

Univerzita Karlova  
Filozofická fakulta  
Ústav translatologie  
Angličtina pro mezikulturní komunikaci

## **BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

Barbora Kulakovská

Komentovaný překlad: Scott McCloud, Making Comics. New York: Harper and  
Collins, 2006, 1. kapitola

Annotated Translation: Scott McCloud, Making Comics. New York: Harper and  
Collins, 2006, 1st chapter

Vedoucí bakalářské práce

PhDr. Eva Kalivodová, Ph.D.

Praha, 2021

## **Poděkování**

Chtěla bych poděkovat vedoucí své bakalářské práce PhDr. Evě Kalivodové, PhD. za ochotu, vstřícnost a cenné rady při konzultování mé práce.

### **Zadání bakalářské práce:**

Zadaný text přeložte do češtiny a svůj překlad doprovodíte překladatelským komentářem v rozsahu min. 20 normostran. Komentář slouží k provedení překladatelské analýzy, která by měla předcházet překladu: v jejím rámci celkově charakterizujte výchozí text; uveďte, s jakým cílem a jakou funkcí byl napsán a jaké stylistické postupy autor/ka volí k dosažení svého záměru. Dále uvažujte o nové, české komunikační situaci překladu - tato situace, byť hypotetická, bude v komentáři představena. Vysvětlíte, zda a proč jsou funkce a cíl v této nové komunikační situaci, a v závislosti na nich styl, v textu vašeho překladu stejné či pozměněné. Dále popište, na jaké problémy jste v překladu narazil/a, a zdůvodněte použité překladatelské postupy a nezbytné posuny, které jste v překladu provedl/a na úrovni lexika, syntaxe a v rovině stylistické. Postupujte přitom od celkové koncepce svého překladu k dílčím řešením. Citovaná vlastní řešení, která budete uvádět jako důkazy vámi zvolených postupů, opatřete odkazy ke stránkám překladu i originálu. Komentář opatřete na závěr bibliografickým soupisem použitých primárních i sekundárních zdrojů, včetně internetových.

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného či stejného titulu.

V Praze dne 17. 5. 2021

podpis:



Barbora Kulakovská

## **Abstrakt**

Cílem první části této bakalářské práce je předložit překlad prvních dvou kapitol knihy *Making Comics* od komiksového tvůrce a teoretika Scotta McClouda. Jedná se o kapitolu úvodní a o kapitolu s názvem „Writing with Pictures“. Druhá část práce se věnuje analýze překladu, která zahrnuje analýzu výchozího textu, hlavní překladatelské problémy, popis metody překladu a překladatelských posunů.

## **Klíčová slova**

komiks, teorie komiksu, tvůrčí psaní, současný komiks, metody, forma, názornost, vizuální umění, umělecká příručka

## **Abstract**

The aim of the first part of this thesis is to present a translation of the first two chapters of the book *Making Comics*, written by a comics author and theorist Scott McCloud – the two chapters being the introduction and the chapter called “Writing with Pictures”. The second part of the thesis contains an analysis of the translation, which includes an analysis of the original text, the main problems for translation, a description of the translation method and translation shifts.

## **Key words**

comics, comics theory, creative writing, contemporary comics, methods, form, graphicness, visual arts, art tutorial

# Obsah

1. Úvod
2. Text překladu – Příloha 1
3. Překladatelská analýza textu
  - 3.1 Vnětextové faktory
    - 3.1.1 Autor a vysílatel
    - 3.1.2 Motiv komunikace, záměr vysílatele
    - 3.1.3 Adresát, médium, místo a čas
    - 3.1.4 Funkce textu a slohové postupy
  - 3.2 Vnitrotextové faktory
    - 3.2.1 Téma a obsah
    - 3.2.2 Presupozice
    - 3.2.3 Suprasegmentální a neverbální prvky
    - 3.2.4 Výstavba textu, kompozice
    - 3.2.5 Lexikum
    - 3.2.6 Syntax
4. Metoda překladu
5. Překladatelské problémy, jejich řešení a překladatelské posuny
  - 5.1 Vliv vizuální stránky komiksu na charakter textu
  - 5.2 Členění textu – komiksové bubliny a panely
  - 5.3 Typografické a vizuální úpravy
  - 5.4 Zachování koheze textu v komiksu
  - 5.5 Překlad názvu a klíčových termínů
  - 5.6 Rozmanitost rejstříků originálu
  - 5.7 Citoslovce
  - 5.8 Odlišný standard v používání interpunkce
  - 5.9 Ostatní problémy a posuny na lexikální a stylistické rovině

5.10 Ostatní problémy a posuny na syntaktické a gramatické rovině

5.11 Ostatní problémy a posuny na pragmatické rovině

6. Závěr

7. Bibliografie

Příloha 1: text překladu

Příloha 2: originální text

# 1. Úvod

Tato bakalářská práce obsahuje překlad úvodu a první kapitoly knihy *Making Comics* z angličtiny do češtiny. Za přeloženým textem následuje odborný komentář k překladu.

K rozhodnutí přeložit část knihy *Making Comics* mě přivedl můj vlastní aktivní i pasivní zájem o komiksové médium. Knihu jsem si poříдила z vlastního zájmu, abych se mohla co nejvíce zešíroka dozvědět o principech tvorby komiksu. Autorův způsob předávání informací mě ihned zaujal.

V komentáři k překladu jsem provedla analýzu originálu podle Nordové (s analýzou funkcí textu podle Jacobsona) a u komentáře překladatelských problémů a posunů jsem vycházela především z Levého a Knittlové. Kvůli atypickému charakteru textu – jedná o nebeletristický, populárně-naučný komiks – jsem se soustředila především na překladatelské problémy plynoucí z jeho komiksové formy.

Mým cílem bylo vytvořit funkčně ekvivalentní překlad textu a zachovat především jeho hodnotu jakožto návodu k tvorbě komiksu.

## 2. Text překladu – Příloha 1

Text překladu jsem se rozhodla uvést zvlášť v příloze, jelikož se nejedná o souvislý text, ale o 53 obrázkových stránek komiksu.

## 3. Překladatelská analýza textu

Tato část bakalářské práce obsahuje překladatelskou analýzu výchozího textu. Vycházím v ní z modelu podle Nordové s výjimkou analýzy jazykových funkcí, které rozebírám podle Jacobsona.

V této a následující části svá tvrzení podkládám příklady z textu originálu i překladu, přičemž citát z originálu označuji zkratkou O a citát z překladu zkratkou P, doplněné příslušnou stránkou. U citování z překladu uvádím čísla, které jsou totožné s čísly stránek originálu, jelikož jsem pouze nahradila text v bublinách originálu za text překladu. Jelikož autor používá pro vysvětlení určitých jevů v textu krátké ilustrační příběhy nebo scény (dále jen „ilustrační příběhy“), cituji promluvy postav v jejich rámci s uvozovkami. Zároveň autorovo dělení vět napříč bublinami pomocí pomlček nahrazuji podle uvážení, většinou čárkou.

## 3.1 Vnětextové faktory

### 3.1.1 Autor a vysílatel

Autorem knihy a zároveň vysílatelem textu je americký tvůrce komiksů Scott McCloud (\*1960), který se v komiksově kultuře stále aktivně pohybuje. McCloud vytvořil své vlastní beletristické komiksy (mezi něž patří i jeho neznámější grafický román *The Sculptor*), ovšem veřejnost ho může znát spíše jako teoretika komiksu. Zabývá se vzděláváním veřejnosti populárně-naučnou formou o problematice komiksového žánru, jako například právě v knize o tvorbě komiksu, *Making Comics*. Jeho aktivní angažovanost ve světě komiksu se odráží také ve faktu, že už léta pořádá úspěšné přednášky, semináře a workshopy na toto téma. Jak z jeho tvorby, tak i z jeho prezentace na internetu je evidentní přívětivost, pohotovost, vtip, inteligence, inovativnost a autentická, hluboká znalost dané problematiky. Rozmanitost a rozsáhlost autorova portfolia dohromady s chvalnými recenzemi jasně napoví, že je autor všeobecně uznávaným a vyhledávaným profesionálem.

Všechny tyto charakteristiky se projevují i v knize *Making Comics*. Tato kniha byla vydána v roce 2006 jako poslední část teoretické „trilogie“ o komiksu. Autor neplánoval napsat tři knihy s podobnými tématy, ale nyní tyto tři knihy fungují jako trilogie. Mezi daty vydání jednotlivých knih je také poměrně výrazný časový odstup – první z knih, *Understanding Comics*, byla vydána v roce 1993 a druhá, *Reinventing Comics*, následovala až v roce 2000.

### 3.1.2 Motiv komunikace, záměr vysílatele

Motiv komunikace se prolíná se záměrem vysílatele. Záměr, který vyplývá z jeho celoživotní práce, sám explicitně zmiňuje v úvodu knihy. Podle McClouda nebyla napsána žádná komprehenzivní studie o technikách používaných při tvorbě komiksu ani návod, jak je pochopit a poté s nimi účelně zacházet. Hlavní problém je podle něj ten, že mnoho témat ohledně teorie tvorby komiksu není ještě vůbec prozkoumaných. Všiml si, podle něj zásadní, díry na trhu. Motivem komunikace je tedy vytvoření populárně-naučného textu, který by obsahoval všechny základní potřebné informace o tvorbě komiksu. Má se jednat o text přístupný veřejnosti, úplným laikům v oblasti tvorby komiksu a zároveň přinášet užitečné a odborné informace. Text aspiruje na to, stát se opěrným bodem a jedním ze základních kamenů teoretické znalosti o komiksu. Díky názornosti výkladu je text přístupný, ale netrivializuje ani se nevyhýbá odborným aspektům tohoto tématu a zachází s tematikou komiksu jako s plnohodnotnou uměleckou formou hodnou seriózního výzkumu. Autor v této oblasti provedl

výzkum (vycházel hlavně z vlastních myšlenek a zkušeností), své poznatky analyticky zpracoval a přinesl teorii komiksu – podle ohlasu profesionálů v oboru – mnoho nových, užitečných myšlenek.

### 3.1.3 Adresát, médium, místo a čas

Kniha je poslední v pořadí v McCloudově neoficiální teoretické, populárně-naučné trilogii o komiksu. První z nich, *Understanding Comics* (1993), byla vydaná v českém překladu Richarda Podaného v roce 2008 pod názvem „Jak chápat komiks“ a získala autorovi pověst významného teoretika komiksu. Poznatky, s kterými v knize přišel, vešly do povědomí jak odborníků, tak amatérů, a to díky jeho erudovanému, ale zároveň jednoduše pochopitelnému a přístupnému výkladu. Této pověsti dostává i v jeho dalších dvou teoretických pracích. Ty zatím do češtiny přeložené nebyly.

