



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Fakulta pedagogická
Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

Komiksová parafráze literární
předlohy Julese Verna

Comics Paraphrase of Jules Verne's
Original Book

Vypracoval: Bc. Ondřej Frencl
Vedoucí práce: doc. Lenka Vilhelmová, ak. mal.

České Budějovice 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že, v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě (v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných Pedagogickou fakultou) elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne:

.....

Jméno a příjmení autora

Poděkování

Děkuji především doc. Lence Vilhelmové, ak. mal. za pomoc při realizaci a užitečné rady při vedení mé diplomové práce.

Dále chci poděkovat své rodině a přátelům za podporu a trpělivost při vytváření této práce.

Abstrakt

FRENCL, O. Komiksová parafráze literární předlohy Julese Verna. České Budějovice 2017, Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Pedagogická fakulta. Katedra výtvarné výchovy. Vedoucí práce: Doc. Lenka Vilhelmová ak. mal.

Klíčová slova: Jules Verne, literární adaptace, science fiction, komiks

Diplomová práce na téma Komiksová parafráze literární předlohy Julese Verna se skládá z teoretické a praktické části. Teoretická část se zabývá osobností spisovatele Julese Verna, jeho knižní tvorbou a jeho vlivu na žánr science fiction. Dále je práce zaměřena na prezentaci adaptací knihy *Dvacet tisíc mil pod mořem*. Závěr teoretické části se věnuje komiksu jako výtvarnému prostředku. Obsahem praktické části je realizace souboru kreseb v podobě komiksu, dokumentace o průběhu práce je součástí obrazové přílohy I. - IV.

Abstract

Key words: Jules Verne, literary adaptation, science fiction, comics

This master thesis called Comics Paraphrase of Jules Verne's Original Book consists of a theoretical and a practical part. The theoretical part is focused on the personality of Jules Verne, his literary works and his influence on the genre of science fiction. The thesis is also dealing with adaptations of the book *Twenty Thousand Leagues under the Sea*. The final section of the theoretical part is presenting comics as an art form. The practical part consists of a realization of a set of drawings in the form of a comic book, a documentation of the drawing workflow is a part of annex I. - IV.

Obsah

Úvod.....	6
I. TEORETICKÁ ČÁST	8
1 Žánr science fiction v kontextu tvorby Julese Verna	9
1.1 Představení osobnosti a doby Julese Verna.....	12
1.2 Literární tvorba Julese Verna	15
1.3 Knižní publikace Dvacet tisíc mil pod mořem	18
2 Hledání přístupu ke knize Dvacet tisíc mil pod mořem	23
2.1 Prezentace vybraných ilustrátorů Julese Verna	23
2.2 Adaptace literárního díla Julese Verna v nových médiích	25
2.3 Komiksově adaptace knihy Dvacet tisíc mil pod mořem	39
2.4 Charakterizace komiksu.....	42
2.5 Vývoj komiksu	43
2.6 Komponenty komiksově kresby	45
2.7 Kresba a stylizace komiksu	50
II. PRAKTICKÁ ČÁST	52
1 Motivace a příprava koncepce.....	53
2 Realizace a výtvarné pojetí.....	55
3 Technologická skica	62
Závěr	64
Seznam použitých zdrojů	65
Přílohy	69

Úvod

Nejen dílo, ale i samotná osobnost spisovatele Julese Verna v sobě mají jistou míru nadčasovosti, která láká celé generace čtenářů, kteří se k důvěrně známým příběhům neustále vrací. Ať již ve formě knižní, či formou adaptací v nejrůznějších mediálních nosičích. I to je důvodem proč se tato práce zaměří na následující otázky: V čem vězí ta potřeba zástupů čtenářů vracet se k těmto příběhům od doby jejich vydání až do současnosti? V čem spočívá výjimečnost těchto příběhů? Je to snad jejich nadčasovost, opírající se o vědecký výzkum tehdejší doby, jejich dobrodružná povaha zobrazující světy běžnému člověku nedostupné nebo je to díky propracovaným postavám, které zahrnují jednotlivé archetypy, se kterými se setkáváme, nebo bychom se chtěli setkávat i v našem životě? Jako kupříkladu postava tajemného kapitána Nema? Co vězí za tím, že se tento geniální konstruktér, inženýr rozhodl opustit lidstvo? Proč skrývá své skutečné jméno?

Důležitou otázkou je také to, jestli tyto autorovy knihy mají ve své původní podobě stále co nabídnout i dnešním čtenářům. Měla by jejich podoba zůstat nezměněna, nebo je třeba sáhnout k úpravám textu a přiblížit tyto texty dnešní době?

Hledání odpovědí na tyto otázky směřovalo k pátrání po nejvhodnějším způsobu, jakým přiblížit jednu z vybraných knih i současnému čtenáři, zvyklému na jiná média a vyprávěčské postupy. Jako titulní dílo byla vybrána kniha *Dvacet tisíc mil pod mořem*, která vyšla již v roce 1869. Forma zvolená pro aktualizaci je podoba komiksové adaptace.

Tato diplomová práce má několik rovin. V první teoretické části představí literární žánr science fiction, kterého byl Jules Verne hlavním představitelem, dále se věnuje autorovi samému. Pro porovnání se zaměří na porovnání jednotlivých již existujících adaptací knihy *Dvacet tisíc mil pod mořem*, v podobě filmu, rozhlasové hry, komiksu i současného knižního převyprávění.

Protože praktickou část diplomové práce tvoří komiksová adaptace knihy, je v části teoretické věnována pozornost také oblasti tvorby komiksových příběhů a patřičného výtvarného stylu, spolu s porovnáním práce vybraných ilustrátorů Vernova díla. Hledání významných inspiračních zdrojů je dalším

úkolem, neboť osobité chápání jednotlivých interpretů poskytuje různé úhly pohledu na originální dílo.

Praktická část je uvedena zamyšlením nad problematikou, pro jaký typ čtenáře bude komiksová kniha určena. Zvolený přístup k původnímu konceptu komiksové adaptace knihy by měl respektovat předlohu, zároveň je třeba reflektovat i věkovou skupinu čtenáře.

Důležitou součástí praktického úseku je proces sestavení textového scénáře, který převede a zjednoduší původní knižní děj pro komiksové ztvárnění. Scénář nemá za cíl doslovné převedení knihy, neboť je zapotřebí zestručnit původní text, který by se spolu s častými vědeckými popisy mořské fauny a flóry při doslovném převodu nevměstnal do podoby komiksové knihy.

Po sestavení scénáře a zvolení přístupu k látce přichází na řadu náčrty prostředí, postav, rekvizit a dalších nezbytností, které svým stylem odrážejí kombinaci atmosféry původní knihy, jejich ilustrací i pozdějších filmových a komiksových adaptací.

Závěrečný úsek praktické části je zaměřen na vlastní realizaci komiksového přepisu knihy spisovatele Julese Verna - *Dvacet tisíc mil pod mořem*.

Cílem této diplomové práce je úsilí o nalezení cesty k současnému dětskému čtenáři a k představení klasického literárního díla ve formě, která jej zaujme a namotivuje k hledání předlohy.

Pro dosažení cílů k diplomové práci slouží nejen odborná a beletristická literatura, ale také seznámení s paletou adaptací napříč médii.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 Žánr science fiction v kontextu tvorby Julese Verna

Na úvod teoretické části je třeba představit si oblast literatury, ve které se budeme nadále pohybovat. Tou je literární žánr, který se souhrnně nazývá science fiction, či zkráceně sci-fi. Svým čtenářským zaměřením ho povětšinou řadíme do oblasti populární literatury. Během svého dlouhého vývoje bylo této oblasti literatury nevhodně přisuzováno méně seriózní postavení. Často byly jednotlivé publikace považovány za brak a jejich autorům se nedostávalo patřičného uznání, ze strany odborné kritiky. Čím více pronikalo science fiction do podvědomí čtenářů, tím spíše se našla spousta spisovatelů, která svým spisovatelským nadáním prokázala, že i v rámci tohoto žánru se může jednat o hodnotná díla, která se přinejmenším vyrovnají oné umělecké literatuře.

Pod žánr science fiction obvykle spadají příběhy, které se odehrávají v jisté spekulativní realitě, se kterou lidé dosud neměli zkušenost, a představuje pro ně něco nového. Z hlediska námětu není science fiction nikterak omezené, může se tedy odehrávat v jakémkoliv čase i prostoru. Běžným námětem bývá například téma cestování v čase, které vyplňuje obě kategorie. Témat ve sci-fi je nepřeborné množství. Za nejpodstatnější se dá považovat objevování nepoznaných krajů (vesmír, jiné reality, budoucnost,...), dále pak formy lidského soužití ve formě utopie či dystopie. V neposlední řadě téma převratného vynálezu, který má nemalý vliv, ať už na celé lidstvo, či pouhého jedince.

Spojujícím prvkem těchto příběhů je určitý tajuplný objev, vynález, či neobvyklé schopnosti. Tyto prvky by měly vycházet z reálného základu, případně by měly být racionálně vědecky vysvětlitelné.¹ V tomto zásadním bodě se sci-fi literatura liší od příbuzného žánru, kterým je fantasy literatura. Ta operuje s podobnými náměty, jež jsou na rozdíl od sci-fi připisovány mystickým silám, kouzlům a obdobným nevysvětlitelným entitám. Ty však nemají reálný základ ve vědeckém výzkumu a je proto důležité odlišovat je od sci-fi literatury.

¹ OLŠA, Jaroslav. Encyklopedie literatury science fiction. Praha: AFSF : H & H, 1995. 555 s. ISBN 80-85390-33-7. s. 32

„Sci-fi vychází z toho, co je možné už dnes, a pojednává o tom, co by mohlo být možná zítra.“²

Hranice těchto dvou žánrů bývá často velmi tenká a v některých případech dochází k jejímu překročení.³ Takovýto příběh může obsahovat jednak prvky zahrnující vědecký pokrok, tak určitou míru magie. Ne vždy lze takovýto příběh přesně žánrově definovat:

„Sci-fi a fantasy jsou si tak blízké, že hraniční pásmo mezi nimi je velmi široké a často se nedá přesně určit, kam které území patří.“⁴

Prvky obou spřízněných žánrů dokážeme sledovat už do samých počátků lidské kultury ve formě legend a pohádek. Tyto dávné příběhy pomáhaly objasňovat nevysvětlitelné fenomény jako například východ a západ slunce, zatmění, roční období, záplavy, oheň a podobné.

„Fantazie má za úkol zaplňovat mezery v našem poznání. Díky fantazii máme pocit úplnosti obrazu světa.“⁵

Spousta z těchto příběhů přežila v nějaké podobě až do dnešních dnů. Ty však ve velké většině vycházejí z nadpřirozených prvků, jako je například létající koberec, kámen mudrců, kouzelný meč a další. Nelze u nich tedy až na výjimky mluvit o science fiction. V těchto legendách zpravidla není snaha vysvětlit speciální schopnosti oněch předmětů či událostí, jedná se u nich o pouhý dějový prostředek bez potřeby dalšího osvětlování. Tato literatura tedy spadá do oblasti fantaskní literatury a nelze jí zahrnovat do sci-fi literatury.⁶ Přesto však je třeba

² Stvořitelé nových světů: antologie světové science fiction. Vyd. 2. Praha: Art-servis, 1990. 316 s. ISBN 80-7116-011-3. s. 258

³ Expert: Jules Verne jako vynálezce a vizionář? Je to mýtus!. Aktuálně.cz [online]. 2015 [cit. 2016-11-25]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/expert-jules-verne-predvidal-minimum-vynalezu-je-to-mytus/r~b60cd27cd78011e48da50025900fea04/>

⁴ Stvořitelé nových světů: antologie světové science fiction. Vyd. 2. Praha: Art-servis, 1990. 316 s. ISBN 80-7116-011-3. s. 260

⁵ OLŠA, Jaroslav. Encyklopedie literatury science fiction. Praha: AFSF : H & H, 1995. 555 s. ISBN 80-85390-33-7. s. 20

⁶ Stvořitelé nových světů: antologie světové science fiction. Vyd. 2. Praha: Art-servis, 1990. 316 s. ISBN 80-7116-011-3. s. 251

tyto příběhy zmínit, jelikož tyto literární počátky určovaly celý vývoj žánru science fiction. Touha objevovat a poznávat dosud nepoznané je společná oběma žánrům. Základní rozdíl je pouze v touze vysvětlit neznámé logickým a vědeckým nazíráním.

Jak již bylo řečeno, samotný vznik žánru science fiction je časově těžko zařaditelný, neboť jeho prvky prostupují celými lidskými dějinami. Za všeobecně uznávaný vznik žánru je považován román *Frankenstein (Frankenstein; or, The Modern Prometheus)*, který v roce 1818 napsala anglická spisovatelka Marry Shelley. V tomto díle je hlavním motivem kritika vědeckého pokroku. Mladý vědec Viktor Frankenstein zde pomocí svého výzkumu lidské anatomie stvoří umělou bytost. Právem je tedy tento román považován za základní kámen sci-fi literatury.

Marry Shelley je spolu s dalšími třemi spisovateli, mezi které se řadí Edgar Allan Poe, Herbert George Wells a Jules Verne, považována za nejvýznamnější spisovatele zakládající science fiction literaturu. Zatímco se Marry Shelley spolu s Egarem Allanem Poem věnovali ve svém díle romantizovanému pojetí žánru, a okrajově se pohybovali v oblasti gotické literatury, zabývali se Herbert George Wells a Jules Verne prognostickým pojetím. V rámci tohoto přístupu si činili za cíl předvídaní vědeckého a technického vývoje na základě realisticky vyhlížejících a doložitelných faktů. Zatímco se H. G. Wells zabýval spíše společensko-psychologickými tématy, věnoval se Verne tématům technologickým. Tímto způsobem, ve kterém se zaměřil na nejnovější dobové poznatky a následně je přiblížil čtenářům, ve formě dobrodružného příběhu, položil Jules Verne základ vědeckofantastické literatury.⁷

Žánr samotný prošel v následujících dvou stoletích složitým vývojovým procesem a rozčlenil se do značného množství specifických sub žánrů science fiction literatury, zabývající se rozdílnými náměty. V těch se jednalo například o témata cestování v čase, utopie, dystopie, technothriller, steampunk a další. Během svého vývoje postupně pronikalo science fiction z literatury do všech sfér

⁷ OLŠA, Jaroslav. Encyklopedie literatury science fiction. Praha: AFSF : H & H, 1995. 555 s. ISBN 80-85390-33-7. s. 27

mediální kultury, ve kterých si pokaždé našlo své publikum. Dá se říci, že v současné době prochází tento žánr svou renesancí. Nově vydané knihy současných spisovatelů (např. Andy Weir - *Martan*) stále platí za světové bestsellery. Stejně tak ve filmové tvorbě se každoročně objevují nákladné velkofilmy zpracovávající klasická sci-fi témata jako cestování časem, či vesmírné cesty (např. Christopher Nolan - *Interstellar*). Nezapomíná se ale ani na klasické příběhy a autory. Vždyť nová filmová verze *Dvacet tisíc mil pod mořem* je v Hollywoodu skloňována již několik let, a byť stále nedošlo k její realizaci, vystřídali se doposud při jejím vzniku přední filmoví tvůrci.

1.1 Představení osobnosti a doby Julese Verna

O vlivu francouzského spisovatele Julese Gabriela Verna na science fiction literaturu nejlépe vypovídá úryvek ze smuteční řeči, kterou při autorově pohřbu přednesl jeho příležitostný kolega Pascal Grousset:

„ ...Už před ním existovali spisovatelé – počínaje Swiftem a konče E. A. Poem – kteří také přivedli do románu vědu. Ale ti jí využívali jako satirickou kulisu. Ani jediný spisovatel před Vernem neudělal z vědy základ monumentálního díla věnovanému studiu země a vesmíru, průmyslovému pokroku, úspěchu dosaženým lidským rozumem i úspěchům, jež před lidstvem teprve stály. Díky výjimečné rozmanitosti detailů, harmonii záměrů a výsledků, představují jeho romány jedinečný soubor, jehož rozšíření ve všech jazycích světa už za autorova života ještě zdůrazňuje jejich podivuhodnost... ”⁸

V této citaci Grousset definuje Vernovo místo mezi tehdejšími spisovateli. Zdůrazňuje autorův masivní vliv na žánr science fiction a zároveň zde představuje Vernův osobitý styl, který míchal dohromady aktuální vědecké poznatky s propracovanými charaktery spolu s rozmanitým prostředím. Tím vším zaplňoval autor své knihy a dával takto příběhům život.

⁸ BRANDIS, Jevgenij. Snílek, Jules Verne. 1. vyd. Praha: Lidové nakladatelství, 1981. 253 s. Čtení o-- s. 248

Jules Verne se již za svého života zařadil mezi největší a nejpopulárnější světové spisovatele. Jeho knihy, patřící k nejpřekládanějším francouzským textům vůbec, ovlivnili celé generace čtenářů napříč všemi věkovými kategoriemi. I v současné době je Jules Verne považován za jednoho z nejdůležitějších zakladatelů vědeckofantastické literatury a jeho jméno se prakticky stalo synonymem pro science fiction literaturu. Ne vždy tomu však bylo.

Jules Verne se narodil do rodiny takzvaných dědičných advokátů dne 8. února 1828 ve francouzském přístavním městě Nantes. Kořeny této rodiny sahaly ze strany otce Pierra Verne k povolání dědičných advokátů, zatímco ze strany matky Sofie (původním jménem Allotte de la Fuye) spadaly do námořnického prostředí.⁹ Kariéra, která se od Julese jako prvorozeného syna očekávala, bylo právě povolání advokáta. Toho to však táhlo k literatuře a umění, ke kterému však byla ještě dlouhá cesta.

Ve věku devíti let začal Jules, spolu se svým bratrem Pavlem, navštěvovat církevní školu Saint-Stanislav.¹⁰ Již zde se projevoval jeho zájem o mechaniku a různé fantastické stroje a vynálezy. Později byli s bratrem přeloženi do semináře Saint-Donatien v Nantes, který však nedokončili a byli rodiči přeloženi do státního lycea, Lyceé Royal. Zde již Jules dostudoval a v 18 letech složil maturitní zkoušku.

V roce 1847 odjel mladý Jules Verne do Paříže, kde na přání svého otce studoval práva. Zde se také usadil a začal kromě studií pracovat na své literární tvorbě, kterou si ve formě rukopisů, her ve verších i próze přivezl již z domova.¹¹ Tato tvorba, spolu s časem tráveným v literárních salónech, do kterých ho uvedl strýc, nenašla u jeho otce pochopení. Julesův otec, který mu až do té doby studia platil, se zařekl, že nadále nebude financovat jeho rozmařilý život. Mladý

⁹ BRANDIS, Jevgenij. Snílek, Jules Verne. 1. vyd. Praha: Lidové nakladatelství, 1981. 253 s. Čtení o--. s. 14

¹⁰ JANATKA, Jaroslav Maria. Neznámý Jules Verne: jeho skutečný život, osobnost a dílo. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1959. s. 31

¹¹ LOTTMAN, Herbert R. Jules Verne: [život a dílo klasika sci-fi]. Překlad Věra Heroldová-Štovičková. Vyd. 1. Praha: Brána, 1998. 333 s., [8] s. obr. příl. ISBN 80-7243-012-2. s. 18-28

spisovatel byl tedy donucen si na studia a živobytí přivydělávat v Guillemardově notářství. V té době začal psát veselé kuplety a divadelní písně. Poté co byl představen spisovateli Alexanderovi Dumasovi, jehož tvorbu měl Verne ve značné oblibě, pustil se do psaní vlastních divadelních her.¹² První autorova hra se jmenovala *Zlomená stébla*, prostřednictvím Dumase samotného ji uvedl na prknech Historického divadla v roce 1850. Tato hra byla přijata příznivě a dočkala se padesáti repríz. Důležitější pro Verna samotného bylo kladné přijetí hry jeho otcem, který se prakticky s celou rodinou představení zúčastnil.¹³

Později začal psát dobrodružné povídky pro časopis *Musée des familles*. První povídka, kterou autor napsal, bylo *Drama v Mexiku*, které našlo u čtenářů zalíbení. Od té doby se Jules Verne věnoval psaní dobrodružných povídek pro zmiňovaný časopis a díky čemuž se mohl vzdát své práce v notářství.¹⁴ U těchto povídek položil základ své pozdější literární práce. Autorovo příprava k psaní dobrodružných příběhů spočívala nejen v důkladném studiu zeměpisného prostředí, ve kterém se děj odehrává, ale také studiu fyziky, zoologie, matematiky, a obecně všemu co šlo při psaní využít.

Není překvapení, že po skončení studií práv se nadále věnoval literatuře. Nové povolání nakonec akceptoval i Vernův otec. V roce 1856 však nastal pro Verna životní zlom, kdy v květnu tohoto roku poznal Honorii Morelovou, se kterou se následně oženil. V téže době představil manželčin bratr, prostředník pařížského makléře, Verna světu obchodování na burze. Toto podnikání přineslo autorovi částečný odpočinek od literární tvorby. Oddech však neměl dlouhého trvání, neboť roku 1863 vydal Jules Verne svůj první román, pod názvem *Pět neděl v balóně*. Autor vydal tento román u nakladatele Hetzela, se kterým následně podepsal oboustranně výhodnou smlouvu. Ta zajišťovala Vernovi finanční jistotu a pro nakladatelství Hetzel tři romány ročně. V pozdější době, kdy byl Verne již slavným spisovatelem, klesl počet knih na dvě. Pro Julese Verna

¹² BRANDIS, Jevgenij. Snílek, Jules Verne. 1. vyd. Praha: Lidové nakladatelství, 1981. 253 s. Čtení o--. s. 39

¹³ Tamtéž, s. 43

¹⁴ Tamtéž, s. 48

bylo toto spojení osudové, všechny své knihy vydával pod tímto nakladatelstvím v cyklu, který souhrnně pojmenoval *Podivuhodné cesty*.¹⁵

Jules Verne prožil většinu svého života (1828-1905) v devatenáctém století. Toto časové období bylo bouřlivé nejen pro Francii, ale i pro celou Evropu. Autor zakusil kromě revolučního roku 1848 také celkem čtyři politické systémy, které ovlivňovaly chod celé země. Konkrétně to byly takzvaná restaurace (1815-1848), dále druhá republika (1848-1852), druhé císařství (1852-1870) a následně třetí republika (1870-1940). Ačkoliv autor sám nebyl politicky příliš aktivní, tyto změny pociťoval a měly vliv na jeho tvorbu, neboť byl vždy pod vlivem cenzury daného režimu.

Toto století nebylo však pouze obdobím politických změn, ale především stoletím průmyslového vývoje a technického pokroku. Také se nazývá stoletím páry, neboť se zde parní stroj stal nejvýznamnějším průmyslovým zdrojem. Tento technický pokrok ovlivňoval autorovu tvorbu více než cokoli jiného. Lidstvo začínalo podnikat první kroky v aviatice, automobilovém i lodním průmyslu. Tyto průmyslové a vědecké objevy nejen inspirovali autorovu tvorbu, ale zároveň se staly základním stavebním kamenem Vernových románů.

1.2 Literární tvorba Julese Verna

Jules Verne byl již od svého dětství veden k lásce k literatuře, kdy jeho otec byl sám básníkem amatérem. To však neznamenal, že by otec Julese přímo podporoval v profesionální dráze. Podpora se projevovala ve formě zásobené knihovny, ve které se mohli sourozenci Vernovi seznamovat s tvorbou autorů jako Dumas, Hugo, Balzac a jiní. Tyto zdroje jistě na budoucím autorovi zanechaly svojí nesmazatelnou stopu. Ještě větší vliv na literární tvorbu mělo prostředí, ve kterém Jules vyrůstal. Obklopen mořem naslouchal vyprávěním rybářů, ve kterých slýchal o exotických krajích, neznámých zvířatech, rostlinách

¹⁵ BRANDIS, Jevgenij. Snílek, Jules Verne. 1. vyd. Praha: Lidové nakladatelství, 1981. 253 s. Čtení o-- s. 81

i lidech. ¹⁶ Stejně tak na něj působily technické výtvarky, které při práci pozoroval v místní továrně. Pohybové mechanismy jednotlivých strojů, způsoby pohonu a další, bohatě inspirovaly jeho fantazii.¹⁷ V budoucí autorově tvorbě měly všechny tyto vlivy svoje nezpochybnitelné místo. Verne plnil své příběhy exotickými kraji, dobrodružstvími na moři, pevnině, vzduchu i vesmíru. Byly zaplněné technickými vynálezy a úžasnými stroji, překonávající úžasné dálky či vykonávající nemyslitelné úlohy.

Nejdůležitějším a zároveň nejznámějším počinem literární tvorby Julese Verna je jeho cyklus pojmenovaný *Podivuhodné cesty*, který čítá celkem padesát čtyři dobrodružných románů. Tento cyklus po autorově smrti rozšířil jeho syn Michel dalšími osmi romány.

Jules Verne zahájil práci na *Podivuhodných cestách* románem *Pět neděl v balóně*, který vyšel poprvé v roce 1863. Již tento první román určil dobrodružného ducha všech následujících děl a zajistil autorovi popularitu, spolu s exklusivní smlouvou pod nakladatelstvím Hetzel. Verne zůstal tomuto nakladatelství věrný po celou kariéru. Vliv na to měl i nakladatelův kritický vhled, kterým ovlivnil kvalitu Vernových knih.

„... Jímá mě lítost, když vidím, co všechno byste mohl dostat ze svých postav, kdybyste v těch třech svazcích rozvinul jejich osobnost, prodloužil zbytečně krátké a stručné zápletky, zatímco jste je zavalil popisy, pravda, svůdnými: román tím mohl nabýt na zajímavosti a nikdo by Vás už neosočoval, že jste mnoho prostoru obětoval nomenklatuře (jde o typicky vernovské vyjmenovávání živočišných druhů, pozn. aut), protože dílo by se rozrostlo a navíc by získalo žádané proporce...“¹⁸

Autorův vyprávěčský styl spočíval v téměř vědecké práci, která předcházela sepisování těchto románů. Verne čerpal své náměty z nejnovějších

¹⁶ JANATKA, Jaroslav Maria. Neznámý Jules Verne: jeho skutečný život, osobnost a dílo. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1959. s. 24

¹⁷ NEFF, Ondřej. Jules Verne a jeho svět. 2., upr. vyd. Praha: Mladá fronta, 2005, ©1978. 293 s., [16] s. barev. obr. příl. ISBN 80-204-1224-7. s. 22-25

¹⁸ Tamtéž, s. 61.

vědeckých objevů a teorií, které posléze rozváděl do funkčních celků. Autorova pracovna obsahovala prostornou knihovnu, ve které se nacházely knihy o matematice, geografii, astronomii, chemii, a dalších vědách. Nejen z ní čerpal poznatky, které svým typicky analytickým, ale přesto poutavým způsobem předkládal čtenářům.

Jules Verne je považován veřejností za literárního vizionáře, který předvídal rozvoj velkého množství vynálezů, čítající vše od ponorek, helikoptér, až po cestu na měsíc. Skutečnost je však o něco jiná. Autor sám nebyl tvůrcem těchto jedinečných technických konceptů, ale jak již bylo řečeno, bral rozvíjející se vědecké teorie a vznikající vynálezy, které transformoval do svých příběhů, ve kterých tyto myšlenky domýšlel do celé šíře jejich potenciálu. Čtenářům dával tímto způsobem nahlédnout do možností vynálezů samých, než aby sám tyto vynálezy vymýšlel od základu. Platí tomu tak i u knihy *Dvacet tisíc mil pod mořem*, ve které Verne u svojí ponorky Nautilus pouze rozváděl existující prototypy podvodních plavidel. To však neubírá nic na autorově prozíravosti a tvůrčím nadání, se kterým předkládal tyto podivuhodné vynálezy celým generacím čtenářům.

