nemá „bronzové“ vlasy, což by bylo jednoduché napodobit, oproti například rysům obličeje. Zároveň má jen jednoduché účesy, a podobný případ je (až na scénu přiletu na Arrakis) i s jejími kostýmy. Z toho důvodu není v této adaptaci zřejmý důraz na její status jako v *Duně* (1984).



(*Duna*, 2021)

3.3. Ostatní protagonisté

V rámci vedlejších postav protagonistů bych se chtěl zmínit o některých rozdílech mezi jejich pojetím v knize a adaptacích. V případě postavy vévody Leta, otce Paula, jsem již zmínil mnoho věcí, avšak pro někoho, kdo viděl filmy, by se mohlo zdát zvláštní, proč bych ho zařadil mezi vedlejší postavy. Je pravda, že se jedná o důležitou postavu a v knize se s ním čtenář před jeho smrtí setkává často, ale zde právě tkví zdroj problému. V rámci rozsahu knihy je jeho role omezena hlavně tím, že umírá již v první třetině příběhu. Je to ale ta část příběhu, na kterou se obě adaptace soustředí nejvíce, a proto je vévoda ve filmech „povýšen“ na postavu hlavní. Z toho důvodu je například v *Duně (1984)* následná pomsta prezentována jako jedna z hlavních motivací pro Paula pokračovat v boji, zatímco v knize jsem podobné náznaky nenašel. Dále bych se chtěl pozastavit u postav Gurneyho Hallecka a Duncana Idaho. Gurney Halleck je popisován jako ošklivý a zjizvený, ale zároveň převážně veselý muž se smyslem pro humor a vášní pro lyriku. Je najatým šermířem sloužícím Atreidům, ale ze všech postav je jeho vztah k Paulovi nejbližší přátelství. V průběhu knihy Gurney odlehčuje napětí příběhu mnohými citáty, které působí úsměvně; význam jeho role se dá spojit s udržováním dobré morálky postav v jeho okolí. Díky tomu se jeví jako charismatická a sympatická postava. Jeho charakter je v adaptacích změněn (v *Duně 2021*) a omezen (v *Duně 1984*). V obou případech bych to přikládal potřebě nenarušovat atmosféru a tempo scén, ve kterých se nachází. V *Duně (2021)* zároveň část jeho role převzal Duncan Idaho, který se v knize objevuje jen zřídka, ale v tomto filmu je jednou z hlavních postav. Snímek zobrazuje Paulův vztah k němu, jeho útěk po invazi na Arrakis a nakonec se obětuje, aby zachránil Paula a Jessicu. K těmto změnám dochází, aby jeho smrt měla pro diváka určitý emoční význam s ohledem na ztrátu, kterou to pro hlavního hrdinu představuje, a zároveň aby byla umocněna váha probíhajících okolností. Obecně toto pojetí představuje zajímavý příklad pro změny rolí postav v adaptacích.

3.4. Baron Harkonnen

Baron je v knize charakterizován jako člověk, který se prezentuje s nucenou ohleduplností a přetvářkou, přičemž jeho činy dokazují prohnanost a krutost. Jeho vzhled je popsán jako odpudivý a obézní, a jeho vystupování s touto deskripcí koresponduje. Baron tím pádem představuje jakýsi protiklad protagonistů z hlediska jejich ušlechtilosti a zároveň důrazu na zdokonalování lidského těla a mysli. V tomto ohledu reprezentuje spíše stagnaci, jelikož nemá nejen podobné kvality, ale je také odkázán na technologii v podobě nadnášecích suspenzorů, aby byl schopen přesunout své tělo. V *Duně (1984)* je postava barona společně s ostatními Harkonneny hyperbolizována do té míry, že se jeví poněkud absurdně. Co se týče vzhledu, přibyla k nelichotivým rysům, které popisuje kniha, také kožní nemoc na jeho obličeji. Jeho vystupování v této adaptaci bych popsal jako na hraně nepřičetnosti a jeho činnosti pak jako obskurně a morbidně humorné. S tím ale bohužel mizí i jeho tajuplná prohnanost, kterou se vyznačuje v knize, a baron kvůli tomu nepředstavuje hrozbu pro protagonisty sám od sebe. Snímek si to může dovolit brzkým představením imperátora, který je představen jako strůjce plánu, jak se Atreidů zbavit.



(*Duna, 1984*)

V *Duně (2021)* je Baron představen opačným způsobem. Jeho vzhled souhlasí s jeho popisem v knize a jeho vystupování se v několika scénách, kde je přítomen, zdá být rozumné. Jeden z rozdílů ve vzhledu Barona a ostatních Harkonnenů oproti knize je jejich velice bledá pleť, která má až šedý odstín. Přesto, že kniha tento detail nezmiňuje, může se jednat o pokus o rozlišení různých postav na základě toho, z jaké planety pochází. V této adaptaci také dochází k důrazu na postavu Barona jako hlavního antagonistu. Představuje barona jako strůjce svých plánů a tím odsouvá do pozadí postavu Pitera de Vriese, jeho mentata, který vymyslel plán na zničení Atreidů v knize.



