

**Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**2020**

**Hana Šormová**

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Adaptace komiksu:  
Analýza filmu *Ghost World* (2001) a  
jeho komiksově předlohy**

Hana Šormová

**Katedra divadelních a filmových studií**

Vedoucí práce: Mgr. Milan Hain, Ph.D.

Studijní program: Televizní a rozhlasová studia – Filmová  
studia

Olomouc 2020

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Adaptace komiksu: Analýza filmu Ghost World (2001) a jeho komiksově předlohy* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Ráda bych touto cestou vyjádřila poděkování Mgr. Milanu Hainovi, Ph.D. za jeho cenné rady a připomínky při vedení mé bakalářské práce.

# Obsah

<b>Úvod</b> .....	<b>5</b>
<b>1. Vyhodnocení literatury</b> .....	<b>7</b>
1.1. Předmětná literatura.....	7
1.2. Metodologická literatura.....	9
<b>2. Metodologie</b> .....	<b>11</b>
<b>3. Společensko-historický kontext</b> .....	<b>21</b>
3.1. Terry Zwigoff .....	22
3.2. Daniel Clowes .....	23
3.3. Alternativní komiks .....	25
<b>4. Transfer</b> .....	<b>27</b>
4.1. Narativ .....	27
4.1.1. <i>Narativní struktura komiksu</i> .....	29
4.1.2. <i>Narativní struktura filmu</i> .....	32
4.1.3. <i>Srovnání filmu a komiksu</i> .....	35
4.2. Postavy .....	41
<b>5. Vlastní adaptace</b> .....	<b>47</b>
5.1. Kinematografické kódy .....	47
5.2. Zvukové kódy .....	50
<b>6. Vizuální kódy</b> .....	<b>53</b>
6.1. Práce s barvami.....	53
6.2. Mizanscéna .....	55
<b>Závěr</b> .....	<b>60</b>
<b>Seznam pramenů a literatury</b> .....	<b>63</b>
<b>Seznam obrázků</b> .....	<b>67</b>

## Úvod

Tato práce se bude zabývat komparativní analýzou komiksu *Ghost World* a jeho stejnojmenné filmové adaptace z roku 2001. Autorem komiksu je známý komiksový autor Daniel Clowes. Na filmové adaptaci spolupracoval spolu s režisérem Terry Zwigoffem. Obsahem práce bude komparace obou děl se zaměřením na proces adaptace a způsoby, jakými Clowes se Zwigoffem text pro účely filmového zpracování upravili. Cílem není porovnání textů na základě věrnosti, ale zkoumání specifického procesu adaptace komiksu. Výsledkem tak bude komplexní analýza filmu i jeho předlohy se zastoupením všech prvků, kterými se museli tvůrci v procesu adaptace zabývat.

Po pečlivém prostudování obou textů jsem se, oproti původnímu záměru soustředit se na adaptaci vizuálního zpracování, rozhodla svou pozornost zaměřit především na porovnání narativní struktury a analýzu úprav a změn, ke kterým v procesu adaptace v narativu došlo. Jedná se o složku, u které došlo k největším změnám, přestože k nim tvůrci nebyli mediální formou nuceni. Narativ tak v tomto případě nabízí největší prostor k analýze včetně důvodů, proč tvůrci k jeho změnám přistoupili.

Využitá metodologie čerpá ze studií, které se zabývají konkrétně komiksovými adaptacemi. Žádná z nich ale nenabízí tak komplexní metodologii, podle které by bylo možné v analýze postupovat, metodologie práce je tak založená na teorii literární adaptace Briana McFarlana. Kvůli odlišnostem *Ghost World* od superhrdinských filmů nevychází práce do takové míry, na rozdíl od původních očekávání, z knihy Liama Burka *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*.<sup>1</sup> Burke se v ní detailně věnuje téměř výhradně superhrdinským komiksovým filmům a pro analýzu alternativního komiksu je tak řada uvedených informací nerelevantních. Všechny metodologické zdroje detailně představuji v kapitole věnované metodologické literatuře. Ta je spolu s předmětnou

---

<sup>1</sup> BURKE, Liam. *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Leading Genre*. Jackson: University Press of Mississippi, 2015.

literaturou, metodologií včetně historie oboru adaptačních studií a společensko-historického kontextu představena v teoretické části práce. Samotná analytická část se pak zaměřuje na jednotlivé složky děl, které rozdělují dle McFarlanovy metodologie na transfer a vlastní adaptaci.

Samostatnou kapitolu věnuji vizuálním kódům, jejichž postavení je v rámci komiksových adaptací specifické a rozhodla jsem se tak nezařadit je ani do jedné z McFarlanových kategorií. Při psaní práce jsem pracovala výhradně s původní jazykovou verzí jak filmu, tak komiksové předlohy. Přestože film a před nedávnem i komiks byly přeloženy do češtiny, rozhodla jsem se pracovat s originálním znění kvůli deformacím a modifikacím, ke kterým může v rámci překladu dojít a kterých jsem se snažila vyvarovat. V celé práci tak využívám i anglických názvů pro oba texty, přestože v České republice byl film uveden jako *Přízračný svět*.

Toto konkrétní téma jsem si vybrala proto, že práci Daniela Clowese sleduji delší dobu a z jeho tvorby jsem již dříve četla grafický román *Dívka jménem Patience*. Zároveň mě fascinují komiksové adaptace a jejich současná popularita. *Ghost World* mě v tomto ohledu zaujal jako zástupce alternativních komiksů, které narozdíl od mainstreamových superhrdinských komiksů a jejich adaptací unikají jak zájmu diváků, tak filmových teoretiků. Tato práce by tak svým specifickým zaměřením mohla sloužit i jako rozšíření malého počtu odborných prací věnujících se adaptacím alternativních komiksů v českém prostředí.

# 1. Vyhodnocení literatury

## 1.1. Předmětná literatura

Většina odborných prací, které se zabývají *Ghost World*, analyzuje buď filmovou adaptaci nebo její komiksovou předlohu. Žádná odborná práce se komplexně nezabývá procesem adaptace této konkrétní látky, přestože v řadě odborných textů je *Ghost World* zmiňován jako ukázkový příklad určitých jevů typických pro komiksovou adaptaci. Liam Burke ve své knize *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*<sup>2</sup> několikrát zmiňuje *Ghost World* jako oceňovaného představitele filmových adaptací grafického románu a alternativního komiksu a jako protipól k superhrdinským filmovým adaptacím. Matthew McAllister, Ian Gordon a Mark Jancovic ve svém článku „Block Buster Art House: Meets Superhero Comic, or Meets Graphic Novel?: The Contradictory Relationship between Film and Comic Art Ghost World“<sup>3</sup> zmiňují *Ghost World* jako příklad alternativního teenage filmu a protipólu klasických hollywoodských teenage filmů. Henry Pratt ve své studii „Making Comics into Film“<sup>4</sup> zmiňuje *Ghost World* kromě jiného i jako příklad komiksu, u kterého není pro účely adaptace tak podstatný rozdíl v čase projekce a četby, protože je poměrně krátký. Pratt také uvádí *Ghost World* jako příklad komiksovou adaptaci, která výrazně změnila narativní strukturu předlohy, čemuž se moje práce důkladně věnuje v kapitole „Narativ“.

Texty, které se věnují fenoménu *Ghost World* přímo, se zpravidla zaměřují na jeho jednu konkrétní složku jako například postavy, nebo film zkoumají ze sociálně-psychologického hlediska. Studie Martina J. Flanagana „Teen trajectories in Spider-man and Ghost World“<sup>5</sup> se věnuje žánru teenage filmů a formě, jakým je tento žánr

---

<sup>2</sup> BURKE, *The Comic Book Film Adaptation*.

<sup>3</sup> GORDON, Ian, JANCOVICH, Mark & MCALLISTER, Matthew. Block Buster Art House: Meets Superhero Comic, or Meets Graphic Novel?: The Contradictory Relationship between Film and Comic Art. *Journal of Popular Film and Television*. 2006, vol. 34, no. 3, s. 108–115.

<sup>4</sup> PRATT, Henry John. Making Comics into Film. In: MESKIN, Aaron, COOK, Roy T. *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Malden a Oxford: Wiley Blackwell, 2006, s. 147–164.

<sup>5</sup> FLANAGAN, Martin J. Teen trajectories in Spider-man and Ghost World. In: GORDON, Ian, JANCOVICH, Mark a MCALLISTER, Matthew P. *Film and comic books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007, s. 137–159.



uchopen ve filmech *Ghost World* a *Spider-man* (2002). Flanagan porovnává způsob, jakým je proces dospívání v obou filmech prezentován a dochází k závěru, že se tolik neliší, přestože se jedná o naprosto odlišné žánry v rámci komiksových adaptací. Oba filmy stojí na propojení komiksového narativu s dospíváním a v obou filmech je zásadním bodem pro narativ absolvování střední školy. Liší se ovšem v symbolickém pojetí dospívání, které je ve *Spider-manovi* prezentováno jako příběh o původu schopností hlavního hrdiny, ale zároveň jako jeden z klasických zobrazení dospívání. Zatímco *Ghost World* Flanagan charakterizuje jako ironické zpracování klasické prezentace dospívání v pop-kultuře, využívá a ironizuje klíšé typická pro pop-kulturní reprezentaci teenagerů a kritizuje americkou pozdně kapitalistickou společnost.

Tuto myšlenku rozvíjí i Henry A. Giroux ve svých studiích „Teen Girls' Resistance and the Disappearing Social in *Ghost World*“<sup>6</sup> a „Neoliberalism and the Disappearance of the Social in *Ghost World*“.<sup>7</sup> Giroux *Ghost World* uvádí do kontextu neoliberální americké společnosti po 11. září 2001 a vyzdvihuje odvahu jeho hrdinek protestovat proti systému. Jedná se podle něj o jeden z mála filmů, který explicitně kritizuje nedostatek příležitostí pro mladé lidi v USA a zároveň zobrazuje reálné problémy, kterým musí dospívající čelit, jako je nezaměstnanost, chudoba a nejistá budoucnost. Více než na analýzu samotného filmu se Giroux zaměřuje na charakterizaci sociopolitické situace a roli, jakou v *Ghost World* hraje. Ideologický podtext obou textů (jak předlohy, tak adaptace) moje práce nezkoumá tak detailně, protože se nejedná o její hlavní záměr, věnuji se mu průběžně ve všech kapitolách analytické části práce a především pak v kapitole „Narativ“.

Podobně jako Martin Flanagan přistupuje ke *Ghost World* i Radomír Szajter ve své diplomové práci *Téma dospívání v moderním komiksu*.<sup>8</sup> Szajter na příkladu sedmi komiksů včetně *Ghost World* zkoumá reprezentaci dospívání. *Ghost World*

---

<sup>6</sup> GIROUX, Henry. Teen Girls' Resistance and the Disappearing Social in *Ghost World*. *Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*. 2002, vol. 24, no. 4, s. 283–304.

<sup>7</sup> GIROUX, Henry. Neoliberalism nad Disappearance of the Social in *Ghost World*. *Third Text*. 2003, vol. 17, no. 2, s. 151–161.

<sup>8</sup> SZAJTER, Radomír. *Téma dospívání v moderním komiksu*. Praha, 2017. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra žurnalistiky. Vedoucí diplomové práce PhDr. Jana Čeňková, PhD.

spolu s komiksem *Locas* Jameiho Hernandeze využívá jako příklad komiksu, jehož hlavními postavami jsou dospívající dívky a ve kterých se řeší otázka ženství a feminizmu. Zaměřuje se pouze na komiksovou předlohu, což pro moji práci není tak relativní, vzhledem k tomu, že ta se zaměřuje na analýzu předlohy, tak filmové adaptace. Szajter interpretuje *Ghost World* jako reflexi dospívání generace X v 90. letech typické postpopkulturní apatii a pseudointelektuálním chováním.<sup>9</sup> Soustředí se především na rozbor postav a intertextuálních odkazů.

Studie Jasona Sperba „Ghost without a Machine: Enid's Anxiety of Depth(lessness) in Terry Zwigoff's *Ghost World*“<sup>10</sup>, která v roce 2004 vyšla v časopise *Quarterly Review of Film and Video* se zabývá původem názvu *Ghost World* a jeho významem ve filmu a zároveň postavou Enid. Sperb tvrdí, že Enid po skončení střední školy hledá svou vlastní identitu, čímž odůvodňuje změny v jejím chování a vzhledu. Sperb *Ghost World* interpretuje jako kritiku americké spotřební společnosti a Enid jako element, který se této společnosti nechce podřídít a který se neustále snaží i v tak komerčním prostředí najít určitou hloubku. K této myšlence se dostanu v kapitole zaměřující se na postavy.

Většina odborných prací alespoň částečně zabývajících se filmem nebo komiksem *Ghost World* zmiňuje jeho ideologický podtext. Kritika americké pozdně-kapitalistické společnosti, hlavní postavy, které mají potřebu se od této společnosti odlišit, ale nakonec rezignují, nedostatek příležitostí a možností pro mladé Američany, to jsou motivy, které se v odborných textech opakují a které teoretici vnímají jako hlavní symptomatické významy textu. Cílem této práce je sice analýza procesu adaptace, ale těmto tématům se práce věnuje také v souvislosti s analýzou jednotlivých složek.

## 1.2. Metodologická literatura

Analytická část práce se, kvůli nedostatku teoretických textů věnujících se výhradně komiksovým adaptacím, opírá o metodologii literární adaptace Briana

---

<sup>9</sup> SZAJTER, *Téma dospívání v moderním komiksu*, s. 33.

<sup>10</sup> SPERB, Jason. Ghost without a Machine: Enid's Anxiety of Depth(lessness) in Terry Zwigoff's *Ghost World*. *Quarterly Review of Film and Video*. 2004, vol. 21, no. 3, s. 209–217.

McFarlana.<sup>11</sup> Ke specifikaci adaptace komiksu pak využívá další prameny, zaměřené na postliterární adaptace a komiks.

Z *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation* práce přebírá metodologii komparativní analýzy a především terminologii. Brian McFarlane v ní jako jeden z prvních představuje komplexní metodologii pro zkoumání procesu adaptace: věnuje se problematice kritéria věrnosti, definuje adaptaci a představuje termíny jako transfer a vlastní adaptace, distribuční a integrační funkce, nebo informanty a indicie. Český překlad těchto termínů čerpám ze studie Jany Bebárové *Oslava nespoutaného mládí: Krškovy filmové adaptace děl Fráni Šrámka*.<sup>12</sup>

Kniha Thomase Leitcha *Film Adaptation & Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*,<sup>13</sup> se věnuje jak klasickým literárním adaptacím, tak adaptacím neliterárním. Z kapitoly *Postliterary Adaptation* práce čerpá definici postliterární adaptace, její znaky a příklady jak v současném filmu, tak v historii umění. Z kapitoly *Streaming Pictures* poté postup adaptace ilustrovaných knih a komiksů a problémy, které tento druh adaptací může přinést.

V neposlední řadě je metodologickým zdrojem pro tuto práci kniha Liama Burka *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Leading Genre*,<sup>14</sup> která se jako jedna z mála odborných publikací zaměřuje na filmové adaptace komiksu. Přestože mým původním záměrem bylo použít tuto knihu jako ústřední zdroj pro metodologii práce, po jejím prostudování jsem se rozhodla ji takto nevyužít. Kniha pojednává téměř výhradně o superhrdinských komiksech a nenabízí komplexní metodologii, na které by bylo možné postavit analýzu procesu adaptace, která je cílem této práce. Z knihy budu čerpat informace týkající se komiksového vizuálu a narativu a jejich úpravě pro potřeby filmové formy.

---

<sup>11</sup> MCFARLANE, Brian. *Novel to Film : An Introduction to the Theory of Adaptation*. New York: Oxford University Press, 1996.

<sup>12</sup> BEBÁROVÁ, Jana. Oslava nespoutaného mládí: Krškovy filmové adaptace děl Fráni Šrámka. In: HAIN, Milan a CYROŇ, Milan. *Osudová Osamělost: Obrisy filmové a literární tvorby Václava Kršky*. Casablanca, 2016, s. 183–206.

<sup>13</sup> LEITCH, Thomas. *Film Adaptation & Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2007.

<sup>14</sup> BURKE, Liam. *The Comic Book Film Adaptation*.

## 2. Metodologie

Východiskem pro metodologickou část práce je obor adaptační studia, který vznikl jako podobor filmové a literární vědy a ve své podstatě se zabývá filmovými adaptacemi literárních děl, především románů. Jak uvádí Brian McFarlane ve své knize *Novel to Film*,<sup>15</sup> literární zdroje byly filmaři využívány od dob rané kinematografie, kdy se film etabloval jako většinou narativní médium. Literatura byla dobově považována za vrchol narativní tvorby a spolu s divadlem jediným médiem, které zpracovávalo fikční příběhy. Literatura se tak přirozeně stala hlavním zdrojem pro rané filmaře, kteří se spíše než na tvorbu původního syžetu a způsob vyprávění soustředili na vizuální a technickou stránku filmů.

Přestože filmová studia musela investovat do odkupu autorských práv ke zfilmování daného textu, produkce literárních adaptací nebyla tak riskantní jako vývoj originálního scénáře: využívali ověřené příběhy a postavy, a očekávali, že respektu a popularity dosažených v médiu literatury dosáhnou u daného díla i převedením do filmové podoby. Literární adaptace se staly populárními natolik, že adaptace patří mezi nejúspěšnější filmy historie. Z celkového počtu devadesáti jedna Oscary oceněných filmů v kategorii Nejlepší film je padesát jedna literárních a divadelních adaptací.<sup>16</sup> Úspěšnost literárních adaptací dokládá i žebříček Top Lifetime Adjusted Grosses<sup>17</sup> nejvýdělečnějších filmů všech dob dle počtu prodaných vstupenek a přepočítání výdělku dle průměrné ceny vstupenky v roce 2019. Na prvním i třetím místě žebříčku se umístily adaptace, v první desítce jich je dokonce sedm. Kinematografie je bezesporu ovlivněna literaturou, ale i moderní literatura je a byla ovlivněna filmem. Příkladem může být literární modernistická metoda „proudu vědomí“, která byla ovlivněna montáží Sergeje M. Ejzenštejna.<sup>18</sup> Ve vztahu literatury

---

<sup>15</sup> MCFARLANE, *Novel to Film*, s. 6.

<sup>16</sup> The Official Academy Awards® Database. In: *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* [online] [cit. 10.12.2019]. Dostupné z: <http://www.awardsdatabase.oscars.org/>

<sup>17</sup> Top Lifetime Adjusted Grosses. In: *BoxOfficeMojo.com by IMDbPro – an IMDb company* [online]. [cit. 11.12.2019]. Dostupné z: [https://www.boxofficemojo.com/chart/top\\_lifetime\\_gross\\_adjusted/?adjust\\_gross\\_to=2019](https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross_adjusted/?adjust_gross_to=2019)

<sup>18</sup> MCFARLANE, *Novel to Film*, s. 5.

a filmu tak dochází k remediaci,<sup>19</sup> což částečně vyvrací předsudek o nižším postavení filmu vůči literatuře.