*Understanding Comics* má adresáta výrazně méně specifického než *Making Comics*. Jak o knihách tvrdí sám autor, *Understanding Comics* je kniha určená komukoli, kdo chce komiks číst a více rozumět tomu, jak funguje. Kdežto u *Making Comics* už adresáta zužuje a směřuje knihu pouze na lidi, kteří se sami chtějí věnovat tvorbě komiksu, ať už profesionálně, či amatérsky.

Můžeme předpokládat, že čtenář této knihy má už nějaké základní znalosti o komiksu nebo potřebu se o něm dozvědět podrobnější informace. S velkou pravděpodobností se čtenář bude chtít něco naučit, nebo alespoň si výrazně rozšířit znalosti o tématu a je pravděpodobné, že bude alespoň minimálně umělecky založen. Zkrátka je tato kniha cílená na čtenáře, kteří mají o zpracovávané téma aktivní zájem.

*Making Comics* vydalo americké nakladatelství HarperCollins v roce 2006 v New Yorku. Je to druhé největší nakladatelství pro širokou veřejnost na celém světě. Kniha má širší dosah právě díky tomu, že byla vydána mainstreamovým a nikoliv specializovaným nakladatelstvím na komiksy nebo umění.

Text není definován kulturním kontextem do takové míry, aby byl vzdálený čtenáři z jakéhokoli kulturního pozadí. Americký kontext se v textu projevuje poměrně slabě oproti klasickým fiktivním komiksům. To je dáno především útvarem textu a slohovým postupem výkladu. Americká kultura se projevuje především v ilustračních příbězích, které autor používá pro přiblížení vysvětlovaných fenoménů. V nich se někdy setkáváme s tématy typickými pro americký komiks, jako jsou superhrdinové nebo akční přestřelky. Jinak se kulturní kontext projevuje spíše v celkovém tónu textu, především v expresivitě, tendenci k neformální komunikaci se čtenářem a kontaktovosti.

### 3.1.4 Funkce textu a slohové postupy

Jelikož je kniha umělecký manuál, který si klade za cíl čtenáře vzdělat a naučit ho, jak ovládat schopnost tvorby komiksových příběhů, nepřekvapí nás, že textu dominuje funkce referenční. V souladu s vzdělávacím charakterem textu je slohový postup, se kterým se v textu setkáme, primárně výkladový.

Dále se v textu silně projevuje funkce fatická. Ta je výrazná v celé knize od začátku do konce a objevuje se příznačně hned na začátku úvodní kapitoly – autor čtenáře ihned přímo osloví, a to pěti řečnickými otázkami. Činí tak za účelem navázání kontaktu.

*So, you want to make comics? Do you want to make the kind that readers remember? (O: 1)*

Autor vtahuje čtenáře do problematiky častým přímým odkazováním na čtenáře. Jedním ze způsobů je použití druhé osoby plurálu místo klasičtější první. – v některých výkladových pasážích používá autor „you“ místo pro výklad typičtějšího „we“.

*Suppose, for example, that **you** wanted to show a man walking... (O: 11)*

V textu se také za stejným účelem objevuje imperativ ve druhé osobě.

***Don't just rely** on stock generic features; a dress, a car, a smile... **Get ready** to get specific. (O: 27)*

Někdy navozuje autor spojení se čtenářem skrz – pro autora v tomto textu typickou – neformálnost vyjadřování a hovorový styl, čímž přispívá k vytvoření více osobní, familiární atmosféry.

*Looking at the table-cloth in the last panel? Didn't think so. (O: 34)*

Autor od čtenáře se nedistancuje, ale naopak se mu přibližuje. Toho přiblížení se projevuje v expresivní funkci textu, která se částečně prolíná právě s funkcí fatickou. Kombinace těchto dvou funkcí se objevuje už v úvodu knihy. Autor se chce jevit jako přístupný a jako ne příliš odlišný od čtenáře – staví se s ním na stejnou úroveň. Nesnaží se být anonymní nebo nezaujatý.

*So, you want to make comics? [...] Well, so do I. And that's why I created this book. Because if I can teach anyone else to make great comics, maybe I can teach myself as well. (O: 1)*

Autor přiznává, že jeho primární motivace pro napsání knihy je možná i více on sám a jeho zlepšení v tvorbě komiksů a až druhotně učení ostatních. On sám chce být svým vlastním studentem. Zahnuje sebe, své motivace a svůj osobní přístup a autorský styl. Nestaví se výhradně do pozice autority a snaží se vyvolat dojem, že se učí některým novým věcem se čtenářem zároveň. Fakt, že se autor částečně řadí ke čtenářům, se projevuje i v takových jednotlivostech, jako je referování na

potenciální publikum čtenářů této knihy jako tvůrců komiksů jako „our readers“ místo „your readers“.

Kombinace jazykových funkcí se projevuje i ve vizuální stránce. Autor pojal knihu tak, že je hlavní (a jedinou) postavou v komiksu a mluví ke čtenáři přímo ze svých osobních zkušeností, o svých postupech. Simuluje osobní konverzaci mezi ním a čtenářem, a to i používáním kolokvialismů a hovorového jazyka, často syntakticky nebo foneticky připomínajícím mluvenou řeč.

*Suppose, for example...* (O: 11)

*So, he unlocks the door and then a... I dunno...* (O: 11)

Další aspekt, ve kterém se projevuje zároveň funkce fatická a expresivní, je autorův humor. Tomu je dán prostor především v ilustračních příbězích.

*„Dude, this girl’s breast does not look right.“ „That’s supposed to be my dad!“* (O: 34)

V některých případech se autor sám zařazuje do fiktivních situací. Například když jeho persóna stojí na pódiu před fiktivním publikem a jeden z lidí v publiku šeptá někomu jinému.

*„He looks thinner in the books.“* (O: 2)

Jako je tomu v tomto případě, často se vizuální stránka spojí s textovou a dohromady vytvoří humorný efekt.

Expresivní funkce se v textu částečně prolíná i s funkcí estetickysdělnou. Celkový účel ilustračních příběhů v textu je ilustrativní, tudíž se v nich nepřímou projevuje funkce informativní. Blíže ilustrují principy, které autor vysvětluje, a napomáhají tak jejich porozumění. Avšak v jejich rámci se projevuje expresivní funkce. Tyto příběhy jsou fiktivní a autor se v nich může projevit jako komiksový tvůrce.

V neposlední řadě se v textu objevuje konativní funkce. Je v zájmu autora přesvědčit čtenáře o správnosti a podloženosti jeho poznatků. Toho dociluje používáním emocionálně expresivních frází a básnických prostředků, jako jsou hyperbola, metafora, přirovnání a další. Vysvětlení určitého principu zpravidla zakončí nějakým z těchto prostředků, aby zdůraznil, že považuje daný princip za důležitý a proč. Toto můžeme vidět i v sekci, kde se zabýval správným vyobrazením námětů v komiksu.

*You might be able to **draw like a Michelangelo**, but if it doesn’t communicate, **it’ll just die on the page**, while a cruder but more communicative style will **win fans by the hundreds of thousands**.*  
(O: 29)

## 3.2 Vnitrotextové faktory

### 3.2.1 Téma a obsah

Téma textu vyplývá z názvu publikace – *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Je jím tedy tvorba komiksu, konkrétně problematika vyprávění příběhů formou komiksu. V názvu autor zmiňuje i další specifické typy komiksových médií – japonský komiks manga a grafický román, což je termín, kterým se distancují delší a vážnější díla od běžného komiksu. Ten vznikl jako čistě zábavná literatura, což je pověst, kterou si s sebou nese dodnes. S touto pověstí autor nesouhlasí a aktivně se snaží o změnu obecného povědomí o komiksu jako o svébytné a seriózní umělecké formě. Možná i proto zmiňuje grafický román už v samotném názvu. Tento autorův postoj je relevantní k tématu knihy. Text provádí čtenáře tvorbou komiksu a poskytuje mu nástroje k vytvoření vlastního, kvalitně zpracovaného příběhu. Autor věří ve velký – a do značné míry neprozkoumaný, nevyužitý či nedoceněný – potenciál tohoto uměleckého média. Usuzuje, že mu nebylo věnováno takové pozornosti, jakou by si zasloužil, a proto sepsal všechny své znalosti o jeho tvorbě v podobě této knihy.

### 3.2.2 Presupozice

I přestože je kniha cílená na čtenáře s aktivním zájmem o tvorbu komiksu, neočekává se od čtenáře žádná výrazná znalost tématu, ale spíše zájem o něj, jelikož autor poskytuje, sice stravitelné, ale stále poměrně vyčerpávající informace. Všechny termíny, které potřebuje k vysvětlení rozebíraných konceptů, sám vysvětluje či ilustruje. Podrobněji se termínům a autorově zacházení s nimi věnuji v následující sekci.

Jelikož je text částečně definován kulturním kontextem místa svého vzniku, byla při překladu občas potřeba jeho explikace nebo vhodná substitute. V knize se vyskytuje pouze několik dílčích odkazů na popkulturu, která bude americkému čtenáři známá a českému nikoliv, tyto příklady však nehrají roli v porozumění jádra sdělení – jejich účel je pouze ilustrativní.

Adresát originálu se od adresáta překladu zásadně neliší. Kulturní kontext nehraje v záměru díla žádnou zásadní roli. Téma knihy jsou obecné principy tvorby komiksu – je cílená na publikum z jakéhokoli kulturního pozadí, pokud je seznámeno alespoň s konceptem komiksového média jako takového.

### 3.2.3 Suprasegmentální a neverbální prvky

Vliv komiksové formy textu se projevuje v mnoha rovinách. V textu hrají velmi významnou roli suprasegmentální a neverbální prvky, které jsou rozmanitější než v jiných psaných projevech. Hlavním důvodem je od slov neoddelitelný vizuální rozměr textu. Komiks se skládá z obrazové a slovní roviny. Tyto dvě roviny jsou vzájemně neoddelitelné – například na rozdíl od ilustrací beletristického textu, které jen doplňují na nich nezávislý psaný projev – a jsou vzájemně úzce provázané. Formou se kniha neliší od běžného komiksu. Samotný text se vyskytuje v sekvencích obrázků. Text je tak vizuálně rozdělen mezi panely a dále jednotlivé bubliny. Jeden úsek textu odpovídá jednomu panelu a jedné nebo více bublinám.

Z toho vyplývá specifikum těchto prvků v textu, kterým je vysoká míra jejich vlivu na charakter textu. Suprasegmentální a neverbální prvky nejsou pouhým doprovodným faktorem, ale přímo text ovlivňují. Významovou složku totiž nenesou pouze samotná slova, ale i vizuální doprovod, a to rozličnými způsoby. Někdy jsou slova na vizuální stránce zcela závislá, protože na ní přímo odkazují.