(*Duna*, 2021)

3.5. Ostatní antagonisté

Ve ztvárnění ostatních antagonistů se obě adaptace výrazně liší. V knize jsou těmito postavami Feid-Rautha Harkonnen, Rabban Harkonnen a Piter de Vries. Každá s těchto postav má v knižním příběhu svou funkci a do jisté míry svou vlastní příběhovou linii zamotanou do ostatních okolností. Dalším antagonistou je bezpochyby také padíšáh imperátor, ale ten se v knize objevuje až na poslední chvíli a v jejím průběhu jsou o něm jen zmínky. *Duna* (1984) všechny postavy antagonistů obsahuje, a obecně je pro scény s antagonisty vyhrazena velká část filmu. Jako problematické se jeví, jakým způsobem je tento čas využít. Ve většině scénách na sebe bere pozornost baron a ostatní antagonisté z toho důvodu nemají jinou funkci než postávat kolem. Těmto postavám není dán žádný cíl nebo motivace, kterou by v příběhu měly, a z toho důvodu se zdají být nadbytečné a nevyužité. Jedním z výsledků například je, že se závěrečná scéna souboje mezi Paulem a Feidem-Rauthou zdá být neopodstatněná a založená jen na tom, že Feid je jen další Harkonnen. V knižní *Duně* bylo jeho cílem zavděčit se imperátorovi a stát se jeho následovníkem, k tomu byl baronem v průběhu příběhu připravován. V *Duně* (2021) je přístup poměrně opačný. V této adaptaci je možné spatřit cílenou snahu omezit počet postav na straně antagonistů a času, který jim snímek věnuje. Feid-Rautha se v tomto filmu neobjevuje a jeho knižní roli do určité míry nahrazuje Rabban. Piter je přítomen, ale jen jako nejmenovaný pobočník barona. Imperátor je podobně jako v knize jen zmiňován. Tento přístup pojetí postav antagonistů se celkově zdá být střízlivější v porovnání se starší adaptací. Tvůrci omezují počet postav, aby nebylo nutné pro ně vymezovat více scén a času v příběhu.

3.6. Fremeni

Fremeni jsou domorodí obyvatelé Arrakis přežívající v jejích odlehlých končinách. V knize jsou popsáni individuálně a jediné viditelné znaky, které by je spojovaly je jejich

pokožka vysušená horkým podnebím planety a vzhled jejich očí, který způsobuje všudypřítomné koření: „Na této planetě všichni domorodci vypadají podvyživeně a jsou vrásčité jako sušené švestky,“ pomyslela si Jessica. [...] A pak samozřejmě ty oči – ten povlak z nejhlubší nejsytější modři beze stopy bělma – tajnůstkářské a záhadné.“ (Herbert, 1965, s. 65). V *Duně (1984)* jsou fremeni zobrazováni poměrně věrně předloze, přičemž mají v některých scénách ušpiněné obličeje od prachu. Zde se může jednat o snahu tvůrců ukázat, v jakých podmínkách žijí, protože voda je na Arrakis tak vzácná, že pro většinu populace nepřipadá její použití k umytí těla v úvahu. Tak je poznamenáno i v knize: „Copak to nevíš, ty blbče? Tady sprchy netečou. Vydrhni si zadek pískem!“ (Herbert, 1965, s. 93). V jiných scénách tomu tak není, ani v některých, kde jsou přímo v poušti, a důvod, proč se filmaři tohoto prvku nedrželi, mi není zřejmý. Podobně je to s jejich modrýma očima. V první scéně, kdy se divák s fremeny setkává, vypadají jejich oči tak, jak je popisuje kniha. V pozdějších scénách se efekt zdá být horší. Pravděpodobně to znovu souvisí s technickým omezením, jelikož zmíněná první scéna je točena v šeru, a tudíž v ní mohl být efekt využit lépe než ve scénách s jasným osvětlením. Zároveň se ve filmu vyskytují momenty, kdy efekt není aplikován na všechny postavy nebo dokonce vůbec.



(*Duna*, 1984)

V *Duně (2021)* je tento efekt aplikovaný na oči fremenů utlumený. V tomto případě se ale dá předpokládat, že se nejedná o technická omezení. Je ale možné, že tvůrci nechtěli, aby fremeni vypadali znepokojivě nebo až nelidsky. V případě, že by jejich oči vyobrazili přesně tak, jak je popsáno v knize, by se tak mohli některým divákům jevit. Dále je v adaptaci zřetelný důraz na obsazení rolí fremenů herci tmavší pleti. Důvod je stejný jako v případě Harkonnenů, je zde ale více opodstatněn tím, že divák je seznámen s podnebím Arrakis. Zdá se být logické, že skupina lidí žijících po generace na pouštní planetě by se vyznačovala tmavší pletí, podobně jako se dělo v průběhu naší historie. To souvisí s apely knihy na to, jakým způsobem prostředí, v němž se nachází, ovlivňuje člověka.



(*Duna 2021*)

3.6.1. Fremeni jako zdroj

Na fremeny je v knize pohlíženo především jako na zdroj vojenské síly. O jejich schopnostech v boji Vévoda předpokládal, že se vyrovnají Imperátorově nechvalně známé armádě Sardaukarů na základě podobných nehostinných podmínek jejich domovských planet: „[...] kdybys chtěl vychovat drsné, silné muže. Kteří nahánějí hrůzu, jaké bys jim vybral prostředí?“ (Herbert, 1965, s. 56), „Máme tam potenciální armádu vojáků stejně silných a schopných jako Sardaukaři. Chce to trpělivost abychom si je oťukali; a bohatství abychom je mohli pořádně vyzbrojit“ (Herbert, 1965, s. 57). Hlavním cílem protagonistů se tedy stává využití fremenů ke svým cílům. Poté, co fremeni po invazi na Arrakis přijmou Paula a Jessicu mezi sebe, se tak nakonec děje. Paul využívá kombinace svého tréninku v boji, manipulace, které se naučil od Jessicy, svého nadlidského intelektu a pověrčivosti fremenů na základě jejich náboženství dopředu rozšířeného Bene Gesseritem, aby si je v podstatě podmanil: „Vy si myslíte, že Lisán al-Gharib je tak hloupý?“ Z ohromení se zrodilo ticho. *Halí se do náboženského pláště*, uvědomila si Jessica. *Musí!*“ (Herbert, 1965, s. 471). Pojem Lisán al-Gharib byl zaveden Bene Gesseritem a pro fremeny je to „spasitel a mimosvětský prorok“ (Herbert, 1965, s. 578).