### KRITÉRIUM VĚRNOSTI

Jak zmiňuje McFarlane, i přes vysokou popularitu adaptací v Hollywoodu, mezi diváky, ale i kritiky a teoretiky, zkoumání samotného procesu adaptace se do 90. let téměř nikdo nevěnoval.<sup>20</sup> Hlavním teoretickým rámcem pro výzkum adaptací bylo kritérium věrnosti a hodnocení kvality filmu na základě přesnosti zpracování literární předlohy, což bylo částečně způsobeno vnímáním literatury jako respektovanějšího média a zároveň tím, že daný literární text byl první a tudíž byl považován za jediné správné podání příběhu, jeho postav a prostředí. Proti posuzování filmových adaptací na základě kritéria věrnosti se sice už v padesátých letech vyjádřil filmový teoretik George Bluestone v knize *Novels into Film* a další teoretici adaptačních studií jako Keith Cohen a Alan Spiegel ho následovali, v diskurzu odborné veřejnosti ale kritérium věrnosti přetrvalo.<sup>21</sup>

Stejně jako McFarlane i tato práce se od kritéria věrnosti distancuje. Divácký úspěch adaptací je založen na zvědavosti publika. Diváci chtějí vidět, jak si filmaři poradili s převedením jim známého literárního textu do filmu. Během čtení románu si, dle McFarlana,<sup>22</sup> čtenář vytváří svůj mentální obraz prostředí a postav zobrazených v příběhu. Divák pak do kina jde za účelem porovnání svého mentálního obrazu s fantazií filmaře, podle které je film natočen. Věrnost jako hodnotící a výzkumné kritérium je dle McFarlana nesmyslná proto, že není možné, aby fantazie filmaře a tedy i výsledný film odpovídal mentálnímu obrazu každého čtenáře. Interpretace literárního textu je subjektivní a interpretace jednotlivých čtenářů se od sebe liší. Během adaptování filmař pracuje pouze se svou vlastní interpretací, kterou divák nemusí považovat za věrnou té své a tím pádem ani předloze. Divák tak film hodnotí

---

<sup>19</sup> Remediace je proces, ve kterém se nové a staré médium navzájem ovlivňují a přejímají jedno z druhého určité elementy. (LISTER, Martin. *New Media: A Critical Introduction*. Londýn: Routledge, 2003, s. 47.)

<sup>20</sup> McFARLANE, *Novel to Film*, s. 3.

<sup>21</sup> LEITCH, Thomas, FONIOKOVÁ, Zuzana. Adaptační studia dnes a zítra. *Česká Literatura* [online]. 2013, roč. 61, č. 3, s. 255.

<sup>22</sup> McFARLANE, *Novel to Film*, s. 7.

negativně pouze na základě nenaplnění svého očekávání a odklonu od literární předlohy.<sup>23</sup> V případě komiksu sice čtenář konzumuje vizuální obraz, který je mu ve formě ilustrací předkládán, musí si ale stále vytvářet i mentální obraz, ve kterém ilustrace uvádí do pohybu a přidává k nim zvuk. Čtenář komiksů tak může být stejně jako čtenář románů s adaptací nespokojen z důvodů odlišné interpretace. V případě komiksu je kritérium věrnosti také podmíněno specifickým fandomem, který je sice poměrně úzký, ale na adaptace velmi háklivý a preferující komiksové médium před tím filmovým. Povědomí o komiksových předlohách je mimo fandomy poměrně nízké,<sup>24</sup> na rozdíl od klasických literárních děl komiksy nejsou součástí výuky. Masové publikum, které stojí za úspěchem komiksových adaptací, tak jejich předlohy často nezná a nemůže tak film hodnotit na základě kritéria věrnosti.<sup>25</sup>

#### POSTLITERÁRNÍ ADAPTACE

Adaptace komiksů patří do kategorie tzv. postliterárních adaptací. Tento termín vznikl v rámci adaptačních studií v 90. letech. Spolu se změnou paradigmatu a kritikou kritéria věrnosti se filmoví kritikové začali zabývat i adaptacemi jiných textů než klasických literárních.<sup>26</sup> Termín bylo nutné zavést i vzhledem k vzrůstající popularitě postliterárních adaptací v Hollywoodu i mezi diváky a vzhledem k příchodu nových médií, které se staly předlohou řady adaptací. Jmenovat můžeme adaptace videoher jako *Street Fighter* (1994) nebo *Mortal Kombat* (1995). Postliterárním adaptacím se věnuje kapitola knihy Thomase Leitcha *Film Adaptation & Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*.<sup>27</sup> Leitch mezi postliterární adaptace řadí adaptace textů, které spadají do kategorie neliterárních, případně i nenarativních textů. Uvádí příklady adaptací komiksů, komiksových stripů, deskových her, komediálních stand-upů, videoher. Zjednodušeně řečeno se jedná o všechny adaptace, jejichž předloha není román nebo

---

<sup>23</sup> MCFARLANE, *Novel to Film*, s. 9–10.

<sup>24</sup> RAE, Neil, GREY, Jonathan. *When Gen-X Met The X-Men: Retextualizing Comic Book Film Reception*. In: GORDON, Ian et al. *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007, s. 86–100.

<sup>25</sup> BURKE, *The Comic Book Film Adaptation*, s.86–88.

<sup>26</sup> LEITCH, *Film Adaptation & Its Discontents*, s. 258.

<sup>27</sup> Tamtéž, s. 257–279.

divadelní hra.<sup>28</sup> Leitch zmiňuje problém opomíjení takových adaptací teoretiky a kritiky z důvodu kanonické povahy literatury jako vyššího žánru a zdánlivé nutnosti adaptovat pouze médium, které je považováno za kulturně cennější než film. Tento problém se prohlubuje u adaptací, které vychází z nenarativních textů, jako např. filmová série *Piráti z Karibiku* (2003), která vychází ze stejnojmenné atrakce v Disneylandu,<sup>29</sup> nebo film *Clue* (1986), jehož předlohou je desková hra.<sup>30</sup> Tyto adaptace jsou odmítány z důvodu narativního předsudku, který předpokládá, že hlavní ingrediencí dobrého filmu je dobrý příběh.<sup>31</sup>

Leitch tento přístup rozvrací tvrzením, že se jedná pouze o novodobý hollywoodský model daný dominancí dvou narativních módů, románu a narativního filmu. Tvrdí, že nenarativní zdroje a adaptace byly historickou normou, což dokládá několika historickými příklady adaptací neliterárních a nenarativních textů. Zmiňuje tradici nenarativní malby na základě narativních biblických příběhů nebo narativní filmy rané kinematografie jejichž vyprávění bylo odvozené od obrazovosti nenarativních maleb a fotografií, např. *Zrození národa* (1915).<sup>32,33</sup> Řadu příkladů postliterárních adaptací nabízí i samotný Hollywood, čehož si někteří kritikové a teoretikové odmítající neliterární adaptace nejsou vědomi. Patří k nim filmy založené na skutečných událostech, adaptace nenarativních non-fikčních knih, nebo sequely literárních adaptací. Mezi postliterární adaptace tak patří filmy jako *Všechno, co jste kdy chtěli vědět o sexu (ale báli jste se zeptat)* (1972), *Kmotr II* (1974), *Kmotr III* (1990), *Matrix Reloaded* (2003) a některé díly série o Jamesi Bondovi jako například *Povolení zabíjet* (1989), *Zlaté oko* (1995) a další.<sup>34</sup>

---

<sup>28</sup> LEITCH, *Film Adaptation & Its Discontents*, s. 257–279.

<sup>29</sup> Tamtéž, s. 273-6.

<sup>30</sup> Tamtéž, s. 260-2.

<sup>31</sup> Tamtéž, s. 258.

<sup>32</sup> Scénář filmu je sice založen na knize *The Clansman* Thomase Dixona, Leitch zde ale mluví o převzetí vizuálního stylu, zpodobnění a chování hrdinů, které režisér filmu D. W. Griffith čerpal z dobových fotografií a obrazů.

<sup>33</sup> LEITCH, *Film Adaptation & Its Discontents*, s. 259.

<sup>34</sup> Tamtéž

## DICHOTOMIE VIZUÁLNÍHO A VERBÁLNÍHO MÉDIA

Se změnou paradigmatu adaptačních studií souvisí i kritika dichotomie vizuálního a verbálního média. Toto rozdělení definoval už George Bluestone svým konceptem *The Two Ways of Seeing*, kde za hlavní rozdíl mezi literaturou a filmem označuje způsob, jakým jsou v nich produkovány a přijímány obrazové texty.<sup>35</sup> Bluestone tvrdí, že „základní rozdíl mezi těmito dvěma médii leží v percepci vizuálního obrazu a konceptu mentálního obrazu.“<sup>36</sup> Hlavní myšlenkou tohoto tvrzení je, že zatímco v případě literatury si čtenář vytváří mentální obraz na základě verbálního vyjádření, u filmu divák přejímá vizuální obraz. Toto tvrzení dále konkretizuje Keith Cohen, který proces filmové adaptace charakterizuje jako „slova přeměněna v obrazy“.<sup>37</sup> Současní teoretikové tato rozdělení kritizují. Tvrdí, že neexistuje homogenní médium a nemohou tak ani existovat čistě vizuální nebo verbální média.<sup>38</sup> Naprosto neudržitelné je pak toto rozdělení u adaptací komiksů a obrazových knih, pro které je vizuální stránka dominantní.<sup>39</sup> Během adaptování komiksů tak dochází k převádění vizuálních prvků komiksu do vizuálních prvků filmu, což se může zdát jako snazší, protože filmař na rozdíl od adaptování románu má k dispozici vizuální materiál, který zdánlivě pouze rozpohybuje a ozvučí. Během převodu komiksu do filmu ale podobně jako u jiných adaptací nastává řada problémů.

## SPECIFIKA KOMIKSOVÝCH ADAPTACÍ

Komiks a film lze sice i z teoretického hlediska označit za blízká média. Obě lze definovat jako sekvenční vizuální umění<sup>40</sup> a obě média jsou multimodální, kombinující obrazovou a dialogickou stopu. Ta je u komiksu vyjádřena zpravidla ve formě dialogických a myšlenkových bublin, ve filmu pak ve zvukové stopě.<sup>41</sup>

---

<sup>35</sup> BLUESTONE, George. *Novels Into Film*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1957, s. 47. In: MCFARLANE, *Novel to Film*, s. 4.

<sup>36</sup> Tamtéž

<sup>37</sup> COHEN, Keith. *Film and Fiction: The Dynamics of Exchange*. New Haven: Yale University Press, 1979, s. 4. In: LEITCH, *Film Adaptation & Its Discontents*, s. 179.

<sup>38</sup> MITCHELL, W. J. T. *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press, 1994, s. 5. In: LEITCH, *Film Adaptation & Its Discontents*, s. 180.

<sup>39</sup> LEITCH, *Film Adaptation & Its Discontents*, s. 180.

<sup>40</sup> Tamtéž, s. 195.

<sup>41</sup> Tamtéž, s. 193.



První problém nastává u zvukového zpracování textů bublin. Filmaři musí jednotlivým postavám přiřadit barvu hlasu, intonaci, nebo přízvuk, což může značně ovlivnit divákovu recepci.<sup>42</sup> Film musí zpracovat i ruchy, které jsou v komiksu znázorněné typicky citoslovci nebo graficky a dále i zvuky a ruchy prostředí, které v komiksu nemusí být explicitně uvedeny, ale v reálném životě se vyskytují a film bez nich by působil nerealisticky. Příkladem takového ruchu by byl např. hluk kavárny.

Další komplikací je převod dvoudimenzionálních, často černobílých ilustrací do trojrozměrného, barevného média filmu.<sup>43</sup> O to problematičtější je převod kresleného komiksu do hraného filmu. S tím souvisí i vhodný casting herců, výběr kostýmů, rekvizit a lokací tak, aby film zachoval atmosféru a stylizaci předlohy. Komiks na rozdíl od filmu nebo divadla není performativním médiem, což znamená, že čtenář považuje danou postavu v komiksu za reálnou.<sup>44</sup> Ve filmu nebo divadle si je divák vědom, že daná postava je herec, který danou postavu předstírá nebo-li performuje. Obzvláště výrazný je tento rozdíl v superhrdinských adaptacích. Divák si je vědom, že herec, který hraje danou postavu s nadpřirozenými schopnostmi jich sám není schopen a že zobrazení těchto schopností ve filmu je dílem filmových triků a počítačových efektů. Divácký / čtenářský přístup k postavě v komiksu a ve filmu je kvůli odlišné performativní povaze těchto médií odlišný.

Další výzvou pro filmaře, se kterou se potýkali i tvůrci *Ghost World* (2001) je vytvoření koherentního syžetu z komiksových stripů a komiksů, jejichž epizody na sebe narativně nenavazují.<sup>45</sup> S tím se může pojit záměrné vynechání postav nebo naopak vytvoření nových, vypuštění některých jader příběhu, nebo jejich nahrazení jinými, či přidání úplně nových.

Komiksové adaptace jako součást post-literárních adaptací jsou teoretiky stále opomíjeny, přestože se v současnosti jedná o přední hollywoodský žánr. Důkazem

---

<sup>42</sup> LEITCH, *Film Adaptation & Its Discontents*, s. 193.

<sup>43</sup> Tamtéž, s.194.

<sup>44</sup> Tamtéž, s. 198–9.

<sup>45</sup> Tamtéž, s. 193.

může být, že v „Top 10“ žebříčku celosvětově nejvýdělečnějších filmů za rok 2019<sup>46</sup> se umístily čtyři komiksově adaptace. Z důvodu absence metodologické literatury zabývající se konkrétně adaptacemi komiksu, nebo obecněji postliterárními adaptacemi, vychází především terminologie této práce z metodologie týkající se literárních adaptací, a to konkrétně z již zmíněné knihy Briana McFarlane *Novel to Film*.

### **BRIAN MCFARLANE: NOVEL TO FILM**

McFarlane pro studium adaptací používá dva stěžejní termíny a to *transfer* a *vlastní adaptace*. Transfer označuje všechny složky předlohy, které nejsou závislé na formě a lze je bez problému přenést do jiného média. Tím je především samotný příběh, chronologický sled všech událostí vyprávění, které si divák musí sám seřadit, případně i domyslet.<sup>47</sup> McFarlane používá termín *narativ*, s ohledem na metodologii Davida Bordwella a Kristin Thompson lze hovořit i o *fabuli*.<sup>48</sup> Vlastní adaptace označuje takové složky, které jsou svázány se sémiotickým systémem předlohy a pro jejich adaptování se musí využít jiných způsobů, charakteristických pro filmové médium. Mezi takové složky patří syžet (dle McFarlane *enunciace*), atmosféra, psychologie postav nebo styl psaní.<sup>49</sup> K určení, které složky *narativu* mohou být převedeny a které ne, využívá McFarlane terminologii Rolanda Barthes. Ten rozděluje *narativní funkce* na *distribuční* a *integrační*.<sup>50</sup>

*Distribuční funkce* obsahují aspekty příběhu jako události a akce, informace o postavách. Nezáleží na sémiotickém systému a označují takové aspekty příběhu, které mohou být prezentovány jak verbálně (v případě komiksu vizuálně), tak audiovizuálně. *Distribuční funkce* jsou tak přímo přenositelné do filmu. Dále se dělí na *funkce kardinální* a tzv. *katalyzátory*. *Kardinální funkce* jsou hlavní události *narativu*, které udávají jeho směr a mají velké důsledky pro daný fikční svět.

---

<sup>46</sup> 2019 Worldwide Box Office Box. In: *OfficeMojo.com by IMDbPro – an IMDb company* [online] [cit. 27.1.2020]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/year/world/2019/>

<sup>47</sup> MCFARLANE, *Novel to Film*, s. 21.

<sup>48</sup> Definice termínu *fabule* v BORDWELL, David a THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu*. Úvod do studia formy a stylu. Praha: NAMU, 2018, s. 113–14.

<sup>49</sup> MCFARLANE, *Novel to Film*, s. 11–12.

<sup>50</sup> Tamtéž, s. 13.

Katalyzátory slouží jako ozvláštnění příběhu, dodávají mu detaily a dotváří kardinální funkce.<sup>51</sup> Samotné katalyzátory nejsou pro hlavní příběhovou linii podstatné a tudíž ani pro adaptaci. Pro zachování zdánlivé věrnosti předloze je dle McFarlane důležité zachování kardinálních funkcí.<sup>52</sup>

*Integrační funkce*, nebo i *indicie*, označují abstraktnější součásti příběhu, které jsou stále důležité pro jeho vyznění. McFarlane je definuje jako „rozptýlený koncept“. Dále se dělí na *informanty* a *vlastní indicie*. Informanty obsahují čistá a tzv. ready-made data jako jméno, věk, povolání postav nebo detaily prostředí. Vlastními indicemi pak McFarlane označuje povahu postav, hlasový projev, atmosféru díla.<sup>53</sup>

## STRUKTURA TÉTO PRÁCE

V případě komiksů je McFarlanovo rozdělení problematické, protože není jasné, zda vizuální materiál, který komiksová předloha poskytuje, patří do kategorie transferu nebo vlastní adaptace. Lze spekulovat, že ilustrace je možné přímo přenést do filmového média, protože komiksově předlohy kromě vizuálního materiálu obsahují i dialogy a grafické vyjádření zvuků. Součástí této spekulace může být argument, že pokud se vizuální zpracování od předlohy liší, jde o umělecké rozhodnutí autora prvek, který přímo převést lze, nevyužít, podobně jako je tomu u některých literárních adaptací. Jak zmiňuje McFarlane, autor adaptace může upravit i prvky podléhající transferu.<sup>54</sup> Domněnka, že vizuál komiksu patří do složek, které lze transferovat, je mnohem silnější v případě animovaných filmů, které jsou schopné využít původních ilustrací v plné míře. Animátor musí materiál sice doplnit o pohyb, který není explicitně vyjádřen v okénku komiksu a doplnit zvuk, což může být problematické. Vizuální styl je ale schopný zachovat totožný a využít transferu, což je u hraného filmu nemožné.

Stejně tak lze argumentovat, že komiksový vizuální materiál je předmětem vlastní adaptace. Komiksový vizuál není přímo převoditelný do filmu proto, že sice

---

<sup>51</sup> MCFARLANE, *Novel to Film*, s. 13–14.

<sup>52</sup> Tamtéž, s. 24.

<sup>53</sup> Tamtéž, s. 13–14

<sup>54</sup> Tamtéž, s.26.

každé políčko komiksu simuluje jeden záběr filmu a pohyby jsou v rámci komiksu naznačeny graficky nebo slovně, filmař ale musí projevit svou fantazii a statické ilustrace rozpohybovat. Tím výsledný film doplní o několik sekund materiálu, který si sám domyslel na základě implikace předlohy. Jak už jsme zmínila, není možné adaptovat ilustrace do hraného filmu bez jejich deformace.