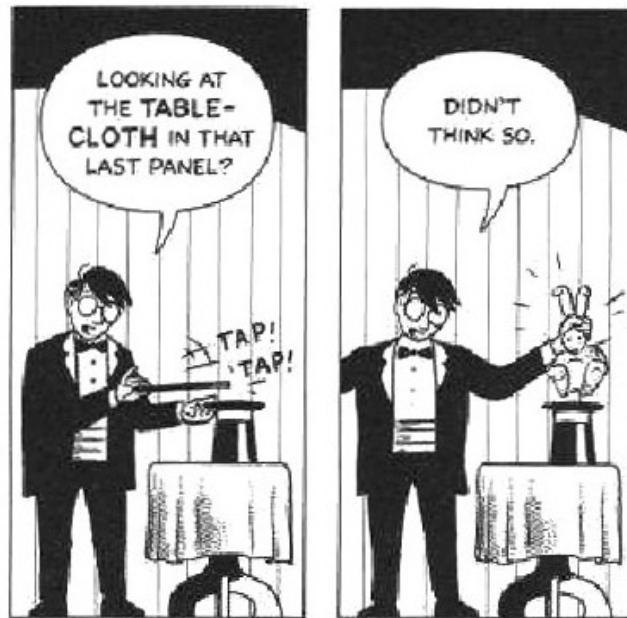
*Even with rough sketches like **these**, a casual reader should now be able to „read” the action clearly.* (O: 12)



(O: 12)

Někdy tvoří významovou složku dohromady.

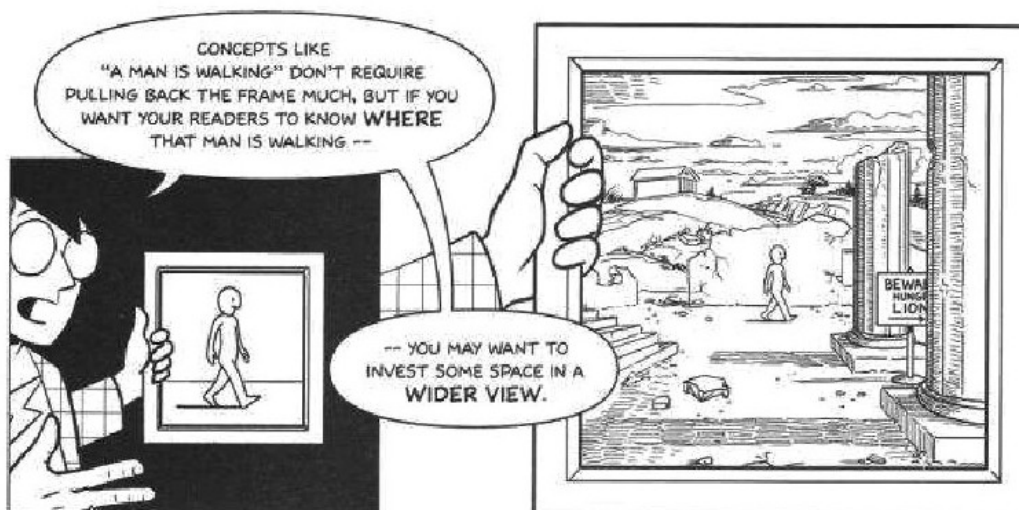
*Looking at the table cloth in that last panel? Didn't think so.* (O: 34)



(O: 34)

V jiných případech nejsou slova na obraze závislá, ale obraz pomůže slovům specifikovat význam nebo docílit větší názornosti. Tím se slovům v mnoha případech odlehčuje – s pomocí obrázků není potřeba, aby byl slovní popis tak detailní.

*Concepts like „a man is walking” don’t require pulling back the frame much, but if you want your readers to know where that man is walking, you may want to invest some space in a wider view. (O: 22)*



(O: 22)

Názorná ilustrace nahradí potřebu zmínit slovně další detaily o tom, proč přesně by byl širší záběr výhodnější. Obrázek v tomto případě specifikuje předávanou informaci.

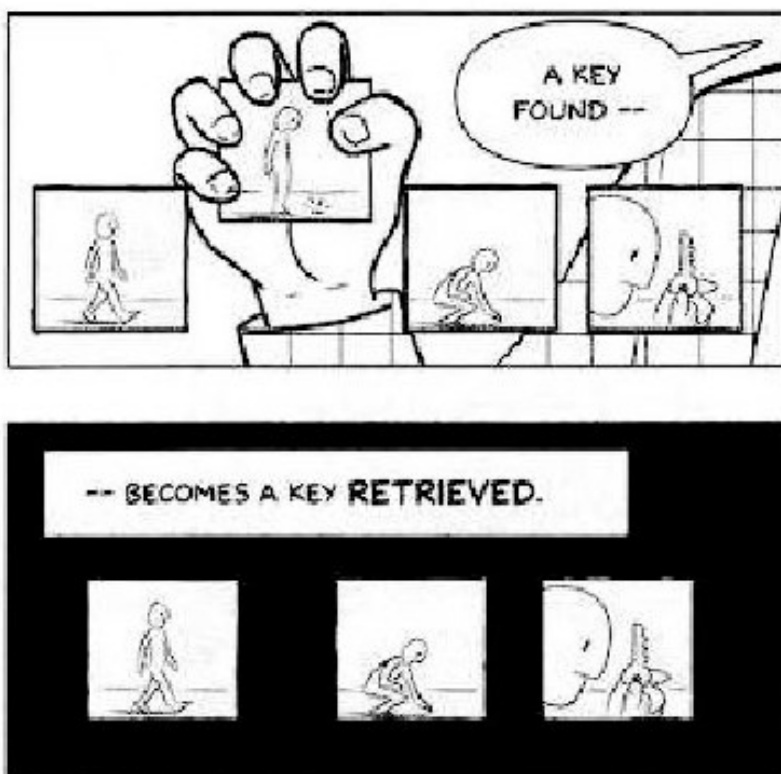
Dalším významným prvkem ovlivňujícím charakter textu jsou, pro komiks typické, textové bubliny. Většina textu v analyzovaném výňatku je rozčleněna do nich, anebo alespoň do jednotlivých komiksových panelů. V obou případech to má na text stejný efekt – prostorově dělí text na kusy, většinou poměrně krátké. Jelikož se jedná se o komiks značně atypický – nebeletristický – nese to s sebou určité komplikace. Komiksová forma je uzpůsobená pro žánr fiktivní literatury. Komiksové bubliny velikostně pojmu spíše kratší výroky, většinou dialog postav. Kdybychom k tomuto komiksu přistupovali tímto způsobem, řekli bychom, že má jednu hlavní postavu (samotného autora), která vede monolog od začátku do konce knihy. Text má populárně-naučný charakter a autorův monolog se rovná výkladu, a proto jsou větné celky v mnoha případech delší, než by byly větné celky simulující spontánní mluvený projev. Nejsou tak často svou délkou vyhovující rozměrům jedné komiksové bubliny.



(O: 19)

V některých případech autor použil větší bubliny, aby do nich celou větu vměstnal, ale tuto strategii nelze využít pokaždé. Obrázkový doprovod slov není náhodný – kooperuje se slovy účelně. V textu se vyskytují momenty, kdy je jedním konkrétním obrázkem doprovázená jediná fráze.

*A found key becomes a key retrieved.* (O: 13)

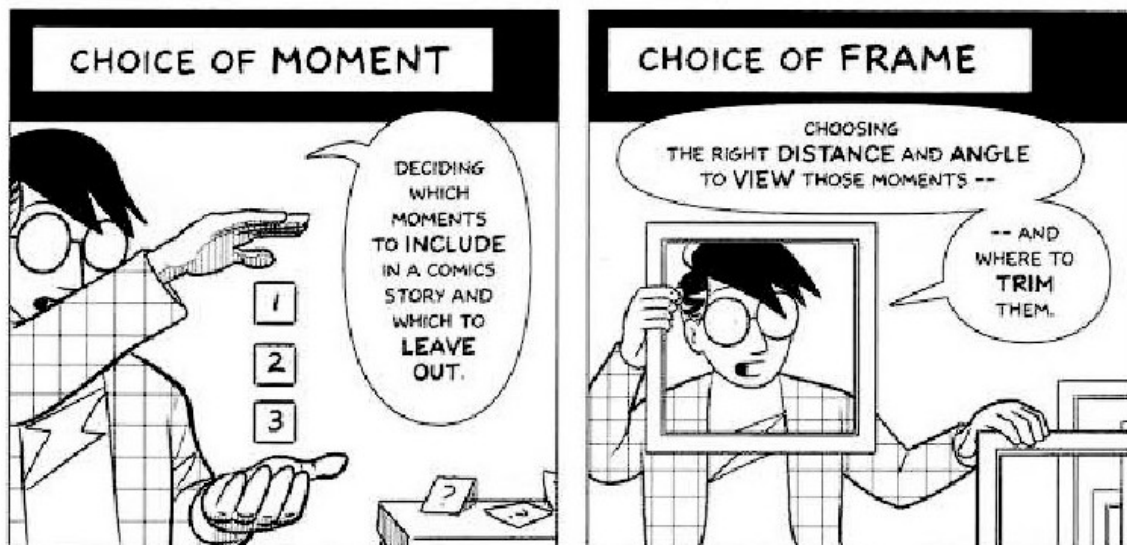


Z těchto důvodů se autor musel rozhodnout, jak typograficky vyřešit častý výskyt vět, které vyžadují více prostoru než jednu bublinu. Tento problém vyřešil tak, že hranice mezi částmi vět, rozdělených do více bublin, označil pomlčkou (napsaným tím méně tradičním způsobem jako dvěma spojovníky, zřejmě kvůli specifikům zvoleného fontu), a to jak na konci jedné části věty, tak na začátku následující části. Tímto navýšil vizuální kohezi textu.