Když se blíže podíváme na soupis románů Julese Verna, je pravdou, že najdeme několik knih, které byly přijaty jako průměrné. Většinu však tvoří knihy, které se zapsaly jako milníky žánru science fiction a zároveň jako klasická literární díla, která jsou známa po světě celými generacemi čtenářů.

Výčet všech děl spadajících pod *Podivuhodné cesty* je následující: *Pět neděl v balóně* - 1863, *Cesta do středu Země* - 1864, *Dobrodružství kapitána Hatterase* - 1864 - 65, *Ze Země na Měsíc* - 1866, *Děti kapitána Granta* - 1867 - 68, *Dvacet tisíc mil pod mořem* - 1869 - 70, *Okolo Měsíce* - 1870, *Plující město* - 1871, *Dobrodružství tří Rusů a tří Angličanů* - 1872, *Země kožešin* - 1873, *Cesta kolem světa za 80 dní* - 1873, *Tajuplný ostrov* - 1875, *Le Chancellor* - 1875, *Michail Strogov (Carův kurýr)* - 1876, *Černá Indie* - 1877, *Na kometě* - 1877, *Patnáctiletý kapitán* - 1878, *Ocelové město* - 1879, *Čiňanovy trampoty v Číně* - 1879, *Zemí šelem* - 1880, *Tajemství pralesa* - 1881, *Škola robinsonů* - 1882, *Zelený paprsek* - 1882, *Deset hodin na lovu* - 1881, *Paličatý Kériban* - 1883, *Hvězda Jihu* - 1884, *Archipel v plamenech* - 1884, *Matyáš Sandorf* - 1885, *Vzducholodí kolem světa* - 1886, *Los číslo 9672* - 1886, *Sever proti Jihu* - 1887, *Cesta do Francie* - 1887, *Dva roky prázdnin* - 1888, *Zmatek nad zmatek* - 1889, *Bezejmenná rodina* - 1889,

Oceánem na kře ledové - 1890, Zajatec pustin - 1891, Tajemný hrad v Karpatech - 1892, Claudius Bombarnac - 1893, Malý Dobráček - 1893, Dobrodružná závěť - 1894, Plovoucí ostrov - 1895, Vynález zkázy - 1896, Milionář na cestách - 1896, Ledová sfinga - 1897, Na vlnách Orinoka - 1898, Hra o dědictví - 1899, Druhá vlast - 1900, Ves ve vzduchu - 1901, Záhadné dobrodružství velrybářské lodi - 1901, Bratři Kipové - 1902, Cestovní stipendia - 1903, Pán světa - 1904, Drama v Livonsku - 1904, Zatopená Sahara - 1905, Maják na konci světa - 1905, Zlatá sopka - 1906, Trampoty páně Thompsonovy - 1907, Honba za meteorem - 1908, Lodivod dunajský - 1908, Trosečníci z lodi Jonathan - 1909, Tajemství Viléma Storitze - 1910 a Podivuhodná dobrodružství výpravy Barsacovy - 1919.¹⁹

Autor sám se nikdy nesmířil s obecným názorem, který o něm za jeho života převládal a který do značné míry panuje i dnes. Tedy ten, že Jules Verne byl vynikajícím spisovatelem pro mládež. Autor sám měl přitom větší ambice, a sice psát technické romány pro dospělé a být uznáván i vědeckou společností. To, že se mu toto přání nesplnilo, nic neubírá na nadčasovosti jeho románů a díla obecně.

1.3 Knižní publikace Dvacet tisíc mil pod mořem

Kniha *Dvacet tisíc mil pod mořem (Vingt mille lieues sous les mers)* vyšla poprvé v roce 1869, jako šestý svazek spadající pod Podivuhodné cesty od Julese Verna.²⁰ První zmínka o této knize se objevila v roce 1866 v časopise *Petit Journal*, kdy ještě nesla jméno *Cesty pod vodou*.²¹

Není tedy náhodou, že se děj knihy odehrává v roce 1866, kdy je celý svět upoután záhadnými útoky na zaoceánské lodě. Vědecká obec se nedokáže shodnout nad zdrojem těchto napadení. Někteří připisují vinu neznámému

¹⁹ Osobnosti.cz: Jules Verne [online]. Tiscali Media, a.s, 2014 [cit. 2017-03-25]. Dostupné z: <http://www.spisovatele.cz/jules-verne>

²⁰ Dvacet tisíc mil pod mořem. Databazeknih.cz: váš knižní svět [online]. [cit. 2016-02-11]. Dostupné z: <http://www.databazeknih.cz/knihy/dvacet-tisic-mil-pod-morem-301?c=all>

²¹ LOTTMAN, Herbert R. Jules Verne: [život a dílo klasika sci-fi]. Překlad Věra Heroldová-Štovičková. Vyd. 1. Praha: Brána, 1998. 333 s., [8] s. obr. příl. ISBN 80-7243-012-2. s. 129.

obřímu kytovci, zatímco jiní přichází s teorií podmořského válečného člunu. Jedním z těch, kteří zastávají teorii velkého kytovce je profesor Aronnax, který je se svým sluhou Conseilem pozván, aby se připojil k výpravě mající za úkol neznámého tvora ulovit. Na palubě obrněné fregaty Abraham Lincoln brázdí světová moře a oceány až do osudného okamžiku, kdy na záhadného netvora narazí. Během krátkého boje jsou profesor se svým sluhou a harpunářem Nedem Landem smeteni do moře. Všichni tři se zachrání na malém vyčnívajícím ostrůvku, který se ukáže být nejen oním netvorem, ale navíc vyrobeným lidskou rukou. Neznámí obyvatelé ponorky zachrání tři trosečníky a vezmou je na palubu. Zde se poprvé setkají s postavou záhadného kapitána Nema, který odvrhl lidstvo a ve svém ponorném člunu Nautilus brázdí světová moře a oceány. Kapitán Nemo nabídne profesorovi a jeho přátelům pohostinství a neomezenou volnost na palubě Nautilusu, zároveň je však drží jako vězně bez naděje na návrat do civilizovaného světa. Jako nedobrovolní společníci podnikají spolu s kapitánem Nemem neobyčejné cesty, zahrnující zdolání jižního pólu, návštěvu Atlantidy či překonání podmořské průplavu vedoucího do Středozevního moře. Kapitán Nemo však stále odmítá dopřát svým vězňům svobodu, což nakonec vede k jejich útěku u břehů Norska. Shodou okolností propukne spolu s jejich útekem ničivý mořský vír Maelström, ve kterém Nautilus spolu s osobou kapitána Nema zmizí před světem.²²

Kniha samotná představila světu vynález ponorky a možnosti jejího využití. Nutno říci, že Julese Verne nebyl objevitelem samotné myšlenky ponorného člunu, vždyť první pokusy v tomto oboru se vyskytly již v 17. století holandským konstruktérem Cornelusem van Drebelem.²³ Verne však tuto myšlenku domyslel a zveličil pro její praktické využití a následně ji představil veřejnosti tímto románem. Kromě vynálezu ponorky, zde autor uvedl na scénu elektřinu, jako nový zdroj fantastického množství energie. Vedle dalších technických vynálezů, v dané době skutečně existujících, zde Verne často

²² VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11.

²³ Ponorka: Historie. Wikipedia [online]. 2015 [cit. 2016-11-25]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/expert-jules-verne-predvidal-minimum-vynalezu-je-to-mytus/r~b60cd27cd78011e48da50025900fea04/>

popisuje ústy jednotlivých postav mořskou faunu a flóru. Zde mu šlo především o popularizaci zeměpisu. U těchto popisů se nechává často unést až vědeckou analýzou jednotlivých druhů. Ne nadarmo sloužily knihy Julese Verne v tehdejších školách jako učební pomůcky.²⁴

Verne pracoval na této knize nejen v útrobách své bohatě zařízené pracovny, ale také na palubě svého člunu Saint-Michel, na které se často a rád plavil. Během psaní nemohl autor proniknout do podstaty popisovaného příběhu, což vyústilo mimo jiné i v roztrhání rozpracovaného díla. Verne poháněla snaha učinit nepravděpodobné možným.²⁵

Autor si při sepsání této knihy postačil se čtyřmi hlavními postavami, mezi něž patří vzdělaný profesor Pierre Aronnax, jeho oddaný sluha Conseil, tvrdohlavý leč statečný harpunář Ned Land a samozřejmě tajuplná postava kapitána Nema, která po celou dobu zůstane zahalena tajemstvím. A je to právě kapitán Nemo, který Vernovi pomohl proniknout do vznikajícího příběhu. Ten se stal centrálním prvkem, jenž dal celé knize hlavní téma a svojí nevídanost.²⁶

Tato postava se stala do jisté míry výpovědí samotného autora. Jules Verne vkládá Nemovi vlastnosti, kterými oplývá sám, jako svojí lásku k hudbě či dobrovolné odloučení.²⁷ Kapitán odvrhl svůj dřívější život a tráví svůj čas v izolaci od okolního světa, což může být vykládáno jako metafora k autorovo dobrovolné izolaci, kterou vyžadoval při psaní svých knih.

„Závidí snad stvořitel kapitána Nema kapitánu Nemovi? Zklamán monotónností svého života, banalitou rodinné existence, kterou obzvláštěňuje pouze rámusivé dítě, literárním světem, který nedává najevo, že by ho hodlal

²⁴ Expert: Jules Verne jako vynálezce a vizionář? Je to mýtus!. Aktuálně.cz [online]. 2015 [cit. 2016-11-25]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/expert-jules-verne-predvidal-minimum-vynalezu-je-to-mytus/r~b60cd27cd78011e48da50025900fea04/>

²⁵ LOTTMAN, Herbert R. Jules Verne: [život a dílo klasika sci-fi]. Překlad Věra Heroldová-Štovičková. Vyd. 1. Praha: Brána, 1998. 333 s., [8] s. obr. příl. ISBN 80-7243-012-2. s. 129.

²⁶ BĚLOUSOV, Roman Sergejevič a BYSTROV, Vladimír, ed. Hledá se kapitán Nemo: Manon Lescautová, Julián Sorel, Piková dáma, Dr. Henry Jekyll a další... Překlad Vladimír Bystrov. 1. vydání. Praha: Lidové nakladatelství, 1988. s. 46.

²⁷ JANATKA, Jaroslav Maria. Neznámý Jules Verne: jeho skutečný život, osobnost a dílo. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1959. s. 113-115.

přijmout mezi sebe, opravdu Jules Verne někdy nezalituje, že nemůže odplout a nikdy už nevkročit na pevnou zemi?“²⁸

Tato náklonnost k moři přibližuje Julese Verna svou povahou k postavě kapitána Nema. Toto je v rozporu s následnými adaptacemi a ilustracemi, ve kterých vtiskli výtvarníci podobu mladého Verna, postavě profesora Aronnaxe.²⁹

U profilu této postavy se dle Lukáše Doubravy jedná o aktualizaci mýtu o Neptunovi, vládci moří s téměř božskou mocí. Nemo je zde posunut do mystických vod díky svým nebývalým schopnostem v oblasti vědy a techniky. Kdy je posunut na hranici mytologické postavy, v pojetí moderní doby.³⁰ Postavě nejsou přisuzovány božské či magické schopnosti, vyzdvihována je jeho technická zdatnost, která mu umožňuje provádět dosud nepoznané.

V knize *Dvacet tisíc mil pod mořem* se o historii a zázemí kapitána Nema nedozvíme mnohé. Jediné, co je patrné, je jeho nenávisť a odcizení od lidstva, ale zároveň touha pomáhat utlačovaným jedincům. Kapitán je schopný bez výčitek potopit loď plnou lidí, ale zároveň je ochotný položit život pro záchranu lovce perel napadeného žraloky. Stejně tak můžeme z různých náznaků vytušit tragickou ztrátu, která ho postihla v dřívějším životě. Víc nám však prozradí až v knize *Tajuplný ostrov*, ve které se Jules Verne k této postavě vrátil.³¹ V tomto volném pokračování osudů kapitána Nema se setkáváme se stárnoucím kapitánem, který je duševně zničený ze skutků, které vykonal. Pomáhá zde hlavním postavám knihy a nalezne zde i svůj konečný osud, kdy umírá a postará se, aby s ním „zemřel“ i Nautilus. Tato kniha je pro účely této práce důležitá především v tom, že se zde dozvíme více o samotné postavě kapitána a jeho historii.

²⁸ LOTTMAN, Herbert R. Jules Verne: [život a dílo klasika sci-fi]. Překlad Věra Heroldová-Štovičková. Vyd. 1. Praha: Brána, 1998. 333 s., [8] s. obr. příl. ISBN 80-7243-012-2. s. 130

²⁹ JANATKA, Jaroslav Maria. Neznámý Jules Verne: jeho skutečný život, osobnost a dílo. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1959. s. 119-120.

³⁰ Expert: Jules Verne jako vynálezce a vizionář? Je to mýtus!. Aktuálně.cz [online]. 2015 [cit. 2016-11-25]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/expert-jules-verne-predvidal-minimum-vynalezu-je-to-mytus/r~b60cd27cd78011e48da50025900fea04/>

³¹ VERNE, Jules. Tajuplný ostrov. Překlad Václav Netušil. 7. vydání (2. v KMČ). Praha: Albatros, 1978. 488 stran. Podivuhodné cesty; Svazek 1. Klub mladých čtenářů.

Původním přáním Julese Verna bylo obdařit kapitána Nema polskou národností. Nakladatel ho však přesvědčil, aby do knihy nezaplétal politiku, jelikož v Polsku tou dobou došlo k protiruskému povstání. Kapitán tak zůstal bez národnosti a to až do vydání *Tajuplného ostrova*, kde se z něj stal indický princ Dakkar. Tomu se jako rádžovo synovi dostalo vzdělání v Evropě v nejrůznějších vědách a oborech. Své schopnosti využil k pomstě svého národa, který byl utlačován koloniální mocí Velké Británie. Stal se vůdcem svého lidu a neváhal bojovat až do hořkého konce. Na rozdíl od svých spolubojovníků ovšem nezemřel, ale rozhodl se opustit rodnou zemi a ukrýt se v Tichém oceáně. Zde, jak již víme, vybudoval spolu se stejně smýšlejícími druhy podmořský člun Nautilus.³²

³² BĚLOUSOV, Roman Sergejevič a BYSTROV, Vladimír, ed. Hledá se kapitán Nemo: Manon Lescautová, Julián Sorel, Piková dáma, Dr. Henry Jekyll a další... Překlad Vladimír Bystrov. 1. vydání. Praha: Lidové nakladatelství, 1988. s. 73-77.

2 Hledání přístupu ke knize *Dvacet tisíc mil pod mořem*

V této části teoretické části se zaměříme na interpretace literárního díla Julese Verna se zaměřením na knihu *Dvacet tisíc mil pod mořem*. Nejprve se orientujeme na ilustrace, kterými byla doplněna nejnovější vydání u nás či ve světě. Následně se obrátíme na adaptace knihy v různých médiích, čítaje literární, rozhlasové, filmové a komiksové adaptace. Z každé z nich vyvodíme elementy ovlivňující praktickou část diplomové práce.

2.1 Prezentace vybraných ilustrátorů Julese Verna

Kniha *Dvacet tisíc mil pod mořem* vyšla za celou dobu její existence v bezpočtu vydání, jen u nás celkem ve třinácti. Velká část těchto vydání je doplněna o originální ilustrace, mající za úkol vtáhnout čtenáře do příběhu. V této části teoretické práce se zaměříme na ilustrace prvního vydání v originálním jazyce od ilustrátorů Édouarda Riou a Alphonse de Neuville. Následně si pro porovnání představíme ilustrace českého ilustrátora Zdeňka Buriana.

Francouzští ilustrátoři Édouard Riou a Alphonse de Neuville se řadí mezi první ilustrátory Vernova díla. Na většině autorových knih pracovali nezávisle na sobě. Kniha *Dvacet tisíc mil pod mořem* se však stala jejich společným projektem.

Tuto knihu ilustrovali za využití hlubotiskové grafické techniky mědirytu. Díky této technice, využívající rytí čar, se ilustrované jevy a postavy jeví karikaturně, místy téměř odpovídají komiksové kresbě. Zobrazované postavy působí ve své strnulosti téměř portrétním dojmem. Autoři pracují také s kontrastem světla a stínu, kdy nechávají některá místa či postavy zcela zahaleny stínem. Tímto postupem dopomáhají kompozičnímu řešení, které soustředí čtenářovu pozornost na hlavní motiv vyobrazení. Ilustrace vznikaly za konzultování s autorem. Verne si například vymíňoval, aby dominantním prvkem byly imaginární krajiny a prostředí. Postavy jsou pak často uvedeny kompozičně v popředí, zády ke čtenáři, čímž směřují jeho pozornost k pozadí.

U ilustrací postav vycházeli autoři jednak z dobové módy, ale také z žijících osob. Pro postavu profesora Aronnaxe vycházeli z podoby Julese Verna ve svých čtyřiceti letech. Stejně tak pro vzhled kapitána Nema byl inspirací plukovník Jean Charras.³³

Ačkoliv vznikly tyto ilustrace již v době vydání knihy (1869), jsou opakovaně součástí pozdějších vydání, a to až do dnešních dnů.

I v českých zemích se však našel ilustrátor, který Vernovi knihy oživil nadčasovými ilustracemi. Tímto autorem byl český malíř a ilustrátor Zdeněk Burian, žijící v letech 1905-1981. Burian je známý především svou výtvarnou tvorbou v oblasti paleorekonstrukce. Ilustrace dobrodružných knih byly velkou součástí jeho díla. Za svého života dokončil ilustrace celkem čtrnácti verneovek, plus dvou, které nakonec nebyly vydány.³⁴

Knihu *Dvacet tisíc mil pod mořem* doplnil svými ilustracemi za svého života celkem třikrát a to v sedmém (1937), osmém (1941) a devátém vydání (1949).³⁵ V roce 2010 vyšlo upravené vydání původní knihy od Ondřeje Neffa opět doplněné o Burianovo ilustrace, byť posmrtně.

V sedmém a osmém vydání knihy využil Burian pro ilustrace techniku kvaše, využívající bílou temperu v kombinaci s tuší nanášenou na vlhký papír. Pro tato vydání zvolil autor celostránkový formát ilustrací. V devátém vydání zvolil autor kresbu pomocí tuše, díky čemuž vynikly detaily kresby samotné. Rozdíl oproti předchozí verzi je zejména ten, že se nejedná o ilustrace celostránkové, ale o ilustrace v textu.

³³ BRANDIS, Jevgenij. Snílek, Jules Verne. 1. vyd. Praha: Lidové nakladatelství, 1981. 253 s. Čtení o--. s. 135

³⁴ Zdeněk Burian [online]. 2015 [cit. 2017-01-14]. Dostupné z: <http://www.burianzdenek.cz/Spisovatele.html>

³⁵ Jules Verne: Dvacet tisíc mil pod mořem [online]. [cit. 2016-02-11]. Dostupné z: <http://www.dailideli.cz/burianverne1.html>

2.2 Adaptace literárního díla Julese Verna v nových médiích

Adaptace vychází ve svém základu z latinského slova „adaptatio“, které volně přeloženo znamená přepracování. Jedná se tedy o úpravu původního zdroje, nejčastěji literárního, formou přizpůsobení pro další využití v různém typu médií. Jsou zde uplatnitelné dva postupy. Prvním je princip tvořivý, při kterém dochází k rozšiřování, nebo naopak vypouštění vybraných částí. Druhým je princip reproduktivní, který má za cíl zachování původního materiálu.³⁶

Ve zkratce je adaptace umělecké dílo, které vychází z přiznaného zdroje a hlásí se k němu i v konečné fázi. Nebo jak říká Radomil Novák s Ivanou Gejgušovou:

„...umělecké dílo... které se rodilo za soustavné inspirace jiným uměleckým dílem a které i po svém dokončení uchovává s tímto dílem zjevné strukturní souvislosti.“³⁷

Adaptování literárních děl by se mělo řídit určitými zákonitostmi. Pro každé z médií je tento proces adaptace různý. Kupříkladu při převodu původního textu do nové knižní podoby se text většinou upravuje do té míry, aby byl srozumitelnější čtenářům. Málodky zde dochází k výraznějším změnám tematického, jazykového, či kompozičního plánu. I zde však dochází k výjimkám.

Druhou možností adaptování předlohy je úprava pro dramatické umění. Zde je ve své podstatě vytvářeno nové dílo za pomoci zásahů do stavby originálu. Není výjimkou, kdy se v těchto převyprávěních objevují zcela nové postavy nebo naopak postavy mizí. Stejným procesem prochází i zápletky s rozsahem doprovodných epizod.³⁸

³⁶ PAVERA, Libor a VŠETIČKA, František. Lexikon literárních pojmů. 1. vyd. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. 422 s. ISBN 80-7182-124-1. s.10.

³⁷ NOVÁK, Radomil. Adaptace literárního díla a její didaktické využití. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2003. 32 s. ISBN 80-7042-221-1.

³⁸ PAVERA, Libor a VŠETIČKA, František. Lexikon literárních pojmů. 1. vyd. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. 422 s. ISBN 80-7182-124-1. s.10.

Při samotném procesu adaptace klasického literárního díla je třeba vzít v úvahu hned několik důležitých faktorů. Nejdříve je třeba si uvědomit, že autor, který se adaptace ujme, uplatňuje estetické hodnoty předlohy, ale zároveň ovlivňuje podoby díla svým osobním přínosem. Výsledný produkt je tedy samostatné dílo, které by mělo fungovat i bez opory předlohy. Z toho důvodu je třeba zamyslet se před samým procesem adaptování nad cílovou skupinou, pro kterou bude převyprávění určené. Dále je důležité orientovat se na samotné médium, do jehož formy knihu adaptujeme. Každé z nich má svá specifická pravidla vyprávění, limity a možnosti zobrazování. V neposlední řadě je třeba zvážit i míru aktualizace příběhu, ať už ze stránky obsahové, či formální.

Ve výsledku lze říci, že z jedné literární předlohy můžeme za pomoci nejrůznějších přístupů získat nespočetné množství variací, které se mohou lišit médiem, žánrem, věkovou kategorií či rozsahem.

Hodnocení vzniklých adaptací není jednoduchým úkolem a je proto třeba si vytyčit seznam hledisek, která by měla kvalitní adaptace splňovat.

Věrnost literární předloze z hlediska:

- Zachování děje
- Charakteristiky postav
- Původního významu knihy

Dále je třeba hodnotit i kvalitu samotného provedení adaptace.

Je třeba podotknout, že u těchto vymezených hledisek se nejedná o to, jestli byla kniha převedena doslova a v plné míře. Pak by se nejednalo o adaptaci, ale o nové vydání téhož textu. Důvod této komparace je porovnání změn, které se autor rozhodl na zdrojovém materiálu provést. Je zapotřebí rozlišit, jestli mají své opodstatnění směrem k zvolenému médiu a k zamýšlenému publiku, či se jedná o kalkulovanou touhu odlišit se za každou cenu. Tedy jestli ony změny slouží příběhu, nebo mu naopak škodí.

Dobrodružná kniha *Dvacet tisíc mil pod mořem* se za svých bezmála 150 let existence dočkala nespočetného množství adaptací a předělávek. Ty se za tu dobu objevily na divadelních prknech, plátnech kin, v rozhlasových hrách, stránkách komiksů, ve formě počítačových her a dokonce i v převyprávěné

knižní podobě. Pro potřeby této práce se zaměříme konkrétně na adaptace filmové, rozhlasové, komiksové a knižní.

První z řady typů převyprávění je adaptace literární, zde je třeba si prvně ujasnit, co vše se dá považovat za literární adaptaci. Ve zkratce jí jsou všechny převyprávění v knižní textové podobě, která vychází z předlohy obsažené na stejném médiu. *Dvacet tisíc mil pod mořem* bylo pro různé publikum převyprávěno napříč světem již několikrát. My se zde však zaměříme na vydání dostupná na našem trhu, s bližším zaměřením na české autory.

Prvním převyprávěním, na které zaměříme naši pozornost, je *Dvacet tisíc mil pod mořem* z edice *Světová četba pro školáky*³⁹ pod nakladatelstvím SUN, vydané v roce 2015. Adaptace se zhostila španělská autorka pro děti a mládež Consuela Delgado Cortada, která na pouhých 65 stranách zachytila, ve své podstatě, celý příběh obsažený v originálu. Největší ústupky, co se týče rozsahu, zde autorka učinila na úkor obsáhlých popisů rostlinné a živočišné říše. Dialogy mezi jednotlivými postavami byly také značně redukovány. I přes tyto zásahy do textu, se dle mého názoru, jedná o zdařilé přiblížení předlohy mladším dětem. Všechny důležité dějové epizody z předlohy jsou zde obsaženy a zároveň je jim věnován dostatečný prostor. Přizpůsobení se dnešním čtenářům si však vyžádalo i změnu přístupu k jednotlivým pasážím. Jedná se především o snahu zjemnit některé elementy pro dětské čtenáře a přiblížit je dnešní nastolené mentalitě. Konkrétně se zde jedná o prvek potopení lodě. Kapitán Nemo tak činí pouze v sebeobraně, nebo se jedná dokonce o nehodu. Kapitán se zde rozhodně nemstí lidstvu, alespoň ne v té míře jako v předloze. Druhým prvkem je ochrana přírody. V předloze jsou velryby a jiní živočichové likvidováni bezúčelně a bez lítosti. Toto, ač poplatné době, je dnes prakticky netolerovatelné. Proto v této verzi, chce-li harpunář Ned Land lovit velryby, je kapitánem Nemem zastaven slovy:

³⁹ DELGADO CORTADA, Consuelo - VERNE, Jules. *Dvacet tisíc mil pod mořem*. 1. vydání. Říčany: Nakladatelství SUN, 2015. 65 stran. *Světová četba pro školáky*. Fialová řada. ISBN 978-80-7371-833-6.

„Nepotřebujeme velrybí olej. Bylo by to zabíjení pro zabíjení. Lidé tímto zbytečným vražděním jednou tento druh zcela vyhubí.“⁴⁰

U těchto změn by se dalo mluvit o kontroverzi. Na jedné straně máme nesmyslné likvidování živočišných druhů, kterým dnes kvůli nadměrnému lovu hrozí zánik a je třeba o tom poučit děti každého věku. A na druhé straně je zde otázka úcty k předloze, která kromě vyprávění příběhu je zároveň odrazem své doby. V tomto případě, vezmeme-li v úvahu, že je kniha určena pro nejmenší školní děti, je dle mého názoru tato změna opodstatněná a na místě.

Přehlédneme-li tyto drobné zásahy do děje, jedná se celkově o zdařilou adaptaci, která ctí svoji předlohu. Nevynechává samoučelně celé pasáže a zároveň žádné nepřidává. Děti, kterým se tato kniha dostane do ruky, dostanou odpovídající představu o čem příběh knihy *Dvacet tisíc mil pod mořem* je.

Kniha je zároveň bohatě zdobena ilustracemi, který svým stylem vycházejí z původních ilustrací Édouarda Riou a Alphonse de Neuville. Tento styl je patrný zejména v designu postav, prostředí a strojního vybavení. Technika, zvolená ilustrátorem Francescem Rafols, je akvarelová malba kombinovaná s užitím akvarelových pastelek. S ohledem na cílového čtenáře jsou tyto ilustrace naprosto dostačující a vhodně znázorňují probíhaný děj.

Kniha, ať už svým provedením splňuje účel, se jako inspirační zdroj pro praktický výstup práce příliš neuplatní. Děj je zde sice natolik zjednodušen, že by odpovídal komiksovému médiu, chybí zde však většina potřebných dialogů, bez kterých se komiksová verze neobejde.