Adaptování komiksu do hraného filmu znamená transformaci dvourozměrné ilustrace do trojrozměrného hraného filmu<sup>55</sup>, což je pomocí přímého transferu nepředstavitelné. Filmaři se v rámci hraného filmu mohou pokusit se vizuálnímu stylu komiksu co nejvíce přiblížit, extrémním příkladem této snahy je *Sin City* (2005), ale nikdy není možné vizuální styl přesně replikovat. Jak píše Leitch, Robert Rodriguez se v případě *Sin City* snaží držet striktního „transferu“ předlohy. Komiks Franka Millera použil jako storyboard, natáčení probíhalo před digitalizovaným pozadím, které mohl Rodriguez upravit dle svých představ a specifického stylu předlohy. Herci byli ochotni nosit protézy a extrémní makeup, aby se co nejvíce přiblížili vzhledu původních postav,<sup>56</sup> přesto film nenapodobuje vizuál komiksu přesně a jak zmiňuje Leitch ani nemůže:

„Přestože Rodriguez používá panely Millerova komiksu jako storyboardy, mezi tím jak storyboardy a filmy na jejich základě natočené vypadají, je vždy výrazný rozdíl. Rodriguezovy plynoucí záběry konstantně zobrazují pohyb, zatímco Millerovy diskontinuální panely mohou pohyb pouze naznačovat.“<sup>57</sup>

Pro potřeby této práce a popisu procesu adaptování *Ghost World* využiji rozdělení analytické části práce dle terminologie Briana McFarlana na *transfer*, *vlastní adaptaci* a vizuální kódy. V části *transfer* se práce bude věnovat narativním strukturám komiksové předlohy a její adaptace, postavám a modifikacím, ke kterým v procesu došlo. Kinematografické a zvukové kódy budou spolu s osobou vypravěče zkoumány mezi prvky *vlastní adaptace*. Vztah vizuálních kódů komiksu a filmu je

---

<sup>55</sup> LETCH, *Film Adaptation & Its Discontents*, s. 193

<sup>56</sup> Tamtéž, s. 201.

<sup>57</sup> Překlad autorky práce. Originální znění: „Even though Rodriguez uses Miller’s panels as his storyboards, there is always a world of difference between the way storyboards and the movies made from them look. Rodriguez’s streaming video is constantly showing movement Miller’s discontinuous tableaux can only imply.“ In: LEITCH, *Film Adaptation & Its Discontents*, s. 201.

tak komplikovaný, že na něj nelze metodologii určenou pro literární adaptace aplikovat. Nelze je zařadit ani do jedné z McFarlanových kategorií způsobu adaptace. Rozhodla jsem se tedy si metodologii upravit a vizuálním kódům věnovat samostatnou kapitolu, která se bude věnovat vizuálnímu stylu, barevnému tónování a mizanscéně.

### 3. Společensko-historický kontext

Komiks *Ghost World* byl původně mezi lety 1993 a 1997 vydáván jako součást komiksové série *Eightball*, konkrétně v číslech 11-18. V roce 1997 byl pak vydán v samostatné publikaci nakladatelstvím Fantagraphics Books.<sup>58</sup> Už jako jeden z příběhů v rámci *Eightball* se stal oblíbeným a jak sám Daniel Clowes tvrdí, hrdinky mu přirostly k srdci tak, že jim chtěl věnovat veškerý prostor v rámci *Eightball*. Báł se ale přehlčení a toho, že by je brzy začal sám nesnášet.<sup>59</sup> Po samostatném vydání se *Ghost World* stal hitem mezi alternativními komiksy.

Terry Zwigoff Clowese oslovil v roce 1995. Požádal ho, aby mu dal feedback na svůj nový film *Crumb* (1995), což byla pouze záminka seznámení, protože Zwigoff si přál s Danielem Clowesem spolupracovat na svém dalším filmu.<sup>60</sup> První zmínky o zfilmování *Ghost World* se objevily velmi brzy, Clowes v té době vydal pouze tři nebo čtyři epizody. Preprodukční fáze ale trvale více než šest let. Nejen, že velmi dlouho trvalo napsání scénáře, který Clowes psal spolu se Zwigoffem, ale tvůrcům se nedařilo najít žádné producenty, kteří by chtěli film natočit, tak, jak si oba tvůrci přáli.<sup>61</sup> Nakonec uspěli u produkční společnosti United Artists. Jak často zmiňují v rozhovorech, i tam museli čelit řadě problémů. Studio nechápalo záměr natočit teenage film kritizující mainstreamovou kulturu. Tvůrce tak nutili do nahrání popového soundtracku, který by bylo možné spolu s filmem vydat jako vlastní album a nechtěli přistoupit na bluesovou a jazzovou hudbu z dvacátých let, kterou se Zwigoff snažil prosadit.<sup>62</sup>

Po svém uvedení získal film velmi dobré kritické hodnocení včetně nominace na Oscara za adaptovaný scénář, ovšem v kinech příliš neuspěl. Jeho celkové

---

<sup>58</sup> BUANAVENTURA, Alvin. *The Art of Daniel Clowes*. Modern Cartoonist. New York, Abrams ComicArts, 2012.

<sup>59</sup> SILVIE, Matt. The Velvet Gloves Are Off: Some Excerpts from a Boring Interview With Ghost World's Daniel Clowes. In: *The Comics Journal* [online]. 2002, [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [https://web.archive.org/web/20071009165533/http://www.tcj.com/233/i\\_clowes.html](https://web.archive.org/web/20071009165533/http://www.tcj.com/233/i_clowes.html)

<sup>60</sup> Tamtéž

<sup>61</sup> Q & A with Dan Clowes and Terry Zwigoff. In: *ImageText* [online]. 20.2.2002 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1\\_1/zcqa/](http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1_1/zcqa/)

<sup>62</sup> Tamtéž.

celosvětové tržby se dostaly pouze na 8, 8 milionu dolarů.<sup>63</sup> V průběhu času a po vydání DVD se však pro řadu diváků stal kultovním filmem. Byl uveden i na Mezinárodním Filmovém Festivalu Karlovy Vary 2002 za účasti delegace včetně režiséra Terryho Zwigoffa i hlavních hereček Thory Birch a Scarlett Johansson. Pod názvem *Přízračný svět* byl film v listopadu téhož roku uveden i do české kinodistribuce.

Výsledkem další spolupráce obou tvůrců je film *Art School Confidential* (2006), který je také adaptací Clowesovy předlohy. Narativ je zasazen do prostředí umělecké školy a objevuje se v něm řada autobiografických prvků. Původní komiks byl i inspiračním zdrojem pro část filmu *Ghost World*, kde Enid musí navštěvovat letní uměleckou školu.

### 3.1. Terry Zwigoff

Přestože je Terry Zwigoff filmař, jeho tvorba je velmi blízce spjata s komiksem. Z celkového počtu pěti filmů, jsou dva adaptacemi komiksové předlohy a jeden dokument o komiksovém tvůrci. Zwigoffovým debutem je dokumentární středometrážní snímek *Louie Bluie* (1985), který vypráví o zvláštním osudu hudebníka a umělce Howarda Armstronga.<sup>64</sup>

Dalším jeho dokumentárním snímkem je *Crumb* (1995), vyprávějící o životě legendárního tvůrce comixů Richarda Crumba, který Zwigoff natáčel přes šest let.<sup>65</sup> *Crumb* se stal mezi kritiky velice úspěšný a získal i řadu ocenění např. Hlavní cenu poroty na festivalu Sundance.

Přestože je *Ghost World* Zwigoffovým prvním hraným filmem, získal řadu ocenění a stal se pro mnoho diváků kultovním. Dalším Zwigoffovým filmem je *Bad Santa* (2003), komerčně velmi úspěšná komedie v hlavní roli s Billy Bob

---

<sup>63</sup> Ghost World (2001) In: *Box Office Mojo* [online] [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0162346/?ref=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0162346/?ref=bo_se_r_1)

<sup>64</sup> YEPES, Julia. The sly poetics of Terry Zwigoff. In: *Interview Magazine* [online]. 19.5.2017 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: <https://www.interviewmagazine.com/film/terry-zwigoff-metrograph>

<sup>65</sup> Q & A with Dan Clowes and Terry Zwigoff. In: *ImageText* [online]. 20.2.2002 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1\\_1/zcqa/](http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1_1/zcqa/)

Thorntonem. Tento snímek působí v kontextu Zwigoffovy předchozí tvorby nepatříčně. Jak sám uvedl v rozhovoru pro *Vanity Fair*,<sup>66</sup> po natočení filmu *Ghost World* odmítl řadu komerčních spoluprací včetně billboardové kampaně pro značku Gap. Své rozhodnutí odůvodnil takto: „*S Ghost World jsem strávil mnoho času sociální a kulturní kritikou konzumního způsobu života. Chtěli, abych se stal modelem opaku.*“<sup>67</sup> Otázkou je, z jakého důvodu po odmítání komerce a materialismu přijal nabídku k vytvoření komerčního filmu *Bad Santa*.

V roce 2006 spojil Zwigoff znovu síly z Danielem Clowesem a natočil adaptaci jeho komiksu *Art School Confidential* (2006). Ta nebyla přijata dobře ani kritiky, ani diváky. Jeho celosvětové tržby dosáhly pouze 3,3 milionů dolarů,<sup>68</sup> což je i v porovnání s finančně neuspokojivým výsledkem *Ghost World* (8,8 milionu dolarů) velmi nízké číslo. Terry Zwigoff po dokončení *Art School Confidential* už žádný film nenatočil a jeho zatím posledním audiovizuálním dílem byl pilot potencionálního seriálu pro Amazon *Budding Prospects* (2017), který ovšem neobstál a k produkci celého seriálu nedošlo.

### 3.2. Daniel Clowes

V současnosti jeden z předních kreslířů a ilustrátorů světa, kromě jeho komiksů známý i např. zpracováním titulní strany magazínu *The New Yorker* nebo animovaným hudebním klipem *The Ramones*.<sup>69</sup> O komiksy se zajímal už od dětství. Po dokončení bakalářského studia na Pratt Institutu v New Yorku v roce 1984 se Clowes uchytil v humoristickém magazínu *Cracked*. Jeho prvními samostatně vydávanými díly byla série komiksů s názvem *Lloyd Llewellyn*, pod vydavatelstvím

---

<sup>66</sup> HOFFMAN, Jordan. *Ghost World Director Terry Zwigoff Has Learned to Expect the Worst from Hollywood*. In: *Vanity Fair HWD* [online]. 18.5.2017 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/05/terry-zwigoff-ghost-world-bad-santa-interview>

<sup>67</sup> Překlad autorky práce. Originální znění: „I spent a long time on *Ghost World* trying to have some social and cultural critique of contrived consumerism. They wanted me to be the poster boy of the opposite.“

<sup>68</sup> *Art School Confidential* (2006) In: *Box Office Mojo* [online] [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0364955/?ref=bo\\_ser\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0364955/?ref=bo_ser_1)

<sup>69</sup> K písni *I Don't Wanna Grow Up*. Dostupný z: <https://www.youtube.com/watch?v=8bf7wlbN11M>



Fantagraphics Comics, pojednávající o příbězích soukromého detektiva.<sup>70</sup> Další komiksovou sérií byla *Eightball*, ve které Clowes mezi lety 1989 – 2004 vydával veškerou svoji tvorbu. Její každé vydání obsahovalo několik různých komiksových příběhů a pro Clowese přinesla první velký úspěch. Jak říká Alvin Buenaventura, editor Clowesovy monografie *The Art of Daniel Clowes: Modern Cartoonist*, „Každý komiksový autor *Eightball* miluje a cení si jí“.<sup>71</sup> Za ni také Clowes získal řadu ocenění včetně Harvey Award a Eisner Award.<sup>72</sup> Komiksy v *Eightball* byly různých žánrů a vystupovaly v nich postavy různých sociálních i věkových kategorií. Jednotlivá vydání pak byla sesbírána a vydána komplexně,<sup>73</sup> např. jako *Velvet Glove Cast in Iron*, který byl prvním komiksem Clowese vydaným v českém překladu.<sup>74</sup> V rámci *Eightball* vyšel i komiks *Art School Confidential* který byl později zfilmován. Poslední filmovou adaptací komiksu Daniela Clowese je film *Wilson* (2017), natočený dle stejnojmenného komiksu z roku 2010.<sup>75</sup> Režisérem tohoto filmu není Terry Zwigoff, ale Craig Johnson.

Clowesovým nejnovějším dílem je grafický román *Patience* z roku 2016, který se stal okamžitým bestsellerem a téměř současně byl vydán i v České republice pod jménem *Dívka jménem Patience*. Dle *Variety*<sup>76</sup> a dalších zdrojů byla už v roce 2016 společností Focus Features, respektive Universal Studios, odkoupena autorská práva pro natočení filmové adaptace, jejíž scénář by měl napsat právě Clowes. Aktuální informace týkající se postupu vývoje filmu bohužel nejsou k dispozici.

---

<sup>70</sup> BOOKER, M. Keith editor. *Comics through time: a history of icons, idols, and ideas*. Santa Barbara: ABC-CLIO, LLC, 2014. s. 959.

<sup>71</sup> Překlad autorky práce. Originální znění: „Every comic artist loves and appreciates *Eightball*“. In: CROOKS, Peter. Meet: Daniel Clowes. Cutting-edge artist breaks into the mainstream with new books, movies, and an exhibition at the Oakland Museum. In: *Diablo Magazine* [online]. 16.3.2012 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: <http://www.diablogmag.com/April-2012/Meet-Daniel-Clowes/>

<sup>72</sup> Our Artists: Daniel Clowes. In: *Fantagraphics.com* [online] [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [https://www.fantagraphics.com/artists/daniel-clowes/?sef\\_rewrite=1](https://www.fantagraphics.com/artists/daniel-clowes/?sef_rewrite=1)

<sup>73</sup> BOOKER, *Comics through time*, s. 960.

<sup>74</sup> SZAJTER, *Téma dospívání v moderním komiksu*, s.32.

<sup>75</sup> Our Artists: Daniel Clowes. In: *Fantagraphics.com* [online] [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [https://www.fantagraphics.com/artists/daniel-clowes/?sef\\_rewrite=1](https://www.fantagraphics.com/artists/daniel-clowes/?sef_rewrite=1)

<sup>76</sup> MCNARY, Dave. Movie Based on Daniel Clowes Graphic Novel 'Patience' in Development at Focus. In: *Variety* [online]. 13.12.2016 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: <https://variety.com/2016/film/news/daniel-clowes-graphic-novel-patience-movie-1201940683/>

### 3.3. Alternativní komiks

Komiksové adaptace patří mezi nejpobulárnější filmy současnosti a „komiksový film“ (v angličtině *comic book movie*) začal být chápán jako samostatný žánr charakteristický zpracováním komiksových předloh a využitím specifických komiksových prvků jako například dialogových bublin v samotném filmu, nebo jeho propagační kampani.<sup>77</sup> I v rámci komiksu, jako v rámci každého média, existují různé proudy a žánry, které se v mnohém odlišují. Liší se tak od sebe i filmové adaptace různých žánrů komiksu, proto je komiksový film jako žánr uznáván diváky a recenzenty, zatímco filmoví teoretici se k definici komiksového filmu jako žánru staví kriticky.

Z různých typů a subžánrů komiksového filmu jsou nejpobulárnější adaptace superhrdinských komiksů, konkrétně ty z vydavatelství DC a Marvel. Série jako *Iron Man*, *Batman* nebo *Avengers* jsou na prvních místech světově nejdělečnějších filmů všech dob.<sup>78</sup> Název komiksový film se stal synonymem právě pro příběhy superhrdinů. Jedná se o subžánr, kterému je jak ve filmovém průmyslu, tak mezi teoretiky přikládána největší pozornost. Kupříkladu Liam Burke se ve své knize *The Comic Book Movie Genre* zabývá převážně adaptacemi superhrdinských komiksů a adaptace alternativních komiksů a grafických románů (*graphic novels*) uvádí pouze jako výjimky a příklady, pro které platí něco jiného.

Komiks *Ghost World* i jeho filmové zpracování spadají do kategorie tzv. grafických románů. Jak zmiňuje Burke, tento termín se od 70. let užívá pro označení komiksů, které obsahují ucelený příběh, vztahující se nějakým způsobem k realitě. Grafické romány jsou delší než průměrný komiks a jsou vtištěné na kvalitnějším papíře,<sup>79</sup> což jej povyšuje na „vyšší“ umění, než jakým je popkulturní superhrdinský komiks. Jehož příběh nemusí být dokončený, vypráví o fikčních městech a hrdinech s nadpřirozenými schopnostmi a je vtištěn na novinovém papíře, aby byl co nejlevnější a tím pádem dostupný pro masy. Označení grafický román začalo být

---

<sup>77</sup> BURKE, Liam. *The Comic Book Movie Genre*. In: *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Leading Genre*. Jackson: University Press of Mississippi, 2015, s. 84–128.

<sup>78</sup> Top Lifetime Grosses, Worldwide. In: *BoxOfficeMojo.com* [online] [cit. 2.3.2020]. Dostupné z: [https://www.boxofficemojo.com/chart/ww\\_top\\_lifetime\\_gross/?area=XWW&ref=bo\\_cso\\_ac](https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW&ref=bo_cso_ac)

<sup>79</sup> BURKE, *The Comic Book Film Adaptation*, s. 7–8.

užíváno v 80. a 90. letech pro umělé zvýšení kredibility určitých děl a stalo se tak spíše marketingovou strategií. Rozdíl mezi komiksem a grafickým románem je dnes tak nejasný, že je spíše otázkou autorova záměru, jak své dílo označí.<sup>80</sup>

Hlavní rozdíl lze dle Burka definovat tak, že zatímco tvůrci komiksů upřednostňují senzační serializované vyprávění, grafické romány jsou vyprávěné více do hloubky a dosah tohoto vyprávění je permanentnější. Přesto je nelze vymezit jako komiksy, ve kterých nevystupují superhrdinové a naopak. Hranice mezi těmito žánry jsou proměnlivé a řada alternativních komiksů zpracovává témata typická pro mainstreamové žánry. Příkladem je komiks *Watchmen* Alana Moora, který bývá uváděn jako jeden z klasických příkladů grafického románu, přestože v něm vystupují postavy superhrdinů a vyskytují se v něm nadpřirozené jevy.