S tím se pojí i Paulův slib, že pokud se stane císařem, udělá vše proto, aby zlepšil podnebí Arrakis a spolu s ním životní podmínky na planetě. To je zmíněno jako hlavní cíl fremenů: „Měníme ji... pomalu, ale jistě... abychom udělali z Arrakis místo, kde člověk může dobře žít. Naše generace se toho nedožije, ani naše děti, [...] ale jednou se to uskuteční.“ (Herbert, 1965, s. 323). Fremeni pak doufají, že Paul v roli císaře tento proces důrazně urychlí. Ve filmu *Duna (2021)* se tato dynamika příliš neobjevuje, ale jsou zde náznaky, že se tvůrci pokoušejí této problematice vyhnout nebo ji přetvořit představením konfliktu mezi fremeny a Harkonneny, čímž dávají protagonistům a fremenům společného nepřítele. Na druhou stranu ale není kladen důraz na potřebu Atreidů využít fremeny k obraně jejich vlády na Arrakis. To souvisí s tím, že v této adaptaci si protagonisté nejsou vědomi zrady dopředu, a tudíž se na ni neplánují

přípravit. Přesto se poměrně často objevují odkazy na fremenské pověry, které spíše slouží jako příprava na pokračování. V *Duně (1984)* se podobné odkazy objevují také, přičemž je zmíněno už na začátku, že ke konfliktu mezi protagonisty a antagonisty dojde. Paulovo podmanění fremenů je hlavně spojeno se zmíněným fremenským proroctvím a děje se poměrně automaticky, jak se říká, off screen. Zdá se pravděpodobné, že snímek neměl na ztvárnění této problematiky dost času, a tudíž je Paulův nástup, jako vůdce fremenů spojen převážně se scénou, kdy poprvé vyšplhá na červa.

3.6.2. Fremeni a s nimi způsobený kulturní šok

Fremenská kultura je v knize představována jako velmi specifická a Herbert si dává záležet, aby interakcím protagonistů s místními dal ve svém příběhu náležitý prostor. Fremeni se jeví velice přímočaře ve svém vyjadřování, a tím způsobem se odlišují od postav ostatních. Jejich kultura je, znovu z důvodů jejich životních podmínek, z velké části založena na vodě. Z tohoto důvodu se v knize můžeme setkat s výrazy jako „vodní přísaha“, „vodní rozhodnutí“ nebo „vodní pouto“, přičemž mezi nimi je voda považována i za měnu. Je zajímavé, jakým způsobem Herbert předkládá střet kultury fremenů s kulturou Atreidů, kterou je možné popsat jako zhruba podobnou té naší. K tomu dochází například v jedné z kapitol, kdy fremeni odtahují mrtvého vojáka, aby z něj recyklovali vodu obsaženou v jeho těle – to je jejich ekvivalent pohřbu. Kvůli tomu následně dochází k nedorozumění: „Jeden z Hawatových vojáků zvolal: ‚Kam nesou Arkieho? On přece...‘ ‚Nesou ho... aby ho pohřbili!‘ řekl Hawat. ‚Fremeni mrtvé nepohřbívají!‘ vyštěkl ten voják. ‚nesnaž se nás oblbnout, Thufire. Víme, co dělají. Arkie byl jedním...‘ [...] Hawatovi vojáci postoupili dopředu v obličeji výrazu hněvu [...], ‚Stůjte, kde jste!‘ vyštěkl Hawat. [...] ‚Ti lidé mají k našemu mrtvému úctu. Zvyky jsou různé, ale smysl je stejný.‘ [...] ‚Je tomu tak, že tvoji muži si přejí zúčastnit se obřadu?‘ zeptal se fremen. *On ani nechápe, v čem je problém*, uvědomil si Hawat. Naivita fremenů ho přímo děsila.“ (Herbert, 1965, s. 239). V ani jedné z adaptací nebyla tato kapitola využita, avšak v *Duně (2021)* se vyskytuje scéna, která je v tomto ohledu přirovnatelná. V této scéně jeden z hlavních představitelů fremenů, Stilgar, plivne na stůl před vévodou Letem, což si ostatní vykládají jako symbol neúcty. Následně je Duncanem Idahem vysvětleno, že se jedná o opak a mezi fremeny je tento zvyk považován za dar tělové vody; potom společně s vévodou plivne také. Zároveň Stilgarovo přímočaré vyjadřování představuje kompaktní a obratnou redukci předchozího příkladu z knihy, která představuje fremenskou kulturu. V *Duně (1984)* k podobným odkazům nedochází a jedině, čeho by se divák mohl chytit, jsou občasné zmínky o důležitosti vody v dialogu fremenů.

4. Čas

4.1. Časové zasazení příběhu *Duny*

Obě adaptace již v úvodu upřesňují, že příběh začíná ve vzdálené budoucnosti naší civilizace roku 10191, i přesto, že se v knize v průběhu děje nedočteme žádných upřesňujících datací. Až na konci knihy, v sekci „Příloha čtvrtá: Amanak en-ašraf (vybrané excerptce o vznešených rodech)“ (Herbert, 1965, s. 567), která dokumentárně popisuje a datuje životy některých postav, se čtenář dozvídá přibližný časový rozsah příběhu. Příloha zmiňuje, že vévoda Leto Atreides zemřel roku 10191 a jeho smrt se odehrává na konci první ze tří částí příběhu. Zároveň se zde dočteme, že lady Alia Atreidová se narodila téhož roku, osm měsíců po smrti svého otce. Vzhledem k neurčitosti knihy ohledně doby trvání příběhů a časových rozmezí mezi nimi vyvstává otázka, zda je možné dataci začátku příběhu obou adaptací zpochybnit z hlediska věrnosti k informacím v knize. Pokud se však zaměříme na význam letopočtu a jeho kontext v rámci filmů, stává se zřejmým, že jeho jediným účelem je sdělit divákovi, že se příběh odehrává zhruba osm tisíc let v budoucnosti, a tak navodit atmosféru sci-fi příběhu. K tomuto závěru dospívám především na základě způsobu, jakým se v knize s letopočtem setkáváme.