U druhé zvolené literární adaptace zvolil její autor odlišný přístup k textu. Autor, který se pod toto zatím nejnovější české vydání podepsal, je Ondřej Neff. Ze začátku je třeba si představit, o koho se v osobě autora jedná. Ondřej Neff je současný český spisovatel, novinář, dramatik ale především velký znalec Julese Verna, o kterém v roce 1978 vydal knihu *Podivuhodný svět Julese Verna*, která v přepracované podobě vyšla v roce 2005 pod názvem *Jules Verne a jeho svět*.

⁴⁰ DELGADO CORTADA, Consuelo - VERNE, Jules. *Dvacet tisíc mil pod mořem*. 1. vydání. Říčany: Nakladatelství SUN, 2015. 65 stran. Světová četba pro školáky. Fialová řada. ISBN 978-80-7371-833-6.

V této monografické práci se Neff zaměřil na život, dílo, dobu a tvůrčí podmínky Julese Verna. S těmito teoretickým vědomostmi byl nakonec Neff pověřen i převyprávěním Vernových knih. Na svém kontě má dosud 8 knih, obsahující *20 000 mil pod mořem*, *Patnáctiletý kapitán*, *Tajuplný ostrov*, *Pět neděl v balónu*, *Nový hrabě Monte Christo*, *Dva roky prázdnin*, *Zemí šelem* a *Děti kapitána Granta*, to vše pod nakladatelstvím Albatros.

Samotné převyprávění knihy má jeden důležitý předstupeň. Ondřej Neff byl nejdříve pověřen přepracováním knihy do podoby pětihodinové rozhlasové dramatisace, která byla vysílána v roce 1995 (knihy vydána 2008). Neff při tomto úkolu dospěl k názoru, že samotné knize schází výraznější děj či dramatický element. Rozhodl se ve své realizaci vynechat zdlouhavé popisy fauny a flóry. Naopak do děje přidal zápornou postavu hraběte d'Artigase, se kterou kapitán Nemo soupeří o vlastnictví Nautilu. Postavu hraběte vzal autor z jiné Vernovi knihy, a to *Vynález zkázy*. Z této rozhlasové úpravy vycházel Neff, také ve své knižní adaptaci.

První problém u knižní adaptace nastal v postavě hraběte d'Artigase. Ondřej Neff se chystal v budoucnu adaptovat i knihu *Vynález zkázy*, ze které tato postava pochází a proto musel hledat zápornou figuru jinde. Našel ji v epizodní postavě kapitána Farraguta, který v předloze vede výpravu na palubě Abrahama Lincolna. V Neffově verzi postavil Nemo s Farragutem Nautilus společně. Mezi oběma muži došlo při stavbě lodi k neshodě ohledně jejího určení. Farragut chce ponorku použít jako válečný člun k dobývání světa. Nemo se naopak chce odprosit od lidstva a věnovat se zkoumání moří.

Ondřej Neff se ve změnách neomezil na dosazení záporné postavy. Mění zde větší či menší detaily. Nautilus je v jeho verzi poháněn tajemným vulkanitem (původní elektřina dnes již nikoho nepřekvapí), jehož ložiska mu ve výsledku pomáhá nalézt profesor Aronnax. Autor se zde také pokoušel provázat konec knihy s druhým účinkováním kapitána Nema v knize *Tajuplný ostrov*. V této knize nalézáme kapitána zlomeného, zestárlého a na hranici šílenství. Neff dostal „svého“ kapitána Nema do tohoto stavu tím, že ho nechal potopit pronásledující loď, o které si myslel, že náleží kapitánu Farragutovi. Nakonec se ale ukázalo, že loď byla plná nevinných pasažérů. Kapitán Nemo, ač přísný a vůči lidstvu drsný, se z této události ve výsledku zhroutil.

Kniha je vybavena ilustracemi Zdeňka Buriana, o jejichž kvalitách již byla řeč. Není tedy třeba se o nich znovu rozepisovat, jen dodám, že knihu ilustrují zcela optimálně i u tohoto nového vydání.

Dá se říci, že Ondřej Neff vytvořil svými úpravami zcela novou knihu. Jeho jméno je spolu se jménem Julese Verna umístěné na obálce plným právem. Otázkou ale je, jestli takováto úprava svému předobrazu pomáhá či škodí. Bez větších námitek lze říci, že omezení rozsáhlých popisů fauny a flóry, spolu s převedením do současné řeči, napomohlo ke srozumitelnosti a čtivosti pro současného čtenáře. Změny v ději a postavách se však neobešly bez kontroverze. Literární kritik Ondřej Bezr ve své recenzi „*Neff udělal z kapitána Nema jednoznačného kladase*“⁴¹ kritizuje, jak je již patrné z názvu, především změnu kapitána Nema v kladně působícího hrdinu. Sám kapitán se zde projevuje jako humanista a pacifista, což je v rozporu s předlohou. V té je kapitán Nemo mstivý a k většině lidstva nevšímavý, zastává se zde pouze utlačovaných chudáků. Neffův Nemo se naopak snaží chránit lidstvo už tím faktem, že „odcizil“ Nautilus svému společníkovi, který jej chtěl použít jako válečnou zbraň. Ondřej Neff na tuto kritiku reagoval v článku „*Nikoli kladas, ale záporas*“⁴². Ve stručnosti zde polemizuje s autorem recenze o morálním nastavení kapitána Nema. Oba autoři se v podstatě shodují na motivech i povaze činů, které kapitán v knize spáchá. Zajímavé je, že rozdíl je jen v úhlu pohledu obou zúčastněných stran. Zatímco Bezr vidí v loupeži Nautilu způsob, jak zabránit krveprolití a zároveň jej využít k vědeckým účelům, Neff tento čin odsuzuje jako akt zrady. Oba úhly reprezentují vzhled čtenáře do děje. Je právě na čtenáři, aby sám rozhodl, jak vnímat činy jednotlivých postav spolu s jejich morálními hodnotami.

Přístup, který byl u této adaptace zvolen, je zajímavý v tom, že ačkoliv se Ondřej Neff dopustil zásadních změn v ději a postavách, ctí zároveň ducha původní knihy. Je těžké adaptaci z tohoto důvodu ohodnotit, to bude náležet až

⁴¹ BEZR, Ondřej. Neff udělal z kapitána Nema jednoznačného kladase. iDNES.cz [online]. 13.6.2008 [cit. 2016-11-18]. Dostupné z http://kultura.zpravy.idnes.cz/neff-udelal-z-kapitana-nema-jednoznacnehokladase-fbu-/literatura.aspx?c=A080613_122012_literatura_ob.

⁴² NEFF, Ondřej. Ondřej Neff hájí svého Nema: Nikoli kladas, ale záporas iDNES.cz [online]. 17.6.2008 [cit. 2016-11-18]. Dostupné z http://kultura.zpravy.idnes.cz/ondrej-neff-haji-sveho-nema-nikoli-kladas-ale-zaporas-pcc-/literatura.aspx?c=A080617_111030_literatura_ob

dalším generacím čtenářů, kteří na této verzi *Dvacet tisíc mil pod mořem* budou vyrůstat.

Poslednímu knižnímu převyprávění, kterému se budeme v této práci věnovat je trilogie *Kapitán Nemo* od českého tvůrce sci-fi literatury Jana Matzala Trosky. V pravém slova smyslu se nejedná o přímou adaptaci předlohy od Julese Verna. Troska ve své trilogii čítající tituly *Nemova říše*⁴³, *Rozkazy z éteru*⁴⁴ a *Neviditelná armáda*⁴⁵ využil pouze postavu titulního kapitána Nema. Autor zde rozepisuje osudy zcela nových postav, a to Holana a Farina, kteří mají v úmyslu vybudovat hlubinnou ponorku, se kterou by mohli studovat podmořská tajemství. Vůle osudu je však zavede až do tajemné říše kapitána Nema, který je oproti původní knize o poznání starší. Nemo prostupuje celou trilogií jako vedlejší postava. Zároveň byl postaven do role vševědoucí osoby s téměř neomezenou mocí díky jeho technické znalosti.

V Troskově díle je možné pozorovat zcela jiný přístup ke knižní předloze, než předvedli výše zmiňovaní Consuela Delgado a Ondřej Neff. Troska si z předlohy půjčuje pouze elementy, které využívá pro stavbu zcela nového děje. Ukazuje zde cestu, jak vytvořit nadstavbu původního díla, která je sama o sobě natolik nosná, že tvoří samostatné rozsáhlé dílo.

Dalším médiem, do kterého jsou literární díla často adaptována, jsou rozhlasové hry, či audioknihy. Tyto adaptace do podoby rozhlasové hry mají potenciál být nejvěrnějším převyprávěním předlohy ze všech myslitelných médií. Operuje totiž se stejnými vyprávěcími postupy jako psaný text. Musí se tedy obejít bez vizuálního doprovodu a spoléhat se na kvalitu textu. Zásadní rozdíl, který je zde však patrný, je osoba vypravěče (interpreta/interpretů), která text ovlivňuje svým hlasovým projevem. Vloženou intonací vkládá do textu emoce, kterých si nepozorný čtenář nemusí v psané podobě vůbec všimnout. Tento

⁴³ TROSKA, J. M. Kapitán Nemo. 1. díl, Nemova říše. 4. vyd., ve Sfinze 1. Ostrava: Sfinga, 1992. 183 s. ISBN 80-85491-02-8.

⁴⁴ TROSKA, J. M. et al. Kapitán Nemo. 2, Rozkazy z éteru. Vyd. 4., Ve Sfinze 1. V Ostravě: Sfinga, 1992. 145 s. ISBN 80-85491-03-6.

⁴⁵ TROSKA, J. M. a PETR, Lubomír, ed. Kapitán Nemo. 3. díl, Neviditelná armáda. 4. vyd. Ostrava: Sfinga, 1992. 174 s. ISBN 80-85491-04-4.

přidaný prvek ale skrývá i riziko, při kterém je interpretovaná situace nesprávně pochopená vypravěčem a ten jí proloží nepasující emocí. Kromě hlasu interpreta lze rozhlasovou hru obohatit různými scénickými zvuky či hudbou. Volba těchto doprovodných zvuků přináší podobná rizika, ale i positiva jako zmiňovaná emoční forma mluveného projevu.

Z technického a režijního hlediska, lze adaptaci knihy do zvukového média pojmout dvěma způsoby. O těch se blíže rozhovoříme ve dvou vybraných ukázkách, reprezentujících tyto dva možné postupy.

Prvním z těchto přístupů je audiokniha, která je doslovným převodem původního textu. Jedná se o načtení knihy samotné, většinou jedním interpretem. U tohoto typu nebývá text nikterak zkracován a v důsledku toho se může výsledná délka nahrávky pohybovat i v rozsahu několika desítek hodin.

Příkladem této možnosti je anglicky mluvená adaptace *20,000 leagues under the sea*, vydaná vydavatelstvím Grand Haven v roce 2014 a namluvená Jimem Killaveyem. Do děje zde nebylo nijak zasahováno a ctí svojí předlohu do každého detailu. Samotná kniha není obohacena doprovodnými zvuky či scénickou doprovodnou hudbou. Její délka je bezmála 12 hodin, přičemž se jedná o doslovné převedení textu do mluveného slova.⁴⁶ Česká verze audioknihy tohoto typu nebyla doposud na našem trhu uvedena. Z toho důvodu je třeba pro poslech nezkrácené knihy čerpat u zahraničních zdrojů.

Druhou možností adaptace knihy do zvukového média je převedení do podoby rozhlasové hry. Principem převodu textu je zkrácení a dramaturgická úprava obsahu. V tomto druhu adaptace mluví jednotlivé postavy nejčastěji různí představitelé.

Vybraným příkladem dramatizace původní knihy do podoby rozhlasové hry je *Dvacet tisíc mil pod mořem* z cyklu *Za dobrodružstvím*. Tuto hru vydalo vydavatelství Supraphon v roce 1996. Výsledná délka hry je přibližně dvě a půl hodiny, ve kterých, i přes výrazně kratší stopáž, nebylo třeba vynechat jednotlivé

⁴⁶ VERNE, Jules. *20,000 leagues under the sea* [zvukový záznam na CD]. Čte Jim Killavey. Michigan: Brilliance Audio, 2014.

zápletky z knihy samotné. Vynechány byly především zdouhavé popisy mořské fauny a flóry, stejně tak technické popisy ponorky Nautilus a další dějově zanedbatelná data. Výrazným prvkem, který byl do hry přidán, je role vypravěče, kterým se stává dvojice dědeček – vnuk. Postava dědečka vypráví příběh knihy, přesvědčivým způsobem, jako kdyby dobrodružství sám zažil. Tato změna nijak neovlivnila děj knihy samotné a zároveň přiblížila děj mladému posluchači, který se při poslechu sžije s postavou vnuka. Zvukového projevu se ujala špička tehdejšího dramatického projevu, v čele s Radoslavem Brzobohatým v roli kapitána Nema (tuto roli si zopakoval i v druhé verzi, od Ondřeje Neffa) a dalšími, mezi které se počítá Miroslav Moravec, Luděk Munzar, Otakar Brousek st., Tomáš Longa, Jan Schránilec, Václav Mareš, František Filipovský, Jiří Holý a Ludvík Pozník. Celá hra je doprovázena zvukovými kulisami doplňující jednotlivé výjevy. Kupříkladu řev moroně, ve scéně kdy se harpunář Ned Land pokouší o jeho ulovení, či ve scénách, kdy kapitán Nemo hraje na své varhany. Těchto příkladů se jistě najde více, ale není podstatné je zde všechny uvádět. Skutečností je, že půvabně doplňují mluvený projev a prohlubují tak posluchačovo zážitky. Děj knihy je doprovázen i scénickou hudbou, která je ve svém stylu dobrodružná a určená pro mladšího posluchače. Příkladem toho jsou některé zpívané části, sloužící zároveň jako uvozující prvky v ději. Například zpěv o strašné nestvůře, otevírající vyprávění dědečka.⁴⁷

Tato verze si i přes značné zkrácení a úpravy dokázala zachovat dobrodružného ducha předlohy. Reprezentované postavy jsou také věrné svým knižním protějškům, navíc jsou oživeny skvělým hlasovým projevem předních českých herců. Dialogy a popisy jsou zde vhodně redukovány na minimum a zbyly z nich pouze ty nejdůležitější části.

Ani filmovému plátnu a televizním obrazovkám se nevyhnulo téma adaptace literárních děl. Na rozdíl od literární, rozhlasové i komiksové adaptace ovlivňuje tu filmovou jeden důležitý faktor, a tím je rozpočet. Celá situace je samozřejmě podstatně komplikovanější, ale ve zkratce lze říci, že kvality kupříkladu rozhlasové adaptace závisí pouze na talentu jejich tvůrců. Veškerý

⁴⁷ VERNE, Jules. 18. Dvacet tisíc mil pod mořem [zvukový záznam na CD]. Čte Luděk Munzar, Miroslav Moravec, Radoslav Brzobohatý. Praha: SUPRAPHON a.s., 1997. Katalogové číslo: SU 5115-2

děj se vyjadřuje slovy, popisy a maximálně doprovodnými zvuky. U filmu se vše důležité musí ukázat a právě od toho vznikají omezení v provedení regulovaná stanoveným rozpočtem. Toto se projevuje ve velké míře u sci-fi námětů, které často vyžadují velkolepé kulisy a trikové výjevy. Čím větší finanční obnos na výrobu filmu byl vynaložen, tím větší je snaha tvůrců o jistou líbivost a univerzálnost adaptace, tak aby oslovila co největší publikum a vydělala finance nazpátek. Kvůli této podbízivosti se u filmové adaptace málokdy dočká knižní příběh věrného zpracování. Nelze říci, že je to jediný faktor nutící tvůrce ke změnám v předloze. Prvek, který funguje v psané podobě, nemusí fungovat ve svém vizuálním ztvárnění. Často zde, z nejen dramaturgických důvodů, dochází ke změnám v ději, postavách či prostředí. A není výjimkou, že ačkoliv se výsledný film pyšní názvem předlohy, s předlohou má společné pramálo. Naneštěstí ani kniha *Dvacet tisíc mil pod mořem* v tomto ohledu není výjimkou.

K dnešnímu dni je datováno přes 160 televizních, filmových, či seriálových adaptací, které vycházejí z díla Julese Verna. Knize *Dvacet tisíc mil pod mořem* a postavě kapitána Nema se věnuje přibližně 40 z nich. Toto číslo není zdaleka konečné, jelikož i v současné době jsou zvažovány hned dvě adaptace této knihy.⁴⁸

Éra Vernových filmových adaptací započala v roce 1902, kdy Georges Méliès vytvořil krátkometrážní film *Cesta na měsíc (Le Voyage dans la lune)*. Komerční a divácký úspěch umožnil režisérovi pokračovat v adaptování Vernových děl. Za svůj život natočil *Cestu do nemožna (Le Voyage à travers l'impossible)*, *Dobytí pólu (La Conquête du pôle)* a hlavně v roce 1907 svojí verzi knihy *Dvacet tisíc mil pod mořem (20 000 lieues sous les mers)*.⁴⁹ Pomyslnou štafetu převzal i Vernův syn Michel, který založil společnost *Les Films Jules*

⁴⁸IMDB: Jules Verne [online]. 2010-2017 [cit. 2017-01-17]. Dostupné z: http://www.imdb.com/name/nm0894523/?ref_=nv_sr_6

⁴⁹CSFD: Georges Méliès [online]. 2001-2017 [cit. 2017-02-23]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/3926-georges-melies/>

Verne. Tu následně spojil se společností *Société Éclair* a ve společné produkci vytvářeli vlastní filmové verze známých titulů.⁵⁰

Námět Vernových knih byl za více než sto let filmové tvorby převeden do všech myslitelných žánrů, například do podoby animovaného seriálu pro děti *Willy Fog 20.000 mil pod mořem* (*Willy Fog 20.000 leguas de viaje submarino*), trikového velkofilmu *20 000 mil pod mořem* (*20,000 Leagues Under the Sea*) i televizního filmu *Dvacet tisíc mil pod mořem*. Nadále se zde budeme věnovat jen těm zásadnějším verzím, jednak z hlediska světového uvedení, ale zároveň s přihlédnutím na tvorbu v našich zemích.

První filmové zpracování předlohy se datuje k roku 1907, kdy vznikl krátkometrážní, 10 minut dlouhý film pod názvem *20 000 lieues sous les mers*.⁵¹ Tuto adaptaci režíroval francouzský průkopník filmografie Georges Méliès, který se proslavil především zfilmováním další klasiky *Cesta na měsíc* (*Le voyage dans la lune* 1902). Film samotný má s knihou společné pouze téma cestování pod hladinou moře.

Ve filmu sledujeme blíže nespifikovaného muže, kterého si zahrál sám režisér, jenž se z paluby námořní lodě nalodí do ponorného člunu, díky jemuž se dostane až k mořskému dnu. Zde ponorku opustí v civilních šatech bez potápěčského obleku. Následně se pěšky vydává na průzkum dna, kde narazí nejprve na obří rybu, poté na obrovského kraba a nakonec na celou směsici mořských tvorů v čele s velkou chobotnicí, kteří na něj zaútočí. Z tohoto útoku se probouzí na svém lůžku.

Film se do dnešní doby nedochoval v dostatečné kvalitě, přesto je z vizuálního stylu patrná inspirace originálními ilustracemi Édouarda Riou a Alphonse de Neuville. Adaptace tohoto typu je zajímavá především tím, že se jedná o první pokus filmové adaptace této knihy.

⁵⁰ IMDb: Michel Verne [online]. 2010-2017 [cit. 2017-02-23]. Dostupné z: http://www.imdb.com/name/nm2194289/?ref_=nv_sr_1

⁵¹ 20 000 lieues sous les mers [krátkometrážní film]. Režie Georges MÉLIÈS. Francie, 1907.

Druhou zvolenou adaptací je dobrodružný film *20 000 mil pod mořem* (*20,000 Leagues Under the Sea*)⁵² natočený v roce 1954 režisérem Richardem Fleischerem, pod záštitou studia Walt Disney. Příběh se drží předlohy zejména v první části filmu, naneštěstí s příchodem hlavních postav na palubu Nautila se podobnost s knihou postupně vytrácí. Motiv cestování pod mořskou hladinou je upozaděn kvůli rozvoji charakterů, které byly v knize pouze naznačeny. Toto se týká především postavy kapitána Nema (James Mason), o jehož minulosti toho z předlohy víme pramálo. V tomto filmu je jeho příběh rozšířen a stává se tak bývalým vězněm, který se mstí lidstvu za ztrátu své rodiny a potápí loď, nesoucí vojenský materiál, bez ohledu na ztrátu životů na palubě těchto lodí. V průběhu filmu se děj od knihy liší více a více, největší měrou je to vidět na samotném konci, který je pozměněn úplně. Finále se odehrává v Nemově domovském přístavu, ostrově Vulcania, který je obležen válečným loďstvem. Při závěrečném boji je kapitán Nemo smrtelně zraněn a rozhodne se s Nautilem potopit na dno moře. Zbylým hrdinům v čele s profesorem Aronnaxem (Paul Lukas), se na poslední chvíli zdaří útěk do bezpečí.

Film byl zamýšlen jako zábava pro celou rodinu a od toho se odvíjí doplnění příběhu o nejrůznější vtipné situace, které mají na starosti nejčastěji harpunář Ned Land (Kirk Douglas) a sluha Conseil (Peter Lorre). Díky těmto prvkům sklouzává občas film do komediální roviny, což může působit rušivým elementem.

Jak bylo zmíněno výše, rozpočet filmu hraje nezanedbatelnou roli. Disney na produkci tohoto filmu nijak nešetřilo a přiřklo mu štědrý rozpočet ve výši 5000 000 dolarů. Není tedy divu, že vizuální a triková stránka filmu patřila ve své době mezi absolutní špičku a i do dnešní doby zůstala do značné míry nadčasová.

Návrh ponorky Nautilus je natolik ikonický, že proniknul do podvědomí lidí a ovlivňuje vizuální pojetí i u dalších adaptací. Důkazem toho je, že v roce

⁵² 20,000 Leagues Under the Sea [film]. Režie Richard FLEISCHER. USA, 1954.

1971 byla otevřena v Disney Worldu atrakce na motivy tohoto filmu, tedy celých 17 let po jeho odvysílání v kinech.⁵³

Kontrastem k hollywoodskému trikovému velkofilmu je československá televizní adaptace z roku 1980 od režiséra Pavla Krause. Hned z kraje je třeba zmínit, že rozpočet poskytnutý československou televizí ani náznakem nedosahoval možností zahraničních studií. Limity s tímto spojené se otiskly do celé adaptace.

Scénář *Dvacet tisíc mil pod mořem*⁵⁴ napsaný Radkem Johnem (český žurnalista, scénárista,...) byl od základu soustředěn na dialogy na úkor trikových scén, které si produkce nemohla dovolit. Z tohoto důvodu začíná příběh, ať ve své podstatě příliš nezměněn, až po osudné srážce válečné fregaty Abraham Lincoln se záhadným netvorem. První scéna se odehrává na palubě Nautilu, ve které je profesor Aronnax probouzen svými společníky. Výjevy z paluby válečné fregaty ve filmu nikdy neuvidíme, vše je zde komentováno zpětně dialogem mezi jednotlivými postavami. Ačkoliv jsou dialogy psány chytře a věcně, nemohou zakrýt fakt, že mají zakrýt levnou produkci. Díky tomuto postupu, kdy je děj započat bez patřičného úvodu a vše je komentováno, nikoliv ukazováno, může být matoucí pro člověka neznalého předlohy. Postupně se rozvíjející děj je posouván dopředu novinovými tituly, které vyplňují mezery po chybějících trikových scénách. I v této adaptaci se však některé trikové postupy uplatnily. Nejčastěji používaný efekt je výhled z knihovny kapitána Nema, ze kterého se postavy často rozhlížejí. Do prázdného okna bylo nakličováno mořské dno, prezentované předtočenými záběry na akvarijní ryby. Ve výsledku tato kombinace působí tak lacině a nevěrohodně, že divákovi strhává pozornost od hereckých výkonů zkušených herců. Nejpodstatnější trikovou scénou je výstup na mořské dno, ve které poprvé a naposledy vidíme exteriér Nautilu. Bohužel se jedná o jednoduchý model s omezeným počtem detailů, do kterého jsou opět nešikovně nakličovány postavy potápěčů. Odprosíme-li se od trikové stránky, jedná se o zdařilou adaptaci zejména ze strany scénáře a hereckých výkonů Jiřího

⁵³ Widen your world: 20,000 Leagues Under the Sea [online]. 2004 [cit. 2017-02-26]. Dostupné z: <http://www.omniluxe.net/wyw/20K.htm>

⁵⁴ *Dvacet tisíc mil pod mořem* [televizní film]. Režie Pavel KRAUS. Československo, 1980.

Adamíry v roli kapitána Nema, Jiřího Pleskota v roli profesora Aronnaxe, Vítězslava Jandáka v roli sluhy Conseile a Jiřího Schmitzer jako harpunáře Neda Landa.

I mezi tuzemskými díly se však najde trikově ambicióznější zpracování Vernových děl. Tvůrcem těchto filmových verzí byl světově uznávaný režisér a scénárista Karel Zeman. Prvním filmem, který vycházel z Vernova díla, byl *Vynález zkázy*. Aby napodobil vizuálního ducha předlohy, vytvořil Zeman celou řadu trikových postupů, díky kterým se mu podařilo oživit původní ilustrace. Každé políčko filmu připomíná svým stylem původní rytinovou ilustraci, přičemž některé části filmu využívají jako pozadí vhodně umístěné ilustrace samotné, byť použité z jiných Vernových knih. Příkladem je scéna odehrávající se v interiéru hradu hraběte D'Artigase, kde bylo použito vyobrazení stroje Nautilu.⁵⁵

Pro každou z filmových verzí děl Julese Verna se Karel Zeman pokusil najít odpovídající výtvarné ztvárnění. Pro *Vynález zkázy* to byla technika dřevorezu, pro *Na kometě* volil jako inspiraci kolorované pohlednice a dobové rytiny. Pro *Ukradenou vzducholod'* hledal inspiraci u neoimpresionistických maleb, například od *Georgese Seurata - Nedělní odpoledne na ostrově Grande Jatte*.⁵⁶ Tento cit pro výtvarnou a trikovou stránku proslavil Karla Zemana po celém světě a se svými filmy vyhrál nejednu prestižní cenu.

V Zemanovo tvorbě nemůžeme přímo mluvit o adaptaci Vernových předloh, spíše se jedná o parafráze, ve kterých využívá stejná témata i postavy. Nejpatrnější je to právě u filmu *Ukradená vzducholod'*⁵⁷, který vychází z knih *Dva roky prázdnin*, *Vynález zkázy* a *Dvacet tisíc mil pod mořem*. Film sleduje osudy pěti chlapců, kteří se na výstavě zmocní říditelné vzducholodi. Po dlouhém unášení vzduchem ztroskotají na neznámém ostrově, kde jsou odkázáni sami na sebe. S postupem času zjišťují, že jim tajně pomáhá tajuplná postava, která se

⁵⁵ SPÁLENÁ, Ludmila a ZEMAN-SPALENY, Linda. Karel Zeman a jeho kouzelný svět. 1. vydání. Brno: CPress, 2015. 261 stran. ISBN 978-80-264-0941-0. s. 104-105

⁵⁶ Tamtéž, s. 104-152

⁵⁷ *Ukradená vzducholod'* [film]. Režie Karel ZEMAN. Československo, 1966.

nakonec ukáže být kapitánem Nemem. Společně s kapitánem přemůžou piráty, kteří se rozhodli ostrov přepadnout. Děj filmu se odehrává v roce 1891, tedy po 25 letech od konce *Dvaceti tisíc mil pod mořem*. Kapitán Nemo je veřejností dobře známý a proto mu chlapci při společných rozmluvách dokáží citovat dobrodružství, která sám prožil. Kapitán Nemo se svým Nautilem zde vystupuje jako vedlejší postava a ochránce. Je zde starým unaveným mužem toužícím po společnosti.