### 3.2.4 Výstavba textu, kompozice

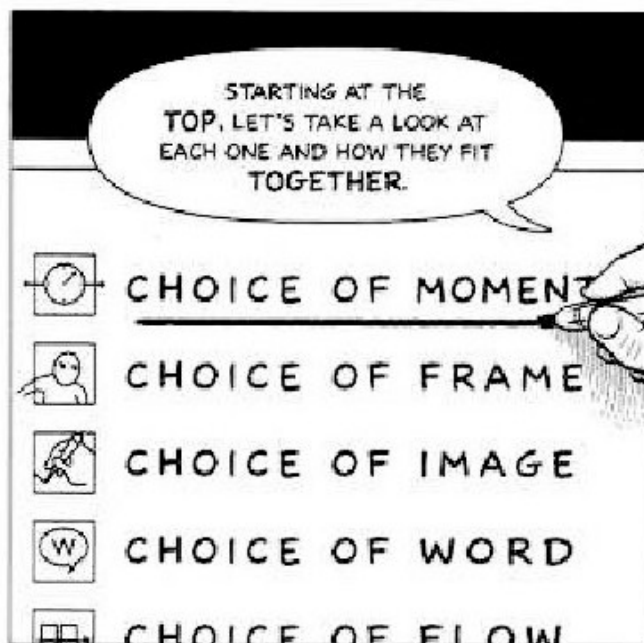
Kompozice textu je téměř zcela podřízená jeho komiksově formě. Text nemůže být dělen na obvyklé logické celky – odstavce – ale pouze na větné úseky podle na sebe navazujících panelů. To způsobuje pragmatická omezení při tematické koherenci textu. Z hlediska orientace v textu autor

toto omezení kompenzuje názorným uvedením jednotlivých témat a podtémat. Na prvních několika stránkách první kapitoly, která se zabývá principy jasnosti vyprávění v komiksu, ihned uvádí dva hlavní cíle, které by měl tvůrce komiksu mít a v přímé návaznosti jmenuje pět způsobů, jak jich docílit: vizuálně názorně a (typograficky) zvýrazněně. Připojuje k nim jednoduchou definici.



(O: 10)

Přechody mezi jednotlivými tématy zároveň explicitně komentuje.



(O: 11)

Nadále každé z pěti témat rozebírá jedno po druhém, přičemž jednotlivé faktory, které – pokud je to možné – v jejich rámci také dělí do podkategorií. Tyto podkategorie vyjmenuje, doplní je krátkou definicí a následně je rozebere stejným způsobem, jako například u různých typů přechodů mezi panely.



(O: 15)

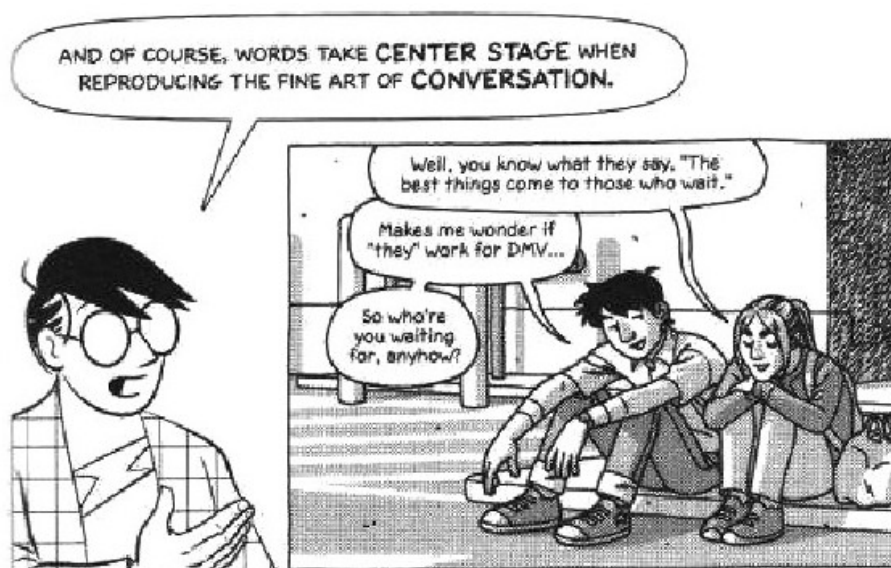
Autor využívá možností vizuálního doprovodu ve svůj prospěch a úspěšně kompenzuje kompoziční dělení běžného textu. Díky vizuální názornosti také zlepšuje orientaci v textu.

Plynulé návaznosti a lehké čitelnosti napomáhá i autorovo využití formy monologu v bublinách. V komiksově formě je těžší typický psaný projev následovat těžší – nebyla pro tento účel vytvořena. Toho autor využil, a tak komiksovou segmentaci a určitou nespojitost vyřešil imitací mluveného projevu, na který je komiksová forma vytvořena. Částečně adaptoval ty charakteristiky, které u mluveného projevu usnadňují posluchači orientaci v textu. Například opakování a používání kratších vět. Zároveň přispívá větší kohezi textu explicitním propojováním myšlenek a častým používáním spojovacích výrazů. V následujícím příkladě zvýrazňuji opakování tučně a spojovací výrazy podtržením.

*Whatever your **choice of moment**, though, clarity means letting these techniques operate quietly in the background and letting the content of the work speak for itself. Of course, **choosing the right moment** is only the beginning. Once you've picked **the right moments** for the job, you'll need to show your readers where that moment's focus lies. And that's when picking the right view can be crucial.* (O: 18)

Autor balancuje kondenzovanější části, kde text vykazuje charakteristiky výhradně psaného projevu s částmi, které jsou kratší, svižnější, hovorovější a uvolněnější, které částečně připomínají projev mluvený. V obou případech využívá (výše zmíněných) prostředků, za účelem větší významové propojenosti textu a lepší orientaci v něm.

Je třeba uvést, že mimo monolog autorovy osoby se v textu objevují ještě ilustrační, fiktivní příběhy, které doplňují autorův výklad. Na nich jsou názorně ilustrovány všechny klíčové principy, které autor vysvětluje.

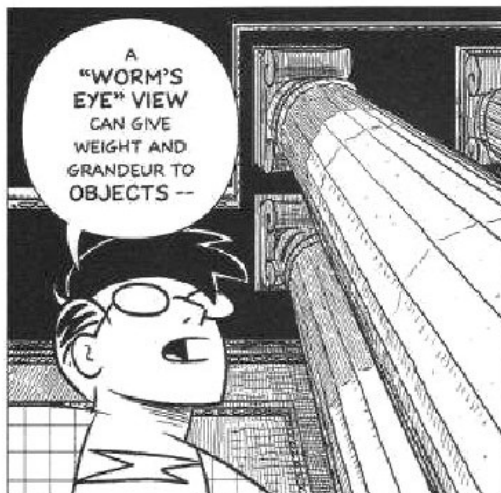


(O: 31)

### 3.2.5 Lexikum

Pro text jsou typické komiksově termíny – *panel, action, characters, establishing shot, viewing angles, left-to-right forward flow, reading direction, comic strip, graphic novel, captions, word balloons*. Kromě termínů se v textu vyskytuje značné množství slov a frází, které s psaním příběhů a kresbou nějakým způsobem konotují – *rendering, convincing, persuade your audience, storytelling, impression, distance, suspense, motion, expression, meaning, creative process*. Časté jsou i termíny vztahující se k psaní příběhů obecně – *plot, pacing, narrative, forth wall* – i ty vztahující se k vizuálnímu umění obecně – *composition, gesture, cropping, balance, tilt*. V krátké sekci o webových komiksech se objevuje slovní zásoba spojená s počítači a internetem – *scroll, arrow key*. Text si propůjčuje i termíny vztahující se k filmovému odvětví, především kamerovému

záběru – *frame, shot, middle shot, close-up, scene*. Většinu termínů autor řádně vysvětluje, anebo alespoň názorně ilustruje, jako v případě ne příliš známého termínu „*worm's eye*” view.



(O: 21)

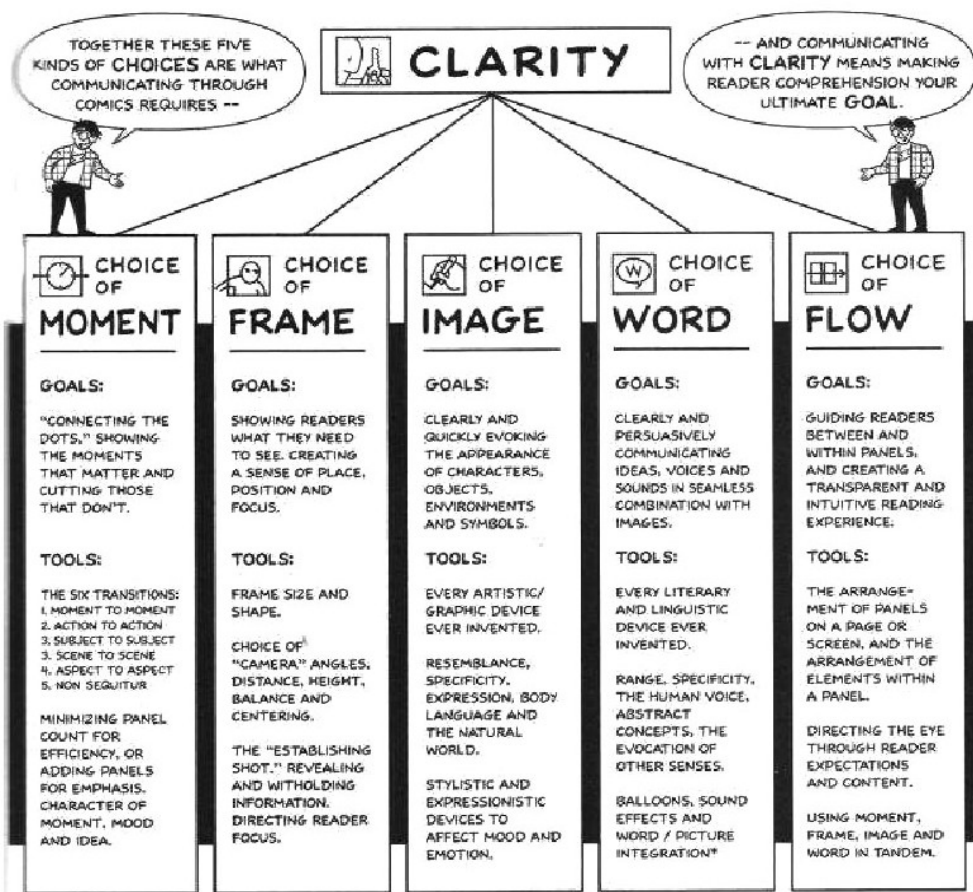
V některých případech autor termín vysvětluje a ilustruje zároveň. Často také používá dříve vysvětlené termíny pro definici termínů nových. Příklad obojího v knize vidíme u termínu *establishing shot* (O: 22).



(O: 22)

Na konci kapitoly autor detailně komentuje tvorbu vzorového příběhu a používá většinu termínů, které dříve v textu uvedl a vysvětlil.