Ekvivalentem této přílohy ve filmu by mohl být textový epilog, obvykle sloužící k přiblížení skutečných událostí a osudů zúčastněných osob, kvůli kterým byl snímek natočen. Informace v příloze však spíše opakují a upřesňují kontext k okolnostem popsaným v hlavním obsahu knihy, a proto by na konci filmu adaptujícího tento obsah byly nadbytečné. Nicméně příloha dále specifikuje i konec knižního příběhu rokem smrti barona Harkonnena, která se odehrává skoro na konci a spadá do roku 10193. Podle těchto informací lze odhadnout, že se příběh odehrává v časovém rozmezí přibližně tří let. S tím koresponduje také zmínění časového skoku na začátku třetí části knihy „Jak dlouho už jsi kapitánem mé osobní stráže, Nefude?‘ Nefud polkl. ‚Od Arrakis, můj pane. Téměř dva roky.‘“ (Herbert, 1965, s. 405). Starší adaptace se tohoto zasazení drží, jelikož nám na začátku filmu sděluje letopočet a v průběhu filmu je upřesněno hlasem vypravěče: „Během dvou následujících standartních let zastavil...“, čímž tvůrci odkazují na podobnou mezeru, jako je v knižním příběhu. Novodobou adaptaci do tohoto porovnání nelze zahrnout, jelikož se jedná o první část, která neobsahuje dotyčné prázdné místo.

4.2. Kontinuita děje

Kontinuita děje knižní *Duny* je převážně lineární. Bývá to doloženo převážně událostmi, které se v kapitolách odehrávají, a časové rozmezí mezi kapitolami většinou není určeno. V některých případech se můžeme setkat s časovým zasazením ze strany vypravěče nebo z dialogu, jako tomu bylo v případě zmíněné dvouleté mezery nebo zde: „Paul si zvlhčil jazykem rty a v myšlenkách se vrátil o týden zpátky [...]“ (Herbert, 1965, s. 41). Takto je určeno časové rozmezí mezi první a třetí kapitolou, a zde také dochází k

retrospektivnímu doplnění informací, které v první kapitole nebyly. Dále je například zmíněno, že cesta z Caladanu na Arrakis trvá dlouho (Herbert, 1965, s. 58), ale samotná cesta je vynechána. Ve většině případů ale nezbyvá čtenáři než hádat, jak dlouhá doba mezi kapitolami uplynula. Zároveň jsou v knize kapitoly, u kterých se alespoň začátek odehrává dříve, než proběhla kapitola předchozí. U takových kapitol se dá následně předpokládat, že alespoň jejich část probíhá ve stejnou chvíli jako část kapitoly předchozí. V některých případech se z těchto důvodů může pořadí kapitol zdát arbitrární, jako v případě kapitol ve výcvikové místnosti, které jsem již zmínil. To je do jisté míry dokazováno i adaptacemi, které mají každá jiné pořadí těchto scén. Často v knižní *Duně* ani není jisté, zda se některé kapitoly dějí v tom pořadí, v jakém jsou do příběhu zasazeny, kvůli nedostatku informací, které by je spojovaly. Čtenáři ale nezbyvá než předpokládat, že ano. V adaptacích, které se přirozeně soustředí na nejdůležitější části děje, se tento efekt projevuje minimálně. Redukce použitého obsahu knihy dává filmařům možnost ztvárnit příběh v dynamice příčiny a následku jedné dějové linie. V obou adaptacích je příběh lineární. Nedochozí v nich k občasnému narušování kontinuity jako v knize. Pasáže, ve kterých se tak děje, buď nejsou využity, nebo jsou přetvořeny, aby do příběhu zapadaly plynule.

4.3. Časová reprezentace částí děje předlohy proti adaptacím

Zde bych se rád pozastavil u poměru rozložení děje v knize a jejích adaptacích. Přesto, že je *Duna* (2021) adaptací větší poloviny knihy, je zajímavé, že většina obsahu obou snímků je do určité míry srovnatelná. Děje se tak díky tendenci tvůrců *Duny* (1984) soustředit se převážně na první třetinu knihy. Pokud bychom se na toto rozložení děje soustředili čistě analyticky, jsem přesvědčen, že se toto tvrzení potvrdí. Samotný příběh knihy v mém vydání má 530 stran. Z toho se 59 stran textu odehrává na Caladanu, což představuje zhruba deset procent příběhu. Ve starší adaptaci se na Arrakis přesunou po čtyřiceti minutách, což tvoří skoro třetinu filmu bez titulků. V nové *Duně* docestují na Arrakis v 33. minutě, což představuje přibližně první šestinu filmu. I přes to, že je *Duna* (2021) první ze dvou částí, je již zde zřejmý výrazný nepoměr. Z toho vyplývá, jaký důraz klade starší film na několik úvodních kapitol knihy, společně se zasazením příběhu do kontextu, který je v *Duně* (1984) rozsáhlejší. Následně bych se chtěl odrazit od momentu prvního setkání hlavních postav se skupinou fremenů, kterým *Duna* (2021) končí, a v knize se konec této kapitoly vyskytuje na straně 320. Ekvivalent konce této kapitoly se v *Duně* (1984) objevuje přibližně v jedné hodině a třiceti minutách stopáže filmu. Ve výsledku potom zbývá přibližně čtyřicet minut pro zbytek knihy neboli zbylých 210 stran. Paradoxně je to tedy stejně, jako si tvůrci adaptace vyhradili pro část úvodní. Je toho dosaženo kombinací redukce příběhu na nejpodstatnější okolnosti a shrnutím informací za pomoci „montážních sekvencí“, které jsou popsány Seymourem Chatmanem takto: „Už dlouho se těší oblibě ‚montážní sekvence‘: sled záběrů ukazujících vybrané momenty nějaké události nebo sekvence událostí, obvykle spojené nepřerušovanou hudbou. Existuje samozřejmě řada méně uhlazených řešení, například trhající se kalendář vysvětlující data na plátně, hlas vypravěče.“ (Chatman, 2008, s. 71). Část *Duny* (1984) představujících těchto 210 stran před ztvárněním závěrečné bitvy s touto definicí