Grafické romány jsou z většiny, včetně *Ghost World*, subžánrem tzv. alternativního komiksu. Jeho kořeny sahají do subžánru comix. Pod tímto termínem byly v 50. a 60. letech neoficiálně vydávané necenzurované komiksy explicitně zobrazující násilí a sex. Z comixu se vyvinuly další komiksy jdoucí proti mainstreamové produkci, které byly doménou undergroundu a byly stále vydávány neoficiálně v podobě různých zinů. V té době se formovala i nová komiksová vydavatelství, která se zaměřovala právě na tento žánr: Kitchen Sink Press a Fantagraphics Books. V 80. letech se spolu s formálním i obsahovým obratem a vlnou nových tvůrců, kteří nechtěli tvořit mainstreamové komiksy o superhrdinech, etabloval alternativní komiks a začaly se formovat další vydavatelství specializující se výhradně na tento druh komiksu.<sup>81</sup> Tím se alternativní komiks stal oficiálním konkurentem mainstreamu. V současnosti se hranice mezi alternativním a mainstreamovým komiksem stírají. Tvůrci primárně alternativních komiksů jako Robert Kirkman přešli k tvorbě mainstreamových komiksů ve vydavatelstvích jako Marvel a původně alternativní komiksy, jejichž námětem není příběh o superhrdinech se staly bestsellery.<sup>82</sup>

---

<sup>80</sup> BURKE, *The Comic Book Film Adaptation*, s. 7–8.

<sup>81</sup> HATFIELD, Charles. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005. s. 11–28.

<sup>82</sup> BURKE, *The Comic Book Film Adaptation*, s. 8.

## 4. Transfer

Tato kapitola se zaměřuje na zkoumání složek transferu, tedy složek, které lze z komiksové předlohy přenést přímo do filmového média bez nutnosti jejich úpravy. Patří sem především distribuční funkce narativu, ale kapitola se věnuje i integračním funkcím vlastních indicií, které McFarlane do transferu nezahrnuje. Do kapitoly transfer jsou zařazené nejen proto, že je považují za nedílnou součást analýzy narativu, ale i proto, že se v tomto případě tvůrci rozhodli povahu postav i atmosféru zpracovat tak, aby co nejlépe odpovídala předloze. V rámci podkapitol se analýza zaměří odděleně na narativ komiksové předlohy a filmové adaptace. Následně oba narativy porovná a v další podkapitole pak analyzuje postavy a modifikace v jejich zobrazení a chování.

### 4.1. Narativ

Jak zmiňuje Thomas Leitch, „Je jednodušší adaptovat videohry do filmového média, pokud už jako filmy vypadají.“<sup>83</sup> Tuto myšlenku lze aplikovat i na adaptace komiksů. Jednodušší je do formy hraného filmu adaptovat komiks, který je ve svém základě filmu podobný. To znamená, že jeho postavy nejsou zvířata, ani nadpřirozené nebo bájně postavy, ale lidé, kteří mohou být jednoduše ztvárněni herci. Další vlastností komiksů, která filmařům usnadňuje práci je přítomnost dialogů. Scénář tak na dialozích může být založen nebo z nich alespoň vycházet a veškeré dialogy nemusí být tvořeny nově. Přítomnost dialogů sice není podmínkou existence filmů, jedná se ale o jednu z jeho konvenčních složek a jejich nepřítomnost musí být divákovi určitým způsobem vysvětlena, například tím, že se jedná o součást narativu jako ve filmu *Tiché Místo* (2018), jinak je pro něj velmi těžké ji zpracovat. Komiksy mohou být filmům podobné i svým rozsahem a časem čtení. Pokud se nejedná o rozsáhlý pětiset stránkový grafický román, ale naopak o komiks v rozsahu sta stran, podobá se jeho čas čtení více času projekce filmu.

---

<sup>83</sup> Překlad autorky práce. Originální znění: „It is easier to adapt video games to the cinema when they look more like movies...“ In: LEITCH, *The Comic Book Film Adaptation*, s. 270.

Komiks *Ghost World* těmto charakteristikám odpovídá. Jeho postavami jsou výhradně lidé bez speciálních schopností žijící v existujícím městě v době pro vznik komiksu současné. Postavy mezi sebou verbálně komunikují, což je v komiksu zobrazeno ve formě dialogových bublin a rozsah komiksu zhruba odpovídá celovečernímu filmu, souhrnné vydání má přesně 80 stran. Přesto komiks *Ghost World* není kinematografii tak blízký, a to především kvůli absenci koherentního narativu, jehož přítomnost v komiksech značně zjednodušuje jejich adaptaci do filmového média. Film tak může přímo převzít kardinální narativní funkce komiksu a jeho tvůrci nejsou nuceni narativní oblouk sami tvořit. Vzhledem k tomu, že *Ghost World* původně vycházel jako jednotlivé na sebe nenavazující příběhy v rámci antologie *Eightball*, i jeho souhrnné vydání je rozděleno na několik příběhů, které na sebe narativně přímo nenavazují. Terry Zwigoff se spolu s Danielem Clowesem rozhodli pro potřeby filmu narativ výrazně přetvořit.

Otázkou je, zda by tedy narativ měl být i v tomto případě považován za součást transferu, přestože zde k transferu do jisté míry nedochází a narativ byl pro potřeby filmu změněn. Metodologicky se jedná o složky, které lze přímo přenést do jiného média, ale nikde není uvedeno, že jejich přímý převod je nutný. McFarlane píše, že autor adaptace si může složky transferu upravit,<sup>84</sup> proto je narativ do této kategorie zařazen i v tomto případě.

Pro charakterizaci narativní struktury komiksu i filmu a jejich následné porovnání využiji segmentaci syžetu na jednotlivé scény a hlavní kardinální funkce dle Davida Bordwella a Kristin Thompsonové.<sup>85</sup> K tomuto řazení se budu vracet i v dalších kapitolách práce v rámci demonstrování využití určitých jevů a prostředků na daných scénách. V rámci segmentace komiksu využiji římské číslování dle pořadí jednotlivých kapitol a jednotlivé scény v rámci kapitol pak označím písmeny. Kvůli odlišení označení scén v komiksu a filmu využívám v segmentaci filmu arabské číslice, ty označují kardinální narativní funkce, dílčí scény pak označují písmena.

---

<sup>84</sup> MCFARLANE, *Novel to Film*, s. 26.

<sup>85</sup> BORDWELL, THOMPSONOVÁ, *Umění filmu*, s. 141–2.

#### 4.1.1. Narativní struktura komiksu

Komiks *Ghost World* je rozdělen do osmi kapitol, které na sebe narativně přímo nenavazují, ale odehrávají se chronologicky ve stejném časovém období, na stejných místech a se stejnými hlavními postavami. Jednotlivé díly sice nejsou propojeny navazujícím narativem, ale postavy se odvolávají k událostem, které se staly v přechozích kapitolách. Vyprávění je většinou řazeno chronologicky, v některých scénách jsou ale využity flashbacks.

Na celé ploše úvodní dvoustránky je zobrazena hlavní postava Enid kráčející po ulici vedle příměstského domu, ve kterém někdo sleduje televizi a pije nápoj z fastfoodu. Zeď domu je v celé své ploše posprejována nápisem *Ghost World*. Tento výjev čtenáře uvádí do kontextu celého díla. Zobrazuje symboly americké konzumní společnosti jako televize nebo fastfood a Enid, která od tohoto výjevu odchází, symbolizuje svůj postoj v rámci jednotlivých příběhů. Snaží se distancovat od americké populární kultury a konzumní společnosti. Název *Ghost World* je tak metaforou jisté vyprázdněnosti společnosti v 90. letech a odkazuje k bezčasí a neurčení prostoru v rámci celého komiksu. Jediné časové určení v rámci fabule, které máme k dispozici je, že příběhy se odehrávají po ukončení střední školy, což napovídá obrázek předřazený samotnému textu. Tato ilustrace zobrazuje Enid a její kamarádku Rebeccu v typických absolventských šatech s čepicí s třásní.

#### SEGMENTACE KOMIKSU

##### I. Ghost World

- a. Rebecy pokoj: Enid s Rebeccou sledují televizi, kritizují dívčí časopis.
  - b. Enid vypráví svůj zážitek z předchozího dne
    - i. Enid sedí v kavárně Angel's
    - ii. Přisedá si k ní John Ellis s Tomem, bývalým katolickým knězem a pedofilem
    - iii. Diskuze o počítačem generovaném dětském pornu a časopisu Johna Ellise
  - c. Rebecca znechuceně reaguje, ptá se na Johna Ellise
- flashback

- d. Enid vypráví o páru satanistů
  - flashback {
    - i. Enid dvojici tajně kreslí
    - ii. Dvojice odchází
    - iii. Enid se v restauraci na pár vyptává
    - iv. Jeden ze zákazníků (Bob Skeetes) odpovídá nemístnou poznámkou o incestu
- e. Rebecca znechuceně reaguje na Boba Skeetese, zmiňuje, že by měly satanisty sledovat
- f. Pokračují ve sledování televize, Enid si prohlíží dívčí časopis

## II. Garage Sale

- a. Enid před svým domem prodává své věci
- b. Odmítá prodat bizarní dárek z páté třídy atraktivnímu muži
- c. Přichází Rebecca
- d. Enid ji vypráví o Bobu Skeetesovi
  - flashback {
    - i. Bob Skeetes přichází na garážový výprodej
    - ii. Představuje se jako astrolog
    - iii. Nabízí Enid vizitku a čtení zdarma
- e. Dívky odchází do Angel's v domnění, že potkají Boba nebo satanisty, všechny věci nechávají na ulici
- f. V restauraci potkávají Melorru
- g. Melorra vypráví o televizní reklamě, kterou natočila a o spolužačce Carrie, které vyrostl nádor na obličeji
- h. Supermarket, dívky potkávají dvojici satanistů
- i. Sledují je a jejich nákup
- j. U Rebecy doma, večer: dívají se na televizi, shlédnou i Melorry reklamu
- k. Enid běží domů, nachází bizarní hračku a objímá ji.

## III. Punk Day

- a. Pokoj Enid: Enid má nový punkový účes a oblečení
- b. Přichází Rebecca
- c. Angel's: potkávají Carrie
- d. Na ulici dívky potkávají Johna Crowleyho
- e. John zkritizuje punkový vzhled Enid
- f. Enid se doma převlékne
- g. Bar: Enid s Rebeccou diskutují o mužích
- h. Enid zmiňuje, že se jí líbí Daniel Clowes (cameo autora)
- i. Pokoj Enid: dívky telefonují Bobu Skeetesovi, záznamník
- j. Autogramiáda Daniela Clowese, Enid odchází zklamaná jeho vzhledem
- k. Angel's: Enid odposlechne konverzaci dvou mužů o Bobu Skeetesovi
- l. Přichází Rebecca
- m. Enid ji vypráví o autogramiádě, přiznává, že možná opravdu nenávidí všechny muže, viní z toho sexuální frustraci

n. Erotický sen Enid

#### IV. The First Time

a. Telefonát: Enid v latexové masce Rebecce vypráví o návštěvě sexshopu

flashback {  
i. Enid přesvědčuje Joshe, aby s ní šel  
ii. Uvnitř: Enid si prohlíží zboží  
iii. Přesvědčuje Joshe, aby ji půjčil peníze  
iv. Kupuje si masku, to Rebecce tají

b. Telefonát pokračuje, diskuzí o Joshovi

c. Enid vypráví Rebecce o setkání s Naomi

flashback {  
i. Angel's: Rebecca Naomi vypráví o svém prvním sexuální  
zážitku  
    {  
    1. Seznámení s Allenem  
    2. Sexuální styk  
    3. Jejich odcizení

d. Den poté: Enid v latexové masce, Rebecca ji žádá, aby si ji sundala

#### V. Hubba Hubba

a. „Autentické“ bistro ve stylu 50. let: Dívky komentují neautentičnost místa

b. Přichází číšník Allen, dívky mu přezdívací Weird All

c. V novinách narazí na inzerát v seznamce

d. Enid pokoj: dívky muži zavolají a pozvou ho na falešnou schůzku

e. Josh s dívkami na muže v Hubba Hubba čekají

f. Muž přichází, čeká a po chvíli trojici odhaluje

g. Naštvaný odchází

h. Odchází i dívky a Josh

#### VI. The Norman Square

a. Autobusová zastávka: jako vždy na ni sedí starý muž

b. Dívky výjev komentují

c. Angel's: potkávají Melorru, ta odchází za svými kamarády

d. Otec Enid zmiňuje přijímací zkoušky na univerzitu

e. Enid znovu telefonuje Bobu Skeetesovi, odpojeno

f. Dívky potkávají satanistku

g. Sednou si na lavičku staré zastávky, Enid slibuje, že na univerzitu nepůjde

h. Zjistí, že tam nesedí starý muž

i. Všimnou si ho v autobuse, který k zastávce přijel

#### VII. A Smile and a Ribbon

a. Pokoj Enid: S Rebeccou si prohlíží staré album

b. Enid vzpomíná na třetí manželku otce Carol

c. Vzpomíná na dětskou píseň A Smile and a Ribbon, které milovala

d. Dívky ji neúspěšně hledají v hudebních obchodech

e. Nechají vzkaz Joshovi

f. Restaurace: hádka mezi Rebeccou a Enid kvůli přijímacím zkouškám



- g. Obě odchází
- h. Enid i Rebecca doma pláčou
- i. Enid navštíví Joshe, svádí ho
- j. S pláčem odchází domů
- k. Poslouchá nahrávku A Smile and a Ribbon a usíná
- l. Ráno: telefonuje Rebecce, aby ji řekla, co se stalo s Joshem

#### VIII. October

- a. Dětské hřiště: Enid a rebecca rozebírají odchod na vysokou školu
- b. Angel's: ztráta autenticity, začali tam chodit teenageři
- c. Přisedá si John Ellis, v talkshow bude obhajovat Toma před obviněním ze zneužívání dětí
- d. Joshův byt: dívky se s ním dívají na talkshow
- e. Enid převědčuje Rebeccu, aby s ní jela na univerzitu
- f. Rebecca v noci navštíví Joshe
- g. Enid si koupí starý pohřební vůz
- h. Otec Enid jde na rande s Carol
- i. Rebecca chodí s Joshem, souhlasí s tím, že Enid odveze
- j. Enid s Rebeccou jedou na výlet do zábavního parku
- k. Enid zjistí, že se na univerzitu nedostala
- l. Rebecca začne pracovat v řetězci prodávajícím kávu a udržuje vztah s Joshem
- m. Pláž: Enid potká Boba Skeetese
- n. Provádí ji astrologické čtení, uvádí nekompletní informace, aby z ní dostal peníze
- o. Enid na ulici zahlédne muže, který na ploty píše nápis Ghost World
- p. V okně angel's zahlédne Rebeccu s Joshem
- q. Ke staré zastávce přijíždí autobus a Enid do něj nastupuje.

#### 4.1.2. Narativní struktura filmu

Narativní struktura komiksu a filmu je výrazně odlišná. Zatímco komiks je členěn na kapitoly, narativ filmu je ucelený bez jakéhokoliv členění. Pro vytvoření jednotného narativního oblouku museli autoři řadu narativních událostí upravit a vymyslet nové, které by jednotlivé příhody uvedené v komiksu spojovaly. Z toho důvodu je i řada akcí komiksu ve filmu vynechána. Liší se i časové uspořádání filmu. Narativ je řazen výhradně chronologicky bez využití flashbacků. Liší se tak pro tyto účely i segmentace filmu, očíslovány jsou hlavní kardinální funkce, v rámci níž jsou dílčí události označeny písmeny.

Úvodní titulková sekvence slouží podobně jako úvodní dvoustránka komiksu. Taneční scéna z bollywoodského filmu je doplněna o prostřihy na ulici uniformních

obytných domů, z jejichž oken svítí televize. Následují pohledy do oken bytů, kde jejich obyvatelé konsternovaně sledují televizi nebo jedí. Poté následuje záběr na Enid, v jejíž televizi hraje daná scéna, a ona v pozadí tancuje, což symbolizuje její odlišnost a distanci od běžné americké společnosti a její populární kultury.

## SEGMENTACE FILMU

T – Úvodní titulková sekvence

1. Promoce
  - a. Projev a vystoupení
  - b. Enid zjišťuje, že musí chodit do letní školy
  - c. Závěrečný večírek
  - d. Enid s Rebeccou zdůrazňují, že nepůjdou na vysokou školu
2. Snídaně s otcem
  - a. Diskuze o vysoké škole
  - b. Otec vypráví o Maxine
  - c. Enid s Rebeccou se schází
3. Enid s Rebeccou se schází v Quality Café
  - a. První setkání s párem satanistů
  - b. Pár odchází, dívky je sledují
  - c. Přichází k bistru Wowsville
4. Wowsville
  - a. Posadí se a objednají si
  - b. V novinách naráží na seznamovací inzerát
  - c. Dívky volají na inzerát a domluví falešnou schůzku
5. Falešná schůzka
  - a. Potraviny, dívky přemlouvají Joshe, aby je odvezl
  - b. Wowsville: spolu s Joshem čekají na muže z inzerátu
  - c. Muž přichází, po chvíli čekání odchází
  - d. Trojice ho sleduje domů
6. Letní výtvarná škola: úvod, představení Roberty
7. Seznámení se Seymourem
  - a. Dívky se vrací k jeho domu
  - b. Na garážovém výprodeji si od něj Enid kupuje gramofonovou desku
8. Enid si obarví vlasy
9. První kontakt s Normanem
  - a. Enid vysvětluje, že zastávka je zrušená
10. Krize identity Enid
  - a. Vlasy si obarví zpět
  - b. Poslouchá desku od Seymoura
  - c. Jde mu ji osobně pochválit
11. Letní výtvarná škola: Enid je zkritizována

12. Seymourova party
    - a. Enid se rozhodne najít Seymourovi přítelkyni
  13. Procházka se Seymourem
    - a. Návštěva sexshopu
  14. Enid navštěvuje Rebeccu v práci
  15. Otec pozval Maxine na večeři
  16. Letní škola: Enid je zkritizována
  17. Enid navštěvuje Rebeccu v práci
  18. Koncert Blueshammer se Seymourem
    - a. Samotný koncert
    - b. U Seymoura doma: Enid nachází plakát Coon chicken
  19. Letní škola: Enid je oceněna za plakát Coon chicken
  20. Enid je vyhozena z práce v kině
  21. Garážový výprodej
  22. Seymourovy narozenin
    - a. Konverzace Enid a Seymoura o
    - b. Telefonát od Dany, ozve se na inzerát
  23. Rande Seymoura a Dany
    - a. Naváží vztah
    - b. Seymour se s Enid přestává vídat
  24. Letní škola: poslední hodina
    - a. Enid je nabídnuto stipendium na uměleckou školu
  25. Závěrečná výstava
    - a. Dílo Enid je v její nepřítomnosti sundáno
    - b. Seymour odmítá ji tam doprovodit
    - c. Enid odchází domů
    - d. Přisedá si k Normanovi
  26. Hádky mezi Enid a Rebeccou kvůli bytu
  27. Otec Enid oznámí, že se k nim nastěhuje Maxine
  28. Je jí odepřeno stipendium
  29. Přichází za Seymourem domů
    - a. Opijí se
    - b. Mají spolu sex
  30. Seymour se rozchází s Danou
  31. Stěhování
  32. Seymour k Rebecce přichází hledat Enid
    - a. Rebecca mu prozradí, že to ona s Enid zareagovala na inzerát
    - b. Seymour jde zmlátit Joshe do supermarketu
    - c. Je zneškodněn Dougem
  33. Enid navštěvuje Seymoura v nemocnici
  34. K zastávce přijíždí autobus a Norman do něj nastupuje
  35. Seymour na terapii
  36. Enid nastupuje do autobusu a odjíždí
- Z – Závěrečná titulková sekvence

#### 4.1.3. Srovnání filmu a komiksu

Narativ komiksu a filmu se od sebe výrazně liší, a to především v kardinálních funkcích. Řada kardinálních funkcí jednotlivých kapitol komiksu plní v jednotném narativu filmu funkci katalyzátorů, zatímco některé kardinální funkce jsou přeneseny přímo z komiksu. Tvůrci pro film vymysleli i řadu nových akcí a zápletek, které tvoří narativní oblouk filmu a jeho hlavní kardinální funkce, včetně domyšlení jedné z hlavních postav Seymoura. Naopak indicie včetně informantů, chování postav a atmosféry díla zůstávají téměř nezměněné.