Specifikem autorova výkladu je také vytváření jeho vlastních termínů. Tento fakt vyplývá z toho, že v této knize autor zkoumá téma komiksu z nového, dosud dostatečně neprobádaného úhlu pohledu. Pro své vlastní účely vytváří neologismy. Příkladem je pět základních kategorií z první kapitoly, se kterými autor přišel, aby názorně ukázal, v čem podle něj spočívá tvorba jasného komiksu, a které dohromady tvoří téma celé kapitoly. Některé z nich nejsou příliš abstraktní a inovativní – *choice of image*, *choice of word* – a některé by se daly považovat za autorem vytvořené termíny – *choice of moment*, *choice of flow*. I samotný termín *clarity*, který se vyskytuje v názvu první kapitoly, který zastřešuje téma celé kapitoly, je autorův vlastní termín. Vysvětlení všech těchto termínů, které zmíní hned na začátku, věnuje celou kapitolu.



(O: 37)

I ve volbě lexika se odráží fakt, že autor střídá odbornější a hovorovější styl. Mimo komiksově termíny, které vyplývají z tématu textu, se zde objevují slova od vyšších po nižší rejstříky, po slova

hraničící s vulgarismy. Ty se tedy objevují pouze v ilustračních příbězích – „*Shut up!*“ (O: 27). Ale hlavní výklad má široký rozsah z hlediska rejstříku. Vyšší rejstřík připomíná odborný styl – *it echoes a broader philosophical divide in comics culture* (O: 52), *to highlight change requires* (O: 50), *sole purpose* (O: 14), *to advance a story* (O: 17), *upon* (O: 5). V pasážích připomínající mluvený projev se projevuje kontaktovost a hovorovost – *you get the idea, make sure*. Jak jsem nastínila v předchozím oddílu, hojně použití spojovacích výrazů se pojí právě s charakterem textu částečně imitujícím mluvený projev, mnoho spojovacích výrazů a pragmatické prostředky koheze právě tento projev připomínají: *and finally; now; for now, though; no matter what; let's*. Napodobování neformálního, spontánního mluveného projevu, se projevuje i v napodobení mluvené výslovnosti ve frázích jako *I dunno, thing is* (O: 48).

***Looking at the table-cloth in that last panel? Didn't think so.*** (O: 34)

Hovorový styl umožňuje větší volnost ve volbě neformálního lexika jako *info, readable chunks, confusing mess, telling it straight. there's much more to*. S tím se pojí vliv autorova amerického původu. Odráží se zde kulturní zvyklosti v komunikaci – obecná americká tendence k neformální, přátelské mluvě. Lexikum vykazuje známky idiomatickosti a obraznosti – *when it counts, gather steam, ramp up, bitter pill to swallow, get down to some nuts and bolts, plenty of, that sort of thing*. Autorova volba slov je někdy poměrně expresivní: *hapless doofus. scruffy guy*. Autor se tím snaží udělat text zábavnější a barvitější.

### 3.2.6 Syntax

Stejně jako lexikum, i syntaktická stránka textu je ovlivněna zejména výše zmíněným „hybridním“ projevem. Pro mluvený projev jsou typičtější kratší věty než pro projev psaný. V textu je relativně velký poměr kratších vět. Patří mezi ně, kromě jednoduchých vět oznamovacích, věty zvolací, a to především v ilustrativních příbězích („*Here it comes!*“ [O: 25]), a jednočlenné věty neslovesné (*Nothing fancy, just a sketch.* [O:11]; *An undercover cop. A mysterious woman.* [O: 39]). Typickým příkladem použití jednočlenné věty neslovesné jsou stručné definice termínů (*A single action portrayed in a series of moments.* [O: 15]).



(O: 15)

Krátké věty v imperativu se vyskytují jak ve vlastním výkladu (*Now look.* [O: 24]), tak v ilustrativních příbězích („*Shut up!*“ [O: 27]). Většina promluv v ilustračních příbězích jsou krátké věty, jelikož jde o beletristický útvar a spontánní přímou řeč („*I love you!! Marry me!!*“ [O: 38]).

Z hlediska druhu vět jednoznačně převládá indikativ. Imperativ se vyskytuje také ve větách, kde má konativní funkci (*let's improvise a simple story* [O: 39]). Mimo imperativ a věty zvolací se ale objevují i věty tázací, zejména řečnické otázky (*If I asked you to draw a clock, a water bottle or a shoe in just a few lines, how specific could you get?* [O: 1]).

V textu prakticky nevyskytují velmi dlouhá souvětí. Výjimku tvoří souvětí, která se vyskytují zejména na konci kapitoly, kde autor komprehenzivně shrnuje hlavní myšlenky celé kapitoly.

*It echoes a broader philosophical divide in comics culture – between the joy of telling stories with a strong personal flair, making old stories seem new, taking readers on a thrilling ride and celebrating virtuosity of technique – and the belief that the stories most worth telling can be told without any bells and whistles; that the characters and events in a story will be reason enough to keep reading, if the presentation is clear and effective.* (O: 52)

Kvůli šetření místa autor používá kondenzované, výrazně nominální souvětí hlavně tam, kde je nový koncept vysvětlen poprvé, aby ho popsal výstižně a zahrnul všechno podstatné. V těchto výrazně výkladových částech textu najdeme jako prostředky kondenzace jako participium přítomné (*Subject to subject transitions are equally efficient at moving the story forward **while changing** angles to direct reader attention as needed* [O: 16]), gerundium (*Whatever your choice of moment, though, clarity means **letting** these techniques operate quietly in the background **and letting** the content of the work speak for itself.* [O: 18]), infinitiv v pozici postmodifikace (*The easiest way **to avoid** panel-to-panel confusion is to just keep it simple.* [O: 33]) a infinitiv v pozici příslovečného určení (*In comics, you can do a lot of that „cutting“ beforehand **to insure** that the flow of images readers see are exactly the ones you want them to see.* [O: 35]).

## 4. Metoda překladu

Mým záměrem bylo vytvořit funkčně ekvivalentní překlad výchozího textu. Snažila jsem se co nejvíce zachovat všechny jeho jazykové funkce, ale především jsem se soustředila na ty dvě nejvýraznější – informativní a fatickou. V ilustrativních příbězích jsem se často dopustila volného překladu v souladu s jejich funkcí, která se neváže k významu sdělení, ale k jejich expresivitě a přirozenému vyznění. Při hodnocení překladatelských posunů jsem vycházela především z Levého a Knittlové, při hodnocení gramatické stránky překladu z Duškové.

## 5. Překladatelské problémy, jejich řešení a překladatelské posuny

Většina nejprominentnějších překladatelských problémů, na které jsem při překladu narazila, pramenila z faktoru definující charakter celého textu – jeho komiksové formy. Pokud z ní problémy přímo nevyplývaly, byly jí často alespoň více či méně ovlivněny. Proto značnou část analýzy překladatelských problémů věnuji právě těm problémům, které zde byly příznačné pro komiks. Při mé snaze dodat překladu jednotný stylistický ráz došlo k řadě překladatelských posunů, a to především v rovině syntaktické, gramatické, lexikální a samozřejmě stylistické.

Je také vhodné poznamenat, že mimo další vlivy na tyto posuny, hráli v jejich charakteru významnou roli specifika komiksové formy – jako například rozčlenění textu do bublin – a mají na text natolik široký vliv, že také ovlivnily charakter překladatelských posunů ve všech výše zmíněných rovinách. K některým posunům v těchto rovinách někdy docházelo ale také z jiných důvodů, jako jsou například rozdíly mezi angličtinou a češtinou. Podkapitoly v této sekci jsem se tedy rozhodla – především kvůli netradiční formě originálu – vytvořit na základě kategorizace z hlediska typologie překladatelských problémů.

### 5.1 Vliv vizuální stránky komiksu na charakter textu

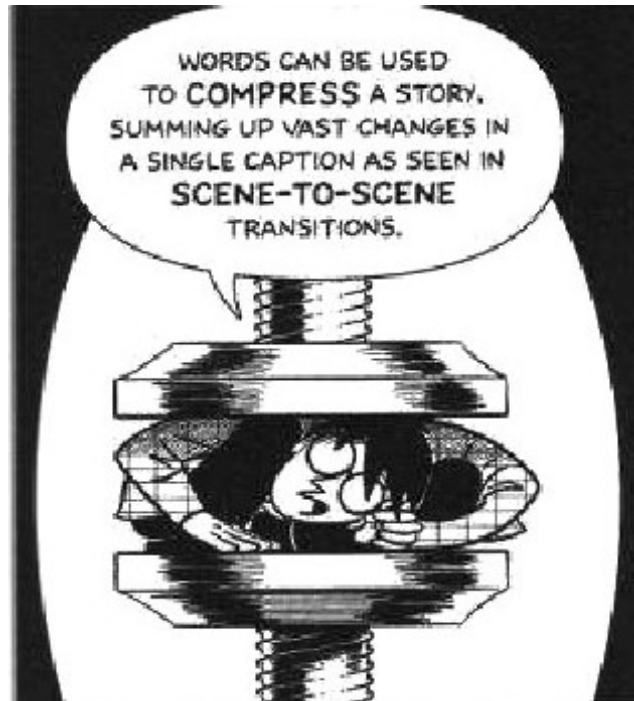
Bylo zapotřebí vzít v úvahu, do jaké míry nesou významovou složku slova a do jaké míry jejich vizuální doprovod. Volba slov či frází z určitého paradigmatu byla v některých případech kvůli korespondenci s vizuální stránkou zúžena na jediné odpovídající slovo či frázi.

*...all those other sensations are left on the **cutting room floor**. (O: 35)*



(P: 35)

*Díky slovům můžeme délku příběhu trochu stlačit.* (P: 31)



(O: 31)

Volný překlad metafory s bouřkou nedovoluje ani obrázek bouřkových mraků v následujícím panelu. Metaforu jsem zachovala jen částečně tím, že jsem použila sloveso *udeřit*, které konotuje ve frázi „udeřit jako hrom“.

*make every moment of a story hit like a thunderstorm* (O: 50)

může *udeřit* svými nejsilnějšími momenty (P: 50)



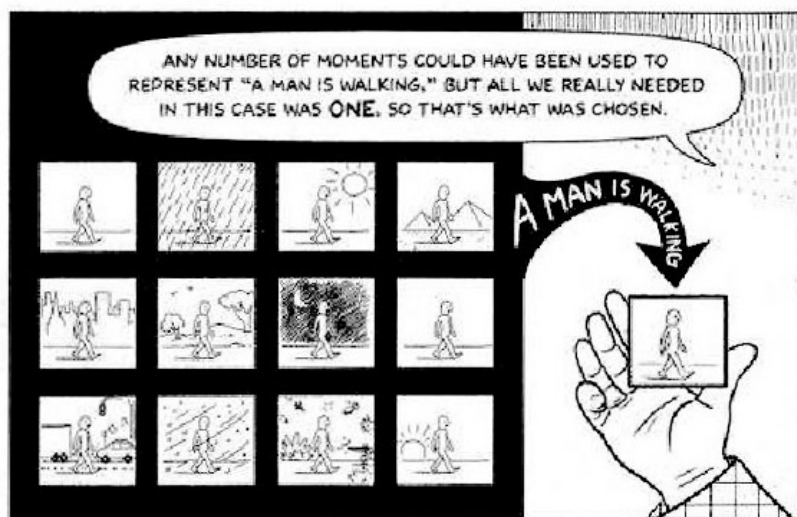
(O: 50)

Podobný případ nastal u obrázku se šrouby a maticemi, kde autor použil metaforický idiom *get down to some nuts and bolts* (O: 36). Frázi jsem v češtině vyřešila slovesem *rozebereme* (P: 36), které konotuje ve frázích jako *rozebrat na kousky*.