koresponduje, jelikož v ní tvůrci využívají jak hlasu vypravěče, tak sekvence událostí s nepřerušovanou hudbou. Tímto způsobem zároveň opodstatňují svou tendenci soustředit se v komparaci na části knihy a adaptací, které mají společné. I přes to, že rozsah *Duny (1984)* obsahuje celou knihu, je část tohoto rozsahu, která není společná s *Dunou (2021)*, velice redukována.

5. Prostor

5.1. Prostor knižní proti filmovému

Hlavní rozdíl mezi knižním a filmovým prostorem spočívá v jeho úplnosti. Popis prostoru v literatuře se často projevuje představením detailů, které mohou být v danou chvíli důležité pro příběh, avšak často se potýká s velkou mírou nedourčenosti. To popisuje Jiří Kudrnáč zde: „Intencí literárního autora je vybrat určité části prostoru příběhu, zbývající mezery musí čtenář dotvořit ve svém mentálním vizuálním obrazu.“ (Bubeníček, 2007, s. 209). V mnoha případech je tento popis spíše nástrojem k navození atmosféry prostředí nebo představení pocitů a názorů postav na prostor, v kterém se nacházejí. Rozsáhlost popisu prostoru v literatuře samozřejmě závisí na daném literárním díle, ale obecně platí, že se nemůže rovnat úplnosti prostoru filmového záběru (Bubeníček, 2007, s. 209). V kinematografii představuje prostor velmi důležitý faktor, převážně z toho důvodu, že je v díle všudypřítomný. Přestože i ve filmovém médiu dochází v případě prostoru k nedourčenosti, příběh se odehrává v jasně definovaných lokacích (Bordwell a Thompsonová, 2011, s. 124). Tato nedourčenost je převážně spojena s omezením záběru kamery, kdy nedourčené jsou ty prvky, které bychom si mohli domyslet mimo něj. Například pokud by v záběru scény byla pláž oříznuta hranou obrazu, divák si může domyslet, že pláž dále pokračuje mimo záběr. Z důvodu této úplnosti prostoru ve filmovém snímku je na jeho ztvárnění kladen mnohem větší důraz než v literatuře: „Kinematografie samozřejmě vyžaduje konkrétní místo (existující, vytvořené pro daný účel atd.), které má, je-li to intencí režiséra, shodné rysy s literární předlohou.“ (Bubeníček, 2007, s. 209). Pokud je ale prostor v literatuře převážně nedourčený, vzniká tím pro tvůrce adaptace nutnost prostor doplnit.

5.1.1. Prostor v knižní *Duně*

V knižní *Duně* bývá prostor převážně nepopsaný, a většinou je podmíněn spíše obecnými charakteristikami planety, na které se příběh odehrává, jejichž popis je například v případě Arrakis roztroušen po celé knize. Čtenář se tak postupně dozvídá podrobnosti o těchto charakteristikách. Na začátek je například zmíněno, že se jedná o planetu pokrytou pouštěmi a skalisky, na které je voda vzácná, ale postupně jsou přidávány další detaily. Ty zahrnují třeba zmínky o přítomné fauně, kde se nejedná jen o proslulé červy, ale třeba také určitý druh hlodavce nebo jestřába, kteří se přizpůsobili tamnímu prostředí, ale byli na planetu dopraveni člověkem, a tudíž se jedná o druhy srovnatelné s těmi, které známe dnes. Dále jsou zde zmínky o přítomné vegetaci, která je na tom podobně jako místní zvířata, například o kaktusech a podobných pouštních rostlinách. Tyto prostorové prvky mohou v určitých kapitolách souviset s jeho popisem, ale spíše slouží k rozvádění ekologického aspektu příběhu ve formě záhady nedostatku vody na Arrakis, kdy je naznačováno, že byl zaveden uměle. Oproti tomu planeta Caladan, na které příběh začíná, je pokryta rozsáhlými oceány, čímž je zaveden určitý kontrast mezi těmito dvěma světy. Tyto informace dodávají tvůrcům adaptací podklady, jak by mohlo

prostředí zmíněných míst vypadat, převážně z toho důvodu, že je možno srovnat tyto podmínky se skutečnými podmínkami na Zemi. Zároveň ale přibližují možnosti ztvárnění jiných prvků prostoru, jako například architektury na základě kultury, která v těchto podmínkách vznikla. Část tohoto procesu popsal režisér *Duny* (2021) Denis Villeneuve, který píše: [...] Jedním z aspektů, které miluji na knize, je myšlenka, že kniha je studii vlivu ekosystému na lidské bytosti, vše od povahy ekosystému přes lidmi vytvořená náboženství, techniky a (jejich) způsoby přežití, celá jejich kultura. Jsme výsledkem našeho prostředí a když chcete vědět o fremenech, stačí se podívat na poušť a ona vám sdělí informace o místních lidech [...]. (Vincent; Northrup, 2024) Pokud se přesuneme ke konkrétnějším popisům prostředí v knižní *Duně*, dají se najít jen zřídka. Například o již zmíněné výcvikové místnosti, v které se odehrávají tři kapitoly knihy, se dozvíme jen, že je to právě výcviková místnost. Samozřejmě se v knize objevují i důkladnější popisy prostoru, jako v případě deskripce Arrakénské vstupní haly na začátku strany 60, která slouží k představení architektury na Arrakis.