Jednotlivé události komiksu jsou pro účely filmu poskládány tak, aby z nich bylo možné vytvořit souvislý narativ. Dochází tak k modifikaci časového sledu jednotlivých událostí. Například návštěva sexshopu se v komiksu objevuje už ve čtvrté kapitole. Ještě před tím, než dívky v páté kapitole navštíví restauraci Hubba Hubba a nalákají muže, který si podal inzerát, na falešnou schůzku. V syžetu filmu je falešná schůzka návštěvě sexshopu předřazena, protože se jedná o první seznámení dívek se Seymourem. Poté co se Enid se Seymourem sblíží, je to právě on, kdo ji do sexshopu místo Joshe doprovází. Nedodržení chronologického upořádání akcí ale vzhledem k epizodické povaze komiksu nečiní v narativu problémy s kontinuitou.

#### **DISTRIBUČNÍ FUNKCE, KTERÉ JSOU ZACHOVÁNY**

Přestože narativ tvůrci v procesu adaptace pozměnili, některé distribuční funkce zachovali a přímo transferovali z komiksu do filmu. V řadě případů přejali i přesné znění dialogů. Příkladem je scéna falešné schůzky v bistru ve stylu 50. let, která má kardinální funkci jak v komiksu (s. 43-46), tak ve filmu (16:40-18:40). Adaptace přejímá většinu dialogů, které se liší jen v drobných detailech. Například v komiksu Enid restauraci označí za Monu Lisu všech falešných bister ve stylu 50. let, zatímco ve filmu ji označí za Tádž Mahal. Některé věty jsou z filmové verze odstraněny, zatímco jiné přidány. Až na odlišný konec scény je ale přesně zachována její narativní struktura. Josh obě dívky přiveze autem, v restauraci si objednájí u číšníka Ala, následuje střih, přichází muž, který si podal inzerát. Muže pozorují a on po čase odchází. Zatímco v komiksu neznámý muž odchází, léčku prokoukne a celou trojici přes výlohu restaurace konfrontuje, ve filmu Seymour odchází s tušením, že byl napálen, ale trojice pozorovatelů si nevšimá. K této změně ve filmu došlo

především kvůli dalšímu vývoji narativu. Seymour se skutečnost, že Enid stála za svoláním této schůzky, dozvídá až v závěrečné části syžetu a získává pocit, že byl pro ni pouze pozorovacím bizarním objektem.

Další kardinální funkcí, která byla v procesu adaptace zachována, je linie s nefunkční autobusovou zastávkou a postavou Normana, který na ni neustále sedí a čeká na autobus, který pravděpodobně nikdy nepřijede. Základ této linky je stejný, Norman stále sedí na zastávce, až jednou si dívky všimnou, že k zastávce opravdu přijel autobus a Norman do něj nastoupil. Enid poté do autobusu nastupuje také, čímž je ukončen jak syžet komiksu, tak filmu. Přesto se v detailech zpracování této linie v komiksu a filmu liší. V komiksu s Normanem ani jedna z dívek nekomunikuje a veškeré informace o něm včetně jeho jména pochází z jejich fantazie. Ve filmu Enid Normana několikrát osloví a on sám se představí jako Norman. Ukončení komiksu i filmu nastoupením Enid do autobusu je zpracováno jak v předloze, tak ve filmové adaptaci téměř totožně. Výrazně se liší pouze scény, které jejímu odjezdu bezprostředně předcházejí. V komiksu během cesty na zastávku Enid spatří muže, který na ploty a zdi maluje nápis *Ghost World* a snaží se ho zastavit, což se jí nepovede. Tento katalyzátor vysvětluje název komiksu a to, že v úvodu většiny kapitol se název *Ghost World* objevuje nasprejován na nějaké ploše uvnitř fikčního světa. Ve filmu je tato linie vynechána, Clowes zdůvodňuje absenci těchto graffiti tak, že ve filmu působí ostentativně.<sup>86</sup> Ve filmu je cesta Enid na zastávku doplněna paralelním stříhem na Seymourovo sezení u terapeutky, které divákovi sděluje, že Seymour se opět vrací ke svému starému způsobu života, čímž se uzavírá jeho linie.

Symbolický konec filmu i komiksu lze interpretovat mnoha způsoby. Existují fanouškovské interpretace, které tvrdí, že tato scéna je metaforou pro sebevraždu. Tato teorie se zakládá především na větě, kterou pronese Norman před svým odjezdem, „Už tu dlouho nebudu.“<sup>87</sup> Z toho fanoušci vyvozují, že brzy zemře. Sám Clowes

---

<sup>86</sup> Q & A with Dan Clowes and Terry Zwigoff. In: *ImageText* [online]. 20.2.2002 [cit. 29.3.2020]. Dostupné z: [http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1\\_1/zcqa/](http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1_1/zcqa/)

<sup>87</sup> Překlad autorky práce. Originální znění: „I’m not going to be here much longer.“ In: Q & A with Dan Clowes and Terry Zwigoff. In: *ImageText* [online]. 20.2.2002 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1\\_1/zcqa/](http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1_1/zcqa/)

v rozhovoru pro *Dazed* zmínil,<sup>88</sup> že ho tato interpretace překvapila a že sám konec vnímá jako víceméně pozitivní. Přiznává, že sám odjezd interpretuje jako Enidin posun v životě. Sama se přiklání k názoru, že jde o posun v životě Enid, moment dospění. Konec je také zrealizováním dávné představy, kterou několikrát v průběhu syžetu Enid zmiňuje, „Přemýšlela jsem nad tím jeden den nikomu nic neříct, sbalit se a odjet na nějaké náhodné místo.“<sup>89</sup>

Další kardinální funkcí transferovanou z komiksu do filmu je nové zaměstnání Rebecy v pobočce řetězce prodávajícího kávu. Zatímco v komiksu jde o kardinální funkci podstatnou pouze pro jednu kapitolu, ve filmu se jedná o událost pro vývoj narativu velmi důležitou a je jí věnována mnohem větší pozornost. Jedná se o jeden z kroků, kterými se Rebecca oddaluje od Enid, rezignuje na odpor ke konzumu a dospívá. Tato událost zároveň i vyvíjí tlak na Enid, aby si také našla práci a začlenila se do systému, což Enid odmítá.

Clowes se Zwigoffem během adaptování narativu pracovali spíše s přímým transferem katalyzátorů, které pro vývoj narativu nemají takový vliv, ale udržují atmosféru a adaptaci s předlohou spojují. Jedná se o řadu drobných dialogů, nebo situací jako například sledování vystoupení velmi špatného komika Joeyho McCobba, nebo napsání vzkazu pro Joshe.

## **KATALYZÁTORY FILMU VYTVOŘENÉ Z KARDINÁLNÍCH FUNKCÍ KOMIKSU**

Řada kardinálních funkcí komiksu ve filmu tvoří funkci katalyzátorů. Příkladem je setkání s dvojicí satanistů, které je kardinální funkcí v první kapitole komiksu, jejich sledování v supermarketu je kardinální funkcí druhé kapitoly a tyto postavy jsou i předmětem dialogů v řadě dalších kapitol. Naopak ve filmu je setkání s nimi a jejich následné sledování pouhým katalyzátorem pro vývoj narativu, humorným ozvláštňením, které dívky přivede k objevení bistra Wovsville. Dále se,

---

<sup>88</sup> NOAKES, Tim. The evolution of Daniel Clowes. In: *Dazed Digital* [online]. 20.4.2016 [cit. 28.3.2020]. Dostupné z: <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/30815/1/the-evolution-of-daniel-clowes>

<sup>89</sup> Překlad autorky práce. Originální znění: „I used to think about one day not telling anybody and just taking off and going to some random place.“ In: *Ghost World* [film]. Režie Terry ZWIGOFF. USA, 2001.

kromě kresby této dvojice v sešitu Enid, s dvojicí ve filmu už nesetkáváme a na rozdíl od komiksu není v průběhu syžetu ani zmíněna v dialozích.

Podobně je zpracována i hlavní kardinální funkce druhé kapitoly Punk Day. Změna vzhledu včetně ostříhání vlasů je spouštěčem zápletky celé kapitoly. Enid je bývalým anarchistou Johnem Crowleym zkritizována za svůj vzhled i postoj. Je tak explicitně poukázáno na krizi její vlastní identity. To je sice ve filmu zachováno, ale na rozdíl od komiksu není zkritizována člověkem, který dříve ctil podobné ideály jako Enid, ale skupinou tří konvenčních kluků v obchodě s komiksy. Jedná se tak pouze o ozvláštnění, které ve výsledku vede k tomu, že si Enid přehraje desku, kterou si na bleším trhu koupila od Seymoura.

Dalším příkladem je scéna, ve které sama Enid prodává své věci v garážovém výprodeji. Zatímco v komiksu se jedná o kardinální funkci celé kapitoly a je od ni odvozen i její název Garage Sale, ve filmu se jedná o katalyzátor. Poté, co je Enid vyhozena z práce v kině, uspořádá garážový výprodej, aby si přivydělala peníze na byt, který si s Rebeccou chtějí pronajmout. Interakce s dvěma potencionálními kupci je zdrojem humoru a poté, co si Enid uvědomí, že své věci prodat nechce, narativ se posouvá dál.

#### **DISTRIBUČNÍ FUNKCE OBJEVUJÍCÍ SE POUZE VE FILMU**

Pro vybudování narativního oblouku filmu tvůrci vymysleli řadu nových kardinálních funkcí, které se nezakládají na komiksově předloze. Nejvýznamnější z nich je celá narativní linie týkající se postavy Seymoura. Postava Seymoura je sice dosazena i do scén, které jsou přímo převzaty z komiksu, ale pro účely filmu je vytvořena kompletně nová linie, která se přímo věnuje Seymourovi a jeho zájmům. Všechny scény odehrávající se u něj doma včetně party sběratelů gramofonových desek, pokusy Enid o dohození přítelkyně, jeho vztah s Enid nebo pokus o zmlácení Joshe jsou nově vytvořeny speciálně pro film.

Další linií, která není založena na komiksově předloze, jsou události odehrávající se v prostředí malého supermarketu, ve kterém pracuje Josh. Hádky řeckého majitele obchodu a Douga jsou zdrojem humoru a ozvláštněním narativu. V momentě, kdy do obchodu přijde Seymoura za účelem Joshe zmlátit a sám je

napaden Dougem, který Joshe brání, se tato linie stává pro narativ důležitou. Seymour kvůli napadení skončí v nemocnici, kde ho navštíví Enid z čehož plyne další vývoj narativu.

Významnou linií filmu, která se v komiksu objevuje pouze jako zmínka v dialogu, je hledání společného bydlení Enid a Rebeccy. Tato linie spojuje řadu převzatých scén, jako práci Rebeccy, garážový výprodej nebo hádku obou kamarádek, ale generuje i řadu nových akcí. Mezi ty patří prohlídky bytů, pracovní zkušenost Enid v kině nebo stěhování. Jedná se také o linii, na které je nejvíce vidět vzrůstající rozdíl mezi oběma dívkami a jejich oddálení. Bydlení je ve filmu hlavním důvodem jejich hádek.

Zajímavým příkladem distribučních funkcí vyvinutých pro film je zobrazení promoce a školního večírku v úvodu filmu. V komiksu se mimo samotný text objevuje ilustrace zobrazující Enid a Rebeccu ukazující prostředníček v pláštích na promoci. Úvodní scény filmu zobrazující zakončení střední školy se tak na této konkrétní ilustraci zakládají, ve filmu je i přímo zpracovaná scéna s ukazováním prostředníčku proti škole, narativní oblouk je ale vytvořen speciálně pro film, protože zdrojová ilustrace žádný neobsahuje. Film zobrazuje jak samotný akt promoce, tak následný večírek. Na večírku je zachyceno i několik spolužáků, o kterých se dívky baví. Tato linie je ve filmu rozpracována i pro jednodušší orientaci diváka v čase. Je tak jasné, že obě dívky právě ukončily střední školu, a slouží jako expozice postav Enid a Rebeccy. Divák vnímá, že se obě dívky distancují od většiny spolužáků a v rámci školního prostředí nejsou příliš oblíbené, což je základním předpokladem pro způsob jejich chování a význam celého filmu.

Speciálním případem narativních funkcí filmu, které nejsou založené na předloze je narativní linie odehrávající se v souvislosti s letní uměleckou školou. Ta nečerpá z komiksové předlohy *Ghost World*, ale z jiného Clowesova komiksu *Art School Confidential*. Slouží však pouze jako inspirační zdroj a žádná z distribučních funkcí této linie není z tohoto komiksu přímo převzata. Závěrečná výstava včetně Seymourova plakátu i zamítnutí stipendia slouží jako pomocná linie spojující na sebe nezávislé události a nahrazující jiné linky komiksu tak, aby vyznění textu zůstalo stejné a film mohl být ukončen stejně jako komiks.



## DISTRIBUČNÍ FUNKCE OBJEVUJÍCÍ SE POUZE V KOMIKSU

Naopak řada distribučních funkcí komiksu je ve filmu vynechána. Chybí řada dílčích rozhovorů mezi Enid a Rebeccou včetně zachycení jejich prvních sexuálních zážitků. Z filmu jsou vynechány i některé postavy jako například katolický kněz, nebo Bob Skeetes a muž s inzerátem, které v některých ohledech ve filmu nahrazuje Seymour. Vyvrcholení vztahu Enid a Seymoura a odebrání stipendia na uměleckou školu ve filmu nahrazují pokus Enid dostat se na univerzitu. Zatímco ve filmu se o Strathmore zmiňuje pouze otec Enid, v komiksu Enid opravdu přijímací zkoušky skládá a na odjezd na univerzitu se chystá. Dokonce si pořídí i starý pohřební vůz, aby mohla na univerzitu sama odjet. Téma univerzity je v komiksu také předmětem častých rozporů mezi Rebeccou a Enid, zatímco v komiksu je nahrazeno tématem společného bydlení.

## INTEGRAČNÍ FUNKCE

Brian McFarlane rozděluje integrační funkce na informanty a vlastní indicie, přičemž do transferu zařazuje pouze informanty. Přestože se jedná o funkce, které lze přímo přenést z komiksu do filmu, tvůrci filmu i zde přikročili k drobným změnám. Nejsou změněny informace týkající se hlavních postav, ale změny se týkají především vedlejších postav a prostředí. V komiksu je představena třetí manželka Enidina otce jako Carol. Ve filmu se tatáž postava jmenuje Maxine a o jejím manželství není ve filmu zmínka, lze předpokládat, že byla pouze přítelkyní Enidina otce. Většina podniků, které se ve filmu i komiksu objevují, byla pro účely filmu přejmenována. Kavárna, do které Enid s Rebeccou často chodí se v komiksu jmenuje Angel's, zatímco ve filmu Quality Cafe. Bistro ve stylu padesátých let se v komiksu nazývá Hubba Hubba, ve filmu Wovsville. O sexshopu se v komiksu mluví jako o Adam's II, ve filmu jde o Anthony's.

Vlastní indicie, přestože nejsou předmětem transferu, jsou ve filmu v rámci možností vlastní adaptace zachovány. Povaha postav i atmosféra zůstávají stejné. Motivy díla jako hledání vlastní identity a tematizace sexuality jsou přítomné v obou formách. Stejně tak jako kritika americké konzumní společnosti a atmosféra prázdna a nejistoty, která provází proces dospívání. Věrné adaptace vlastních indicií je dosaženo především zachováním distribučních funkcí komiksu ať už v podobě

kardinálních funkcí, katalyzátorů nebo vytvořením nových distribučních funkcí, které se velmi blízce drží atmosféry a stylu předlohy. Vzhledem k tomu, že na tvorbě scénáře se spolu se Zwigoffem do velké míry podílel i sám Clowes, byl schopný atmosféru zachovat a do filmu promítnout i své nápady a zápletky, které v komiksu nezrealizoval.

V přístupu autorů filmu k adaptaci je jasně patrná jejich snaha o vytvoření nového textu, který bude zajímavým jak pro fanoušky původního komiksu, tak pro nové diváky. Clowes nechtěl vytvořit pouze filmovou verzi svého komiksu, ale do jisté míry nový text, který bude ukazovat postavy Enid a Rebecy v nových situacích. Lze tak vysvětlit řadu změn jak v kardinálních funkcích, tak v detailech, jako např. v názvech podniků. Zwigoff se spolu s Clowesem snažili zpřístupněním narativu a jeho zjednodušením zprostředkovat postavu Enid a Rebecy a jejich příběhy i potencionálním fanouškům, kteří nejsou čtenáři komiksů. Peripetie obou postav tak doplnili o nosné narativní linie včetně milostného příběhu. Vytvořili tak alternativu ke klasickým hollywoodským teenagerským filmům, která je odlišná přístupem k populární kultuře a svými postavami, ve své podstatě, je ale založena na stejném vzorci jako běžná hollywoodská produkce filmů pro teenagery. Mezi narativní konvence dle Catherine Driscoll typické pro žánr teenagerských filmů, které se v *Ghost World* objevují, patří milostná zápletky, intenzivní vztah mezi stejně starými přáteli a konflikt v rámci tohoto vztahu, vliv institucí jako školy nebo rodiny na život dospívajících nebo coming-of-age motivy jako promoce a proces dospívání.<sup>90</sup>

## 4.2. Postavy

Hlavní postavy obou textů Enid a Rebecca jsou nejvýraznějším pojátkem adaptace a její předlohy. Jakkoliv byl změněn narativ, tak charakteristika hlavních postav zůstala stejná. V roztržitém narativu komiksu jsou to ony, které svým specifickým způsobem chování jednotlivé kapitoly spojují. Pro čtenáře i diváky je snadné se s oběma postavami identifikovat a ať už v konkrétních příhodách nebo

---

<sup>90</sup> DRISCOLL, Catherine. *Teen Film. A Critical Introduction*. Oxford, New York, Berg Publishers, 2011, s. 2.

v obecných motivech najít korelace s vlastním životem. Sexualita, hledání vlastní identity, odpor ke zbytku společnosti a další motivy, se kterými se Enid a Rebecca potýkají, jsou běžnou součástí dospívání.