(P: 36)

Tento specifický problém s vizuální metaforou se v textu nevyskytoval příliš často, ale v procesu překladu obecně bylo zapotřebí brát faktor korespondence textu s vizuálním doprovodem v úvahu neustále. Nejvýraznější způsob, jakým vizuální doprovod ovlivnil charakter překladu, byl, že v mnoha případech samy obrázky nesly část významové složky sdělení. Často tudíž nebylo zapotřebí používat prostředky jako explikace, explicitace apod., nebo se jiným způsobem snažit přesně vystihnout zamýšlený význam. V některých případech jsem se v překladu rozhodla pro generalizaci nebo určitou významovou složku úplně vynechat, pokud jsem vyhodnotila, že ji příslušný obrázek nese dostatečně sám. V následujícím příkladě jsem nepřekládala jak *so that's what was chosen*, tak *a man is walking* v černé šipce – v tomto případě i kvůli tomu, že jsem usoudila, že se nenabízí žádný překladový ekvivalent, který by zněl přirozeně mimo větný kontext.



(O: 12)



(P: 12)

Při překladu fráze popisující specifický, velmi zjednodušený styl kresby postav – *stick figure* (O: 27) – na *minimalistický styl* (P: 27) jsem se dopustila generalizace. Díky doprovodné ilustraci od tvůrce s tímto stylem kresby se ale specifický význam zcela neztratil.

Kooperace s vizuální stránkou originálu pomohlo při vysvětlování komiksově nebo filmařské terminologie. Ve všech případech jsem se je snažila přeložit jejich oficiálním českým ekvivalentem. A to i když se jednalo o méně známé termíny (například *žabí perspektiva* jako opak lépe známé ptačí perspektivy), protože jejich pochopení napomohla doprovodná názorná ilustrace.



(P: 21)

Částečnou výjimkou byly filmařské termíny týkající se vzdálenosti (pomyslné) kamery. Někde jsem použila oba výrazy, abych zajistila, že bude čtenáři jasné, co výraz znamená: *v záběru ze střední vzdálenosti (polocelku)* (P: 40), *v záběru z dálky (celku)* (P: 46). Podle Knittlové jsem použila prostředek explikace.

## 5.2 Členění textu – komiksově bubliny a panely

Omezení, které s sebou neslo členění textu do komiksových bublin, způsobilo při překladu hned několik problémů. Jedním z nich bylo prostorové omezení. To se spojilo také s výraznou nominálností textu, která plyne z obecné tendence anglického jazyka, ale která byla ještě navýšena potřebou udělat věty co nejkratší, především v pasážích, které měly silný charakter výkladu.

Prostorové omezení textu v bublinách vytváří potřebu kondenzace textu prostřednictvím nominálnosti.

Gerundium v následujícím příkladě syntakticky kondenzuje souvětí.

*Whatever your choice of moment, though, clarity **means letting** these techniques operate quietly in the background **and letting** the content of the work speak for itself. (O: 18)*

V češtině jsem větnou větný celek rozdělila na dvě souvětí a redistribuci na úrovni větných členů, spolu s intelektualizací podle Levého, když jsem začala druhé souvětí slovy *v popředí*. I přesto v tomto případě překlad nenabyl výrazně větší délky než originál.

*At' vybereme jakýkoli moment, při jasném vyprávění budou tyto techniky pracovat nepozorovaně, v pozadí. V popředí zůstává vlastní obsah, který musí mluvit sám za sebe. (P: 18)*

Ke kondenzaci textu má angličtina, kromě nominálnosti, více prostředků než čeština. Mezi ně patří slovnědruhovú nespecifičnost angličtiny a větší „neurčitost“ u sloves díky absenci sufixů. V následujícím příkladu jsou slovesa použita v doprovodu jakýchsi ikon činností a charakter anglického slovesa dovoluje (bez větného kontextu) jednotlivé akce popsat neutrálně – bez nutné specifikace některé z finitních nebo nefinitních formem. V překladu do češtiny jsem některá slovesa převedla na infinitivy a zbytek na podstatné jméno (*chůze*) a citoslovce (*stop*).



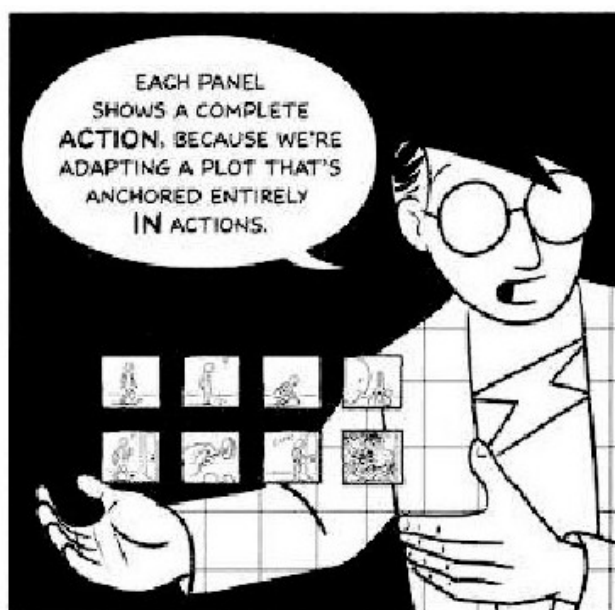
(O: 20)



(P: 20)

### 5.3 Typografické a vizuální úpravy

V textu autor využívá typografické úpravy, které jsou standardní pro komiksový formát. Tím hlavním je velmi časté zvýrazňování určitých slov tučným fontem nebo větší velikostí písma. Autor takto zvýrazňuje podstatná slova ve skoro každé bublině.

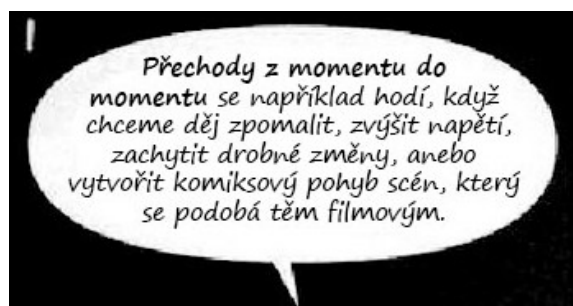


(O: 14)

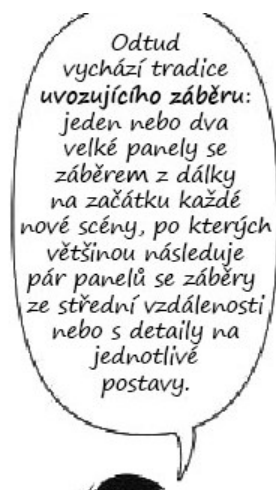
Zvýrazňováním slov se částečně možná napodobuje mluvená intonace nebo rytmus a větný přízvuk, ale to by byla už spíše spekulace o obecných standardech anglicky psaných komiksů. Ať je důvod pro tento typ úpravy jakýkoli, usoudila jsem, že v českém textu by působil nepatřičně. Větný přízvuk není zdaleka tak výrazný a nefunguje stejným způsobem v češtině jako v angličtině. Především je ale toto zvýrazňování typické pro anglicky psaný komiks, a ne pro český. Po vzoru českého překladu starší McCloudovy knížky *Understanding Comics* i na základě svého vlastního uvážení jsem se v těchto případech rozhodla vybraná slova nezvýrazňovat.

V některých případech bylo zvýraznění slov motivované jinak. Musela jsem zvážit, kde leží hranice mezi zvýrazněním pro lepší orientaci v textu originálu na úrovni jednotlivých vět, která by byla v češtině nevhodná, a naopak kdy se jedná o zvýraznění významného termínu, což napomáhá orientaci v klíčových tématech textu jako celku.

Typy úprav, kde je zvýrazněný název klíčového tématu nebo klíčový termín, jsem ponechala. Zde zvýraznění slouží k lepší orientaci v textu z hlediska tématického.



(P: 16)



(P: 22)

Vzala jsem v potaz vizuální aspekt, takže v některých ojedinělých případech – například u ilustračních příběhů – jsem zachovala zvýraznění textu kvůli zachování estetického faktoru. Někdy se dokonce oba důvody pro zvýraznění vyskytly naráz.



(P: 46)

V neposlední řadě jsem se při překladu musela vypořádat s vizuálními aspektem slov – volba fontu, která by byla vhodná pro komiks, slova psaná jinými fonty či ručně, tvarově zohýbaná slova (především citoslovce). Někde jsem kvůli zachování estetické hodnoty určitá slova napsala ručně – například název knihy (P: 7) nebo ručně psanou větu u příkladové ilustrace od jiného tvůrce, než je autor.

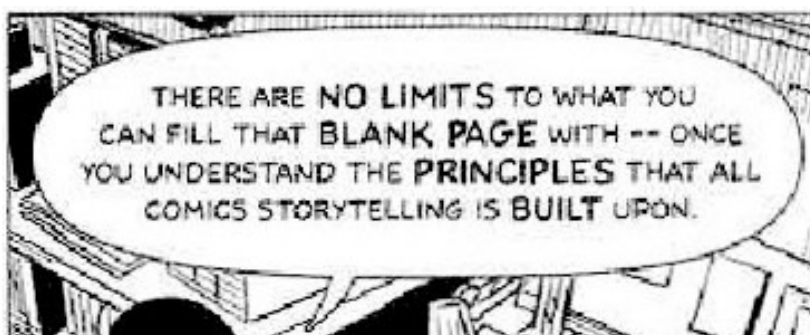


(P: 29)

Například u citoslovcí jsem se ale spokojila pouze se zvýrazněním pomocí tučného fontu a velikosti písma.

## 5.4 Zachování koheze textu v komiksu

Další oblast, ve které jsem s textem musela zacházet s přihlédnutím ke komiksové formě, byla koheze textu. Částečně jsem zachovala způsoby, jakým jich docílil sám autor, a částečně jsem některé přidala, pokud jsem usoudila, že je to vhodné. Nezachovala jsem tedy typografické zvýrazňování podstatných slov v textu (až na již zmíněné výjimky), což jsem také musela kompenzovat.