2.3 Komiksové adaptace knihy *Dvacet tisíc mil pod mořem*

Při převedení klasického literárního díla do podoby komiksu je důležité brát v potaz kombinaci obrazu a psaného textu. Komiks umožňuje vzít vše podstatné z předlohy, tedy dialogy, popisy prostředí a postav a následně je doplnit o unikátní výtvarnou stránku. I zde je třeba pamatovat na cílovou skupinu čtenáře, pro kterou je adaptace určena. Při porovnávání předlohy s adaptací musíme brát v potaz, že ve většině případů je naprostá nezbytnost zjednodušovat obsáhlost původního příběhu. Nejčastěji zde dochází k vynechávání vedlejších dějových linek a postav výrazněji neovlivňujících děj. Eventuálně lze některé dějové části spojit do jednoho celku. Tento postup lze uplatnit i u zmiňovaných postav, kdy jedna postava přebere vybrané atributy z většího množství jedinců. U těchto zásahů je třeba ohlídat, aby nedošlo k narušení struktury předlohy, potom by se dalo hovořit o nekvalitní adaptaci. Co je naopak potřebné vynechat, jsou rozvleklé popisné úryvky, které je možné vystihnout vizuálním ztvárněním. Na rozdíl od ostatních médií, u kterých můžeme hodnotit například zachování charakteru postav, v závislosti na jejich činech a přímé řeči či výstavbu příběhu v rámci časové osy. Umožňuje hodnocení komiksu zaměřit se navíc na typické vizuální prvky, jako je například řazení komiksových panelů na stránku.

Pro potřeby této práce se zaměříme na tři komiksové adaptace knižní předlohy *Dvacet tisíc mil pod mořem*, chronologicky podle data vzniku.

První komiksovou adaptací, kterou se budeme zabývat, je titul *20 000 mil pod mořem* od Franka Reillyho. Ten byl originálně vydaný jako komiksový seriál v roce 1954 pod produkční záštitou studia Walt Disney.⁵⁸ Studio a rok vydání není náhoda. Komiks sloužil jako propagační materiál k uvedení stejnojmenného filmu, o kterém byla řeč výše. Komiks byl vydán v podobě 22 jednostránkových epizod, jejichž scénář měl na starost Frank Reilly a kresbu Jesse Marsh. Vzhledem k propojenosti komiksu s filmem nelze mluvit o věrné adaptaci Vernovi knihy. Z filmu byla přejata také stylizace postav i prostředí spolu s designem ponorky Nautilus. Komiks se v šedesátých letech dostal i do našich zemí, kde vycházel pod hlavičkou časopisu Sedmička.⁵⁹ U nás se jednalo o upravené černobílé vydání, ze kterého byly bez dalšího vysvětlení vynechávány některé důležité obrázky.

Zajímavé na této adaptaci je porovnání s jejím filmovým protějškem. Tedy způsob zachycení pohybu a volbu důležitých výjevů. Prvek, pro který je komiks zajímavý, je princip se kterým byl děj zkracován tak, aby se jednotlivé dějové výjevy vměstnaly na rozsah jedné strany.

Druhým rozebíraným pokusem o adaptaci knihy do komiksu jsou *Kreslené příběhy: Dvacet tisíc mil pod mořem*, které napsal Zdeněk Hofmann a nakreslil Milan Vavroň v roce 1992.⁶⁰ Příběhově se jedná o poměrně věrné převyprávění děje knihy. Celkově však působí hodně zkratkovitě, čemuž odpovídá i rozsah 60 stran. Kresebně vycházel Milan Vavroň z originálních ilustrací od Édouarda Riou a Alphonse de Neuville. Zřetelně je to vidět v texturách šrafury, která napodobuje techniku mědirytu. Vliv originálu je patrný i u designu postav. Zejména u profesora Aronnaxe, který je jasně vytvořený podle podoby čtyřicetiletého Julese Verna, stejně jako v původních ilustracích. U ostatních postav se bohužel o výrazné podobě mluvit nedá. Konkrétně postavy harpunáře Neda Landa a kapitána Nema jsou díky mohutným

⁵⁸ LÁDEK, Josef - PAVELKA, Robert. Encyklopedie komiksu v Československu 1945-1989. 2. V Praze: XYZ, 2012. 345 s. ISBN 978-80-7388-610-3. s. 108

⁵⁹ Pionýrské noviny: týdeník Čs. svazu mládeže. Praha: Čs. svaz mládeže, 1967.

⁶⁰ HOFMANN, Zdeněk. Dvacet tisíc mil pod mořem: Kreslené příběhy. Praha: Prospektrum, 1992. nestr. Podivuhodné cesty; 1. ISBN 80-85431-37-8.

plnovousům prakticky totožné a nelze je od sebe jednoduše rozlišit. Tomu nepomáhají ani komiksové viněty komponované jako detailní pohledy zaměřené na obličej postavy. Některé z vinět jsou přímou parafrází na originální ilustraci, jako je tomu motiv kapitána Nema a profesora Aronnaxe ve strojovně Nautilu. Celý komiks díky tomuto přístupu, vzdávajícimu hold původním ilustracím, působí značně archaicky. Kromě archaičnosti produkuje tento přístup druhý problém, a to že nedokáže zcela pohltnout čtenáře. Napodobování techniky mědirytu zaplňuje jednotlivé výjevy zbytečným množstvím detailů, které strhávají pozornost při jejich čtení. Vizuálně je to zajímavé řešení, které se dá přirovnat k přístupu Karla Zemana. V jeho případě se však jednalo o filmové médium, u kterého divák vnímá pohyb postav a dialogy. Zde je vše v podobě vizuálních podmětů a stává se to tak nepřehledným.

Třetí komiksovou adaptací je titul *20 000 mil pod mořem*⁶¹ od Dana Raftera, originálně vydaný v roce 2009 v Indii, s pozdějším vydáním v roce 2010 v Čechách. Ani v tomto případě nelze mluvit o věrné adaptaci, ať ze scénářistického či výtvarného hlediska. Vzhledově je tu patrná inspirace z filmové adaptace natočené v roce 1954. Podobnost s filmem je patrná zejména u návrhu ponorky Nautilus, která je prakticky doslovným přepisem jejího filmového předobrazu, který s knižní předlohou nemá mnoho společného. Vizuální inspirace je patrná i u designu potápěčských přístrojů. Při návrhu postav je podobnost s filmem znát pouze u postavy kapitána Nema, který vzhledově odpovídá svému filmovému protějšku (James Mason). Design ostatních postav z filmu nevychází a pokouší se o vlastní interpretaci. Problém však nastává u jejich identifikace. Všechny postavy jsou si navzájem podobné a nedisponují žádným charakteristickým znakem, který by je pomohl čtenáři od sebe navzájem odlišit. Postava profesora Aronnaxe, sluhy Conseile a harpunáře Landa sdílejí stejný typ obličejů s podobnými účesy, v různých odstínech hnědé barvy. Poté co jsou na Nautilu oblečeni do šatů obdobného střihu a barvy, je jejich rozlišení čtenářem v komiksu možné pouze díky větám, obsaženým v textových bublinách. Čtenářský zážitek je tak zmatený a vyžaduje velké soustředění při rozpoznávání hlavních postav, což u žádného komiksu není

⁶¹ VERNE, Jules. 20 000 mil pod mořem. 1. vyd. Praha : Grada Publishing, 2010. 68 s. KomiX. ISBN 978-80-247-3388-3.

dobré znamení. Kresba zvolená pro tento komiks je kombinace digitální kresby s následným kolorováním.

Příběhově je děj komiksu v 72 stránkové knížce nahuštěn na pouhých 63 stran, zbytek tvoří anotace, informace o autorovi a reklamní sdělení. U takto intenzivního zkrácení není divu, že z původního příběhu zůstala pouhá kostra. Děj je zde okleštěn o prakticky všechny dobrodružné výpravy, které postavy podstoupí s Nautilem i mimo něj. Autoři zde zachovali začátek příběhu, kdy se profesor se sluhou přidávají k výpravě za netvorem. V tomto úvodu se dočkáme i profesorovo noční můry, ve které ho pronásleduje antropomorfizovaná verze netvora. Autor tímto chtěl ukázat psychické pochody profesora Aronnaxe a zároveň strach, který tajemný netvor vyvolává ve společnosti. V kontextu zkracování rozsahu knihy však tato pasáž působí nepatřičně. Poté co jsou postavy napadeny Nautilem a zachráněni, podniknou výpravu do podmořských lesů, do cejlonských nalezišť perel, následně jsou napadeni obří chobotnicí a vzápětí se již postavy s Nautilem loučí v konci, který opět relativně odpovídá původní knize. Ačkoliv komiks nemusí obsahovat každou kapitolu obsaženou v knize, nefunguje tato verze ani jako lákadlo pro čtenáře k tomu, aby se obrátili ke knižnímu podkladu.

2.4 Charakterizace komiksu

Existuje mnoho možností jakým způsobem zadaptovat knižní předlohu. O několika vybraných byla řeč v přechozích kapitolách. Formu, kterou volíme pro potřeby této práce je provedení v podobě komiksového příběhu. Tuto realizaci volíme zejména kvůli unikátnímu přístupu, který kombinuje klasický literární text spolu s doprovodnou vizuální stránkou. Druhým, neméně důležitým důvodem, je míra přístupnosti komiksové formy pro cílovou skupinu dětského čtenáře. Tento fakt ovšem neznamená, že měl být komiks ve své podstatě chápán jen jako zábavné čtení pro mladšího čtenáře. Komiks je umělecké médium, a ačkoliv je mu většinovým pohledem společnosti přisuzován status braku, není tomu tak. Lze zde hovořit o jisté paralele se sci-fi literaturou, v době jejího vzniku, kdy byla také považována za méně hodnotnou literaturu. Je třeba si zde ze začátku ujasnit to, že komiks nerovná se žánr. Jedná se o výrazový prostředek, který má svá funkční pravidla, ale může se stát nositelem jakéhokoliv literárního

útvary. Cílová čtenářská skupina je zde určena samotným námětem, obsahem a typem kresby, nikoliv skutečností, že jde o komiks.

2.5 Vývoj komiksu

Datace komiksově historie není přesně definována a můžeme jí interpretovat více způsoby. Komiksově prvky můžeme dohledat až k samotným počátkům lidstva. S trochou nadsázky lze jeskynní malby vytvářené v době kamenné považovat za prapředka komiksu. Pravěcí lidé zde zobrazovali nejen výjevy ze života v podobě ilustrovaných pásů, vypovídajících o způsobu jejich života. Druhým časovým obdobím, které můžeme zahrnout k předkům komiksu je starověk, v čele se Starověkým Egyptem. I zde najdeme, technicky pokročilejší, nástěnné fresky, které popisovaly výjevy z prostého života. Zároveň obsahovaly návody týkající se zemědělství, ale i vysvětlující pravidla posmrtného života. Tyto fresky byly vytvářeny v pásích, které zahrnovaly celý děj. Často byly prokládány hieroglyfickým písmem, kterým byly psány doplňující popisy. Příkladů tohoto typu nalezneme v historii výtvarného umění mnoho, není proto třeba vypisovat vše. Uvedeme zde tedy jen pár dalších příkladů, mezi které lze počítat Trajánův sloup v Římě, či tapiserie z Bayeux.⁶²

Dějiny moderního (současného) komiksu se datují až od roku 1896, kdy americký autor Richard Outcast publikoval svůj původní komiks, pojmenovaný *Yellow Kid*, který vycházel v podobě komiksového stripu.⁶³ Dalším výrazným hrdinou, modernějšího věku byla postava *Pepka námořníka (Popeye the Sailor)*, který se na stránkách objevil v roce 1929. Až o celých 9 let později, tedy roku 1938, se objevil na pultech *Superman*. Tento superhrdina je veřejností často milně považován za nejen první postavu tohoto typu, ale i za první komiks vůbec. Ačkoliv se v tomto případě jedná o zcestnou domněnku, nelze Supermanovi a jeho tvůrcům (Jerry Siegel a Joe Shuster) upřít fakt, že svojí tvorbou ovlivnili veškerý další vývoj komiksu, ať již se jednalo o prvek

⁶² McCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Vyd. 1. Praha: BB art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9. s. 14

⁶³ KRUML, Milan. Comics: stručné dějiny. 1. české vyd. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, ©2007. 318 s. ISBN 978-80-86839-12-7. s. 9

superhrdiny, nebo technické elementy práce s médiem. Ohlédneme-li se na tyto počátky komiksu, je jasné, že za jeho kolébku musíme považovat Spojené státy americké. Zde se však komiks nezastavil a postupně se dostal do celého světa, kdy se v každém koutě vyvíjel jiným způsobem. Dá se nadsazeně říci, že pro každou zemi existuje jiný vizuální přístup spolu s jiným typem námětů.

Od těchto raných dob prošlo komiksové médium dlouhým vývojem, ve kterém se dotklo všech myslitelných žánrů, výtvarných stylů a zaměřilo se na všechny věkové skupiny čtenářů. V posledních letech prodělal komiks velký nárůst popularity, za který může především filmová tvorba. Ročně vzniká hned několik filmů založených na komiksových základech a soudě dle produkčních plánů velkých filmových studií, tato vlna jen tak neskončí.

Doposud jsme si zde krátce uvedli historii komiksu, ale co je to vlastně ten komiks? I na tuto otázku se odpověď hledá komplikovaně. Každý si pod slovem komiks vybaví určité asociace, mezi které bude nejčastěji patřit bublina, rámečky, slova, obrázky, barevné postavičky, atd.. S touto základní představou si však nemůžeme vystačit, je proto třeba obrátit se k teoretikům umění. Základní definice vycházející z literární teorie hovoří stručně o kreslených či obrázkových příbězích.⁶⁴ To je však stále nepostačující vymezení, jelikož samotný obrázkový příběh lze vztáhnout i na jiná média, jako je film, knihy doplněné ilustracemi, nástěnné malby a podobně. Při pokusu o definování komiksu narazíme na jeho obsáhlost, jelikož toto médium obsahuje nezměrné množství vizuálních stylů, kresebných postupů, vyprávěcích technik i rozmanitost v rozsahu komiksu samého, nelze jeho definici nikterak zjednodušit.

Nejpřesněji vyjádřili vymezení komiksu dva teoreticky umění, jmenovitě to jsou Thierry Groensteen a Scott McCloud. Prvně jmenovaný definuje komiks jako narativní druh umění s vizuální dominantou, při dodržení soudržnosti výtvarného provedení pro samostatné dílo: *„...vyprávění může mít mezery, ale v každém okamžiku mě uvrhuje do světa, který je sám považován za konzistentní;*

⁶⁴ VLAŠÍN, Štěpán. Slovník literární teorie. Vyd. 2., rozš. V Praze: Československý spisovatel, 1984. s. 56

a právě tato kontinuita propůjčená fiktivnímu světu mi na oplátku umožňuje bez námahy překonávat propasti narace.“⁶⁵

Scott McCloud definuje podstatu komiksu z technického hlediska: *„komiks – záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku“⁶⁶* Autor sám uznává jistou krkolomnost definice a nabízí zkrácené pojmenování komiksu jako sekvenčního umění.

Omezení, která brání jednoduché definici komiksu, jsou zároveň jeho největší předností. Ona neuchopitelnost a prakticky neomezené možnosti ve vyjadřování obsahu umožňují jeho tvůrcům předkládat nejrozličnější fantazie v jejich plně ničím nelimitované šíři.

2.6 Komponenty komiksově kresby

Byla zde již řeč o pravidlech komiksu, ty jsou formulovány především díky jednotlivým složkám. Významným stavebním komponentem komiksu je viněta, známá též jako panel. Pod tímto pojmem se skrývá samostatný ohraničený obrázek obsahující část prezentovaného děje. Teoretik umění Thierry Groesteen ji předkládá následovně: *„... prostorová výseč izolovaná bílým místem, mezerou a uzavřena rámečkem, který zajišťuje její celistvost.“⁶⁷*

V praxi není definováno, kolik vinět by se mělo vyskytovat v komiksově knize, či na samostatné stránce. Jednotlivé strany komiksu mohou obsahovat jejich rozdílné množství, jejichž minimální počet začíná na jedné. Maximální počet je limitován pouze čitelností obsahu. Výjimku z pravidla tvoří komiksový strip, to jest krátký příběh s rozsahem nepřesahující jednu stranu nejčastěji reflektující humorné téma. U stripů se nejčastěji používá rozsah 3 - 5

⁶⁵ GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Vyd. 1. Brno: Host - vydavatelství, s.r.o., 2005. ISBN 80-7294-141-0. s. 23

⁶⁶ McCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Vyd. 1. Praha: BB art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9. s. 9

⁶⁷ GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Vyd. 1. Brno: Host - vydavatelství, s.r.o., 2005. ISBN 80-7294-141-0. s. 41

komiksových vinět. I zde se ale najdou výjimky čítající rozdílný počet. Tyto odchylky v rozsahu by však měly sloužit pointě příběhu.

V počátcích komiksového vyprávění se jako základní tvar viněty používal pravoúhlý čtyřúhelník, nejčastěji obdélník, řazený do souvislých pásů. Pouze výjimečně se kreslíř uchýlil k jinému tvaru, tak aby lépe zachytil danou situaci. Jako příklad si zde může uvést formát kruh, jako zpodobnění průhledu dalekohledu, kukátka ve dveřích a podobně. Zajímavé je i převedení zobrazovaných objektů do podoby viněty, jedná se kupříkladu o tvar klíčové dírky, ve které se může odehrávat utajený děj. V méně obvyklém případě, lze jako tvar viněty i použít siluetu samotné postavy, vyobrazení děje uvnitř takovéto viněty může reprezentovat myšlenkové pochody. Ale zde se již dostáváme do modernějšího pojetí komiksu, ve kterém se viněty neomezují na striktní geometrické tvary. Dnešní autoři používají nepravidelné obrazce a jiné neobvyklé podoby vinět. Jejich tvar má zásadní vliv na vnímání tempa zobrazovaného děje. Pakliže je výjev prezentován pásem pravidelných obdélníků, odpovídá svým tempem spíše dialogové scéně. Naproti tomu je-li výjev zachycen v nepravidelných tvarech, které se navzájem prolínají a překrývají, jedná se zde nejspíše o dynamicky pojatou scénu. Ve výjimečných případech se setkáme i s výjev, které nejsou obsaženy ve vinětě. Technicky jsou řešeny tak, že jsou ze všech stran obklopeny sousedními vinětami, ony samy však hranice nemají. Tato kompozice může být využita pro momenty, které jsou svojí podstatou nadčasové, například boření takzvané čtvrté stěny, tedy když postava promlouvá přímo ke čtenáři. Nejen tvar viněty je pro vyprávění důležitý, podobnou funkci plní i jeho okraj, čili rámeček. Rámeček má funkci ohraničení viněty, zároveň jí tím udává tři základní dimenze, tedy tvar, polohu a plochu. Thierry Groensteen jej nadále kategorizuje na šest hlavních funkcí, mezi něž patří funkce separační, rytmická, expresivní, strukturotvorná a lekturální.⁶⁸

Vnitřní zákonitosti komiksového vyprávění však neobsahují pouze za sebou jdoucí viněty. Existují zde další výrazové prostředky tvořící vyprávění, mezi ně se řadí bublina. Ta je nositelkou textu, buď ve formě přímé řeči postav,

⁶⁸ GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Vyd. 1. Brno: Host - vydavatelství, s.r.o., 2005. ISBN 80-7294-141-0. s. 57

komentáře vypravěče, či doplňujících informací. Bublina si můžeme popsat jako uzavřený prostor, většinou bílé barvy, který doplňuje samotnou kresbu. Bublina by neměla zabírat větší část viněty, ze dvou důvodů. Zaprvé každá bublina nenapravitelně ubírá část výjevu a zadruhé čtenář nemůže být přehlacen mírou psaného textu.

„... ve vinětě platí bublina za jednu část, netvoří vše, ale jen uzavřenou podmnožinu, přičemž zbývající část bývá v principu věnována obrazu.“⁶⁹

Obrazová stránka komiksu by měla být formulována tak, aby byla pochopitelná i bez doplňujícího textu. Což dokládají i komiksová díla, která neobsahují žádný text, s nadsázkou lze říct, že se jedná o němý komiks (*Moebius - Arzach*).

Pro užití v komiksu je důležité zamyslet se i nad tvarem a umístěním samotné bubliny. Základní tvar je většinou ve formě obdélníka či elipsy, ze které vystupuje protáhlý trojúhelník směřující k hlavě promlouvající osoby. Takovýto tvar znamená přímou mluvu, kterou spolu mohou různé postavy komunikovat. Tvarů však existuje nepřeberné množství, kdy kupříkladu bublina v podobě stylizovaného oblaku směřujícího k hlavě postavy, zobrazuje její myšlenkové pochody. Tvar bubliny může také rezonovat emocionální náladu, či dynamičnost situace. Pokud je bublina, v kontextu ostatních, roztřesená a nepravidelná, může vyjadřovat vztek, či akci. Tvar bubliny je na volbě každého autora, většina používá ony tradiční tvary čtyřúhelníku a elipsy. Umístění ve vinětě je také důležitým prvkem. V podobě dialogu by měly být jednotlivé bubliny čitelné zleva doprava a zároveň shora dolů, tedy kopírovat čtení po řádce. Usazení bublin je ve většině případů uvnitř rámečku, existují ale i výjimky. Bublina mohou být spojovány do pásmů tvořících dialogy. V tomto případě jsou propojeny soustavou spojovacích můstek, které usnadňují čtenáři orientaci v časovém harmonogramu hovoru postav. Je-li bublina vyvedena tak, že přesahuje okraje viněty, zvětšuje se její důležitost. Takováto bublina se dá vysvětlit více způsoby. Jednak se může jednat o dialog, který je ve své formě nadčasový a spojuje děj

⁶⁹ GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Vyd. 1. Brno: Host - vydavatelství, s.r.o., 2005. ISBN 80-7294-141-0. s. 88

vícero vinět. Popřípadě se autor se sdělením obrací přímo na čtenáře, nebo se jedná o dialog zvýšené důležitosti, který je zdůrazněn právě svojí existencí mimo rámeček.

Pro vlastní funkci komiksového vyprávění jsou zapotřebí také další propojené elementy, mezi něž patří mezera, ucelení a plynutí času. Jak již bylo řečeno výše, komiksový příběh se skládá z jednotlivých vinět zobrazovaných na stránkách, obsahující vybrané momenty z děje. Pro vytvoření iluze souvislého příběhu však nejsou nejdůležitější obrazy samotné, nýbrž ono prázdné místo vyplňující prostor mezi nimi. Tento prostor mezi vinětami, se v komiksové terminologii nazývá mezera. Její funkce je možná díky schopnosti mozku, která se nazývá ucelení. Ucelení je ve stručnosti schopnost mysli, umožňující nám z jednotlivých předložených částí složit celek. V praxi nám dopomáhá z kusu známého nápisu či značky dotvořit celek.⁷⁰ V komiksové tvorbě je tato schopnost neoddělitelnou součástí vyprávění. Scénárista a výtvarník nejsou díky ní nuceni zobrazovat každou součást děje, poněvadž si čtenář, díky ucelení, doplní mezery mezi vinětami pomocí vlastní fantazie. *„Komiksové panely rozdělují na zlomky jak čas, tak prostor, čímž vzniká nepravidelný, staccatový rytmus nespojitých okamžiků.... Jenže ucelení nám umožňuje tyhle okamžiky spojit a v duchu si vykonstruovat spojitou, jednotlivou realitu.“*⁷¹

Scott McCloud rozlišuje celkem šest skupin ucelení, které řadí do následujících kategorií. V první řadě to jsou přechody mezi komiksovými panely, které se odehrávají od chvíle ke chvíli. Tyto přechody od nás vyžadují nepatrné množství ucelení. Druhou kategorií jsou přechody zobrazující konkrétní postavy v různých stádiích aktivity. Třetím typem je přechod od předmětu k předmětu, při kterém zůstáváme u stejné myšlenky, či scény. Čtvrtý způsob ucelení zahrnuje deduktivní úvahu, která je zapotřebí k porozumění přechodu od scény ke scéně. V této scéně může dojít k velkým časovým, či prostorovým skokům. Pátý typ zobrazuje přechod od aspektu k aspektu. Většinou přeskakuje mezi různými místy, myšlenkami, náladami a podobně. Posledním druhem je

⁷⁰ MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Vyd. 1. Praha: BB art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9. s. 62 - 63

⁷¹ Tamtéž, s. 67

nelogický přechod, který neobsahuje žádnou souvislost mezi panely. Tento způsob ucelení se používá zřídka kdy.⁷²

Jeden komiksový příběh málokdy využívá pouze jeden z těchto typů ucelení. Ve většině případů můžeme pozorovat více druhů aplikovaných ucelení, díky nimž čtenář snadněji doplňuje dějové mezery na nezbytných místech.

Neméně důležité je plynutí času. To patří k specifickým součástkám komiksu, se kterými se nesetkáváme v rozdílných druzích vizuálního umění. V komiksu čas plyne nejen v mezerách, za pomoci výše uvedeného ucelení, ale také ve vinětách samotných. Jednotlivé části zobrazované události obsažené ve vinětě se nemusí bezpodmínečně odehrávat v jednom časovém intervalu. Naopak tento časový úsek může být libovolně dlouhý a záleží na autorovi, jak jej ztvární, poté na čtenáři, jak jej akceptuje.

Pakliže to děj vyžaduje, je možné plynutí času upřesnit pomocí textových bublin, či doprovodných popisků. Tyto bubliny, obsahující dialogy postav, umožňují zahrnutí několika minutového dialogu do rozsahu jedné viněty.⁷³ Vizuální zobrazení zvuku umožní čtenáři zformovat si představu o časovém intervalu, který je pro takový zvuk zapotřebí. Může se jednat o zmiňovaný dialog, či o samostatná citoslovce doplňující dění zobrazované akce.

K usnadnění časové orientace může výtvarník využít i dalších prvků, jako je zakreslení trajektorie pohybujícího se objektu, kdy kombinací se zvukem dojde k posílení čtenářova vjemu. Dalšími nástroji může být zobrazení plynutí denní doby, či ročních období a podobně. Takovéto prvky však musí odpovídat povaze příběhu.

⁷² MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Vyd. 1. Praha: BB art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9. s. 69-75

⁷³ Tamtéž, s. 94 - 95

2.7 Kresba a stylizace komiksu

Dalším z důležitých prostředků sekvenčního umění je druh použité kresby spolu s vhodně zvolenou formou stylizace. U definování komiksově kresby však narazíme na zásadní problém, nelze ji definovat. Autoři nejsou, kromě použití základních komiksových komponentů, omezováni technikou, materiálem ani kompozicí, každý autor má vlastní styl a způsoby vyprávění.

Přesto, že komiks nemá na první pohled daná pravidla pro kresbu samotnou, není tomu tak. Thierry Groensteen popisuje komiksovou kresbu následně: „*Kresba, jakou komiks vyžaduje, má své vlastní zákony – jsou to zákony narativní kresby.*“⁷⁴

Hned v úvodu by měl autor pečlivě zvážit cílovou skupinu čtenářů, pro kterou komiks vzniká, v kombinaci s typem předkládaného námětu. Posléze by měl styl kresby těmto kritériím přizpůsobit, čímž docílí celistvě působícího díla. Pakliže má vybraný styl kresby, měl by autor dbát na to, aby v celém díle dodržel soudržnost výtvarného rázu.