V komiksové předloze se vyskytuje výrazně větší množství postav, z nichž velká část se objevuje pouze jednorázově v rámci jednotlivých kapitol. Vyjmenovat lze kněze Toma, Johna Crowleyho, spolužačku Carrie a další. V procesu adaptace byla řada těchto postav vynechána, nebo nahrazena jinými postavami. Výraznou odlišností, se kterou se Zwigoff spolu s Clowesem museli potýkat, je jiná performativní povaha obou médií. Zatímco v komiksu jsou hrdinky sice ilustrované, ale divák je vnímá jako reálné, žijící vlastním životem, v hraném filmu jsou ztvárněny herci a herečkami, což si divák uvědomuje a mění to jeho vnímání. Dalším kritériem v případě komiksových adaptací je i vizuální podobnost. Postavy ztvárněné herci by měly vizuálně odpovídat ilustracím v komiksu. Velmi důležitou roli v případě komiksových adaptací tvoří casting herců tak, aby co nejlépe odpovídali jak charakteristikám postav, tak jejich vzhledu. Zwigoff v rozhovoru pro *Salon*<sup>91</sup> zmínil, že během vývoje scénáře byli tvůrcům ze stran studia navrhovány herečky jako Jennifer Love Hewitt nebo Melissa Joan Hart. Nejen že se tyto herečky do rolí outsiderů nehodily, ale během vývoje scénáře, který trval zhruba šest let, zestárly a nebylo tak možné je do rolí osmnáctiletých dívek obsadit. K obsazení Thory Birch a Scarlett Johansson došli tvůrci po dlouhém zvažování a jak oni sami, tak kritici tuto volbu hodnotí velmi pozitivně.<sup>92</sup>

## ENID COLESLAW

Charakter Enid ve filmu koresponduje s předlohou. Je prototypem outsidera, který se do této pozice staví sám. Snaží se od svých vrstevníků distancovat jak svým vzhledem, tak svými postoji. Nosí extravagantní oblečení a baví se jinými kulturními artefakty než většina společnosti. Sama sebe vidí spíše jako dospělou než dospívající a ve svých sociálních vazbách také více vyhledává dospělé než teenagery. Zálību

---

<sup>91</sup> DOANE, Rex. A conversation with Terry Zwigoff and Daniel Clowes. In: *Salon* [online]. 27.7.2001 [cit. 30.3.2020]. Dostupné z: [https://www.salon.com/2001/07/27/zwigoff\\_clowes/](https://www.salon.com/2001/07/27/zwigoff_clowes/)

<sup>92</sup> BRADSHAW, Peter. Ghost World. In: *The Guardian* [online]. 13.8.2001 [cit. 31.3.2020]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2001/aug/13/1>

nachází především v podivných existencích, jakou je např. dvojice satanistů. Přestože je v jistých ohledech vyspělejší než její vrstevnice, brání se odpovědnosti, která je s dospělostí spojená. Nechce si najít práci, odstěhovat se od otce a přizpůsobit se systému. Jméno Enid Coleslaw je anagramem Daniela Clowese, sám tak do ní projektoval některé autobiografické prvky a sebe sama v období dospívání. Přestože se Enid snaží za každou cenu vybočovat, v této snaze se často přiblíží mainstreamovým teenagerům. Například v úvodní scéně první kapitoly komiksu kritizuje časopis Sassy pro jeho nulovou sociální a kulturní hodnotu a na konci kapitoly si ho se zájmem prohlíží. Daniela Clowese zase kritizuje pouze na základě jeho vzhledu, přestože se od povrchnosti distancuje. Sama Enid se také snaží v průběhu celého syžetu najít si nějakého muže, ale nedaří se ji najít žádného, který by nebyl vyznavačem konzumní společnosti a populární kultury a odpovídal jejím požadavkům.

Co se týče její funkce v narativu, Enid je hlavní postavou komiksu a zároveň subjektivní vypravěčkou jeho omezené narace. Čtenářovi je až na výjimky poskytováno stejně informací jako Enid. Čtenář stejně jako ona neví, co se děje ve scénách, kde se Enid neobjevuje. Ve filmu je postava vypravěče modifikována. Narace filmu je objektivní a neomezená. Divák vidí i scény, ve kterých Enid nefiguruje, což mu nabízí nadhled nad danými situacemi. Film zpracovává i scény ze života Rebeccy nebo Seymoura, ve kterých Enid nevystupuje a o kterých neví.

## **REBECCA DOPPELMEYER**

Rebecca je primárně kamarádkou Enid, přesto je ji především ve filmu věnován velký prostor. Podobně jako Enid je v sociální hierarchii střední školy stavěna do pozice outsidera, přesto je mezi spolužáky oblíbenější než Enid. Ve filmu se několikrát objevuje narážka na to, že Rebecca se líbí všem klukům víc než Enid. V komiksu zase bývalá spolužačka Carrie pozdraví pouze Rebeccu. Rebečinou hlavní charakteristikou je cynismus. Oproti Enid je více konvenční, ale sdílí s ní zálibu v bizarních úkazech a lidech. Přestože není součástí masové společnosti, necítí potřebu se vůči ní stále vymezovat. V průběhu filmu se konzumu přizpůsobí a se ztrátou iluzí dospívá. Je schopná dělat kompromisy. Proto, aby si mohla dovolit bydlet sama, si najde práci v globální společnosti typu Starbucks. Vydává se

„správnou“ cestou, aby se stala odpovědným dospělým, který je schopný se o sebe sám postarat, zatímco Enid upřednostňuje před odpovědností své ideály. Její příjmení Doppelmeyer je Johnem Ellisem zkomoleno na Doppelgänger, což je slovo v angličtině používané pro označení dvojníka. Tuto pohnutku Johna Ellise někteří fanoušci interpretují tak, že Rebecca je dvojníkem sebe sama. Vypadá stejně, ale není sama sebou.<sup>93</sup> Sám Clowes se k této teorii a k významu jejího příjmení nevyjádřil.

## JOSH

V komiksu ani filmu není explicitně uvedeno, jak se dívky s Joshem znají. Lze předpokládat, že se jedná o jejich bývalého spolužáka. Zatímco v komiksu se objevuje sporadicky, ve filmu je jeho linii věnován větší prostor. Funkcí této postavy v rámci narativu je vytvoření milostného trojúhelníku. Přestože to ani jedna z dívek nepřizná, obě dívky jsou do Joshe zamilované, což je jednou z příčin jejich oddálení. Oproti klasickému vzorci teenagerských filmu ale Josh není typickým „lamačem dívčích srdcí“. Sám je outsider, který se drží stranou a pracuje v místním supermarketu. Jedná se o jakousi mladší verzi Seymoura a kompromis mezi charakterem Enid a Rebeccy.

## SEYMOUR

Postava Seymoura byla vytvořena pro potřeby filmu a v komiksově předloze se vůbec nevyskytuje. Některé jeho vlastnosti a události, ve kterých figuruje, jsou v komiksu přisouzeny jiným postavám. Seymour je tak jakousi kompilací komiksových postav: podivného astrologa Boba Skeetese; muže, který si podal inzerát; Joshe, a nově vytvořené postavy založené na autobiografických prvcích Terryho Zwigoffa. Mezi ty patří záliba ve staré bluesové hudbě a sbírání gramofonových desek. Seymour je stejně jako ostatní hlavní postavy společenským outsiderem. Distancuje se od populární kultury a konzumní společnosti 90. let. Sám několikrát zmiňuje, že si nemá co říct s většinou lidí: „*Jo, pro všechny ostatní je to*

---

<sup>93</sup> WILLIAMS, Romona. E-N-I-D: Ghost World and Name Fluidity. In: *Women Write About Comics*. [online]. 29.10.2015 [cit. 11.4.2020]. Dostupné z: <https://womenwriteaboutcomics.com/2015/10/e-n-d-ghost-world-name-fluidity/>

*jednoduché - dáš jim Big Mac a boty Nike a jsou šťastní. Nemám si s 99,9% lidí co říct.* <sup>94</sup> To je také to, co se Enid na Seymourovi líbí.

Seymour žije před začátkem syžetu a seznámením s Enid staromládeneckým životem se svým spolubydlícím Joem. Pracuje v administrativě sítě restaurací Cook's Inn a jeho jediným koníčkem je sbírání gramofonových desek. Seznámení s Enid mu jeho dosavadní život naruší. Zažije řadu zajímavých událostí jako koncert Blue's Hammer, najde si přítelkyni Danu, kterou následně kvůli Enid opustí, a v neposlední řadě je kvůli Enid vyhozen z práce. V závěrečné sekvenci filmu rozebírá tento zlom se svou terapeutkou. Vývoj této scény implikuje, že po odjezdu Enid se Seymour vrátí ke svému původnímu způsobu života.

#### **JOHN ELLIS, MELLORA A DALŠÍ VRSTEVNÍCI**

Postava Johna Ellise je v komiksu poměrně výrazná a objevuje se v několika kapitolách nezávisle na sobě. Tento o pár let starší kluk než Enid s Rebeccou charakterizovaný svou zálibou v kontroverzních tématech jako sérioví vrazi, pedofilie, nacismus atd. se ve filmu vyskytuje o poznání méně. Zatímco v komiksu je součástí milostné linky, kde Rebecca tvrdí, že Enid je do Johna zamilovaná, ve filmu slouží pouze jako katalyzátor a zdroj humorných poznámek na adresu Enid. Podobně jako Seymour přejímá dialogy jiných postav z komiksu např. Johna Crowleyho. Ze strany Enid a Rebeccy je kritizován za předstírání své nezávislosti a odlišnosti. Ve skutečnosti ho ale zajímají stejné věci jako zbytek americké společnosti.

Bývalá spolužačka Melorra je protikladem Enid a Rebeccy. Sama je také spíše v pozici outsidera, ale ztlačně se snaží zapadnout do hlavního proudu a je pro to schopna obětovat veškeré svoje ideály. To je v komiksu prezentováno na příkladu politické reklamy, kterou jen kvůli účinkování v televizi natočí pro kandidáta, se kterým názorově nesouhlasí. Je charakteristická svým afektovaným projevem a

---

<sup>94</sup> Překlad autorky práce. Originální znění: „Yeah, well it's simple for everybody else - give 'em a Big Mac and a pair of Nikes and they're happy! I just can't relate to 99.9% of humanity.“ In: *Ghost World* [film]. Režie Terry ZWIGOFF. USA, 2001. 55:45

potřebou přátelit se za každou cenu. Dívkám také dává výrazně na obdiv svou zaneprázdněnost, zatímco ony se flákají v kavárně.

Další spolužáci jsou ve filmu představeni pouze v úvodních scénách z promoce a následného večírku a v letní škole. Jsou zobrazeni jako příslušníci masové společnosti, které zajímá buď sport, populární hudba nebo videohry a kteří po skončení střední školy budou pokračovat na ekonomických oborech vysokých škol. Jejich charakteristika je v tomto ohledu poměrně extrémní, což vytváří kontrast k charakteristice Enid a Rebeccy a zřetelně tak ukazuje v čem se obě dívky od většiny teenagerů odlišují.

### **DALŠÍ POSTAVY**

Funkce dalších postav jako učitelky výtvarné výchovy Roberty, otce Enid a jeho přítelkyně Maxine, Divného Alla, Douga a dalších je ve filmu pouze ozvláštňující. Tyto postavy nejsou pro narativ filmu zásadní, nejsou nositeli kardinálních funkcí, ani významů filmu. Jsou zdrojem humoru nebo nutnou součástí fikčního světa např. v letní škole umění musí figurovat učitelka, v restauraci zase číšník.

## 5. Vlastní adaptace

Tato kapitola se věnuje kódům, které jsou specifické pro dané médium. Jedná se o složky, které nelze z předlohy převzít, protože v ní nejsou obsaženy a pro potřeby filmové adaptace tak musí být vytvořeny. V případě komiksově adaptace se jedná především o kinematografické kódy, kterými se rozumí práce kamery, střih a návaznost záběrů, a zvukové kódy, tedy hudba, ruchy a dialogy. McFarlane předmětem vlastní adaptace označuje i vlastní indicie, jako povahu postav nebo atmosféru díla, kterým jsem se už věnovala v rámci rozboru narativních funkcí. Atmosféra díla je samozřejmě ovlivněna jak vizuálními, tak zvukovými a kinematografickými kódy, proto se jí a vlastním indiciím částečně věnuje i tato kapitola.

### 5.1. Kinematografické kódy

Komiks je na rozdíl od literatury stejně jako film vizuálním médiem. Některé kinematografické kódy tak mohou být inspirovány samotným komiksem, přestože se jedná o jiné médium. Členění záběrů může vycházet ze členění jednotlivých panelů komiksu, stejně tak jako rámování nebo velikost záběrů. Komiks vzhledem ke své povaze nemůže zobrazit pohyb, respektive může ho pomocí grafických nebo verbálních prostředků pouze implikovat. Pohyb kamery je tak jedním z kódů, které jsou vytvořeny přímo pro film.

Práce kamery je v *Ghost World* nenápadná. Zwigoff využívá neviditelného stylu, kamera na sebe nijak neupozorňuje a nereflktuje sama sebe. Divák by při běžném sledování práci kamery neměl věnovat větší pozornost. Kamera je po většinu času statická, v malé míře se objevují i jízdy, které jsou velmi pomalé a nenápadné tak, aby nenarušovaly neviditelný styl. Jízdy se vyskytují především ve formě nájezdů, které jsou stejně jako jiné jízdy velmi pozvolné a pouze soustředí divákovu pozornost na určitou část velkého celku. Například v úvodní scéně během projevu na promoci v rámci velkého celku kamera pomalu najíždí na centrální bod záběru, kterým je hovořící studentka, čímž soustřeďuje divákovu pozornost na ni a její slova.



Dalším druhem pohybu kamery, který se v *Ghost World* využívá je jízda kamery v rámci sledování pohybu postav. Například ve scéně, kde se Enid se Seymourem prochází po městě. Kamera se plynule pohybuje na kolejnici spolu s postavami. Tento způsob pohybu kamery působí ve výsledném tvaru velmi přirozeně, slouží pouze k zachycení postav a jejich dialogu v pohybu. Podobně je z hlediska jízdy kamery koncipována i úvodní titulková sekvence, kde se kamera pohybuje podél zdi domu a okny sleduje dění uvnitř. I zde se jedná o plynulou jízdu kamery po kolejnicích, v tomto případě ale už nejde o přirozený pasivní pohyb. Práce kamery je zde více explicitní a zobrazuje pohyb, kterého by běžný člověk nebyl schopen, v tomto případě se tak jedná o subjektivní aktivní pohyb. Jedná se o úvodní titulkovou sekvenci, tradičně část filmu s vyšší úrovní uvědomělosti, jejíž hlavní funkcí je upoutat divákovu pozornost, což se i vzhledem ke zvolenému způsobu snímání scény daří a porušení neviditelného stylu kamery zde nenarušuje jednotu filmu.

Zachování atmosféry komiksu je dosaženo i za pomoci práce kamery. Statické záběry připomínají jednotlivé panely komiksu a komiksovou poetiku. Tím Zwigoff docílil zachování komiksové estetiky i ve scénách, které byly vytvořeny pro potřeby filmu. Sám Zwigoff uvádí, že se v tomto ohledu komiksem inspiroval a že sám ve své tvorbě upřednostňuje statickou kameru.<sup>95</sup> Tvůrci v některých scénách zachovali i rámování a přesné rozmístění herců, což je velmi dobře viditelné ve scéně odehrávající se v bistro ve stylu 50. let (viz. obrázek 1 a 2). Přestože se liší dialogy a témata hovoru, obraz je téměř totožný. Centrem symetrického záběru o velikosti polocelku je stůl, který z obou stran rámuje postavy dívek. Na stole se objevuje menu restaurace, omáčky, ubrousky, sklenice s pitím a noviny. Rozdílem v obou scénách je kompozice v rámci formátu obrazu. Zatímco v komiksu jsou postavy i stůl umístěny do spodní poloviny na výšku orientovaného obrazu, ve filmu jsou umístěny na střed širokoúhlého obrazu.

---

<sup>95</sup> Q & A with Dan Clowes and Terry Zwigoff. In: *ImageText* [online]. 20.2.2002 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1\\_1/zcqa](http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1_1/zcqa)

### Obrázek 1: Scéna v bistrou ve filmu



Zdroj: *Ghost World* [film]. Režie Terry ZWIGOFF. USA, 2001.

### Obrázek 2: Scéna v bistrou v komiksu



Zdroj: CLOWES, Daniel. *Ghost World*. London: Jonathan Cape, 2000. s. 40.

Hlavním rozdílem v rámování filmu a komiksu je změna formátu obrazu a poměru stran. Jednotlivá okna jsou na stránce komiksu rozdělena v poměru 3:3:3 ve variacích poměru 2:3:3 nebo dokonce 1:2:3. Liší se tak velikost jednotlivých oken, která dosahuje od jedné třetiny šířky stránky až po její celou šíři, čímž se mění jejich kompozice. Formát obrazu ve filmu je stále stejný v poměru 1,85:1. Není využit split screen ani jiná změna formátu. Tvůrci filmu tak museli v procesu adaptace jednotlivé obrazy rozšířit, protože většina panelů je ve formátu výrazně užším než 1,85:1. Toho tvůrci docílili změnou kompozice záběru, mizanscény, jiným rozmístěním postav v prostoru a změnou velikosti záběru.

Zwigoff využívá pro přechod mezi záběry především ostrého stříhu, ale objevuje se i zatmívačka nebo vnitrozáběrová montáž, konkrétně v úvodní sekvenci odehrávající se během promoce. Záběr (3:52-4:21) začíná velkým celkem vycentrovaným na vstup do školy, z té vybíhají jednotliví studenti směrem ke kameře včetně Enid a Rebeccy. Nájezd kamery společně s pohybem postav tak mění velikost záběru na polocelek a po zasednutí ke stolu na polodetail pomocí vnitrozáběrové montáže. V závěru filmu se objevuje zatmívačka a titulek *The End*, což odkazuje k prostředkům filmů klasického Hollywoodu.