5.1.2. Prostor v adaptacích

Jak jsem již naznačil, tvůrci adaptací se při ztvárnění prostoru odrážejí převážně od ekosystémů planet popsanych v knize. V tomto ohledu působí adaptace velice věrně předloze, převážně z toho důvodu, že se jedná o podmínky, které jsou kritické pro fungování příběhu. Jediný rozdíl, kterého jsem si v tomto ohledu všiml, nastává v případě zobrazení zmíněné flory a fauny, která se na Arrakis vyskytuje mimo kultivaci (samozřejmě s výjimkou červa). V *Duně* (1984) nedochází k zobrazení žádného z těchto exemplářů. V *Duně* (2021) se divák seznámí s hlodavcem, fremeny nazývaným Muad'dib, po kterém si následně vybere přezdívku Paul. Zároveň si divák může všimnout několika seschlých keřů.



(*Duna*, 2021)

Tvůrci obou adaptací se na ekologický aspekt příběhu příliš nesoustředí, a tudíž mohlo dojít při tvorbě prostoru k rozhodnutí umocnit dojem nehostinnosti prostředí Arrakis. Dále bych se chtěl pozastavit u prostoru, který není ovlivněn popisem prostředí v knize a/nebo se s ním čtenář vůbec neseťká. Jedná se například o zobrazení imperátorova

trůnního sálu v *Duně* (1984). Je to jeden z prostorů, který je ztvárněn bez pomoci předlohy a nastoluje přístup, jakým tvůrci původní adaptace k prostoru přistupovali.



(*Duna*, 1984)

Jak je vidět na obrázku, jedná se o prostor, který bych popsal jako extravagantní, ornamentální a složitý. To jsou prvky, o kterých by se dalo říct, že jsou pro takovou místnost vhodné. Zároveň se ale místnost nezdá být moc velká, jak by mohl divák očekávat, a to je navíc umocněno tím, jak je v sále rušno. Scéna je plná pomocných postav, které v samotném příběhu nehrají roli, a které jsou oblečeny rozdílných a výstředních kostýmech. Výsledkem je následně prostor velice složitý a přeplněný. Divák zde pak může být uveden do rozpaků, protože není zřejmé, na co by se měl v danou chvíli soustředit v omezeném čase, který na prohlédnutí dané scény má. Jak už jsem naznačil, tyto prostorové prvky jsou do jisté míry konsistentní v průběhu celé této adaptace. Přidám zde několik dalších příkladů, abych toto tvrzení dokázal.



(*Duna*, 1984)

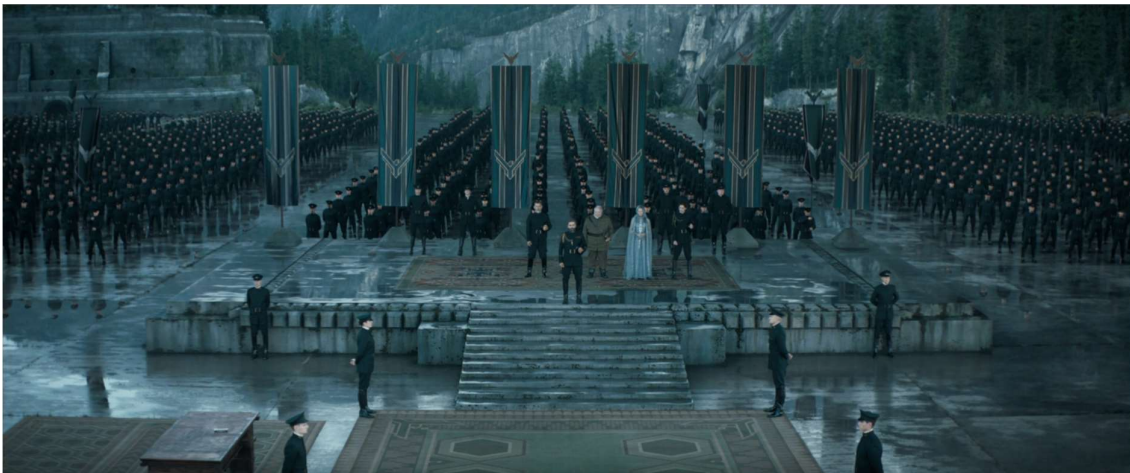
Zde se znovu projevují již popsané prvky z předchozího příkladu. Zároveň je nutno podotknout, že jsem záměrně vybral snímky, které pohlížejí na prostor z větší dálky a tím pádem nám dovolí spatřit měřítko zobrazených prostor v poměru k přítomným

postavám. Obecně je *Duna (1984)* natáčena spíše „na tělo“. Jinak řečeno bývá kamera často velice blízko postavám a tím pádem je omezen jak význam prostoru, pro který nezbyvá v záběru místo, tak zmíněná prostorová škála.



(*Duna, 1984*)

Ve všech těchto ohledech vytváří *Duna (2021)* ke všem těmto aspektům prostoru přímý kontrast. Estetika prostor v této adaptaci je mnohem více střídmá a místnosti se s ohledem na starší adaptaci se mohou jevit až prázdné. Prostor tak dosahuje spíše praktického rázu a tím pádem se jeví (poněkud příhodně) i jako moderní. Záběry v tomto snímku nejsou tak často zaměřeny detailně na postavy, a to dává prostoru možnost se ve snímku více projevit. Některé záběry jsou opravdu široké a tím je dán zřetel na větší měřítko prostorových prvků oproti člověku. Takto je zároveň docíleno uspořádanosti scén, kdy prostor doplňuje probíhající okolnosti příběhu, namísto aby se s dějem přetahoval o divákovu pozornost.