(O: 5)

Opakování slov, kterému by bylo za jiných okolností na místě se v češtině vyhnout, v některých částech textu přispívalo jeho kohezi. Bylo třeba vyhodnotit, které opakování mělo tuto funkci a které bylo bezúčelné. Autor například často používá frázi *make sure*, kterou jsem se snažila ve většině případů nepřekládat doslovně, jako *ujistěte se*.

*Just make sure your layout is serving your story instead of the other way around.* (O: 33)

*Jenom se ujistěte, že to rozložení, které zvolíte, bude vašemu příběhu složít, a ne škodit.* (P: 33)

*Just make sure that the changes in your artwork aren't distracting readers...* (O: 20)

*Dejte si ale pozor, aby všechny takové změny měly účel a neodváděly čtenářovu pozornost...* (P: 20)

Nutné bylo naopak neměnit překlad klíčových termínů kvůli tematickému ukotvení kapitoly. Termín *clarity* tematicky zastřešuje celou první kapitolu knihy, a proto bylo podstatné udělat jeho překlad konzistentní. Přeložila jsem ho jako *jasnost* a většinou jsem tento překlad zachovala doslovně (zejména pokud je obzvláště klíčové rozeznat, že autor používá tento specifický termín), nebo jsem kvůli plynulejší syntaxi použila explikaci a použila jiné varianty, zejména *jasné*

vyprávění, nebo i s kombinací s explicitací – *to všechno se řídí především principy jednoznačnosti a jasného vyprávění* (P: 45).

Zároveň jsem se na základě vlastního úsudku rozhodla v některých případech propojenost textu oproti originálu navýšit. V některých případech jsem opakovala slova, která v originále zopakovaná nebyla.

*[O]nce you understand all the **principles** that all comics storytelling is built upon. In short: there are no **rules**. And here **they** are.* (O: 5-6)

*Pokud rozumíte základním **principům**, na kterých vyprávění příběhů stojí, můžete si dělat, co chcete. Zkrátka, žádná **pravidla** neexistují. Tak se na **ty principy** podíváme.* (P: 5-6)

Zde jsem se chtěla vyhnout možnému zmatení v tom, na co zájmeno *they* odkazuje – jestli na *principles* nebo *rules*.

Jako další prostředek koheze jsem použila anaforické odkazování pomocí osobních zájmen. V tomto případě jsem nahradila slovo *concepts* zájmenem nahrazující slovo z první věty – *principles*.

*These are the bedrock **principles** of comics storytelling... Concepts that go far deeper than the usual how-to books.* (O: 3)

*Najdete tady **základní principy**, na kterých vyprávění příběhů v komiksu stojí. Jdu v **nich** do větší hloubky než klasické návody o tom, jak co nakreslit.* (P: 3)

Jako v tomto příkladě, některé větné celky v textu mají významově propojené, ale syntakticky nepropojené myšlenky. Chybí gramatická koheze. Tu většinou nahrazuji. Dopouštím se tak často zlogičťování.

*[A]nd just keep going!* (O: 38)

*udělat to samé s **každém dalším rámečkem*** (P: 38)

V sekci, kde autor jmenuje aspekty, kterými se v kapitole zabývá, začíná každou větu slovem *how*. Každou z nich jsem se v překladu rozhodla explicitně propojit uvozovací frází.

*How the reader's eye is guided from panel to panel [...].* (O: 3)

***Nebo rozebírám**, jak vést čtenáři přirozeně pohled mezi jednotlivými panely [...].* (P: 3)

V následujícím příkladu jsem dokonce zopakovala význam první věty pro umocnění myšlenkové propojenosti.

*There are no limits to what you can fill a blank page with – once you understand the principles that all comics storytelling is built upon. (O: 5)*

*Prázdnou stránku můžete ve výsledku vyplnit čímkoli. Pokud rozumíte základním principům, na kterých vyprávění příběhů stojí, můžete si dělat, co chcete. (P: 5)*

V následujícím případě jsem přidala hodnotící element.

*...and these choices break down into five basic types. (O: 9)*

*Naštěstí se všechna tato rozhodnutí dají rozdělit do pěti základních kategorií. (P: 9)*

## **5.5 Překlad názvu a klíčových termínů**

U překladu názvu jsem částečně vycházela z jediného dosavadního českého překladu knihy z McCloudovy neoficiální teoretické trilogie *Understanding Comics*, jehož název je přeložen jako *Jak rozumět komiksu*. Názvy originálních knih udržují jednotnou formu, aby byla očividná jejich návaznost. Rozhodla jsem se neporušit návaznost ani v překladu. Při překládání slova *making* se mi nabízela dvě odpovídající slovesa – doslovnější *dělat* a idiomatičtější ve spojení s komiksem, *tvořit*. O variantě s prvním z těchto sloves, kterou jsem zvažovala – *Jak se dělá komiks* – jsem usoudila, že tvoří konotace, které nejsou příliš seriózní. Autor se snaží být přístupný, ale nechtěla jsem v názvu dehonestovat jeho ambice a pověst jako význačného teoretika komiksu. Rozhodla jsem se tak pro název *Jak vytvořit komiks*, se slovesem v infinitivu stejně jako v již přeložené předcházející knize.

V textu hrají klíčovou roli určité autorem vytvořené termíny, jelikož věnuje celou první kapitolu jejich stanovení a následnému rozboru. Tyto termíny jsou: *choice of moment*, *choice of frame*, *choice of image*, *choice of word* a *choice of flow*. Specificky u překladu těchto termínů jsem si musela dát záležet na tom, aby přesně vystihovaly dané koncepty, jelikož se k nim autor opakovaně vrací, a aby dobře fungovaly ve všech větách, ve kterých jsou v textu použité. Nejdříve jsem zvažovala doslovný překlad *volba záběru/slov/...*, ale tu variantu jsem brzo zavrhlá, protože se mi zdálo, že zní v češtině příliš abstraktně a nepřirozeně. Při snaze najít jiný ekvivalent jsem se zamyslela nad změnou slovního druhu slova *volba* na sloveso. Nabízela se mi například fráze *jak zvolit záběr/slova/...*, ve které mi chyběla nějaká specifikace podstatného jména. Tak jsem přišla na frázi *zvolit ten správný záběr/ta správná slova/...*, u čehož jsem zůstala, akorát jsem zachovala

pouze *správný záběr/správná slova/...*, aby fráze splňovala svůj původní účel a byla krátká a výstižná. Dále v textu jsem, když se to hodilo, použila celou původní frázi.

*Další způsob, jak zajistit, aby byl náš komiks srozumitelný a čtivý, je zvolit ta správná slova.* (P: 30)

## 5.6 Rozmanitost rejstříků originálu

Jak bylo zmíněno v analýze výchozího textu, text disponuje charakteristikami jak psaného, tak mluveného projevu, což souvisí i se střídáním rejstříků v textu. Kromě neutrální roviny se v něm objevuje vyšší rejstřík, připomínající odborný styl, který se projevuje hojným užitím terminologie, delšími souvětími někdy i se složitějšími syntaktickými vazbami, výraznou nominálností, větnou kondenzací a neosobním, formálním projevem. Zejména v částech textu, které disponují určitými charakteristikami mluveného projevu, se projevuje nižší rejstřík se znaky hovorovosti, který je v textu typický svou expresivní, neformální slovní zásobou či v nějakých případech dokonce nespisovnou gramatikou, kratšími větnými celky a podobně. Jisté prolnutí těchto dvou rejstříků by se dalo také považovat za charakteristiku populárně-naučného stylu, do kterého kniha spadá.

Rozhodla jsem se obě extrémní roviny vzájemně přiblížit, a tím především oslabit expresivitu původního textu, jelikož jsem si zvolila rejstřík spíše méně hovorový. Toto rozhodnutí ovlivnilo mnoho překladatelských rozhodnutí a bylo motivováno snahou docílit co největší soudržnosti textu, jak na úrovni koheze, tak na úrovni stylové jednotnosti. Proto jsem se v textu dopustila ve velkém množství překladatelského posunu stylistické nivelizace.

Expresivní hovorové výrazy jsem často změnila na varianty spadající spíše do vyššího rejstříku (*plenty of – mnoha, that sort of thing – aspektech*).

*And fortunately, there are **plenty of** good teachers **out there for that sort of thing**.* (O: 2)

*V jiných **aspektech** nám naštěstí mohou pomoci rady **mnoha** dobrých učitelů.* (P: 2)

Stejného překladatelského posunu jsem se dopustila i v následujícím příkladu.

***there's much more to** making great comics* (O: 2)

*tvorba komiksů **nespočívá jen*** (P: 2)

Expresivitu textu jsem oslabila také u překladu idiomatických slovních spojení a básnických prostředků jako metafor, hyperbol a podobně: „*back to the drawing board*“ (O: 3) – *zpátky k základům* (P: 3), *there's no such thing* (O: 5) – *žádné „správně“ neexistuje* (P: 5), *certain methods*

*might do the job for you* (O: 5) – *některé metody fungují* (P: 5), *a ton of other options* (O: 9) – *a mnoho mnoho dalších aspektů* (P: 9), *a bitter pill to swallow* (O: 47) – *těžce stravitelný* (P: 47). Někde se tento proces spojil se zlogičťováním (*and put it all together* [O: 3] – *a tak vznikla tahle knížka* [P: 3]), někdy dohromady s explicitací (*to get the job done* [O: 13] – *aby byl sled událostí srozumitelný* [P: 13], *confusing mess* [O: 10] – *zmatečný a špatně pochopitelný* [P: 10]). Neutralizování idiomatického a expresivního jazyka se projevilo i frázích jako: *nothing fancy* (O: 11) – *nijak detailně* (P: 11), *take shape* (O: 11) – *vypadat* (P: 11).

Chtěla jsem zachovat určité plynutí od neutrálnějšího a odbornějšího rejstříku k osobnějším a hovorovějším, nejen z toho důvodu, že je pro text charakteristické, ale i protože jsem usoudila, že alespoň částečně zachovat autorův neformální tón by bylo odpovídající. To se projevilo především ve střídání formálních a neformálních variant například ukazovacích zájmen, nebo varianty jako *knih* a *knížka*. Neformální varianty jsem se snažila použít tam, kde byl celkový tón věty nebo části textu hovorovější.