Podobně jako v komiksu se i ve filmu vyskytují především záběry o velikosti polocelku a polodetailu. Přesto je kvůli jinému formátu a velikosti při čtení jednotlivých panelů v komiksu znatelný posun oproti filmu. Zatímco v komiksu se objevuje řada detailů např. na obličejích hrdinek, ve filmu, který je určen především pro kinodistribuci a tedy pro velká plátna, se detaily prakticky nevyskytují. Mimika a výraz postav jsou zde oproti komiksu totiž jasně čitelné i ve velikostech jako polocelek nebo polodetail. Odlišným prvkem je i rytmus a délka záběru. Zatímco v komiksu rytmus záleží na délce čtení jednotlivých okének, kterou si čtenář může přizpůsobit, ve filmu je rytmus pevně určen délkou jednotlivých záběrů. Ta je ve filmu samozřejmě využita závisle na rytmice nezbytné pro dané scény. Obecně lze říci, že Zwigoff volí spíše delší záběry, z nichž plyne i poměrně pomalé tempo filmu, které je jedním z dalších charakteristik atmosféry filmu. Pomalé plynutí filmu zachovává atmosféru nudy a vyčpělosti americké společnosti.

Kinematografické kódy jsou specifické pro médium filmu, přesto jsou v případě *Ghost World* zvoleny tak, aby co nejvíce odpovídaly prostředkům typickým pro komiks a byla tak zachována nejen atmosféra díla, ale i jejího zpracování. Kinematografické kódy se tak do velké míry podílí na adaptaci indicií předlohy.

## **5.2. Zvukové kódy**

Zvuk je prostředkem, který se v komiksech vyskytuje pouze ve formě napsaných dialogů, textů písní a grafických znázornění, ve filmu ale tvoří velmi výraznou složku, která do velké míry ovlivňuje diváckou percepci. Zvuk podobně jako kinematografické kódy ovlivňuje indicie filmu a to jak atmosféru díla, tak povahu postav. Autoři tak v průběhu adaptace museli vybrat vhodný soundtrack,

ruchy a obsadit herce a herečky s určitou barvou a intonací hlasu odpovídající vykreslení postav v předloze.

Ve filmu je využita jak diegetická, tak nediegetická hudba. Jak Zwigoff zmínil, studio MGM nutilo tvůrce zvolit popový soundtrack, který by mohl být samostatně vydán a studiu tak přinést další výdělek.<sup>96</sup> Zwigoff si trval na svém a ve filmu tak téměř nezaznívá jiná hudba než blues a jazz. Diegetická hudba ve filmu převažuje nad nediegetickou. Nediegetický je pouze hlavní hudební motiv filmu, který složil David Kitay. Tento motiv je opakovaně využit ve scénách, jejichž součástí není dialog a které hudební doprovod vyžadují, ale nemůže tam být použita hudba diegetická, neboť se jedná o scény odehrávající se v exteriéru, kde by reproduktor nebo jiný zdroj hudby působil nepřírozně. Jedná se například o scénu, ve které dívky pronásledují dvojici satanistů, nebo závěrečnou scénu zachycující Enidin odjezd. Kombinace klavíru a výrazných smyčců zachovává a doplňuje bizarní atmosféru filmu. Zdroj diegetické hudby je ve většině scén přítomný přímo v obraze. Nejčastěji jde o hudbu, která zaznívá v souvislosti se Seymourovou oblibou starých gramofonových desek. U Seymoura doma téměř vždy hraje diegetická hudba, kterou pouští ze svých nahrávek.

Narativní důležitost hudby je výrazná v několika momentech jak ve filmu, tak komiksu, což je pro médium, které neumožňuje reprodukci zvuku, netypické. Písně a skladby jsou v komiksu znázorněny textem písně v dialogové bublině, která vychází z reproduktoru a je doplněna symboly not. Příkladem užití hudby v komiksu a její narativní důležitosti je úvodní scéna kapitoly „Punk Day“, ve které Enid poslouchá píseň *Carbana Not Glue* skupiny The Ramones. Punková hudba zde dotváří proměnu vzhledu Enid. Výraznou roli hraje hudba i v kapitole s názvem „A Smile and a Ribbon“, což je název dětské písně, na kterou Enid v kapitole vzpomíná a snaží se ji najít v několika obchodech. Jde o symbol dětství, kterého se nechce vzdát. Ve filmu je narativní důležitost hudby ještě posílena. Zatímco v komiksu po příchodu do bistra Hubba Hubba Enid poukazuje na účes číšníka, čímž odkazuje na neautenticitu místa, ve filmu je daná věta použita také, ale metaforu pro

---

<sup>96</sup> Q & A with Dan Clowes and Terry Zwigoff. In: *ImageText* [online]. 20.2.2002 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1\\_1/zcqa/](http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1_1/zcqa/)

neautenticitu místa tvoří předcházející poznámka Rebeccy, která upozorňuje na rapovou píseň linoucí se z jukeboxu. Hudba je také důvodem bližšího seznámení Enid a Seymora. Enid Seymora znovu navštíví, protože mu chce pochválit desku, kterou si od něj koupila, konkrétně píseň *Devil Got My Woman*.

Ruchy jsou ve filmové adaptaci zpracovány tak, aby doplňovaly atmosféru a nepoutaly příliš mnoho divákovy pozornosti. Uchovávají tak podobně jako kamera neviditelný styl, který prohlubuje divákovo soustředění na narativ filmu. Jejich doplnění podporuje celkovou přirozenost filmu. Jedná se tak o ruchy typické pro dané prostředí jako obchod s potravinami, kavárnu, nebo ulici s projíždějícími auty. Přestože ruchy nejsou ve filmu výrazným prvkem, nepracuje se v něm ani s tichem. Scény odehrávající se v interiéru jsou obvykle doplněny dialogem nebo diegetickou hudbou, exteriérové scény jsou doplněny ruchy nebo nediegetickým hudebním motivem.

V průběhu adaptace musel být postavám přiřazen hlasový projev v podobě obsazení určitými herci. Specifický mluvený projev jednotlivých herců mění vnímání postav i atmosféry filmu. Představitelky hlavních postav Enid a Rebeccy mají velmi specifickou výšku i barvu hlasu a jejich hlasový projev není typický pro herečky obsazované do rolí dospívajících dívek, což je také jeden z důvodů, proč byly obsazeny do těchto rolí, které se od běžných postav teenagerských filmů liší. Především postava Rebeccy v podání Scarlett Johansson vyniká svým nízko položeným hlasem, který kontrastuje s jejím dívčím vzhledem a zároveň je symbolem její dospělosti.

Rytmus ve zvuku i obrazu se shoduje. Zwigoff nevyužívá zvuk jako ozvlášťující prvek. Většinou je využit zvuk simultánní s obrazem, ale objevují se i zvukové můstky, tedy scény, ve kterých zazní zvuk dříve, než vidíme adekvátní obraz.<sup>97</sup> Příkladem může být scéna bezprostředně navazující na úvodní titulkovou sekvenci. Vidíme ustavující záběr na budovu střední školy, ve zvukové stopě se objevuje potlesk, jehož zdrojem je publikum přihlížející slavnostní promoci, které se objevuje až v následujícím záběru.

---

<sup>97</sup> BORDWELL, THOMPSONOVÁ, *Umění filmu*, s. 376–7.

## 6. Vizuální kódy

Vizuální kódy označují veškeré viditelné složky filmu, jako jsou kostýmy, make-up, rekvizity, lokace, osvětlení, nebo barvy. Tato kapitola by byla dle metodologie literární adaptace Brian McFarlana zařazena mezi prvky vlastní adaptace. V případě komiksových adaptací je vztah předlohy a filmové adaptace z hlediska vizuálních kódů komplikovanější. V komiksové předloze na rozdíl od literární existuje vizuální materiál, ze kterého může film čerpat. Vizuální styl, práce s barvami a mizanscéna se objevují i v komiksu, přesto není možné tyto kódy komiksu do filmu přímo transferovat. Rozhodla jsem se proto vizuální kódy zařadit mimo McFarlanovu kategorizaci, kterou pro proces adaptace uvádí.

Film na rozdíl od komiksu pracuje s explicitně vyjádřeným pohybem, jiným formátem obrazu a v případě hraných filmů s třídimenzionálním prostorem, což je z hlediska vizuálních kódů nejvýznamnější rozdíl, který musí tvůrci filmové adaptace zpracovat. Vizuální složka komiksu, pokud neberu v úvahu fotokomiksy, je založena na kresbách a ilustracích. Ty musí být pro potřeby hraného filmu převedeny z 2D do 3D a všechny ilustrace nahrazeny skutečnými objekty včetně živých herců. V průběhu adaptace tak nevyhnutelně dojde k transformaci vizuálního stylu.

V případě *Ghost World* jde o volnou adaptaci, která se nesnaží přímo převést všechny aspekty předlohy do filmového média. Naopak komiksovou látku si značně upravuje a přetváří. Výrazná úprava je patrná především v práci s barvami, naopak zpracování lokací, kostýmů i inscenování herců se v rámci možností drží předlohy.

### 6.1. Práce s barvami

Přestože titulní stránka komiksu *Ghost World* srší barvami, samotné ilustrace v jednotlivých panelech jsou z hlediska barevnosti omezené. Clowes pracuje pouze s třemi konkrétními odstíny barev – černou, bílou, zelenou. Černá je využita především pro linky a tmavé plochy, bílá pro kontrastní světlé plochy a zvýraznění. Specifický odstín světle zelené je použit jako neutrální odstín, v černobílé škále by se jednalo o plochy pokryté odstíny šedé. Pro stínování Clowes nepoužívá tmavších a světlejších odstínů, ale šrafování. Přestože barevná škála ilustrací je poměrně úzká,

samotné kresby jsou uvěřitelné a zachycují vše, co je pro pochopení příběhu a dění v obraze nutné.

Ve filmovém zpracování je naopak zvolen běžný barevný materiál. Ve výsledném filmu je škála barev neomezená a odpovídá spektru lidského zraku. Barvy mizanscény jsou laděny do pastelových tónů, což se výrazně liší od jednoduchého barevného schématu komiksu, který svou jednoduchostí a plochostí dotváří atmosféru prázdnoty dospívání. Zwigoff tuto změnu odůvodňuje tak, že kdyby film natočili v omezeném barevném spektru (např. černobíle), byl by odsouzen k diváckému neúspěchu, protože diváci jsou zvyklí na barevný film a jiný už nejsou schopni tolerovat.<sup>98</sup> Clowes ve stejném rozhovoru dodává, že použití výrazných barev evokuje moderní svět, ve kterém je vše vykresleno barevně a vesele, až téměř dětsky, pod tímto naleštěným povrchem se ale dle Clowese skrývá temnota americké společnosti, konzumní způsob života a popkultura.<sup>99</sup> Příkladem mohou být scény zahrnující Normana čekajícího na zastávce. Jeho postava symbolizuje odcizení od moderní společnosti a nemožnost se do ní zařadit. Zastávka, na které čeká je v pozadí lemována pastelově růžovou zdí, která je symbolem konzumu a povrchnosti americké společnosti. Kontrastuje tak nejen s Normanovým vzezřením, ale i s jeho osobností a plánem společnost opustit.

### Obrázek 3: Norman čekající na zastávce



Zdroj: *Ghost World* [film]. Režie Terry ZWIGOFF. USA, 2001.

---

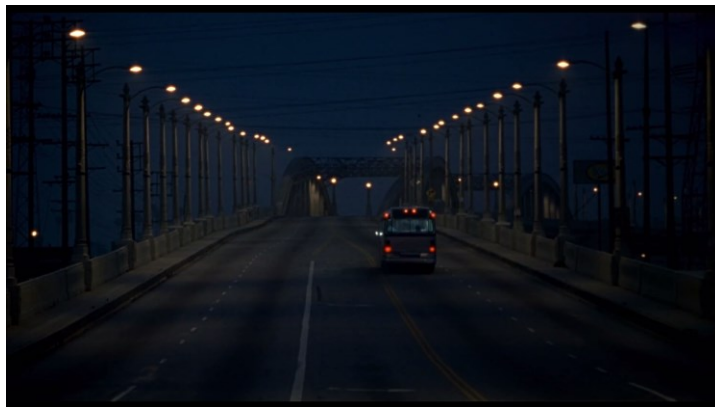
<sup>98</sup> Q & A with Dan Clowes and Terry Zwigoff. In: *ImageText* [online]. 20.2.2002 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1\\_1/zcqa/](http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1_1/zcqa/)

<sup>99</sup> Tamtéž

## 6.2. Mizanscéna

Tvůrci se v práci s mizanscénou drží předlohy a ve scénách, které se v předloze nevyskytují, imitují styl komiksu. Ve filmu ani v komiksu není explicitně řečeno, v jakém městě se příběh odehrává. Na základě skutečných exteriérů, kde byl film natáčen, lze určit, že se jedná o Los Angeles. Tyto reálné lokace odpovídají atmosféře amerického předměstí tak, jak ji vizuálně vykresluje komiks, přestože se od sebe nutně odlišují. Lokace se ve filmu různí nejen svými názvy (viz s. 40), ale i vizuálně. Zwigoff s Clowesem se snažili najít lokace, které by co nejvěrněji odpovídaly komiksovému zpracování, úplná přesnost ale bez využití ateliérů nebyla možná. V komiksu se navíc téměř neobjevují panely, které by substituovaly ustavující záběry nebo zachycovaly velké celky. Lokace jsou tak zachyceny pouze v pozadí dialogů a nelze určit jejich přesnou podobu. Naopak ve filmu se objevují záběry o velikosti velkých celků a celků, které jednotlivé lokace zobrazují. Konkrétně se liší například podoba prostředí v závěrečném záběru, který sleduje odjíždějící autobus (viz. obrázek 4 a 5). Zatímco v komiksu se jedná o běžnou městskou ulici, ve filmovém zpracování se nevyskytují žádné domy, ale pouze pouliční osvětlení a sloupy elektrického vedení, což ještě posiluje negativní atmosféru scény a města. Zajímavým rozdílem ve vykreslení této konkrétní scény je i časové zasazení, které je změněno kvůli narativní návaznosti. Zatímco v komiksu se scéna odehrává za denního světla, ve filmu se odehrává za tmy, což také atmosféru scény mění a působí temněji.

**Obrázek 4: Závěrečná scéna ve filmu**



Zdroj: *Ghost World* [film]. Režie Terry ZWIGOFF. USA, 2001.



### Obrázek 5: Závěrečná scéna v komiksu



Zdroj: CLOWES, Daniel. *Ghost World*. London: Jonathan Cape, 2000. s. 80.

Naopak vizuální styl některých scén a jejich filmové lokace odpovídají předloze velmi detailně. Zmínit lze například scénu odehrávající se v bistro Wovsville (v komiksu *Hubba Hubba*), jejíž mizanscéna je až na detail v podobě jukeboxu velmi podobná komiksu (viz. obrázek 1 a 2, s. 49). Stejně tak lokace vybraná jako dům, ve kterém bydlí Josh, se velmi blízce podobá ilustraci domu v komiksu. Ve scéně, kdy dívky Joshovi nechávají na dveřích vzkaz, se mírně liší inscenování a rozmístění postav, vizuální reprezentace prostředí ale odpovídá (viz. obrázek 6 a 7).

### Obrázek 6: Joshův dům ve filmu



Zdroj: *Ghost World* [film]. Režie Terry ZWIGOFF. USA, 2001.

### Obrázek 7: Joshův dům v komiksu



Zdroj: CLOWES, Daniel. *Ghost World*. London: Jonathan Cape, 2000. s. 56.

Skutečnost, že tvůrci filmu nepracují se studiovými kulisami, ale s reálnými lokacemi, snižuje míru věrnosti vizuálu vůči komiksové předloze, působí ale mnohem realističtěji a lépe tak slouží k vykreslení tehdejší americké společnosti a k její kritice. V procesu adaptace byly zachovány i specifické rekvizity, které měly v komiksu určitou narativní funkci, která se ve filmu už nevyskytuje. Příkladem je plyšová hračka, kterou Enid odmítá prodat na garážovém výprodeji, nebo kalhoty, které se válí na ulici a na které Enid v komiksu několikrát naráží. Naopak detailní zpracování rekvizit v komiksu, které odkazují k jiným textům a jsou zdrojem humoru, ve filmu zachováno není, což plyne především z omezeného projekčního času jednotlivých scén. Zatímco čas čtení komiksu je neomezený a diváci tak mají možnost soustředit se i na detaily jako například názvy knih v policice v pozadí, ve filmu je to divákovi umožněno pouze v případě opětovného přehrávání.

Vzhledem k tomu, že komiks i film se odehrávají v reálném prostředí a tehdejší současnosti, i kostýmy a masky jsou autentické. V komiksu ani ve filmu se tak nesečkáme s výrazným make-upem nebo stylizovanými kostýmy. Přesto i v *Ghost World* mají kostýmy určitou funkci a symboliku, především v dotváření charakteristik jednotlivých postav. Obecně lze říct, že kostýmy hrají větší roli ve filmu, protože v komiksu jsou zjednodušené především kvůli tomu, že komiksové ilustrace jsou méně detailní než filmový obraz.

Kostýmy Enid jsou velmi extravagantní, s divokými vzory a ve výrazných barvách, což charakterizuje její potřebu odlišovat se a poutat na sebe pozornost. Rebecca na druhou stranu nosí velmi jednoduché, obvykle jednobarevné oblečení v tlumených pastelových barvách, což charakterizuje její konformitu a tendenci splynout s davem. Zajímavý je i vývoj kostýmů v průběhu syžetu právě této postavy. Zatímco v první části syžetu nosí ležérní trička a kraťasy nebo džíny, v závěru ve scéně, kde se loučí s Enid, je oblečená do bílé košile, což lze interpretovat jako symbol formálnosti a dospělosti. Pozorovatelná změna je i v jejím účesu, v úvodních scénách má Rebecca vlasy sčesané do dvou culíků, což je typický účes pro mladé dívky a děti, symbol nevinnosti, v závěru nosí drdol, který lze zase vnímat jako symbol dospělosti. V porovnání s komiksovou předlohou typově herečky ilustrovaným postavám odpovídají a liší se pouze drobnými detaily jako například účesem Rebeccy, jejíž vlasy jsou ve filmu výrazně delší. Symbolika kostýmů je viditelná i v případě postavy Seymoura, který nosí velmi neutrální, zemité barvy - převážně hnědou, béžovou a zelenou, což lze vnímat jako znaky fádního života a odstupu od běžné společnosti.

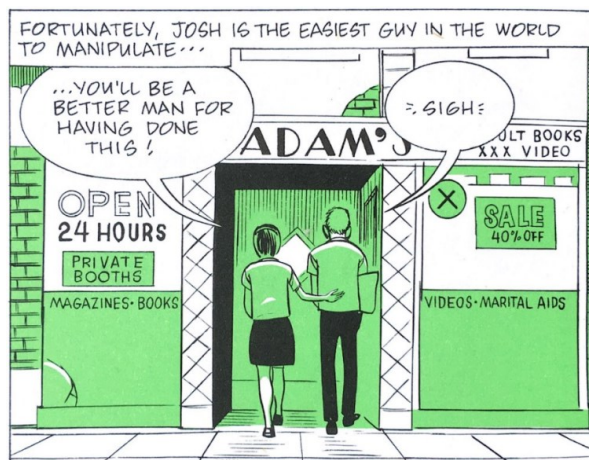
Make-up je ve filmu nevýrazný a je součástí neviditelného stylu. Vyniká svou autenticitou, jedná se o make-up, který by postavy patrně nosily. Make-up je podobně jako kostýmy výraznější u Enid, což opět souvisí s charakteristikou této postavy.