Dalším krokem pro vytvoření uvěřitelného komiksového světa pomocí kresby je jeho stylizace, která pracuje jako osobitá forma zjednodušeného vyobrazení. Thierry Groensteen ve své teoretické činnosti charakterizoval několik základních pravidel pro stylizaci komiksově kresby. Předně vypouští z narativní kresby nepodstatné detaily a to u použitého prostředí i postav samotných. Tyto nadbytečné podrobnosti, dle autora, odvádějí čtenářovu pozornost a brání mu ve vžití do příběhu. Stylizace postav dále dopomáhá k snadnější identifikaci charakteru figury. Obvykle platí pravidlo, že čím větší míra stylizace, tím snadnější by mělo být identifikování povahy charakteru. Stylizace platí nejen pro zobrazované děje, ale také pro jejich umístění do vinět i podoby jich samotných. Autor by se měl zamyslet nad jejich uspořádáním, tvarem, barevnou paletou i podobou rámečků. Všechny tyto zdánlivé jednotlivosti ovlivňují čtenářovo vnímání děje a plynulost jeho četby.⁷⁵

⁷⁴ GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Vyd. 1. Brno: Host - vydavatelství, s.r.o., 2005. ISBN 80-7294-141-0. s. 190

⁷⁵ Tamtéž, s. 190 - 191

V základu lze docílit toho, že čím větší míry stylizace u postav a prostředí dosáhneme, tím snáze čtenář zaplní prázdná místa svojí fantasií a vcítí se do děje komiksového příběhu.

Abstrahování vzhledu a charakteru postav je jedním z primárních prostředků komiksu a dle Scotta McClouda usnadní čtenářův vhléd do příběhu: *„Když obraz zkarikujeme a zabstraktníme, spíše než abychom jen odstraňovali detaily, soustředíme se na určité, konkrétní detaily... Když výtvarník demontuje obraz až na jeho základní „význam“, zároveň tím tento význam zesílí tak, jak to realistické výtvarné umění nedovede“⁷⁶*

Neznamená to samozřejmě, že by mělo docházet k abstrahování postav a prostředí v každém komiksovém díle. Míra stylizace musí odpovídat zvolenému druhu vyprávění a zamýšlenému působení komiksu na čtenáře. Realističtější kresbu můžeme naopak využít v některých místech ku prospěch příběhu. Použijeme-li při kresbě kombinaci abstrahované postavy a realistického detailu nebo pozadí, docílíme toho, že se čtenář o to víc vžije do postavy samé. Současně lze téhož použít k efektu opačnému, přisouzením realistických prvků postavě v stylizovaném prostředí. Tímto můžeme docílit odcizení od postavy, kterou potřebujeme čtenáři znepříjemnit. Scott McCloud tento princip vymezuje, jako možnost čtenáře nasadit si masku postavy a vstoupit do jejího světa.⁷⁷

Stylizace komiksové kresby často zachází na samotnou hranici ikonické abstrakce. Vzhled postavy bývá zjednodušen do té míry, že stačí odstranit jeden detail a postava je znehodnocena.⁷⁸ O to důležitější je při komiksové kresbě dodržet jedno ze základních pravidel a to soudržnost kresby samotné.

Kreslíř by měl dbát na to, aby zvolil co nejpřiměřenější styl kresby pro danou látku. Platí totiž, že je to kreslíř, který dává komiksovému příběhu život, ale je to čtenář, který mu dává duši.

⁷⁶ McCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Vyd. 1. Praha: BB art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9. s. 29 - 31

⁷⁷ Tamtéž, s. 42- 43

⁷⁸ Tamtéž, s. 50 - 51

II. PRAKTICKÁ ČÁST

1 Motivace a příprava koncepce

Praktickou částí je převedení románu *Dvacet tisíc mil pod mořem* do podoby komiksového příběhu. Komiks samotný je zde brán jako prostředek přibližující současnému dětskému čtenáři původní knihu. Ta je, ve své formě i přes nadčasovost příběhu, v dané podobě místy zastaralá.

Tato neaktuálnost se projevuje jednak ve faktických informacích, které nám kniha sděluje. Jako příklad lze uvést kapitolu, ve které se kapitán Nemo úspěšně pokusí s Nautilem podplout ledovou krustu, za účelem dosáhnout jako první člověk jižního pólu. Ten je, jak dnes víme, samostatným kontinentem a ne plovoucí masou ledu.

Druhý důvod, díky kterému je kniha z dnešního pohledu hůře čitelná, je forma vyprávění. Text obsahuje velké množství odborných definic a rozsáhlé výčty z mořské fauny a flóry, které sloužily jako forma náhrady učebnice biologie. Současné vzdělávací prostředky jsou však na jiné úrovni, stejně tak je i rozlišná mentalita dnešního čtenáře.

Důvodem pro použití komiksu je především potřeba přiblížit dnešnímu dětskému čtenáři klasický příběh, ve formě které rozumí a která ho zaujme. S nadějí, že se následně obrátí i na původní knihu.

Každá z rozhlasových, filmových, či komiksových adaptací knižní předlohy *Dvacet tisíc mil pod mořem* rozebraných v teoretické části se do určité míry odklonila od původní předlohy. Při bližším zaměření na komiksově adaptace je faktem, že docházelo při převodu originálního textu k výraznému zkracování. Příběh, původně rozdělený do dvou knih čítající, v českém souhrnném vydání⁷⁹ 382 stran textu, byl v těchto komiksových prepisech zkracován, co do počtu stran na 72 a méně. Při takto omezeném rozsahu je jasné, že musel být příběh notně upravován. To je na jednu stranu pochopitelné, neboť 382 stran textu by narostlo do několika tisíc stran komiksu. Ale z druhého úhlu

⁷⁹VERNE, Jules. *Dvacet tisíc mil pod mořem*. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11.

pohledu, byly u těchto adaptací vynechány pasáže, které definovaly ducha předlohy.

Nepříliš vhodným kompromisem u adaptací dobrodružných románů je dle mého názoru soustředění na akčnější části příběhu, na úkor klidnějších pasáží, které však podkreslují atmosféru dobrodružného příběhu či sdělují důležité informace nebo prokreslují charaktery samotné.

Z mého úhlu pohledu je účelem dobrodružných románů budit zájem čtenáře o dobrodružství samotné a ne jen o nejvypjatější části. Vždy mě v těchto knihách bavilo poznávat nové věci, sledovat jak si postavy poradí, z jejich úhlu pohledu, s triviálními úkoly. V knize *Dvacet tisíc mil pod mořem* je to na příklad kapitola, ve které se profesor Aronnax, sluha Conseil a harpunář Ned Land vydají na loveckou výpravu na domněle pustý ostrov. Zde jako čtenář s nadšením sleduji, jak poznávají doposud neznámou krajinu s džunglí, pláží, mořem a objevují různé druhy fauny a flóry, kdy ochutnávají chlebovník a litují, že nemohou dopravit jedu z rajek do přírodovědného muzea. Tuto relativně klidnou část poznávání nového mám ve větší oblibě, než následný útok domorodého kmene s úprkem na Nautilus.

Tento osobní postoj k různým částem příběhu uvádím zejména proto, že toto východisko ovlivní scénář komiksu spolu s výsledným dílem. Neboť každý autor považuje za důležité jiné části příběhu a zaměřuje se na jiné prvky. A srovnali bychom deset různých adaptací téhož díla, dostali bychom deset odlišných výsledků.

2 Realizace a výtvarné pojetí

Při psaní textového scénáře jsem vycházel primárně z původní knihy *Dvacet tisíc mil pod mořem* od Julese Verna. Pro doplnění a snazší orientaci v ději jsem jako vzor použil stejnojmennou rozhlasovou úpravu příběhu z roku 1996, která dobře vystihuje nejdůležitější místa knihy. Hra samotná se vyznačuje několika výraznými rozdíly, přičemž nejpodstatnější je zahrnutí postav dědečka s vnukem, kteří jsou vypravěči celého příběhu. Oproti knize nahrazují některé pasáže pouhým shrnutím ve formě vyprávění. Z toho důvodu nešlo při vytváření scénáře vycházet pouze z rozhlasové hry, ale bylo třeba jí doplňovat obsahem knihy.

Při převedení knižní předlohy do podoby komiksu je třeba uchýlit se ke kompromisům v obsahu i rozsahu. Z vlastní publikační činnosti vím, že přibližný rozsah 20-25 textových normostran u scénáře odpovídá 100 stranám v komiksovém provedení. Jak jsem uvedl výše, pakliže by komiks byl doslovným přepisem knihy, rozsah tohoto díla by byl obrovský. Rozsah zvolený pro tuto adaptaci je 112 stran na knihu, přičemž po vzoru originálního vydání, je příběh rozdělený na dvě knihy. Celkový rozsah komiksové adaptace je 224 stran.

Ukázka scénáře, mapující obsah kapitoly I – X, obsahuje celkem 8 stran textu, které při převodu odpovídají 21 stranám komiksu. Začíná připojením profesora Aronnaxe a jeho sluhy Conseile k posádce válečné fregaty Abraham Lincoln, která má za cíl najít a zlikvidovat neznámou hrozbu, ohrožující světová moře a oceány. Scénář dále pouze zběžně seznamuje čtenáře s prostředím lodi, jelikož později není pro příběh důležitá a také s postavou harpunáře Neda Landa. Ukázka obsahuje celý útok fregaty na ponorku Nautilus spolu s incidentem, který zavíní, že se profesor Aronnax, Conseil a Ned Land ocitnou sami uprostřed moře. Úryvek končí jejich záchranou z útrob Nautilu a jejich představení osobě kapitána Nema.

Pakliže by se přistoupilo k adaptaci celého příběhu, obsáhl by scénář děj celé knihy s důrazem na zachování stěžejních bodů knihy. S ohledem na to, že je kniha pojata v podobě epizodních dobrodružství, které spojují hlavní postavy spolu s prostředím titulní ponorky, by nebylo obtížné některé problematické pasáže vynechat, či předělat. Zejména úsek s podplutím jižního pólu by musel být upraven. U některých prepisů starých knižních děl jsou na opravu

neaktuálních zkušeností použity poznámky pod čarou. Takovéto řešení je pro tento případ nevhodné. Důvodem pro aktualizování údajů přímo v ději, i za cenu předělání scény, je původní myšlenka Julese Verna, vzdělávat svými knihami tehdejší mládež a spravovat je o nejnovějších technických objevech.

Kniha samotná je psána formou deníku hlavní postavy, profesora Aronnaxe, který příběh vypráví z pohledu vlastní osoby. Události, kterých nebyl svědkem, případně je nemohl zjistit jinde než z novinových textů, kniha neobsahuje. Z tohoto důvodu jsem se při adaptaci rozhodl profesora Aronnaxe ustálit vypravěčem i v komiksové podobě. Příběh je vystaven jako jeho vyprávění, které sděluje čtenářům o přibližně tři dekády od konce knihy. Na začátku, viditelně starší profesor, seznámí čtenáře s událostmi z roku 1866. Ve svém vyprávění nepředbíhá zvrátům, které čtenář nemůže do té doby znát. Z toho důvodu ze začátku knihy vypráví o mořském netvoru a nikoli o ponorce Nautilus, která bude identifikována v pozdějších částech vyprávění. Kvůli plynulosti děje jsem přistoupil k vynechání méně významných sekvencí, jako je například tříměsíční bezvýsledné pátrání válečné fregaty Abraham Lincoln. Právě takové situace nahrazuje komentář vypravěče. Stejně tak byl zkrácen souboj fregaty s Nautilem, který v knize trvá v průběhu celého dne. Doslovné převedení této scény by bylo v komiksové podobě zdlouhavé a ubíralo by tempu příběhu. Zkrácená verze souboje působí na postavy rychlým a šokujícím dojmem, namísto pomalého narůstání hrůzy, tak jak je tomu v knize.

Z technického hlediska je scénář dělen na tři části odlišené různým stylem fontu Clara Serif o velikosti 11. Přímá řeč postav je psána standartní velikostí a rozložením velkých a malých písmen. Ta je na každé řádce uvedena zkráceným jménem postavy, která danou větu v komiksu pronáší. Kurzívou jsou psány pasáže, které sděluje postava vypravěče, tedy staršího profesora Aronnaxe. Velkými písmeny jsou popisovány prostředí, situace a režijní poznámky vypovídající o vzhledu zobrazovaných scén. Viz ukázka:

PROFESOR S CONSEILEM PROBÍHAJÍ DAVEM LIDÍ V PŘÍSTAVU A MÍŘÍ
K LODI ABRAHAM LINCOLN. PROFESOR KOUKÁ NA HODINKY.

Mělo to však malý háček, k výpravě jsem byl pozván 3 hodiny před vyplutím!

Aronnax Poběž Conseili! Ještě máme minutu do vyplutí!

Dalším krokem, vedoucím k vytvoření komiksu, je obrázkový scénář, který slouží k rozložení stránek, dále ke kompozici jednotlivých vinět a rozdělení přímé řeči postav.

Nákres tvořící tento obrázkový scénář se vyznačuje tím, že obsahuje velmi hrubé náčrtky prostředí a postav. V případě postav stačí zpravidla označit jejich pozici kružnicí představující hlavu a iniciálou určující, o kterou postavu se jedná. Celková velikost načrtnuté stránky činí pouhých pár centimetrů. Okolní prostor slouží pro vypsání přímé řeči postav, která je poté rozdělena do jednotlivých vinět, tak aby odpovídala režijnímu záměru. Toto místo slouží také k různým režijním poznámkám, jedná se například o směr chůze postavy, pohybu lodě, náčrtky artefaktů použitých v obraze, atd..

Rozčlenění textového scénáře odpovídá v tomto provedení 21 obrazovým stranám v komiksu. Jednotlivé strany jsou navrženy tak, aby na sebe navzájem navazovaly a zároveň neopakovaly stejná schémata. Tento fakt je třeba zdůraznit zejména u sousedících stran, jelikož je komiks situovaný jako tištěná kniha.

Každá stránka má ve scénáři, kromě svého pořadového čísla, načrtnutou také mřížku odpovídající rozložení samotných vinět, ty jsou v mřížce označeny dle abecedního pořádku. Tento systém slouží k usnadnění orientace při vytváření finální podoby stránky, zejména skládá-li se kresba z více částí, které jsou kompletovány až posléze. Umístění viněty může ve výsledku vypadat takto 8G, tedy strana 8 viněta G.

Dalším krokem, máme-li hotový scénář, je zvolená výtvarná stránka, u té je třeba si ujasnit cílovou skupinu čtenáře. Zvolená adaptace je určena pro dětského čtenáře od 9 let výše. Z toho důvodu jsem předem upustil z realisticky pojaté kresby, ke které by mohly navádět původní ilustrace. Kresebný styl, který zde praktikuji je tzv. cartooning, jehož princip spočívá v karikaturistickém pojetí postav. Pro tuto věkovou skupinu čtenářů musí být jednotlivé postavy snadno rozlišitelné a měly by svou jednoduchostí umožňovat čtenářovo vcítění do postav samotných.

První navrženou postavou pro komiks byl samotný kapitán Nemo. Vzhled této postavy jsem inspiroval autorem předlohy, tedy Julesem Vernem. Původní ilustrace i následné komiksové verze často obsazovaly autora do role profesora Aronnaxe. Po prostudování Vernova životopisu jsem však dospěl k názoru, že

autor sám má svojí láskou k moři a dobrovolnou izolací od společnosti blíže k postavě kapitána Nema. Návrh komiksové verze vychází z autorovo podoby ve starším věku, s přihlédnutím k původním ilustracím.

Druhou postavou byl profesor Pierre Aronnax, který je v knize popsán jako čtyřicetiletý muž: „*Dovolte mi tímto způsobem vyjádřit, že mi bylo čtyřicet let.*“⁸⁰ Vzhledově je tato postava v knize nastíněna ilustracemi, ve kterých sloužila za podklad podoba mladého Julese Verne. Tuto inspiraci jsem se rozhodl opustit s ohledem na použití autorovo vzhledu u osoby kapitána Nema. Z ilustrací jsem vycházel pouze částečně, konkrétně se jednalo o oblek postavy a částečně typ účesu. Zbytek postavy byl vystavěn na představě archetypu vzdělaného profesora. Z toho důvodu obdržel profesor Aronnax brýle, které se v předloze nevyskytují. Tento prvek je použit zejména kvůli osobě mladého čtenáře, kterému asociace spojená s brýlemi zdůrazní profesorovo vzdělání.

Třetí postavou je profesorův sluha Conseil, který věrně slouží svému pánovi v jakékoliv situaci. V knize je vykreslen následovně: „*Měl ostatně tak pevné zdraví, že se ho žádná nemoc nechytla. Měl silné svaly, ale žádné nervy; ani náznak nervů - samozřejmě v duševním smyslu. Byl to třicetiletý chlapík...*“⁸¹ Vzhled této postavy nastíněný v knize ilustracemi, se pro potřeby komiksu jevil nedostatečný a nezáživný. Postava samotná sice má působit nevýrazným dojmem, ale nikoliv nezajímavým. Inspirace pro postavu všestranného sluhy vznikla na základě jiné autorovy knihy, a to *Cesta kolem světa za osmdesát dní*, ve které figuruje náтурой podobná postava sluhy Passepartouta. Toho v televizní adaptaci *Around the World in 80 Days*, z roku 1989, ztvárnil herec Eric Idle. Tento herec sloužil jako výchozí podnět pro vytvoření postavy sluhy Conseile. Postava byla doplněna, tak aby se sluha stal odrazem svého pána. Z toho důvodu byl Conseil vybaven podobným motýlkem, jaký nosí jeho pán. Tento malý prvek má nastínit propojení těchto dvou postav.

⁸⁰ VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 19

⁸¹ Tamtéž, s. 19

Poslední hlavní postavou je harpunář Ned Land, jehož popis se v knize omezí pouze na vyobrazení jeho osoby jako fyzicky silného a vždy připraveného člověka. *„Ned Land sám vydal svým zrakem a svou paží za celou posádku. Nejlépe bych ho přirovnal k silnému dalekohledu, který byl současně dělem připraveným stále k výstřelu.“*⁸² Vodítka k vzhledu harpunáře poskytuje ponejvíce originální ilustrace. Komiksová podoba Neda Landa vznikla ve výsledku spojením této ilustrace a jeho podoby z filmové adaptace. Z filmové verze byl přejat styl oblékání, zatímco z knižní celkový vzhled postavy včetně charakteristických vousů.

Vedlejší postavy obsažené v knize, jako kupříkladu postava kapitána Farraguta a posádka fregaty Abraham Lincoln, nejsou v knize vzhledově blíže specifikovány. Při vytváření jejich podoby jsem se přiklonil k dobovým ilustracím, které posloužily jako podklad pro vyobrazení klasicky vyhlížející lodní posádky. V popředí jednotlivých vinět komiksu se objevují hlavní postavy, překrývající postavy vedlejší. Z toho důvodu jsou postavy jednotlivých námořníků vyobrazeny uniformním stylem. Výjimku tvoří postava kapitána Farraguta, který byl pojat jako archetyp námořního kapitána. Oproti kapitánu Nemovi byl však navržen, aby působil odlišným stylem.

Minimálně stejně důležitá jako hlavní postavy je pro příběh knihy titulní ponorka Nautilus, která je oproti postavám popsána s velkou pečlivostí a důrazem na technickou správnost.

V kapitole VI při spatření domnělého netvora je popisována následně: *„Přes tuto vzdálenost, přes hukot větru a moře jsme zřetelně slyšeli strašné úderý ocasem a prudké oddychování.“*⁸³

V kapitole XIII popisuje kapitán Nemo Nautilus takto: *„Má tvar hodně protáhlého válce s kuželovitými konci. Připomíná značně doutník, ... Délka válce od špičky ke špičce je přesně sedmdesát metrů a nejdelší příčná vzpěra je osm metrů dlouhá... pro rovnováhu na hladině byla z devíti desetin ponořena a jen z jedné*

⁸² VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 26

⁸³ Tamtéž, s. 38

*desetiny vynořena... Nautilus má dva trupy, vnější a vnitřní, spojené železnými svorníky tvaru písmene T, což mu zajišťuje největší pevnost. Komorové zařízení je velmi výhodné, protože ponorka vzdoruje tlaku jako pevný celek, jako by byla plná. Její boky nemohou povolit. Tlaku vzdorují nejen pevné nýty, ale i stejnorodá konstrukce... Oba trupy jsou vyrobeny z ocelových plátů... používám obyčejného kormidla se širokou plochou na zadním konci trupu... mohu řídit Nautilus v rovině svislé zdola nahoru a shora dolů dvěma nakloněnými plochami na bocích lodi při středu ponoru... Kormidelník stojí v zasklené kabině, jež vyčnívá nad horní část trupu Nautilu a má dvě čočkovitá okna... Za kormidelníkovou kabinou je umístěn silný elektrický reflektor, jehož paprsky pronikají mořem na kilometr daleko.*⁸⁴

Při návrhu ponorky samotné jsem vycházel čistě z popisu uvedeném v knize, pro Nautilus jsem se neuchýlil pro inspiraci k již vytvořeným zpodobněním. Oproti knižní ilustraci, která Nautilus zobrazuje jako kuželovitě zakončený válec, jsem se pokusil vlastní verzi přiblížit představě ponorky, kterou si pozorovatelé snadno spletou s mořským netvorem. Z toho důvodu jsem Nautilus vybavil kormidlem, které simuluje velrybí ocas (viz kapitola VI) a zdůraznil útočnou zbraň ponorky, kterou je obří hrot na přídi lodi. Tento hrot jsem opatřil drážkami, které mají za úkol zabránit Nautilu zaklenout se při útoku příliš hluboko do trupu napadené lodi. Stejně tak plátování na povrchu a celkové zabarvení má připomínat kůži živého tvora.

Při ustálené představě o vzhledu Nautilu a jeho náčrtku v tužce jsem přistoupil k vytvoření trojrozměrného digitálního modelu, vytvořeném v programu SketchUp 2015. Takto vytvořený model je nápomocný pro upřesnění celkové ideje funkční ponorky, stejně tak je tento model užitečný pro simulování kompozičních návrhů, při zasazení do finálních obrazů.

Interiér Nautilu vychází převážně z ilustrací, které jsou uvedeny v knize. Stejně tak vybavení posádky, čítající skafandr, vychází z podkladů obsažených v předloze v kombinaci s tehdejším typem skafandru.

⁸⁴ VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 88-93

První část knihy se však neodehrává na palubě Nautilu, ale na obrněné válečné fregatě Abraham Lincoln, která je v knize pečlivě vykreslena na ilustracích. Oproti Nautilu není její vzhled pro knihu tak podstatný, z toho důvodu jsem při jejím vytváření vycházel ze stávajícího 3D modelu⁸⁵, který jsem upravil tak, aby odpovídal vzhledu vyobrazeným na ilustracích.

Péče vložené do návrhu postav a dopravních prostředků je zapotřebí i u návrhu prostředí. Nejdůležitějším místem, ze kterého zestárlý profesor Aronnax vypráví své zážitky, je jeho pracovna. Ta je navržena tak, aby působila dojmem z konce 19. století. Zároveň v ní jsou obsaženy připomínky na prožitá dobrodružství ve formě nástěnných obrazů obsahujících výjevy z děje. Ty jsou ukazatelem, o které části děje profesor vypráví a zároveň jsou stylizované do podoby ilustrací z původní knihy. Tímto způsobem jsem se pokusil složit počtu ilustrátorům, kterými jsou Édouard Riou a Alphonse de Neuville. Místnost nadále obsahuje připomínkové předměty, typu zmenšený model Abrahama Lincolna a Nautilu na křbové římse, psací potřeby zachráněné z Nautilu, obal plže či obsáhlou knihovnu připomínající tu na Nautilu.

Celá místnost byla vytvořena ve formě 3D modelu pro usnadnění kompozice jednotlivých vinět.

Prostředí, které má jednorázovou funkci, tj. nevyskytuje se více než v jedné scéně, čerpám z fotografických předloh. Kladu u nich důraz, aby odpovídali době, či vystihovali povahu zobrazovaného výjevu s přihlédnutím k ilustracím z knihy. Pro potřeby praktické ukázky to jsou přístav, ze kterého odplouvá Abraham Lincoln, mořská hladina spolu s mořským dnem.

⁸⁵ Zdroj: <https://3dwarehouse.sketchup.com/model.html?id=72d6957a28f773efac94680e98651ebe>

3 Technologická skica

Komiks vznikl kombinací ruční kresby s následnou úpravou za pomoci počítačové grafiky. Výsledné formátování stránky odpovídá rozměrům standardizované A4 (tedy 210 x 240 mm), při rozlišení 600 DPI (počet pixelů na délku jednoho palce). Barevné nastavení je zvolené na principu barevného modelu CMYK. Toto nastavení barev, spolu s celkovou velikostí stránek je nastaveno pro optimální tisk, pakliže by byl komiks vytištěn jako kniha ve specializované tiskárně.

Prvním krokem pro samotnou realizaci komiksově strany je připravení podkladů, sloužící jako inspirace při kresbě. Jako vzor pro celý proces rozeberu stranu 2, která kombinuje podklady jak fotografické, tak vytvořené v 3D grafice. Zde se jedná o scény zobrazené z pohledu vypravěče, který se ve svém pokoji přesune ke stěně s obrazy a díky nim vypráví začátek dobrodružství, které zažil před lety. Pro tuto místnost byl použit trojrozměrný model, ve kterém jsem si určil kompozici, v jaké budou zobrazené jednotlivé viněty. Poslední viněta se odehrává již v samotném vyprávění a tedy jiném prostředí. Jedná se o přístaviště, ze kterého vyráží výprava Abrahama Lincolna. Toto přístaviště bylo inspirováno obrazem Marseillského přístavu z 19. století.

Po zvolení obrazových podkladů, přichází na řadu kresba tužkou. Stránka je kreslena v jednom kuse na formát A4 (gramáž 80 g/m²). Kresba je poté vytažena černým fixem s tenkým hrotem. Přebytečná tužka je vygumována a kresebný podklad je oskenován do počítače při rozlišení 600 DPI. Následně jsou do kresby dodělány tužkou šrafy tvořící stíny, s opětovným oskenováním. Tento krok je nutný udělat nadvakrát, jelikož oddělení šrafy od kresby usnadní kolorování. Oskenované kresba je digitálně vyčištěna od nečistot a nedokonalostí, které vznikly převodem z papíru do počítače. Kresba je zpracovávána v programu Adobe Photoshop CS6. Po vyčištění nečistot je z kresby extrahována samostatná černá linka, kterou je poté možno samostatně kolorovat pomocí nástrojů obsažených v programu. Některé viněty jsou skládány z více vrstev, které jsou kresleny zvlášť a spojeny dodatečně. Jedná se nejčastěji o opakující se prvky, jako jsou zarámovaný dopis, či o součástky, které se nedají nakreslit v požadované podobě do celkové kresby, jako jsou odrazy ve skle.

Po zkompletování stránky je do obrazu vložena vrstva s extrahovanými šrafy, které se překryjí s původní kresbou a dotvoří výsledný efekt, který

částečně imituje styl původních ilustrací a zároveň dodává kresbě patinu ruční práce. Tohoto postupu je užito ve scénách zobrazených z pohledu vypravěče. V rozsahu celého komiksu by tento efekt působil rušivě.