(*Duna, 2021*)

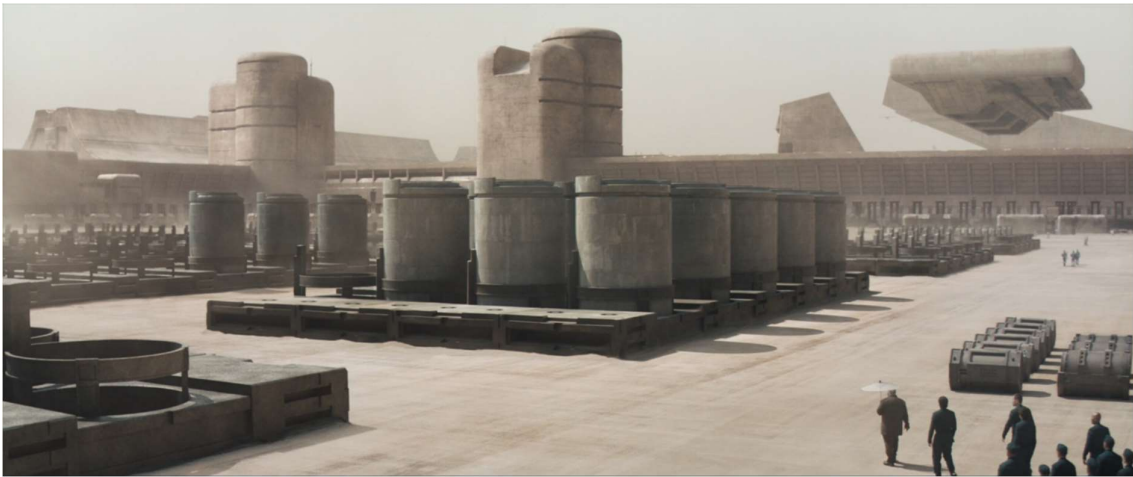
Zde můžeme vidět příklad jedné ze složitějších scén *Duny (2021)*, ceremonie předání Arrakis protagonistům. Jako ve scéně v trůním sále starší adaptace se zde nachází velký počet postav, což je pro novodobou *Dunu* spíše výjimka. Důvod proč se zde prostor

nezdá být tak rušivý je zapříčiněn převážně symetričností záběru ve spojení s tím, že se většina okolních prvků prostoru opakuje. Zároveň k tomu jsou hlavní postavy přímo ve středu záběru, rozlišitelné rozdílnými kostýmy a jejich hlouček symetrii záběru mírně narušuje. Těmito způsoby na sebe ihned přitáhnou divákovu pozornost.

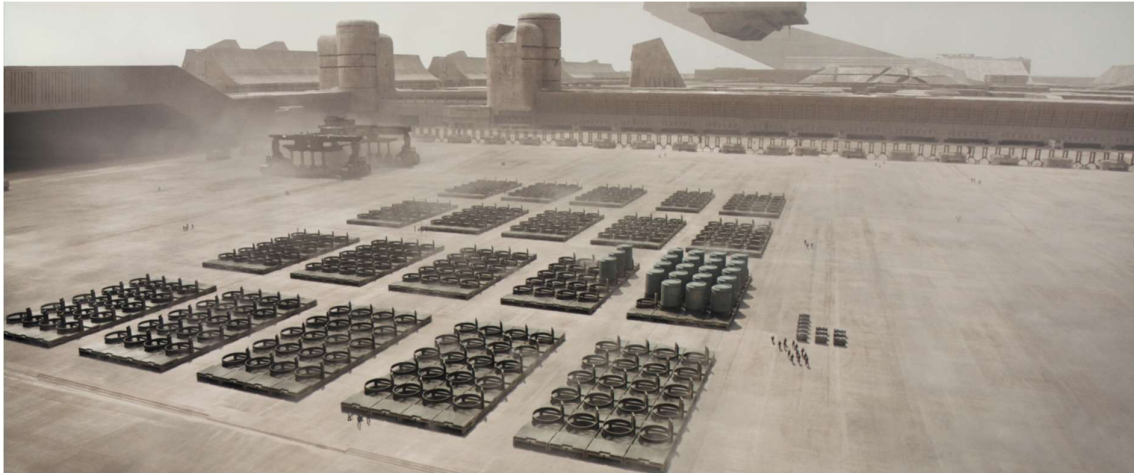


(Duna, 2021)

Zde je příklad přímo simplistického přístupu k prostoru, kdy je zřetelný důraz převážně na velikost místnosti, ve které se scéna odehrává. Tímto způsobem tvůrci ztvárňují pocit velkoleposti, který starší adaptace vytvářela složitou výzdobou.



(Duna, 2021)



(*Duna*, 2021)

Nakonec přímo ohromující snímky jako příklad ztvárnění velikosti prostoru v novodobé adaptaci. K jejich vytvoření mohlo bezpochyby dojít jen za předpokladu současných kinematografických technologií, a tudíž si *Duna* (1984) nemohla dovolit zobrazit prostor v podobném měřítku. V tomto případě jsem přidal obrázky dva, protože je zajímavé, že v záběru druhém je zřejmé, že se jedná o skutečné herce, ale v prvním není zřejmé, zda nebyly postavy animovány.