### Obrázek 8: Návštěva sexshopu ve filmu



Zdroj: *Ghost World* [film]. Režie Terry ZWIGOFF. USA, 2001.

### Obrázek 9: Návštěva sexshopu v komiksu



Zdroj: CLOWES, Daniel. *Ghost World*. London: Jonathan Cape, 2000. s. 34.

Zajímavá je práce s rozmístěním herců a jejich inscenováním. Herecký projev je realistický. Podobně jako v případě lokací i v tomto ohledu ve scénách, které jsou i z narativního hlediska přímo převzaté, tvůrci filmu zvolili stejné zpracování jako v komiksu. Příkladem může být scéna, ve které Enid se Seymourem, respektive Joshem, navštěvuje sexshop viz. obrázek 8 a 9). Ve scénách, které jsou pro účely filmu upravené, se obvykle liší i rozmístění postav.

Vizuální kódy byly pro účely filmu značně upraveny, ať už se jedná o jinou podobu lokací nebo výrazně širší škálu barev. Zwigoff s Clowesem ale i přes výrazné modifikace zachovali atmosféru a kritické vyznění komiksu.

## Závěr

Tato práce provádí komparativní analýzu komiksu *Ghost World* Daniela Clowese a jeho filmové adaptace *Ghost World* (2001), jejíž režisérem je Terry Zwigoff. Komiksová předloha je považována za jeden z předních grafických románů a za zástupce takzvaného alternativního komiksu. Cílem této práce byla komparace narativních i stylistických prvků obou textů a analýza způsobů, jakými bylo přistupováno k analýze komiksové adaptace, která se liší od hlavního proudu superhrdinských komiksových adaptací. Hlavním metodologickým východiskem byla kniha Briana McFarlana *Novel to Film*, která se zabývá literárními adaptacemi. McFarlanovu metodologii jsem si pro účely analýzy komiksové adaptace upravila a pro ní specifické vizuální kódy postavila mimo McFarlanovo rozdělení na transfer a vlastní adaptaci. V porovnání jsem se nezaměřila na zkoumání věrnosti adaptace vzhledem k předloze, ale spíše na samotný proces adaptace a způsob, jakým Zwigoff spolu s Clowesem k adaptaci přistoupili.

V první části samotné analýzy, v kapitole „Transfer“, jsem se zabývala prvky předlohy, které lze dle McFarlana přímo přenést do filmové podoby bez výrazných úprav. Jedná se tak především o distribuční narativní funkce, které nejsou závislé na mediální formě. Kapitola nejdříve přiblížila narativní strukturu komiksu i filmu po vzoru segmentace narativu filmu dle Davida Bordwella a Kristin Thompsonové<sup>100</sup> a následně narativní struktury porovnávala s důrazem na způsob, jakým byly integrační i distribuční funkce předlohy převedeny do filmu. Ukázalo se, že přestože se jedná o prvky, které není nutné pro účely adaptace upravovat, Zwigoff s Clowesem se rozhodli většinu distribučních funkcí upravit, a naopak zachovat funkce integrační jako například charakterizaci postav, které se tato kapitola věnuje v závěru. Film tak sice některé kardinální funkce přejímá a některé upravuje do funkce katalyzátorů, ale ty nejvýznamnější narativní linky a jejich kardinální funkce jsou pro film vytvořeny zcela nové.

V kapitole „Vlastní adaptace“ jsem se věnovala analýze kódů, které jsou specifické pro filmové médium a nelze je tak z literární, respektive komiksové,

---

<sup>100</sup> BORDWELL, THOMPSONOVÁ, *Umění filmu*, s. 141–2.

předlohy přímo převzít. Jedná se tak o kinematografické a zvukové kódy. Kinematografické kódy, především rámování, návaznost záběrů a práce kamery, mohou do jisté míry vycházet ze způsobu, jakým jsou v komiksu konstituovány jednotlivé panely. Zwiggof s Clowesem se snažili zachovat komiksovou poetiku. Kamera je povětšinou času statická, neobjevují se složité jízdy, ve scénách transferovaných z komiksu je zachováno rámování i rozmístění postav. Výrazně se liší pouze formát obrazu, který je v případě komiksu variabilní, ve filmu ne. V záběrech založených na konkrétních panelech tak musela být změněna kompozice nebo jejich velikost. Naopak zvukové kódy byly, až na obsah dialogů a zvuky, které jsou graficky vyjádřené i v komiksu, vytvořeny až přímo pro účely filmu. Soundtrack i ústřední hudební motiv filmu ale zachovávají jeho atmosféru.

Poslední část analytické části „Vizuální kódy“ se samostatně věnovala vizuální kódům, jejichž postavení je v případě komiksových adaptací specifické. Komiksové předlohy nabízejí vizuální materiál, ten ale musí být pro potřeby filmu dotvořen. Nejenže v komiksu není obsažen pohyb, ale pro potřeby hraného filmu musí být dvoudimenzionální ilustrovaný vizuál převeden do třídimenzionálního, skutečnými herci hraného vizuálu. Dospěla jsem k závěru, že přestože byly vizuální kódy pro potřeby filmu značně upraveny, tvůrcům se podařilo zachovat atmosféru i vyznění původního komiksu, které jsou bezesporu výrazně ovlivněny i vizuálními kódy.

Lze vypořádat, že přestože Clowes se Zwiggoffem přistupovali k adaptaci poměrně volně a do velké míry změnili jak narativní, tak vizuální prvky komiksu, zachovali atmosféru předlohy. Z toho vyplývá, že tvůrci se v kreativním procesu vytváření filmu nenechali omezit pouze na prvky vlastní adaptace, které je nutné vytvořit pro filmovou verzi původního textu vždy, ale upravovali a vytvářeli i prvky transferu tak, aby výsledný film odpovídal jejich představě. Filmová verze *Ghost World* se tak nemůže pyšnit věrností k původnímu textu, zachovává ale jeho atmosféru a vyznění.

Oběma texty se prolíná už zmíněná kritika americké konzumní společnosti. Clowes i Zwiggoff naráží na primitivní televizní obsah, trend rychlých občerstvení i na nehezské reklamní bannery a loga, kterými jsou americké ulice přeplněné. Postavy filmu i komiksu se vůči konzumu stejně jako populární kultuře snaží vymezit, stávají

se tím ale společenskými outsidersy a samy se potýkají s tím, že pokud se chtějí stát úspěšnými, musí konzumní způsob života a popkulturu přijmout. Tento trend je viditelný jak na postavě Rebecce, která postupně rezignuje a začleňuje se do běžné společnosti, tak na Seymourovi, který se pro udržení vztahu s Danou začne konzumu přizpůsobovat. Komiks i film pracují i se zachycením náhle bezprizornosti, se kterou se potýkají čerství absolventi. Toto téma lze vypořádat i v řadě jiných děl, filmu *Absolvent* (1967) nebo knize J.D.Sallingera *Kdo chytá v žitě*. K bezčasí a prázdnotě života mladých lidí žijících na amerických předměstích odkazuje i samotný název *Ghost World*.

Filmové zpracování vytváří nižší nároky na diváckou aktivitu. Narativní funkce jsou zde zjednodušeny a podrobně vysvětleny, což je kromě záměru tvůrců a studia dáno i povahou filmového média, které je díky své komplexnosti schopné zahrnout více informací a faktů na menším prostoru než komiks. Nutné je také uvést, že se jedná o alternativní komiks, který byl produkován hollywoodským filmovým studiem dle konvencí komerčních filmů. Produkce filmu je na rozdíl od komiksu výrazně nákladnější a filmoví producenti tak potřebují oslovit větší množství diváků, nejen aby pokryli náklady na výrobu filmu, ale aby byl film i výdělečný. Filmové zpracování je tak pro diváky přístupnější než komiksová předloha, zároveň se ale tvůrcům podařilo ve filmu zachovat atmosféru předlohy, což i přes poměrně nízké tržby vedlo k úspěchu jak mezi běžnými diváky, tak u kritiky a přispělo k vytvoření kultovního statusu filmu.

## Seznam pramenů a literatury

### PRAMENY

1. CLOWES, Daniel. *Ghost World*. London: Jonathan Cape, 2000.
2. *Ghost World* [film]. Režie Terry ZWIGOFF. USA, 2001.

### LITERATURA

3. Art School Confidential (2006) In: *Box Office Mojo* [online] [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0364955/?ref=bo\\_ser\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0364955/?ref=bo_ser_1)
4. BEBÁROVÁ, Jana. Oslava nespoutaného mládí: Krškovy filmové adaptace děl Fráni Šrámka. In: HAIN Milan a Milan CYROŇ. *Osudová Osamělost: Obrisy filmové a literární tvorby Václava Kršky*. Casablanca, 2016. s. 183-206.
5. BOOKER, M. Keith editor. *Comics through time: a history of icons, idols, and ideas*. Santa Barbara: ABC-CLIO, LLC, 2014.
6. BORDWELL, David a THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. Praha: NAMU, 2018.
7. BRADSHAW, Peter. Ghost World. In: *The Guardian* [online]. 13.8.2001 [cit. 31.3.2020]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2001/aug/13/1>
8. BURKE, Liam. *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Hollywood's Leading Genre*. Jackson: University Press of Mississippi, 2015.
9. BUANAVENTURA, Alvin. *The Art of Daniel Clowes. Modern Cartoonist*. New York, Abrams ComicArts, 2012.
10. CROOKS, Peter. Meet: Daniel Clowes. Cutting-edge artist breaks into the mainstream with new books, movies, and an exhibition at the Oakland Museum. In: *Diablo Magazine* [online]. 16.3.2012 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: <http://www.diablogmag.com/April-2012/Meet-Daniel-Clowes/>
11. DOANE, Rex. A conversation with Terry Zwigoff and Daniel Clowes. In: *Salon* [online]. 27.7.2001 [cit. 30.3.2020]. Dostupné z: [https://www.salon.com/2001/07/27/zwigoff\\_clowes/](https://www.salon.com/2001/07/27/zwigoff_clowes/)



12. DRISCOLL, Catherine. *Teen Film. A Critical Introduction*. Oxford, New York, Berg Publishers, 2011.
13. FLANAGAN, Martin. Teen trajectories in Spider-man and Ghost World. In: GORDON, Ian, JANCOVICH, Mark a MCALLISTER, Matthew P. *Film and comic books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
14. GIROUX, Henry. Teen Girls' Resistance and the Disappearing Social in Ghost World. *Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*. 2002, vol. 24, no. 4, s. 283-304.
15. GIROUX, Henry. Neoliberalism nad Disappearance of the Social in Ghost World. *Third Text*. 2003, vol. 17, no. 2, s. 151-161.
16. Ghost World (2001) In: *Box Office Mojo* [online] [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0162346/?ref=bo\\_ser\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0162346/?ref=bo_ser_1)
17. GORDON, Ian, JANCOVICH, Mark & MCALLISTER, Matthew. Block Buster Art House: Meets Superhero Comic, or Meets Graphic Novel?: The Contradictory Relationship between Film and Comic Art. *Journal of Popular Film and Television*. 2006, vol. 34, no. 3, s. 108-115.
18. HATFIELD, Charles. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.
19. HOFFMAN, Jordan. Ghost World Director Terry Zwigoff Has Learned to Expect the Worst from Hollywood. In: *Vanity Fair HWD* [online]. 18.5.2017 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/05/terry-zwigoff-ghost-world-bad-santa-interview>
20. LEITCH, Thomas. *Film Adaptation & Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2007.
21. LEITCH, Thomas, FONIOKOVÁ, Zuzana. Adaptační studia dnes a zítra. In: *Česká Literatura* [online]. 2013, vol. 61, no. 3 [cit. 28.01.2020].
22. LISTER, Martin et al. *New Media: a Critical Introduction, Second Edition*. New York: Routledge, 2009.

23. MCFARLANE, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. New York: Oxford University Press, 1996.
24. MCNARY, Dave. Movie Based on Daniel Clowes Graphic Novel 'Patience' in Development at Focus. In: *Variety* [online]. 13.12.2016 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: <https://variety.com/2016/film/news/daniel-clowes-graphic-novel-patience-movie-1201940683/>
25. NOAKES, Tim. The evolution of Daniel Clowes. In: *Dazed Digital* [online]. 20.4.2016 [cit. 28.3.2020]. Dostupné z: <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/30815/1/the-evolution-of-daniel-clowes>
26. Our Artists: Daniel Clowes. In: *Fantagraphics.com* [online] [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [https://www.fantagraphics.com/artists/daniel-clowes/?sef\\_rewrite=1](https://www.fantagraphics.com/artists/daniel-clowes/?sef_rewrite=1)
27. PRATT, Henry John. Making Comics into Film. In: MESKIN, Aaron, COOK, Roy T. *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Malden a Oxford: Wiley Blackwell, 2006. s. 147-164.
28. Q & A with Dan Clowes and Terry Zwigoff. In: *ImageText* [online]. 20.2.2002 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1\\_1/zcqa/](http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1_1/zcqa/)
29. RAE, Neil, GREY, Jonathan. *When Gen-X Met The X-Men: Retextualizing Comic Book Film Reception*. In: GORDON, Ian et al. *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. s. 86–100.
30. SILVIE, Matt. The Velvet Gloves Are Off: Some Excerpts from a Boring Interview With Ghost World's Daniel Clowes. In: *The Comics Journal* [online]. 2002, [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: [https://web.archive.org/web/20071009165533/http://www.tcj.com/233/i\\_clowes.html](https://web.archive.org/web/20071009165533/http://www.tcj.com/233/i_clowes.html)
31. SPERB, Jason. Ghost without a Machine: Enid's Anxiety of Depth(lessness) in Terry Zwigoff's Ghost World. *Quarterly Review of Film and Video*. 2004, vol. 21, no. 3, s. 209-217.

32. SZAJTER, Radomír. *Téma dospívání v moderním komiksu*. Praha, 2017. 82 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra žurnalistiky. Vedoucí diplomové práce PhDr. Jana Čeňková, PhD.
33. The Official Academy Awards® Database. In: *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* [online] [cit. 10.12.2019]. Dostupné z: <http://awardsdatabase.oscars.org/>
34. Top Lifetime Grosses, Worldwide. In: *BoxOfficeMojo.com* [online] [cit. 2.3.2020]. Dostupné z: [https://www.boxofficemojo.com/chart/ww\\_top\\_lifetime\\_gross/?area=XWW&ref=bo\\_cso\\_ac](https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW&ref=bo_cso_ac)
35. Top Lifetime Adjusted Grosses. In: *BoxOfficeMojo.com by IMDbPro – an IMDb company* [online] [cit. 11.12.2019]. Dostupné z: [https://www.boxofficemojo.com/chart/top\\_lifetime\\_gross\\_adjusted/?adjust\\_gross\\_to=2019](https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross_adjusted/?adjust_gross_to=2019)
36. WILLIAMS, Romona. E-N-I-D: Ghost World and Name Fluidity. In: *Women Write About Comics*. [online]. 29.10.2015 [cit. 11.4.2020]. Dostupné z: <https://womenwriteaboutcomics.com/2015/10/e-n-d-ghost-world-name-fluidity/>
37. YEPES, Julia. The sly poetics of Terry Zwigoff. In: *Interview Magazine* [online]. 19.5.2017 [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: <https://www.interviewmagazine.com/film/terry-zwigoff-metrograph>
38. 2019 Worldwide Box Office. In: *BoxOfficeMojo.com by IMDbPro – an IMDb company* [online] [cit. 27.1.2020]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/year/world/2019/>

## Seznam obrázků

Obrázek 1: Scéna v bistro ve filmu .....	49
Obrázek 2: Scéna v bistro v komiksu.....	49
Obrázek 3: Norman čekající na zastávce .....	54
Obrázek 4: Závěrečná scéna ve filmu .....	55
Obrázek 5: Závěrečná scéna v komiksu.....	56
Obrázek 6: Joshův dům ve filmu.....	56
Obrázek 7: Joshův dům v komiksu .....	57
Obrázek 8: Návštěva sexshopu ve filmu .....	58
Obrázek 9: Návštěva sexshopu v komiksu.....	59

**NÁZEV:**

Adaptace komiksu: Analýza filmu *Ghost World* (2001) a jeho komiksově předlohy

**AUTOR:**

Hana Šormová

**KATEDRA:**

Katedra divadelních a filmových studií

**VEDOUcí PRÁCE:**

Mgr. Milan Hain, Ph.D.

**ABSTRAKT:**

Předmětem práce je komparativní analýza filmu *Ghost World* (2001) a jeho stejnojmenné komiksově předlohy Daniela Clowese. V teoretické části práce poukazuje na nedostatek odborné literatury zaměřující se na neliterární adaptace a představuje širší kontext oboru adaptačních studií. S využitím metodologie literární adaptace Briana McFarlana práce zkoumá způsob, jakým tvůrci filmu ke komiksově látce přistoupili a jak ji adaptovali do filmové podoby. Práce po porovnání narativní struktury obou textů a analýze zvukových, kinematografických a vizuálních prvků filmu dochází k závěru, že se tvůrci v průběhu adaptace neřídili věrností vůči předloze. Naopak celá řada prvků včetně hlavní narativní linie je ve filmu odlišná, tvůrcům se ale podařilo zachovat atmosféru předlohy, čímž oslovili jak diváky, tak kritiku a zajistili tím kultovní statut filmu.

**KLÍČOVÁ SLOVA:**

Daniel Clowes, Terry Zwigoff, filmová adaptace komiksu, komparativní analýza

**TITLE:**

Comic Book Film Adaptation: Analysis of the movie *Ghost World* (2001) and its comic book counterpart

**AUTHOR:**

Hana Šormová

**DEPARTMENT:**

The Department of Theatre, and Film Studies

**SUPERVISOR:**

Mgr. Milan Hain, Ph.D.

**ABSTRACT:**

The subject of this thesis is a comparative analysis of the movie *Ghost World* and its comic-book counterpart by Daniel Clowes. The thesis points out the lack of theoretical literature concerning non-literary adaptation and extends further context of adaptation studies in the theoretical part. Following Brian MacFarlane's methodology of literary adaptation, the analysis focuses on the way how filmmakers approached the original text and how they adapted it into a film form. Comparing the narrative structure of both texts and analysing audio, visual and cinematographic codes the analysis concludes that the authors were not driven by fidelity to the original source through the process of adaptation. Whole range of means in the film, including the main narrative line, completely differs from the comic book. However, the filmmakers succeeded in preserving the atmosphere of the comic book which led to it being successful not only among viewers, but also among the critics and earned the movie a cult status.

**KEYWORDS:**

Daniel Clowes, Terry Zwigoff, comic book film adaptation, comparative analysis