Posledním krokem, který předchází finální podobě, je doplnění textových bublin a popisků vypravěče. Popis vypravěče je stylizovaný do podoby ručně psaného deníku, z toho důvodu je text umístěn na útržkách papíru a psán fontem napodobující ručně psaný text. Tímto fontem je MKBritishWritingCE o velikosti 14-15 bodů, v závislosti na rozměrech viněty. Pro bubliny prezentující přímou řeč jsem zvolil font One Stroke Scrit LET o velikosti 11-12 bodů, opět v závislosti na rozměrech viněty a množství sdělovaného textu. Přímá řeč je psána pomocí verzálek. Důvod pro takto zobrazený text je čitelnost obsahu, většina komiksových knih je psána právě verzálkami, které umožňují snadnější orientaci v textu obsaženém v bublinách. Text s podkladem je do stránky vkládán jako samostatná obrazová vrstva, kvůli přesnějšímu kompozičnímu zasazení. Takto aplikovaný postup je reprodukován u celé ukázky.

Závěr

Literární dílo Julese Verna a jeho pojetí v podobě adaptace utváří obsahovou strukturu této teoreticko-praktické práce. Nejprve jsem se zaměřil na osobnost spisovatele Julese Verna a jeho literární tvorbu. Před napsáním této práce byly mé vědomosti o autorovi pouze povrchního rázu. Seznámení s jeho osobností, životními osudy, neuvěřitelnou pracovní morálkou a obrovskou láskou k moři mi pomohlo k tomu, že dnes tohoto autora chovám ve veliké úctě, nejen z profesní stránky. Pozornost jsem zaměřil především na adaptace autorovy knihy *Dvacet tisíc mil pod mořem* v podobě literární, filmové, rozhlasové a komiksové. Během toho jsem dospěl k názoru, že málokterá adaptace dělá knize čest. V poslední části teoretické práce jsem se zaměřil na komiks jako výtvarný prostředek užitý pro soubor kreseb, který je obsahem praktického výstupu.

Hlavním cílem mé práce bylo vytvoření komiksové adaptace knihy *Dvacet tisíc mil pod mořem* a tímto způsobem ji přiblížit dnešním dětským čtenářům. Pohlédnu-li zpětně, musím říci, že se tento cíl zdařil.

Cílem praktické části bylo adaptování původní knihy pro toto komiksové médium. Získané poznatky o osobnosti Julese Verna jsem se pokusil přenést do postavy kapitána Nema, se kterou toho měl tolik společného. Porovnání adaptací knihy mi neposkytlo mnoho vodítek, kudy se při adaptování literární předlohy vydat, ba naopak se dá říct, že mi ukázalo slepé cesty, kterými se nepouštět.

Princip aktualizace klasických literárních děl a jejich představení nové generaci čtenářů, který tato diplomová práce nastiňuje, může být rozpracován i z pedagogického hlediska se zaměřením na všeobecný rozhled v oblasti literatury. Dle mého názoru je tato metoda představení parafrázované verze vhodnějším způsobem, jak seznámit čtenáře s knihami, než je zahlcovat seznamem povinné četby. Pakliže čtenáře zaujme parafrázovaná verze, najde si k originálu cestu sám. A to by mělo být hlavním smyslem vzdělávání, tedy ukázat cestu.

Seznam použitých zdrojů

1. 20 000 lieues sous les mers [krátkometrážní film]. Režie Georges MÉLIÈS. Francie, 1907.
2. 20,000 Leagues Under the Sea [film]. Režie Richard FLEISCHER. USA, 1954.
3. AMBROSE, Gavin - HARRIS, Paul. Grafický design: tisk a dokončovací práce. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011. 176 s. Základy designu. ISBN 978-80-251-2968-5.
4. AMBROSE, Gavin - HARRIS, Paul. Layout: velký průvodce grafickou úpravou. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2009. 193 s. ISBN 978-80-251-2165-8.
5. BALEKA, Jan. Výtvarné umění: výkladový slovník : (malířství, sochařství, grafika). Vyd. 1. Praha: Academia, 1997. 429 s. ISBN 80-200-0609-5.
6. BĚLOUSOV, Roman Sergejevič a BYSTROV, Vladimír, ed. Hledá se kapitán Nemo: Manon Lescautová, Julián Sorel, Piková dáma, Dr. Henry Jekyll a další... Překlad Vladimír Bystrov. 1. vydání. Praha: Lidové nakladatelství, 1988.
7. BEZR, Ondřej. Neff udělal z kapitána Nema jednoznačného kladase. iDNES.cz [online]. 13.6.2008 [cit. 2016-11-18]. Dostupné z http://kultura.zpravy.idnes.cz/neff-udelal-z-kapitana-nema-jednoznacnehokladase-fbu-/literatura.aspx?c=A080613_122012_literatura_ob.
8. BRANDIS, Jevgenij. Snílek, Jules Verne. 1. vyd. Praha: Lidové nakladatelství, 1981. 253 s. Čtení o--.
9. CSFD: Georges Méliès [online]. 2001-2017 [cit. 2017-02-23]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/3926-georges-melies/>
10. DELGADO CORTADA, Consuelo - VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 1. vydání. Říčany: Nakladatelství SUN, 2015. 65 stran. Světová četba pro školáky. Fialová řada. ISBN 978-80-7371-833-6.

11. Dvacet tisíc mil pod mořem [televizní film]. Režie Pavel KRAUS. Československo, 1980.
12. Expert: Jules Verne jako vynálezce a vizionář? Je to mýtus!. Aktuálně.cz [online]. 2015 [cit. 2016-11-25]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/expert-jules-verne-predvidal-minimum-vynalezu-je-to-mytus/r~b60cd27cd78011e48da50025900fea04/>
13. GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Vyd. 1. Brno: Host - vydavatelství, s.r.o., 2005. ISBN 80-7294-141-0.
14. HOFMANN, Zdeněk. Dvacet tisíc mil pod mořem: Kreslené příběhy. Praha: Prospektrum, 1992. nestr. Podivuhodné cesty; 1. ISBN 80-85431-37-8.
15. IMDB: Jules Verne [online]. 2010-2017 [cit. 2017-01-17]. Dostupné z: http://www.imdb.com/name/nm0894523/?ref_=nv_sr_6
16. IMDB: Michel Verne [online]. 2010-2017 [cit. 2017-02-23]. Dostupné z: http://www.imdb.com/name/nm2194289/?ref_=nv_sr_1
17. JANATKA, Jaroslav Maria. Neznámý Jules Verne: jeho skutečný život, osobnost a dílo. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1959. 250 s.
18. KRUML, Milan. Comics: stručné dějiny. 1. české vyd. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, ©2007. 318 s. ISBN 978-80-86839-12-7.
19. LÁDEK, Josef - PAVELKA, Robert. Encyklopedie komiksu v Československu 1945-1989. 2. V Praze: XYZ, 2012. 345 s. ISBN 978-80-7388-610-3.
20. LOTTMAN, Herbert R. Jules Verne: [život a dílo klasika sci-fi]. Překlad Věra Heroldová-Šťovíčková. Vyd. 1. Praha: Brána, 1998. 333 s., [8] s. obr. příl. ISBN 80-7243-012-2.
21. NEFF, Ondřej. Jules Verne a jeho svět. 2., upr. vyd. Praha: Mladá fronta, 2005, ©1978. 293 s., [16] s. barev. obr. příl. ISBN 80-204-1224-7.
22. NEFF, Ondřej. Ondřej Neff hájí svého Nema: Nikoli kladas, ale záporas idNES.cz [online]. 17.6.2008 [cit. 2016-11-18]. Dostupné z http://kultura.zpravy.idnes.cz/ondrej-neff-haji-sveho-nema-nikoli-kladas-ale-zaporas-pcc-/literatura.aspx?c=A080617_111030_literatura_ob

23. NOVÁK, Radomil. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití*. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2003. 32 s. ISBN 80-7042-221-1.
24. OLŠA, Jaroslav. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF : H & H, 1995. 555 s. ISBN 80-85390-33-7.
25. OSBORNE, Richard. *Seznamte se... Teorie umění*. 1.vyd. Praha: Portal, 2008. 191 s. ISBN: 978-80-7367-370-3
26. Osobnosti.cz: Jules Verne [online]. Tiscali Media, a.s, 2014 [cit. 2017-03-25]. Dostupné z: <http://www.spisovatele.cz/jules-verne>
27. PAVERA, Libor a VŠETIČKA, František. *Lexikon literárních pojmů*. 1. vyd. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. 422 s. ISBN 80-7182-124-1.
28. PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. 2. vyd., rozš. Brno: Host, 2012. 308 s. ISBN 978-80-7294-813-0.
29. *Pionýrské noviny: týdeník Čs. svazu mládeže*. Praha: Čs. svaz mládeže, 1967.
30. *Ponorka: Historie*. Wikipedia [online]. 2015 [cit. 2016-11-25]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/expert-jules-verne-predvidal-minimum-vynalezu-je-to-mytus/r~b60cd27cd78011e48da50025900fea04/>
31. SPÁLENÁ, Ludmila a ZEMAN-SPALENÝ, Linda. *Karel Zeman a jeho kouzelný svět*. 1. vydání. Brno: CPress, 2015. 261 stran. ISBN 978-80-264-0941-0.
32. *Stvořitelé nových světů: antologie světové science fiction*. Vyd. 2. Praha: Art-servis, 1990. 316 s. ISBN 80-7116-011-3.
33. TROSKA, J. M. a PETR, Lubomír, ed. *Kapitán Nemo*. 3. díl, Neviditelná armáda. 4. vyd. Ostrava: Sfinga, 1992. 174 s. ISBN 80-85491-04-4.
4. AMBROSE, Gavin - HARRIS, Paul. *Grafický design: designové myšlení*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011. 192 s. *Základy designu*. ISBN 978-80-251-3245-6.
34. TROSKA, J. M. et al. *Kapitán Nemo*. 2, *Rozkazy z éteru*. Vyd. 4., *Ve Sfinze* 1. V Ostravě: Sfinga, 1992. 145 s. ISBN 80-85491-03-6.

35. TROSKA, J. M. Kapitán Nemo. 1. díl, Nemova říše. 4. vyd., ve Sfinze 1. Ostrava: Sfinza, 1992. 183 s. ISBN 80-85491-02-8.
36. Ukradená vzducholod' [film]. Režie Karel ZEMAN. Československo, 1966.
37. VERNE, Jules. 18. Dvacet tisíc mil pod mořem [zvukový záznam na CD]. Čte Luděk Munzar, Miroslav Moravec, Radoslav Brzobohatý. Praha: SUPRAPHON a.s., 1997. Katalogové číslo: SU 5115-2
38. VERNE, Jules. 20 000 mil pod mořem. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2010. 68 s. KomiX. ISBN 978-80-247-3388-3.
39. VERNE, Jules. 20,000 leagues under the sea [zvukový záznam na CD]. Čte Jim Killavey. Michigan: Brilliance Audio, 2014.
40. VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 1. vyd. v nakl. Levné knihy KMa. Praha: Levné knihy KMa, 2005. 592 s. ISBN 80-7309-204-2.
41. VERNE, Jules. Tajuplný ostrov. Překlad Václav Netušil. 7. vydání (2. v KMČ). Praha: Albatros, 1978. 488 stran. Podivuhodné cesty; Svazek 1. Klub mladých čtenářů.
42. VLAŠÍN, Štěpán. Slovník literární teorie. Vyd. 2., rozš. V Praze: Československý spisovatel, 1984. 465 s.
43. Widen your world: 20,000 Leagues Under the Sea [online]. 2004 [cit. 2017-02-26]. Dostupné z: <http://www.omniluxe.net/wyw/20K.htm>
44. Zdeněk Burian [online]. 2015 [cit. 2017-01-14]. Dostupné z: <http://www.burianzdenek.cz/Spisovatele.html>

Přílohy

I. Textový scénář „ <i>Dvacet tisíc mil pod mořem</i> “	70
II. Obrazové materiály	78
III. Přípravné skici a inspirace	91
IV. Dokumentace praktické části	101

I. Textový scénář „*Dvacet tisíc mil pod mořem*“

Kapitola I - X

KANCELÁŘ S KRBEM, U STOLU SEDÍCÍ STARÝ PROFESOR ARONNAX, PÍŠÍCÍ SVŮJ DENÍK. KOLEM SEBE MÁ SUVENÝRY Z NAUTILU, PÍŠE PEREM S VELKÝM „N“.

Rok 1866 se proslavil podivnou událostí, nevysvětleným a nevysvětlitelným jevem, který doposud nikdo nezapomněl... A já profesor Pierre Aronnax jsem byl přímo u toho, ale vezmeme to hezky od začátku!

Svět byl šokován a zároveň fascinována tajemnými útoky na zaoceánské lodě. Tato napadení byla připisována záhadnému mořskému netvoru. Někteří lidé dokonce zastávali názor, že se nejedná o zvíře, nýbrž o stroj, ach ti bláhoví...

Jako profesor pařížské university jsem byl přizván na trestní výpravu proti tomuto uchvatiteli moří.

Znění dopisu:

Pan Aronnax

profesor Pařížského přírodovědeckého muzea

Hotel na Páté třídě

New York

Pane profesore,

chcete-li se připojit k výpravě Abrahama Lincolna, vláda Spojených států jen uvítá, že se toho podniku zúčastní ve Vaší osobě i Francie. Kapitán Farragut má pro Vás připravenou kabinu.

Se srdečným pozdravem

J. B. Hobson

tajemník ministerstva námořnictví

PROFESOR S CONSEILEM PROBÍHAJÍ DAVEM LIDÍ V PŘÍSTAVU A MÍŘÍ K LODI ABRAHAM LINCOLN. PROFESOR KOUKÁ NA HODINKY.

Mělo to však malý háček, k výpravě jsem byl pozván 3 hodiny před vyplutím!

Aronnax Poběž Conseili! Ještě máme minutu do vyplutí!

Conseil Jak poroučí, pan profesor!

Aronnax Stihli jsme to *ufff*

Já jsem *ufff*...

Farragut Profesor Pierre Aronnax předpokládám, těší mě...

I když vlastně netěší, přijdete si na poslední chvíli a ještě se sluhou...

Aronnax Ale já jsem byl na cestu pozván před třemi hodinami, podívejte!

PROFESOR UKAZUJE KAPITÁNOVI DOPIS.

Farragut Zase ministerstvo, opět vyřídili všechno pozdě. Ale nechme toho, osobně jsem rád, že jste svou účast neodmítli! Vaše kabina je ostatně připravená...

Aronnax Děkuji, kapitáne...

Farragut Váš sluha bude sdílet kajutu s harpunářem Nedem Landem...

Ned Těší mě, pánové!

Výborně, tak kupředu! Zvolal kapitán Farragut a tak začalo naše dobrodružství na palubě Abrahama Lincolna, velké obrněné válečné fregaty spolu s tou nejlepší posádkou jakou můžete na světě najít...

Problém nastal, když jsme ani tři měsíce po vyplutí nenarazili na stopu záhadného netvora. Což přispívalo těm, kteří tvrdili, že pronásledujeme stroj sestrojený lidskou rukou. Překvapivě mezi ně patřil i náš skvělý harpunář...

PROFESOR, CONSEIL A NED LAND STOJÍ OPŘENÍ O ZÁBRADLÍ A
POZORUJÍ PLUJÍCÍ VELRYBY.

Aronnax Jak to, Nede, že zrovna vy nevěříte na existenci netvora. Vždyť jsou známy případy, kdy i takový narvalí zub pronikl přídí lodi!

Ned A v tom se právě mýlíte, profesore. Velryby znám jako svoje boty a ani narval nedokáže proniknout trupem lodi obloženým ocelovými pláty, tak jako to netvor dokázal u parníku Scotia... to jste měl, namysli, že?

Aronnax Máte pravdu, ale zkuste si teď představit takového narvala obrovského, pět až desetkrát většího, než nám známý druh...

Conseil Narval jednorohý - Monodon monoceros!

Aronnax Správně, Conseili!

Conseil Pan profesor je velmi laskav...

Aronnax Nuže, Nede. Představte si tlak jedné atmosféry, jako sloupec vody deset metrů vysoký. A tento válec nese vaše tělo na souši neustále, tedy přibližně tlak sedmnácti tun!

Ned Asi jsem tomu přivykl...

Aronnax Správně, a teď si představte zvíře žijící v hloubce, řekněme deseti kilometrů, kde na vás působí tlak tisíckrát větší. A teď si vezměte zvíře, přizpůsobené takovému tlaku...

Ned To by muselo mít kostru z oceli!

Aronnax A když se taková hmota dá do pohybu jako rychlovlak ... chápete?

Ned Snad ano!

Plavčík Hledaný netvor, po větru přímo před námi!

Aronnax Pane bože!

A opravdu, netvor byl přímo před námi a plul stejným směrem, jako naše loď. Nejenom, že byl netvor obří, ale navíc se zdálo, že dokonce...

Conseil Světélkuje!

Aronnax Mohla by to být forma paúhoře, či parejnoka elektrického, nebo salpa nálevkovitá, mořský strunatec z řádu pásosvalých!

Conseil A nemohla by to být nějaká elektrická lampa?

Aronnax Nemohla! Kde by se vzal takový zdroj energie!

Conseil Ach tak...

Farragut Zastavte stroje, poplujeme setrvačností!

Aronnax Kapitáne, vždyť nám unikne!

Farragut Pane profesore, nevíme, s jak strašným zvířetem máme tu čest, neohrozím loď a vaše životy nějakou neopatrností!

Z NETVORA VYTRYSKNE VODNÍ PROUD DO VÝŠE 40 METRŮ.

Conseil Podívejte, pane profesore!

Aronnax Fascinující, je to opravdu kytovec z třídy savců, řádu kytovců, podřádu ozubených, čeledi narvalovitých, z rodu ...

Ned Tady jste zatím v koncích, profesore...

Aronnax Přiznávám, ale zbývající zařazení doplním po pitvě netvora...

Ned Ale napřed ho budeme muset dohnat, chytit a zabít, pane profesore!

Farragut Palte!!!

LOĎ VYSTŘELÍ Z PŘEDNÍHO DĚLA – STŘELA ZASÁHNE NETVORA, ALE ODRAZÍ SE DO DÁLKY. SVĚTLA ZHASNOU.

Ned To bylo snazší, než jsem myslel...

SVĚTLO SE ZNOVU OBJEVÍ U BOKU LODI.

Farragut Nede, dokážete harpunovat omráčenou velrybu?

Ned Jen počkejte, až se dostane na délku harpuny, pak si s ním vypořádám účty!

NED LAND VRHNE HARPUNU. HARPUNA SE ODRAZÍ.

Ned Proklatě, ten mizera je snad obklopený ocel...

PALUBU LODI ZAPLAVÍ DVA PROUDY VODY – PROFESORA A NEDA LANDA SPLÁCHNOU DO MOŘE – CONSEIL TO Z ÚKRYTU POZORUJE – PROUD ZLIKVIDUJE KORMIDLO.

Plavčík Kapitáne, kormidlo je napadrtě!!!

A tak se stalo, že jsem skončil uprostřed oceánu, s mizející fregatou za zády a navíc úplně ... Pane profesore! ... sám?

Conseil Pane profesore!

Aronnax Conseili, to jsi ty?

Srazil tě do vody také ten náraz?

Conseil Ne, ale usoudil jsem, že je třeba pana profesora následovat!

Aronnax Ty statečný blázne... A co fregata?

Conseil Bude lepší, když s její pomocí nebudeme počítat...

Aronnax Pak jsme ztraceni!

Conseil Snad...

Ned Mohu vás, pánové pozvat k sobě na ostrůvek?

Aronnax Nede!

Ned Ano, jsem to já, pane profesore. Měl jsem o něco větší štěstí a přistál na našem „narvalovi“. A hned vám ukážu, proč ho má harpuna nemohla probodnout...

Protože ten „netvor“ má na sobě ocelové pláty, dokonce s nýtováním!

Conseil Opravdu! Pokud pan profesor dovolí...

Byl jsem poražen, nejen jako účastník této výpravy ale hlavně jako vědec! Ti pošetilci, tvrdící, že je netvor strojem, měli nakonec pravdu...

Aronnax Pokud je to stroj, musí mít posádku, která jej řídí, z toho usuzuji, že jsme zachráněni!

Ned Hmm ... jenže jakmile se potopí, nedám za svou kůži ani dva dolary!

LOŤ SE DÁ PO POHYBU.

Ned Proklatě!

Aronnax Musíme něco podniknout!

NED BUŠÍ DO TRUPU.

Ned U všech ďáblů, otevřete přece, pokud jste lidi!

OTEVŘE SE POKLOP ZALITÝ SVĚTLEM, PŘED NÍM JSOU SILUETY DVOU MUŽŮ. POPADNOU PROFESORA S OSTATNÍMI A ZAVŘOU JE DO TEMNÉ MÍSTNOSTI.

Ned Kde to jsme, pane profesore?

Aronnax Nevím Nede, ale určitě budeme pod vodou.

Conseil Jak poroučí pan profesor.

ROZSVÍTÍ SE PRUDKÉ SVĚTLO – NED OSTRAŽITĚ VYSKOČÍ

Aronnax Uklidněte se, Nede!

VEJDOU DVA MUŽI (BARETY Z MOŘSKÉ VYDRY).

Muži Iňuru, u jado...

Conseil Pan profesor by měl nějak promluvit...

Aronnax Jmenuji se Aronnax a jsem profesorem pařížského musea, toto jsou mí přátelé, Ned Land a Conseil...

My name is Aronnax and I am Professor Parisian museum, these are my friends, Ned Land and Conseil...

Mon nom est Aronnax et je suis professeur musée parisien, ce sont mes amis, Ned Land et Conseil...

Mein Name ist Aronnax und ich bin Professor Pariser Museums, das sind meine Freunde, Ned-Land und Conseil...

MUŽI NEODPOVÍDAJÍ.

Ned Divná banda!

Conseil Nerozumí anebo rozumět nechtějí...

Ned A co je horší, už mám pekelný hlad. Hlad, rozumíte?

MUŽI ODEJDOU A VRÁTÍ SE S PROSTŘENÝM STOLEM, SE STŘÍBRNÝMI
PŘÍBORY SE ZNAKEM (N).

Ned To je mi změna, oni nás nakonec pohostí na stříbře...

Conseil To voní a chutná skvěle, ale vůbec netuším co to je...

Aronnax Ano, je těžké rozeznat, jestli jsou jídla původu rostlinného, nebo živočišného...

Ned To je mi jedno, protože mám hlad jako vlk, dobrou chuť pánové...

Jídlo bylo totiž báječná a nám bylo v suché kabině výrazně lépe než na otevřeném moři. Stůl plný jídla odsunul, alespoň prozatím, naše další starosti stranou.

Po jídle jsme okamžitě usnuli. Probudil nás závan nádherného, čerstvého vzduchu doprovázený zvukem jako když se velryba nadechuje, zřejmě pokročilá vzduchotechnika. Jak dlouho jsme spali, netuším, ale po probuzení jsme si všimli, že nejsme v kabině sami...

Nemo Pánové, je na čase abych s vámi promluvil v jazyce, kterému porozumíte. Víím, kdo jste, profesor Aronnax, jeho sluha Conseil a harpunář Ned Land.

Okolnosti vás přivedly k muži, který se rozešel s lidmi.

Aronnax Dovolují si upozornit, že jsme na palubu vaší lodi přišli nedobrovolně...

Nemo Nedobrovolně?! Abraham Lincoln mě pronásleduje všemi moři nedobrovolně? Jeho dělo na mě vystřelilo nedobrovolně? A tady mistr Land mě snad také harpunoval nedobrovolně?

Aronnax Věřte, že jste byl pronásledován v domnění, že jde o netvora, hrozné zvíře...

Nemo Pane Aronnaxi...

Troufnete si tvrdit, že byste nepronásledovali ponorku, stejně jako podmořského netvora?

PROFESOR VÁHÁ S ODPOVĚDÍ.

Nemo Vidíte, mám tedy právo s vámi nakládat jako se zajatci.

Mohl bych vás vysadit na plošinu a ponořit se...

Ned Udělejte to, možná přijdeme o život, ale získáme svobodu!

Nemo Čirou náhodou mi lidský soucit, stále není cizí. Proto jsem se rozhodl, že zůstanete na palubě.

Aronnax A budeme potom volní?

Nemo Pojdte za mnou pánové...

NEMO JE PROVÁZÍ PO LODI, AŽ SKONČÍ V SALONU PŘED OKNEM
S VÝHLEDEM NA MOŘE.

Nemo Můžete chodit, kam budete chtít...

Zkoumat co budete chtít.

Jinými slovy budete mít stejnou svobodu jako moji společníci.

Do té vaší civilizace, se však již nikdy nevrátíte živí!

Aronnax Máme si tedy vybrat mezi vězením a smrtí...

Nemo Ano!

PROFESOR VÁHAVĚ.

Aronnax Jak Vás máme oslovovat?

Nemo Kapitán Nemo!

Vy a vaši společníci jste cestujícími na Nautilu!