Závěr

Cílem této práce bylo zamyslet se nad převoditelností spojené s adaptováním Herbertovi knižní *Duny* do filmového média a využít tato díla jako příklad pro problematiku převoditelnosti literatury do filmového média. Pravděpodobně by se tato díla dala komparovat mnohem podrobněji, ale mě šlo spíše o snahu předvést proces adaptování pomocí mnou vybraných příkladů z nich. Otázka převoditelnosti knižní *Duny* se pojí převážně s komplexitou, kterou se Herbertova kniha vyznačuje. Ta se projevuje pojetím příběhu, převážně ve formě konverzací různých postav, oproti popisu událostí, navíc s přidáním interním monologem, dále velkým množstvím příběhových linií a témat, na které se zaměřují a množstvím postav s vlastními cíli a přesvědčením. Často se v příběhu setkáváme s neurčitými nebo dlouhými časovými skoky. Obecně je pak rozsah obsahu knihy moc objemný na to, aby byl ve filmovém provedení zpracován ve své úplnosti, jak také dokazují adaptace. Tvůrci adaptací se k těmto problémům staví různě, avšak je zřejmé, že určité tendence jsou při převádění knihy na film rozeznatelné. Jedná se například o tendenci ztvárnit z příběhu knihy převážně jen ty okolnosti, které jsou kritické pro fungování hlavní příběhové linie. Další je snaha ztvárnit vizuálním způsobem vše, co se tak ztvárnit dá. S tím se pojí výběr použitého obsahu knihy, kdy je možno rozeznat tendenci použít vše, co je možno převést nebo nahradit obrazovou složkou filmu. Cílem je pak zajistit rozeznatelnost příběhu knihy v adaptaci společně s udržení jeho zábavnosti v rámci filmového média. S tím souvisí problematika recepce adaptace na základě její kvality jako filmu, ale zároveň jako adaptace.

Nutno připomenout že popularita nebo prestiž předlohy je jeden z hlavních důvodů pro vznik adaptace. Z toho důvodu je rozpoznatelná snaha tvůrců adaptací zachovat, řekněme alespoň atmosféru nebo ducha předlohy. Není žádným tajemstvím, že *Duna* (1984) nebyla tehdejší publikem přijata vlídně. Sám její režisér se v rozhovoru nechal slyšet, že je to jeho jediný snímek, kterého vyložene lituje. Důvodů pro to mohou být různé, ale jako jeden z nejdůležitějších bych uvedl právě nevystihnutou atmosféru knižní *Duny*. Herbert napsal velice seriózní příběh, plný intrik, přetvářky a války. Společně s problematikou politiky, vykořisťování zdrojů a ekologie se jedná o komplikovaný narativ, jehož hodnoty se tvůrcům *Duny* (1984) nepodařilo dostát.

Oproti tomu *Duna* (2021), společně s pokračováním *Duna: Část druhá* (2024), byla dnešním publikem přijata velice pozitivně. Samozřejmě je také důvodem, že samotný film má vysokou kvalitu čistě z kinematografického hlediska. Novější snímek je ale výstižný i jako adaptace. Tvůrcům se podařilo ztvárnit atmosféru předlohy do přinejmenším uspokojivé míry. V některých ohledech jim samozřejmě dopomohl technologický pokrok spojený s časovým rozmezím 37 let, ale v jiných ohledech se jedná jen o správné přenesení a interpretaci příběhu do filmového média. *Duna* (1984) nepochybně také hrála svou roli v přípravě scénáře a zpracování nové adaptace, kdy pomohla tvůrcům *Duny* (2021) rozpoznat, co by mohlo fungovat, a co ne. Každopádně je

dnes jejich úspěch senzací, která oživila napůl zapomenutý fikční svět a příběh s ním spojený.

Filmografie

Duna [Dune] [film]. Režie David LYNCH. USA / Itálie, 1984.

Duna [Dune] [film]. Režie Denis VILLENEUVE. USA, 2021.

Primární literatura

HERBERT, Frank. *Duna*. Přeložili Jindřich SMÉKAL a Karel BLAŽEK. Praha: Baronet, 2016. ISBN 978-80-269-0517-2.

Odborné zdroje

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

BUBENÍČEK, Petr. Filmová adaptace. *Iluminace*, č. 1, 2010, s. 5-20. Praha: Národní filmový archiv, 2010, 176 s. ISBN 978-80-7004-137-6.

BUBENÍČEK, Petr. *Mezi slovem a obrazem: teorie a praxe filmové adaptace literárního díla*. Disertační práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. 2007. Dostupné z: <https://theses.cz/id/blm30h/>.

CHATMAN, Seymour Benjamin. *Dohodnuté termíny: rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000. ISBN 80-244-0175-4.

CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008. ISBN 978-80-7294-260-2.

HELMAN, Alicja. Tvořivá zrada. Filmové adaptace literárních děl. In: *Tvořivé zrady: současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře: sborník filmové teorie 3*. Praha: Národní filmový archiv, 2005, s. 125-144. ISBN 8070041196.

HUTCHEON, Linda. *Teória adaptácie*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2012. ISBN 978-80-7460-027-2.

KOKEŠ, Radomír D. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. ISBN 978-80-210-7756-0.

RIMMON-KENAN, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Brno: Host, 2001. ISBN 80-7294-004-X.

Ostatní zdroje

Interview s Davidem LYNCHM, režisérem *Duny* (1984). KGSM MediaCache. Itálie, publikován 7. 1. 2021. Relevantní část dostupná z:

<https://www.youtube.com/watch?v=JLE7DZrzik0>. Celý rozhovor dostupný z:

https://www.youtube.com/watch?v=_6koYFk6jIA. [citováno 2024-5-23]

KURCHAK, Sarah. *Why Filmmakers From David Lynch to Denis Villeneuve Have Struggled to Adapt Dune*. Online. Time, 20. 10. 2021. Dostupné z:

<https://time.com/6108404/dune-adaptations/>. [citováno 2024-1-20]

MAXANCE, Vincent a NORTHRUP, Ryan. *Dune 2: Why The Harkonnen Planet Is Black & White Explained By Denis Villeneuve*. Online. ScreenRant, 4. 3. 2024. Dostupné z:

<https://screenrant.com/dune-2-giedi-prime-black-white-why-denis-villeneuve/>.

[citováno 2024-4-20]