II. Obrazové materiály

Podklad postavy - Kapitán Nemo



Obr. 1 Jules Verne

Zdroj: <http://www.notablebiographies.com/Tu-We/Verne-Jules.html>



Kapitán Nemo otevřel skříň

Obr. 2 Kapitán Nemo

Zdroj: VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 243

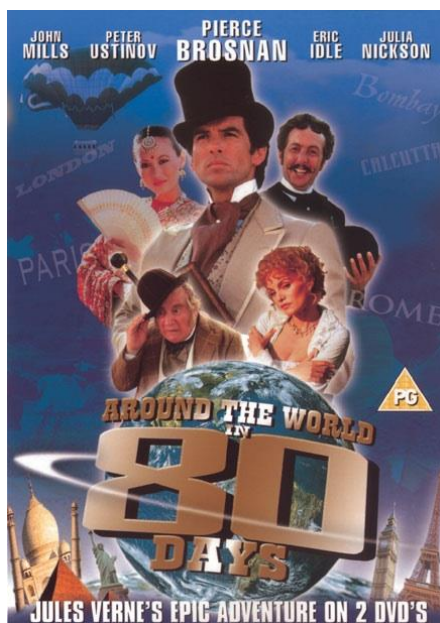
Podklad postavy - Profesor Aronnax



Obr. 3 Profesor Aronnax

Zdroj: VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 31

Podklad postavy - Sluha Conseil



Obr. 4 Obal DVD Around the World in 80 Days

Zdroj: <http://www.pbfiles.net/movies/80days-dvd-uk1.jpg>



Obr. 5 Eric Idle – foto z natáčení

Zdroj:

http://palinstravels.co.uk/photos/tas_photobook/main/tas_p_188_01_l.jpg

Podklad postavy - Harpunář Ned Land



Nedu Landovi bylo asi čtyřicet let

Obr. 6 Harpunář Ned Land

Zdroj: VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 25



Obr. 7 Kirk Douglas - 20,000 Leagues Under the Sea (1954)

Zdroj: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/2d/cf/1a/2dcf1a428d0711f6cad6163cf9d4c242.jpg>

Podklad vedlejších postav



Obr. 8 Inspirace kapitána Farraguta (1896. Kapitán Charles James Barlow)

Zdroj: <http://media.gettyimages.com/photos/message-for-the-captain-of-the-battleship-hms-magnificent-1896-picture-id463968255>



Obr. 9 Uniforms of the Confederate States military forces 1861

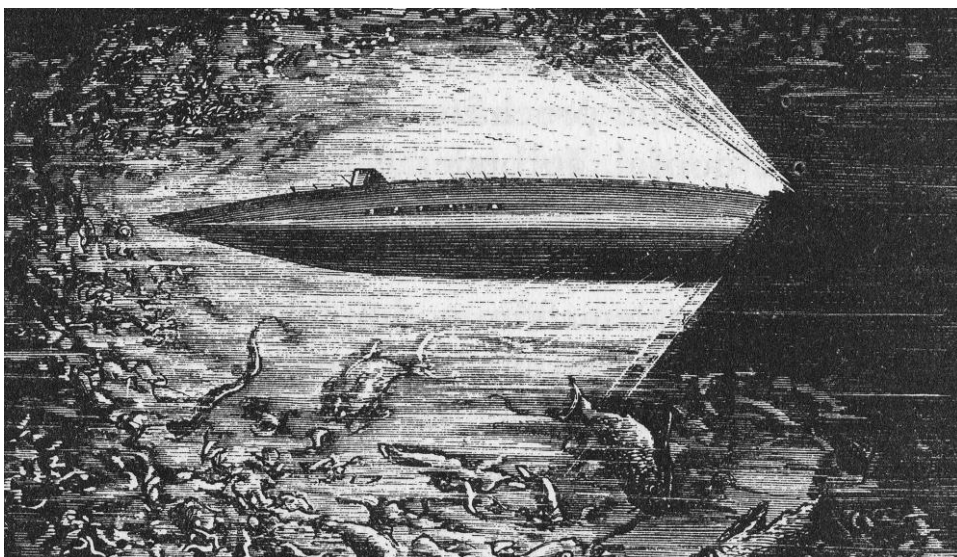
Zdroj: <http://www.old-picture.com/pics/civil-war/002/pictures/Civil-War-Navy-Uniforms.jpg>



Obr. 10 Inspirace pro posádku Abrahama Lincolna

Zdroj: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/a4/3f/44/a43f444c49d4e92ad116e7b528fdeecc.jpg>

Podklad - Ponorka Nautilus



Obr. 11 Nautilus - vnější pohled

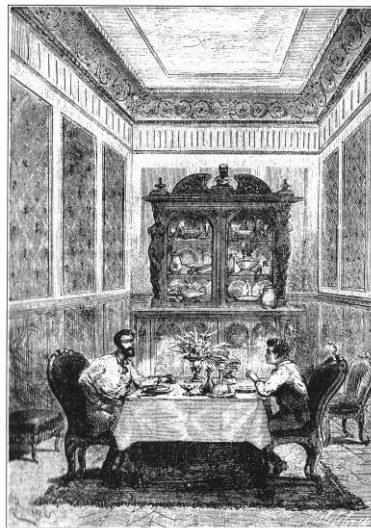
Zdroj: VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 130



Sluha vyvrával ven

Obr. 12 Místnost, ve které byli zadrženi profesor Aronnax s přáteli

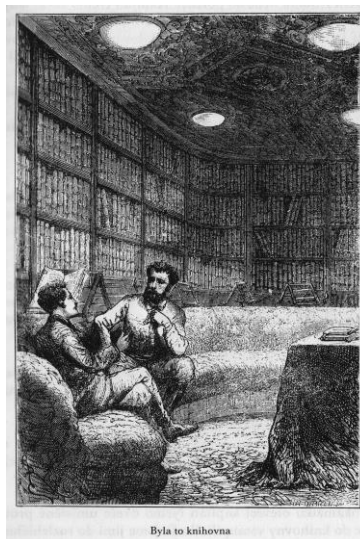
Zdroj: VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 67



Snídaně se skládala z mnoha jídel

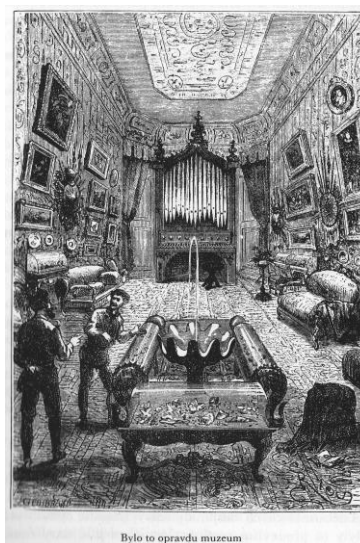
Obr. 13 Jídelna

Zdroj: VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 71



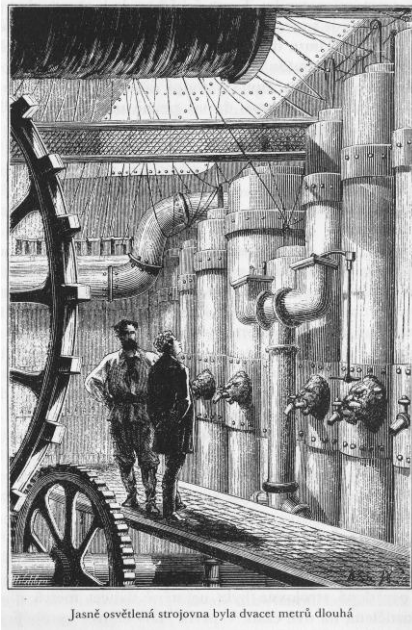
Obr. 14 Knihovna

Zdroj: VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 75



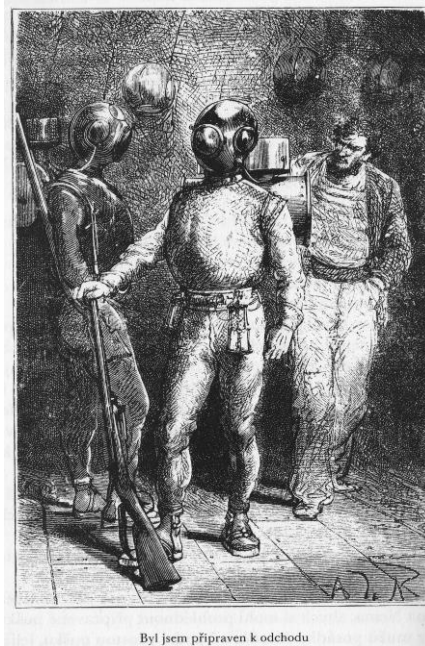
Obr. 15 Salon s muzeem

Zdroj: VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 77



Obr. 16 Strojovna

Zdroj: VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 67



Obr. 17 Podmořský skafandr

Zdroj: VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 114

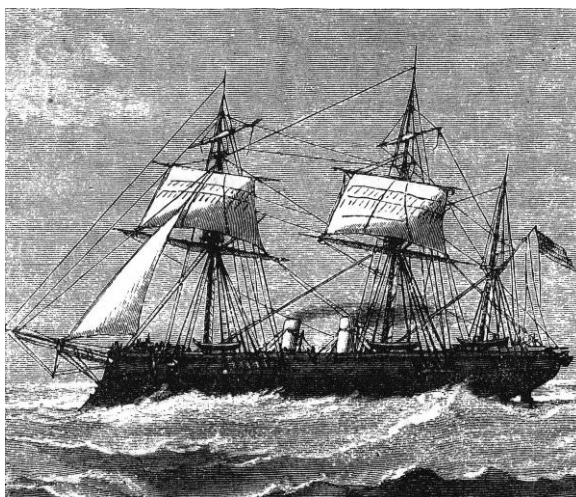


Obr. 18 Standartní skafandr 19. století

Zdroj:

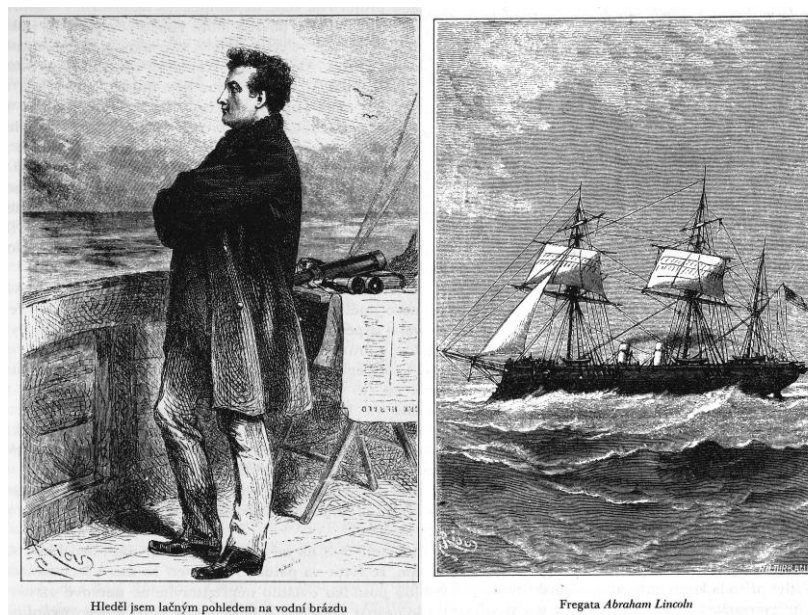
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5f/Gradbi%C5%A1%C4%8De_hidroelektrarne_O%C5%BEbalt_1958,_potaplja%C4%8D.jpg

Podklad - Fregata Abraham Lincoln



Obr. 19 fregata Abraham Lincoln

Zdroj: VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 16



Obr. 20 Parafrazované ilustrace v pracovně profesora Aronnaxe

Zdroj: VERNE, Jules. Dvacet tisíc mil pod mořem. 6. vyd. Praha: Albatros, 1987. 382 s. Podivuhodné cesty; sv. 11. s. 16, 31

Podklad - prostředí



Obr. 21 Nábřeží Starého přístavu v Marseille 19st.

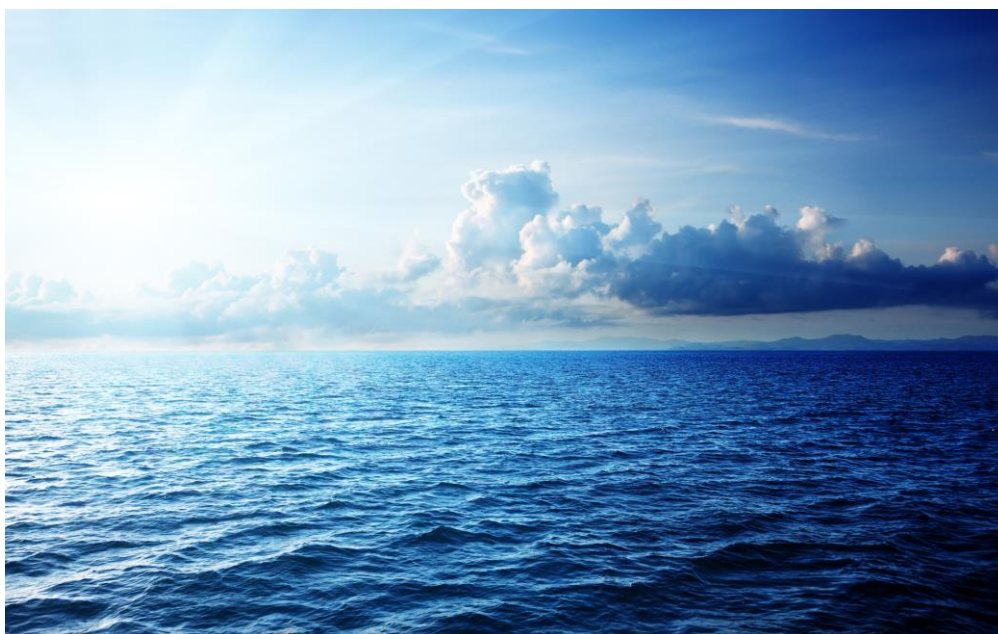
Zdroj:

http://art.famsf.org/sites/default/files/styles/artwork_view/public/artwork/gautier/4041202101080052.jpg?itok=fevTXCHn



Obr. 22 Mořské dno

Zdroj: http://abc.2008php.com/2014_Website_appreciate/2014-08-04/20140804223420.jpg



Obr. 23 Mořská hladina

Zdroj: <http://cdn2.wallpapersok.com/uploads/picture/059/239/239059/picture-239059.jpg?width=4163&height=2400&crop=true>



Obr. 24 Keporkak

Zdroj: https://i.redditmedia.com/Z_1LGChN-Int6IX7624I2ywrSQy6juXb5N4Vkz8ToRA.jpg?s=3f0abd6b145fcd514890dacaafdbb2fd3



Obr. 25 Keporkak 2

Zdroj: http://www.naturfoto-cz.de/bilder/kotouc/buckelwal-78x_dsc_7177.jpg

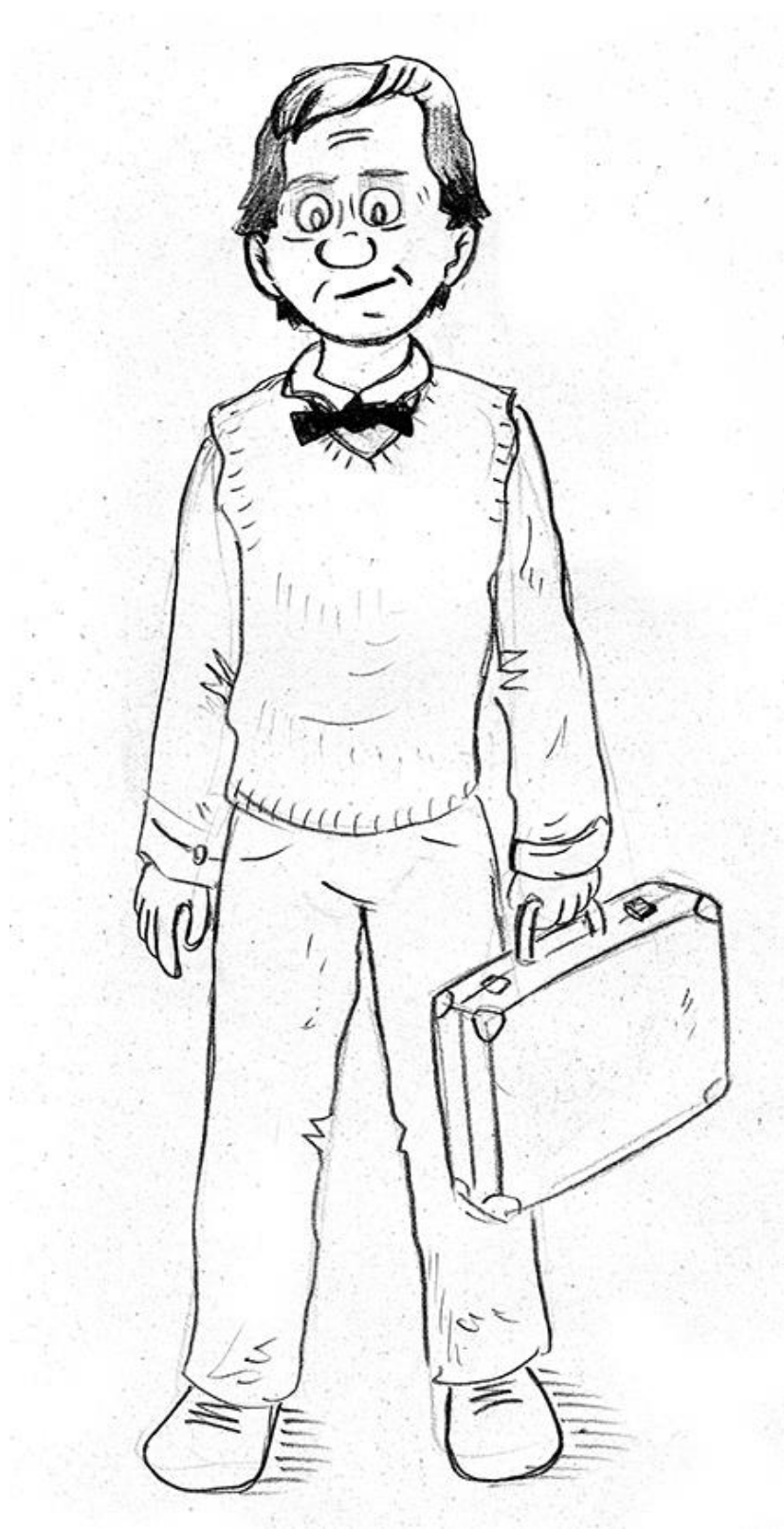
III. Přípravné skici a inspirace



Obr. 1 Kresebná skica – kapitán Nemo



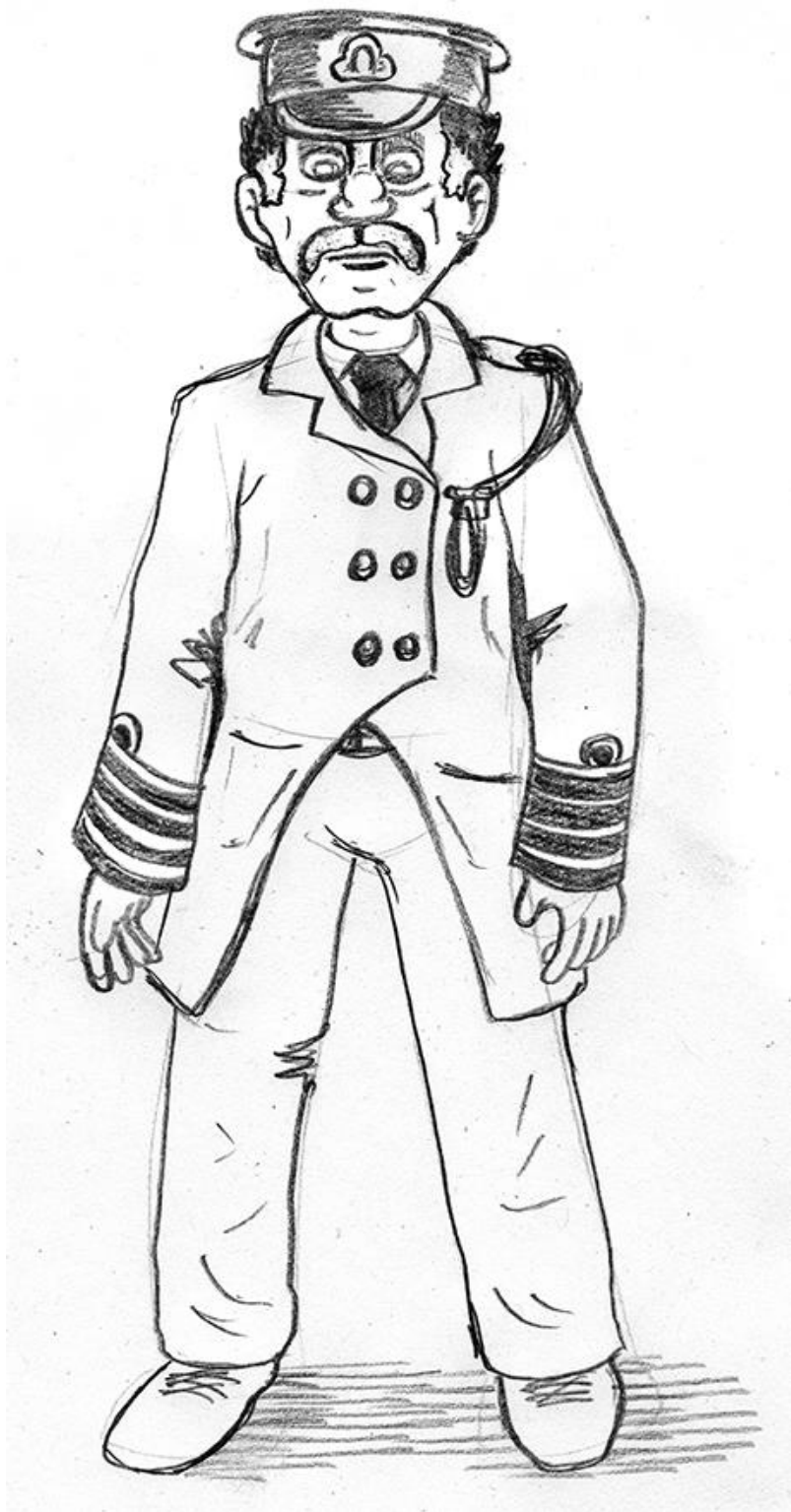
Obr. 2 Kresebná skica – profesor Aronnax



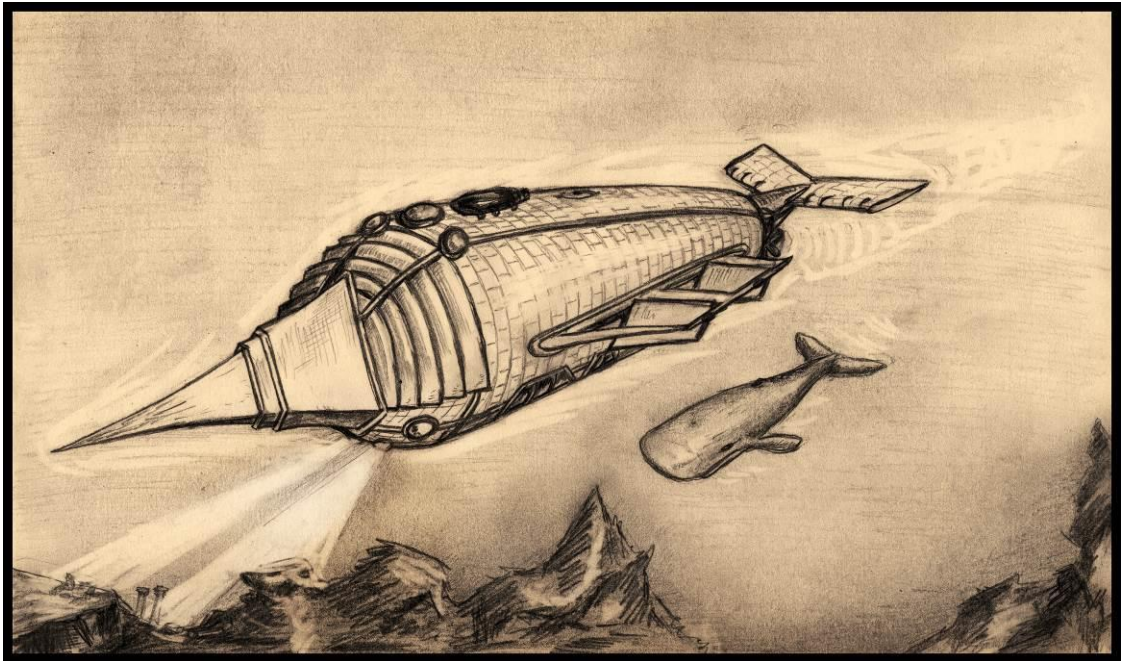
Obr. 3 Kresebná skica – sluha Conseil



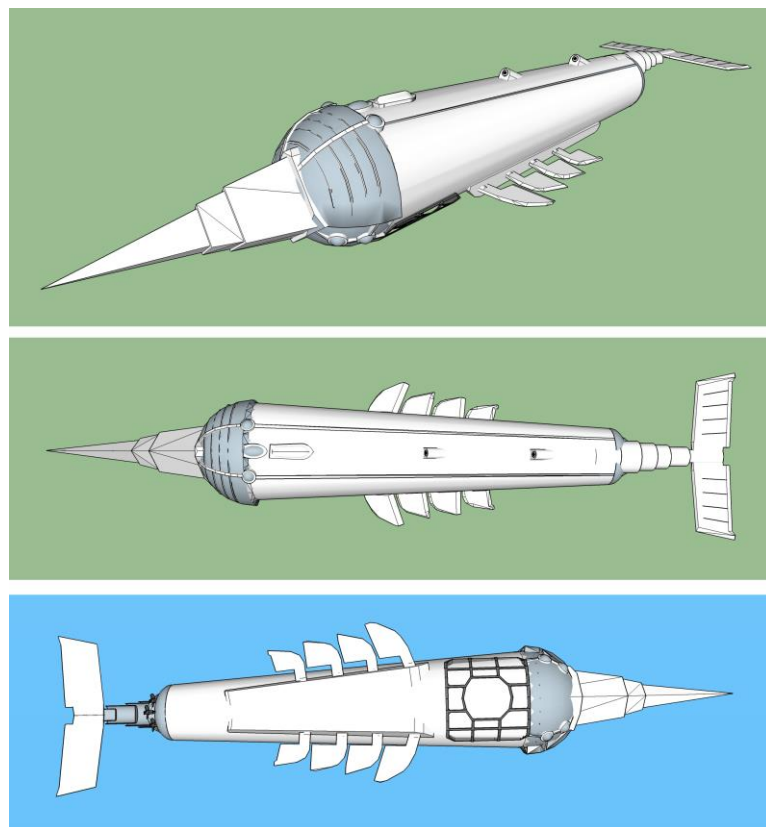
Obr. 4 Kresebná skica - harpunáň Ned Land



Obr. 5 Kresebná skica – kapitán Farragut



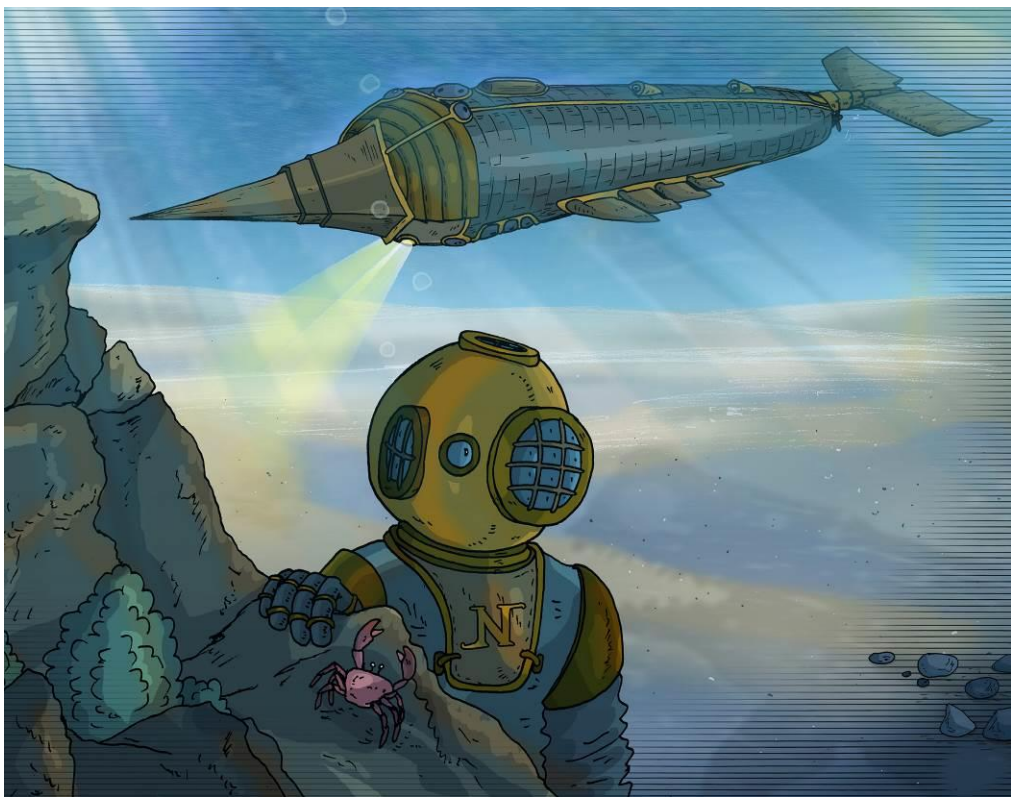
Obr. 6 Kresebná skica – ponorka Nautilus



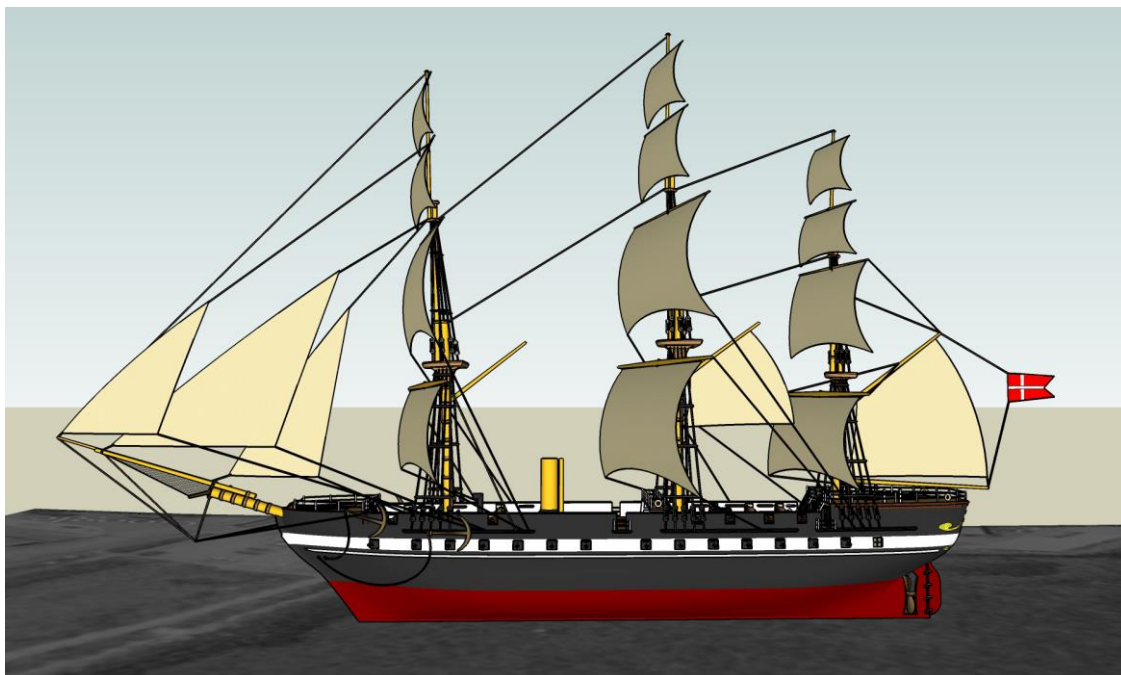
Obr. 7 3D model Nautilu



Obr. 8 Výsledná podoba - ponorka Nautilus



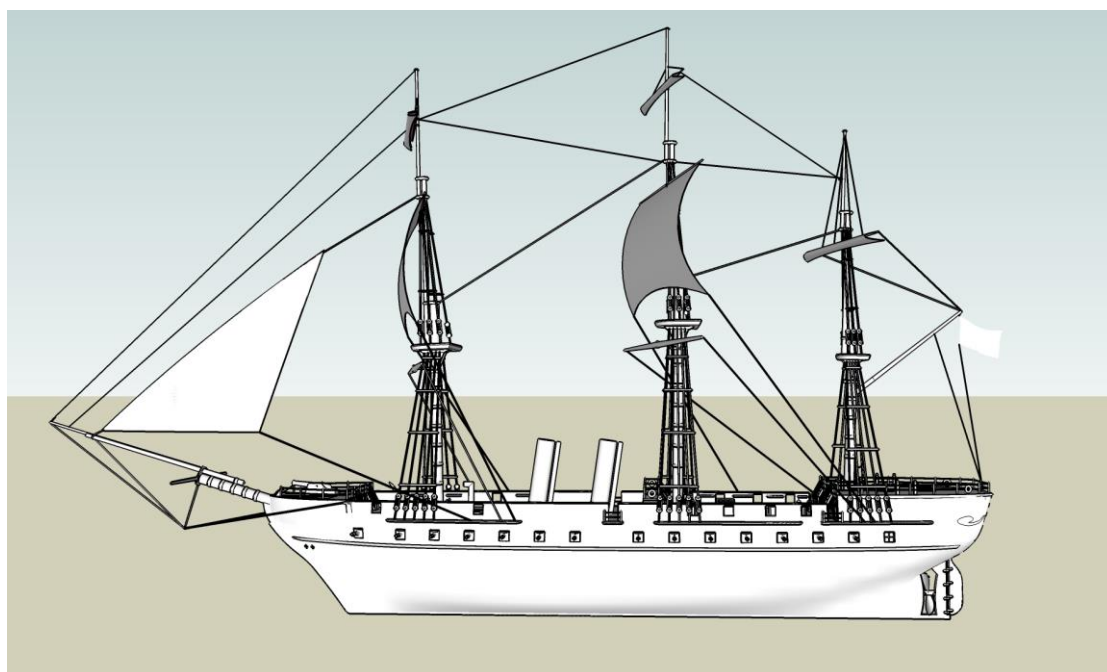
Obr. 9 Zasazení Nautilu do prostředí



Obr. 10 Vzor - Model of Jylland Frigate, a Dennish warship built in 1860

Zdroj:

<https://3dwarehouse.sketchup.com/model.html?id=72d6957a28f773efac94680e98651ebe>

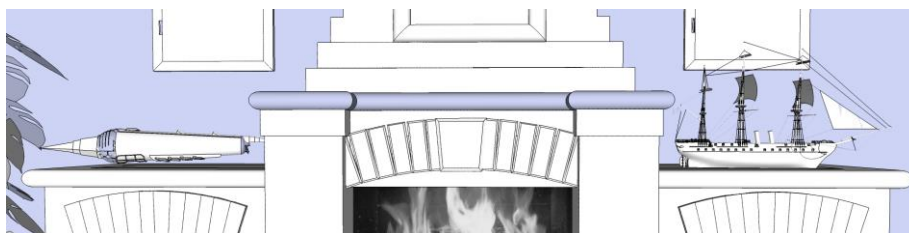


Obr. 11 Upravený model – Abraham Lincoln

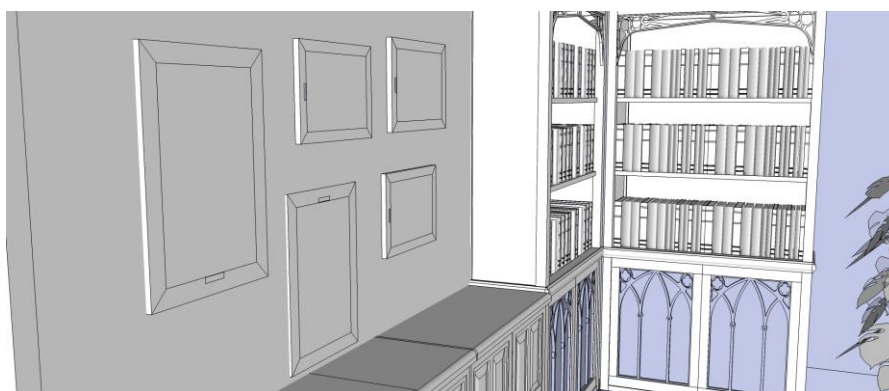
Návrh - Obydlí profesora Aronnaxe



Obr. 12 Model obytného pokoje profesora Aronnaxe



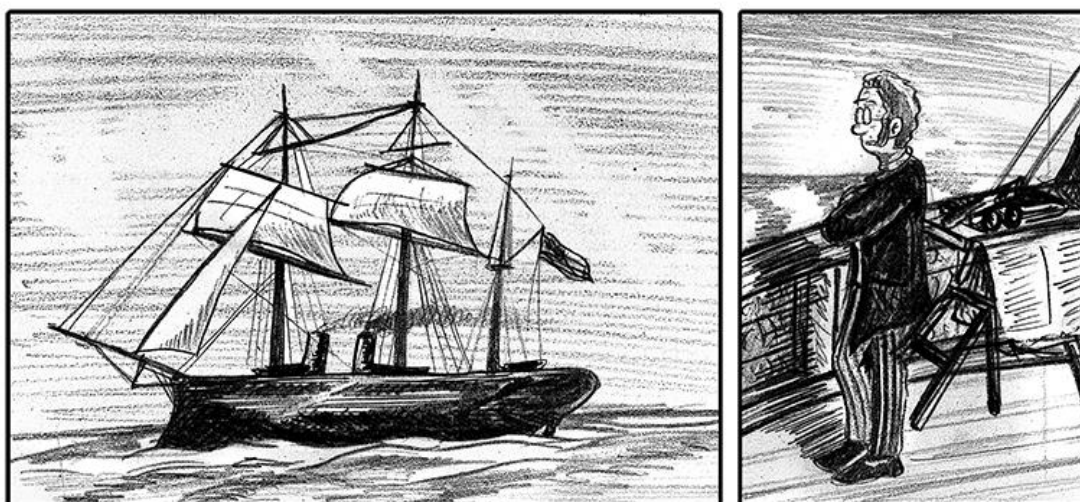
Obr. 13 Detail – modely lodí na krbové římse



Obr. 14 Stěna s obrazy a knihovnou



Obr. 15 Detail stěny s obrazy str. 3



Obr. 15 Obrazy - parafrázované ilustrace

08

09

SNAD VODY

A Fanny: Měly dobřičky hospodářství ostříhané vrbky?
Měd: Jen přelížeš, ať se dostane na dno, hospodář, jak se s ním vymaníš, záhy!

E Měd: Práček, ten vízem je snad obklápaný oceľovými pláky!
Měd: Pozor! Práhaní se!

C Fanny: Měly přes práček!
Plavčík: Koprátka, dorazilo je naproti!!!

A
B/C/D
E

A
B
C

10

11

A A tak se slabý...
C: so...?
Concili: Pane profesor!
Ananas: Concili, jsi to ty?

A Ananas: Concili, pane profesor! Svezí ti do vody, když ten náhon!
Concili: Mě, ale uvidíš, jsem, že je třeba pane profesorův nástroj!
B Ananas: Ty, slabý, blázně...
A co frgala?
Concili: Bude lepší, když s její pomocí nabudou počítat...
C Ananas: Pak jsou zbláznění!
Concili: Snad...
Měd: Mělo nás, pohoví parník k silu na osvětlení!
D Ananas: Měd!
Měd: Ano, jsem to já...
práček!

A

A/B
C
D

12

13

SILUET, PRAK SVETLO

A Měd: Práček má, netvář se na silu oceľový pláky, dalekoce s vyfotování!
Concili: Oparda! Práček pan profesorův došel...

B Byl jsem posvícen...

C Ananas: Práček je to slon...
Měd: Dima... jenže...

D Měd: Práček!

E Ananas: Měly něco podniknout!
Měd: U všech dlabů, ošivíte přes, práček jste lidi!

A/B
C/D
E

A
B
C
D

14

15

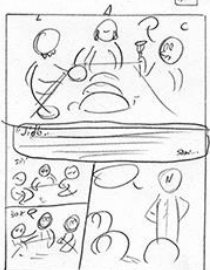
A An: jse se mozditi a ty zblázněl počtury máš gupdy, a rozvíti, do tenkrát vísmoř, zblázněl bez chvění a chvění...
Měd: Jak to jsi, pane profesor?
Ananas: Měly Měd, ale uvidíš, budete pod území blázně!
Concili: Jak profesor, pane profesor!
D Ananas: Uklidněte se Měd!
Měd: Pustle mě na mě!
E Měd: Jsem, u jado ge...
An: u se se...
F Concili: Pane profesor by měl přijít pan profesor!
Ananas: Ananas, jsi!

A Ananas: Jemný se...
(Cizojazyčně)
Měd: Dima! Dima!
Concili: Měly, nebo profesorův nástroj...
B Měd: An je káží, už nám předtím hlub.
Wland, rozvíti?
D Měd: Myslíte, že to počtury jsi?
E Ananas: Myslí, že ano!
Měd: To je mi záva, oni nás nabízejí pokostí na slabě!

A/B/C
D
E/F

A
B/C
D/E


Obr. 40 Scénář str. 08-15



16

A Cassini: To soustava chybne' slouk, ale videt nakonec to bude ...
 Anaxax: Auz je kidek!
 Ned: To je uz jedno, pakozit ...

C Anaxax: Vstahajte, Ned!
 D Ned: Jibovet, ...
 --- karpuzov' Nedland!




17

A Ned: Oblekni, uz' puveteli, d' meji, d' ten, se rezit' s' h'ed!
 Anaxax: Duvet, ji: si upozornit, ze jine puvit na puvitu v'et' lid' nedobruv'et' ...

B Ned: v'at' h'ed' ...?
 C Ned: v'at' h'ed' ...
 D Ned: v'at' h'ed' ...
 E Anaxax: V'it, ze jate byt' puvit' h'ed' v' d' h'ed' ...; ze jate o n'ed' h'ed' v'it' ...
 Ned: Puv' Anaxax ...
 F Ned: Tuv' h'ed' si f'ed'k, ze byste nepuv' s' h'ed' ...; puv' h'ed' s' h'ed' jate puv' h'ed' h'ed' ...
 G Ned: v'it' h'ed' m' h'ed' puv' h'ed' s' h'ed' ...; h'ed' h'ed' jate se v'it' h'ed' ...


A
B / D
E

A	B / D
F	G



18

A Ned: M' h'ed' h'ed' v'it' v'it' na puv' h'ed' a puv' h'ed' ...
 B Ned: v'it' h'ed' h'ed'! M' h'ed' puv' h'ed' o v'it' ...
 Ned: v'it' h'ed' h'ed' ...
 C Anaxax: A h'ed' h'ed' puv' h'ed' v'it' ...?
 Ned: Puv' h'ed' h'ed' puv' h'ed' ...
 D Ned: M' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' ...
 E Ned: M' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' ...



19

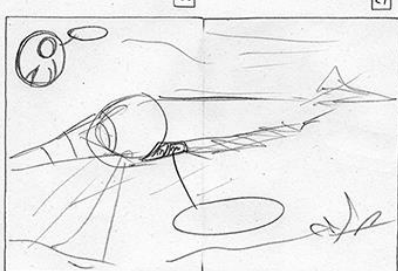
A Ned: Juv' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' ...
 Ned: v'it' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' ...

B Ned: D' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' ...
 Anaxax: M' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' ...
 Ned: Anaxax!

D Anaxax: Jate v'it' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' ...?

A	B
C	D
E	

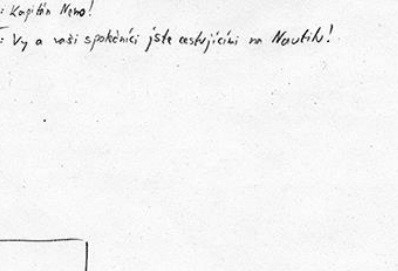
A
B / D



20

21

A Ned: Kapitan Ned!
 B Ned: V, a v'it' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' h'ed' ...

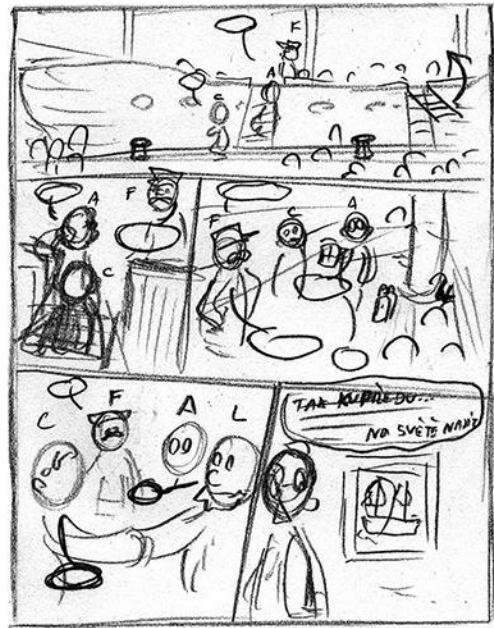


22

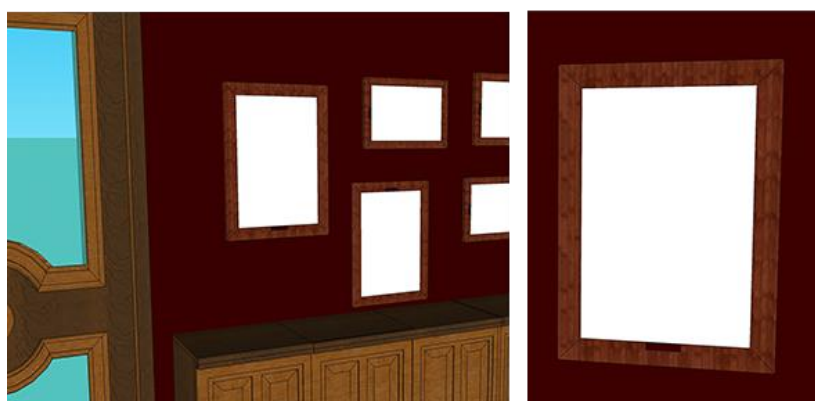
23

A
B

Obr. 41 Scénář str. 16-21



Obr. 42 Porovnání náčrtku strany 2-3 s výslednou podobou



Obr. 43 Podklad vytvořený v 3D (viněta A, B, C) - strana 3



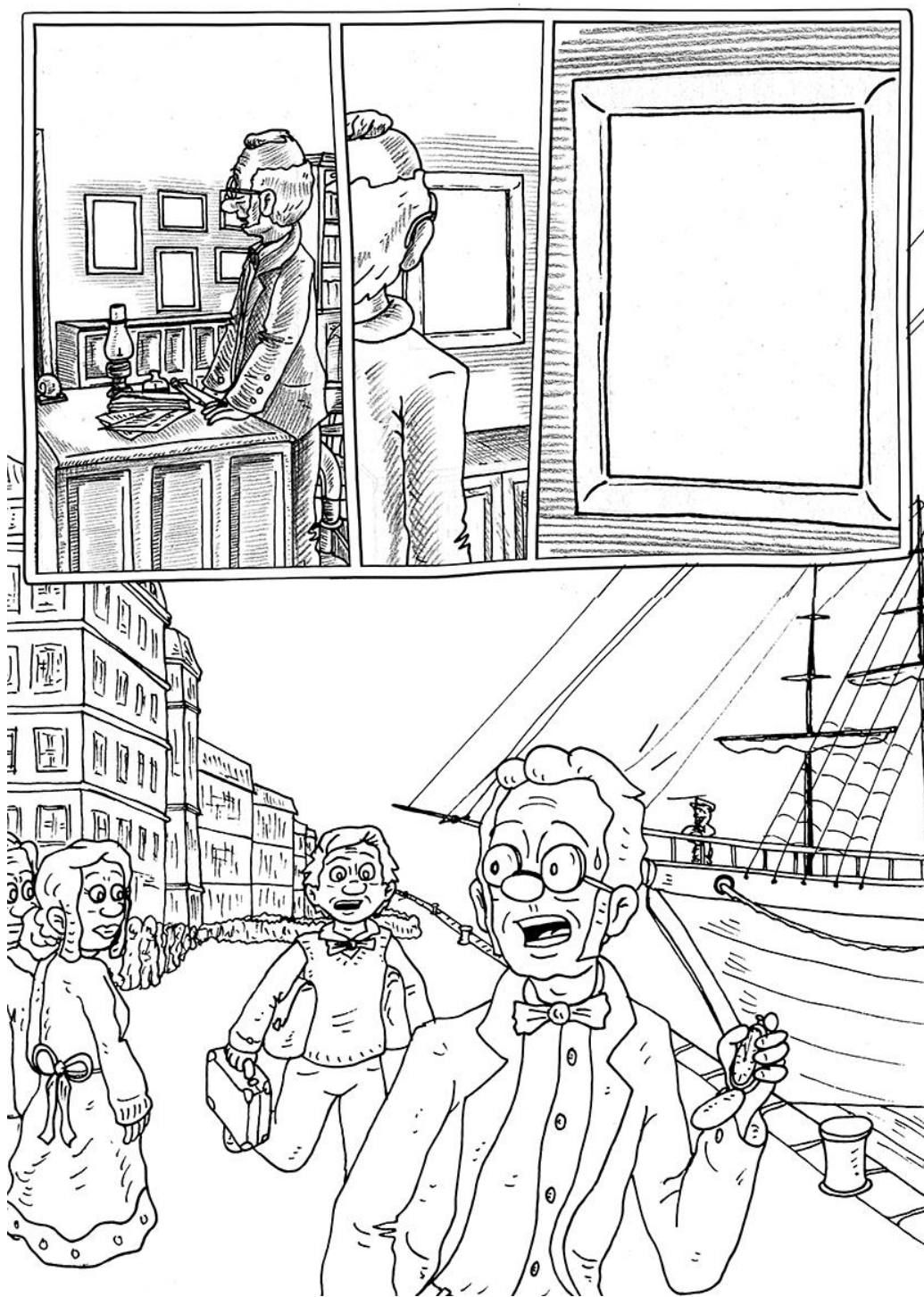
Obr. 44 Nábřeží přístavu v Marseille 19st. (viněta D) - strana 3

Zdroj:

http://art.famsf.org/sites/default/files/styles/artwork_view/public/artwork/gautier/4041202101080052.jpg?itok=fevTXCHn



Obr. 45 Kresba fixem - strana 3



Obr. 46 Kresba fixem doplněná o šrafy - strana 3



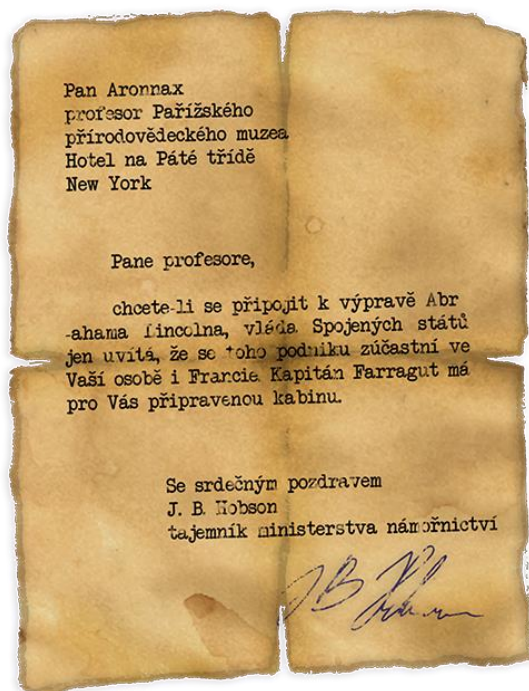
Obr. 47 Kolorovaná kresba - strana 3



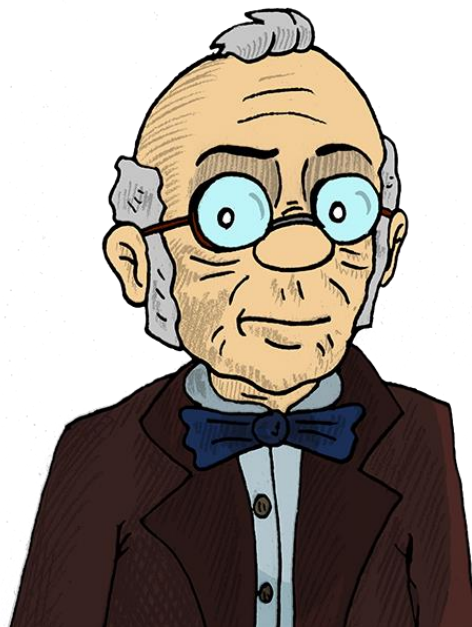
Obr. 48 Kolorovaná kresba doplněná o šrafy - strana 3



Obr. 49 Výsledná kresba doplněná o texty - strana 3



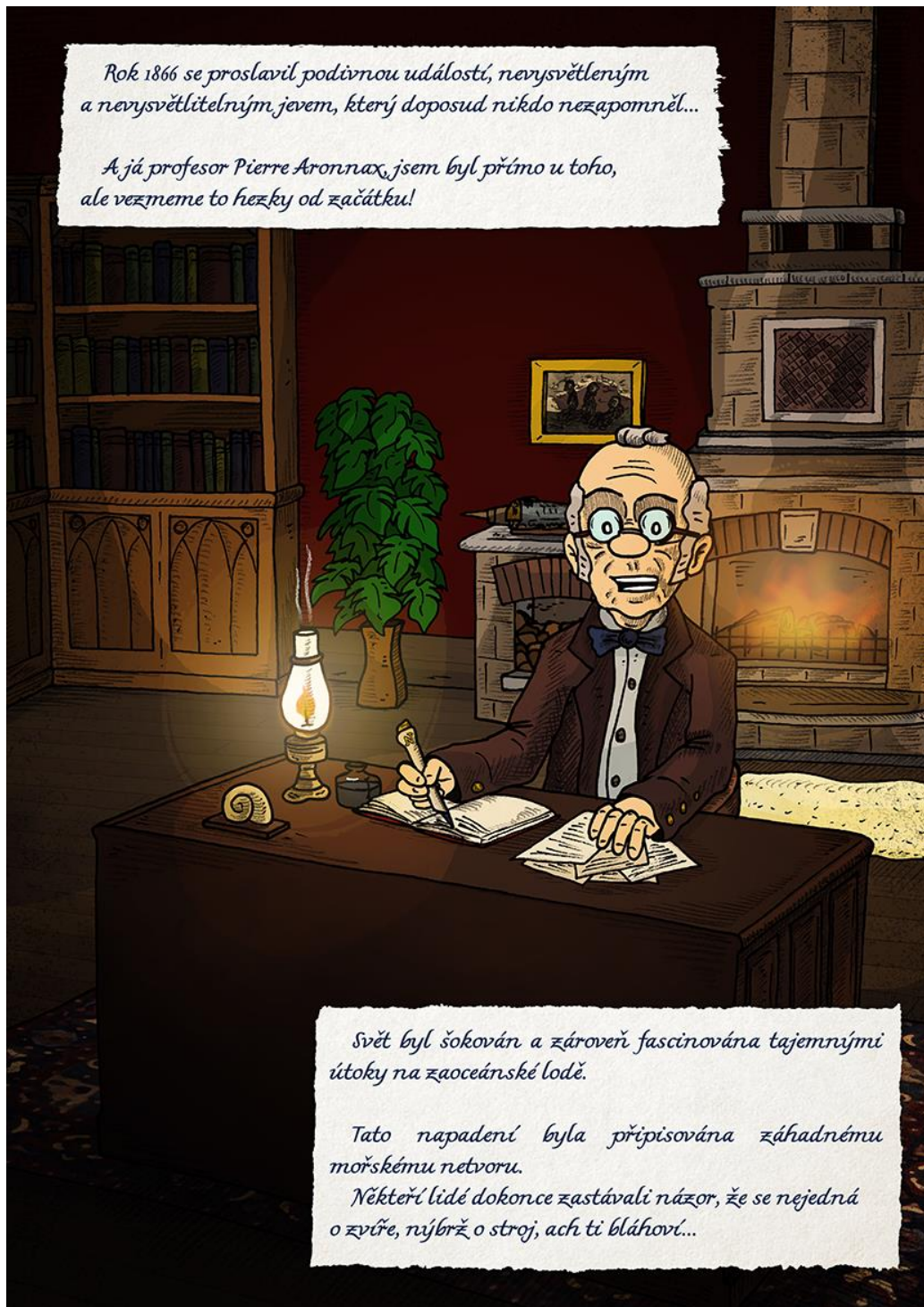
Obr. 50 Detail dopisu - strana 3



Obr. 51 Profesor Aronnax – odraz ve skle - strana 3

*Rok 1866 se proslavil podivnou událostí, nevysvětlitelným
a nevysvětlitelným jevem, který doposud nikdo nezapomněl...*

*A já profesor Pierre Aronnax, jsem byl přímo u toho,
ale vezměme to hezky od začátku!*



*Svět byl šokován a zároveň fascinována tajemnými
útoky na oceánské lodě.*

*Tato napadení byla připisována záhadnému
mořskému netvoru.*

*Někteří lidé dokonce zastávali názor, že se nejedná
o zvíře, nýbrž o stroj, ach ti bláhoví...*

Obr. 52 Strana 1



Obr. 53 Strana 2



Obr. 54 Strana 3



Obr. 55 Strana 4



Obr. 56 Strana 20



Obr. 57 Strana 21



Obr. 58 Ostřelování „netvora“



Obr. 59 Nalodění trosečníků



Obr. 60 Podvodní výstup