*A tak vznikla **tahle** knížka.* (P: 3)

*z jaké vzdálenosti a úhlu **tyto** momenty zobrazit* (P: 10)

Zároveň jsem se v určitých částech snažila o zachování expresivity originálu a tam, kde byl nejvýraznější, zachovat více barvitý a živější jazyk. Zejména v částech, kde byla expresivita doprovázena apelativní (*taking readers on a thrilling ride* [O: 52] – *vzít čtenáře na vzrušující jízdu* [P: 52]) nebo expresivní funkcí obzvlášť výrazně (*An undercover cop. A hapless doofus. A mysterious woman. A scruffy guy.* [O: 39] – *Policajt v utajení. Natvrdlý smolař. Tajemná žena. Otrhaný chlápek.* [P: 39]).

Někde jsem expresivitu dodala za účelem kompenzace V následujícím příkladu jsem opakováním slova dosáhla určité expresivní gradace.

*Just make sure that the changes in your artwork aren't distracting readers from more important **changes taking place in your story.*** (O: 20)

*Dejte si ale pozor, aby všechny takové změny měly účel a neodváděly čtenářovu pozornost od těch **nejdůležitějších změn – změn v příběhu.*** (P: 20)

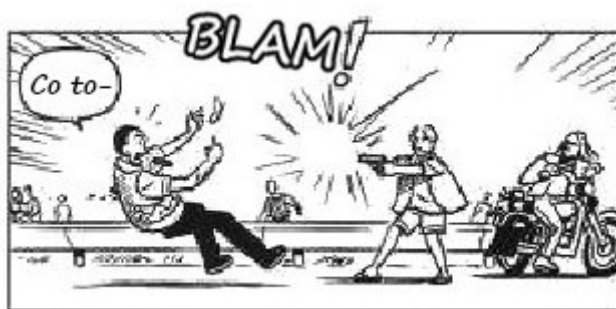
V některých částech textu silně navazuje autor kontakt se čtenářem a často pomocí mnoha prostředků (viz funkce fatická), avšak v jiných používá jazyk, který je velmi odosobněný, nominální a neutrální. V některých z těchto případů jsem se naopak pokusila dodat jazyku kontaktovost tím, že jsem uvedla jak čtenářovu, tak autorovu osobu do popředí díky přímé promluvě na čtenáře.

*These are the bedrock principles of comics storytelling... Concepts that go far deeper than the usual how-to books. (O: 3)*

*Najdete tady základní principy, na kterých vyprávění příběhů v komiksu stojí. **Jdu** v nich do větší hloubky než klasické návody o tom, jak co nakreslit. (P: 3)*

## 5.7 Citoslovce

Pro výpomoc s překlady citoslovcí jsem mimo jiné využila několik překladů amerických superhrdinských komiksů, které běžně obsahují velké množství citoslovcí. Po jejich vzoru jsem například jedno citoslovce střelby *BANG!* (O: 43) přeložila jako *BLAM!* (P: 43) i přesto, že slovo *bang* v češtině už poměrně zdomácnělo.



(P: 43)

Někde jsem využila modulaci, jako například když jsem místo citoslovce zvuku dopadu při skoku použila citoslovce pro skok samotný: *THUMP!* (O: 16) – *HOP!* (P: 16).



(P: 16)

Modulaci jsem použila i u překladu citoslovce jásání publika *YAY* (O: 16) jako *BRAVO* (P: 16). Někde jsem změnila slovní druh z citoslovce na příslovce („*sigh*“ [O: 44] = „*fajn...*“ [P: 44]). Emoci rezignace a s ní spojeným oddechem jsem v překladu vyjádřila prostřednictvím tří teček.

V ojedinělých případech sem původní citoslovce ponechala stejné jako v originále, protože funkčně připomínalo příslušný zvuk i v češtině a zároveň nebyla nasnadě žádná česká alternativa.



(P: 34)

## 5.8 Odlíšný standard v používání interpunkce

V textu se poměrně často, jako v mnoha jiných anglických textech, vyskytuje pomlčka (nepočítám pomlčky, kterými autor propojuje věty, které zabírají více jak jednu bublinu). V češtině není její použití tak časté. Někde jsem pomlčku ponechala, jinak jsem řešila případ od případu – někdy jsem rozdělila souvětí na dva větné celky, někdy jsem použila čárku nebo závorky, někde bylo vhodné propojit význam explicitně, slovně.

Záleželo na tom, jaký účel pomlčky v textu mají a co přesně oddělují. Například v následujícím případě oddělují přístavek volný od zbytku věty.

*Aspect to aspect transitions do just that, and they've been used successfully in Japan – and recently, in North America – to create a strong sense of place and mood.* (O: 17)

*Přesně k tomu slouží přechod z detailu na detail. Už dlouho je úspěšně používají v Japonsku (a odnedávna i v Severní Americe) k navození silného dojmu nálady a místa.* (P: 17)

V ojedinělých případech jsem naopak jiná interpunkční znaménka nahradila pomlčkou.

*...all that's left is your choice of flow: how you guide your audience through your work from beginning to end.* (O: 32)

*...zbyvá nám podívat se jen na jedno – jak dát komiksu ten správný spád, aneb jak to udělat, aby byl čtenářský zážitek plynulý.* (P: 32)

Zde se rozvíjí v originále dvojtečkou fráze *choice of flow*, ale jelikož v mém řešení jsem tuto frázi nahradila kataforickou referencí, dvojtečka by už nesloužila stejnému účelu. Dvojtečky jsem většinou, stejně jako pomlčky, nahradila tečkou a vytvořila dva oddělené větné celky.

*Consider what you from each part of your story: do you want to jump ahead to a key event?* (O: 15)

*Zamyslete se, co od každé části příběhu očekáváte. Chcete se rychle dostat ke scéně, která je klíčová pro zápletku?* (P: 15)

## 5.9 Ostatní problémy a posuny na lexikální a stylistické rovině

U některých slov jsem se nemohla vyhnout vynechání určité složky významu, protože neexistoval český ekvivalent, který by vystihoval význam v celém jeho rozsahu. Při překladu slova *action*, v textu používaného jako komiksový termín, se nabízel překlad buď jako *akce* nebo *činnost*. V obou případech by došlo ke konkretizaci. Referenty anglického slova *action* obsahuje významy obou zmíněných možných českých překladů – *činnost* má význam méně dynamický než originál, *akce* naopak více. Rozhodla jsem se pro překlad *action* jako *akce*, protože tematicky odpovídá komiksovému námětu, jelikož komiks konotuje spíše s akční tematikou.

V překladu některých slov jsem se rozhodla pro expresivnější variantu v případech, kde by byl doslovný překlad do češtiny příliš neutrální: *catching **small** changes* (O: 17) – *zachycení **drobných** změn* (P: 17). Ze stejného důvodu jsem se dopustila specifikace (*people* [O: 4] – *tvůrce* [P: 4]).

V mém překladu se objevuje také slovnědruhová redistribuce, například z adjektiv na substantiva (*the ways our stories are **paced, framed and rendered*** [O: 3] – *způsobům, jak ovlivňují **tempo, ohraničení a formu** příběhů* [P: 3]), nebo ze substantiv a adjektiv na slovesa (*these **early choices** are comics's rough planning stage* [O: 11] – *když **začínáme plánovat** strukturu komiksu* [P: 11]).

Oslabení expresivity a idiomatičnosti bylo někdy motivované jinak než snahou dosáhnout stylové jednotnosti. Ekvivalentní česká fráze originálního *not all pictures are created equal* (O: 34) by v

kulturním prostředím s komunistickou minulostí mělo v originálu nezamýšlené, specifické konotace. Přeložila jsem ji tedy neutrálně jako *ne všechny obrázky jsou stejně důležité* (P: 34).

Někdy jsem abstraktní fráze konkretizovala, protože by v češtině doslovný překlad působil buď nepřírozně (*a few throwaway characters* [O: 39] – *pár prvoplánových postav* [P: 39]), nebo by mohl jeho význam být nedostatečně jasný (*shape of the story* [O: 14] – *význam děje* [P: 14]).

Určitá často se opakující slova v originálu jsem překládala buď různými způsoby, nebo naopak různá slova podobných významů jako stejné slovo v češtině: *storytelling* (O: 10) – *příběh* (P: 10), *plot* (O: 12) – *příběh* (P: 12), *plot* (O: 13) – *děj* (P: 13), *arenas* (O: 10) – *aspekty* (P: 10), *options* (O: 9) – *aspekty* (P: 9). Volila jsem z paradigmatu podle kontextu.

## 5.10 Ostatní problémy a posuny na syntaktické a gramatické rovině

Problém působily fráze, jako například *a man walking*, ve frázi *you wanted to show a man walking* (O: 11). Rozhodla jsem se doplněk *walking* přeložit vedlejší větou – *postava, která někam jde* (P: 11). Použití sloveso chodit by v tomto kontextu znělo nepřírozně a aby sloveso *jít* znělo přirozně, musela jsem doplnit příslovečné určení *někam*. Syntakticky jsem se tak nemohla v překladu vyhnout přidání do souvětí podřadného o dvou větách jednu vedlejší větu navíc, čemuž bych se zde jinak, kdyby to bylo možné, vyhnula. Naštěstí to jak v plynutí souvětí, tak v délce souvětí, nezpůsobilo výrazné změny.

*Řekněme si například, že nakreslíme postavu, která někam jde.* (P: 11)

Autor často používá první osobu a druhou osobu plurálu. Aby český překlad nebyl příliš nominální, dodala jsem do mnoha vět osobu autora a čtenáře například tím, že jsem substantiva převáděla na slovesa v první nebo druhé osobě množného čísla: *deciding* (O: 10) – *musíme se rozhodnout* (P: 10). Stejně tak autor často používá druhou osobu plurálu a zájmeno *your*, když oslovuje čtenáře přímo, a první osobu plurálu nebo zájmeno *our*, když mluví o sobě a čtenáři dohromady. Obě osoby také používá v záměnnosti, když vysvětluje obecně platná pravidla. Snažila jsem se docílit jisté konzistence a odlišit, kdy jde o obecné vysvětlování, kde jsem překládala obě varianty pomocí první osoby plurálu a kdy autor používá druhou osobu plurálu, aby navýšil apelovost nebo kontaktovost. V takových případech jsem druhou osobu plurálu zachovala.

*Ted' jsme zachytili tři momenty v jedné scéně ve třech záběrech.* (P: 40)

*Dokázali byste nakreslit moped tak, aby si ho čtenář nespletl s jízdním kolem nebo motorkou? (P: 27)*

V mém překladu se vyskytuje o mnoho více vedlejších vět než v originále. Jedním z důvodů byly překlady více než jednoho substantiva spojených spojkou, kde jsem jmennou frázi převedla na souvětí podřadné: *how words **and** pictures can combine* (O: 4) – *jak slova, **když** se spojí s obrázky* (P: 4). V některých případech se ještě přidalo zlogičťování a možné přidávání nebo rozšiřování významu: *the principles of clarity **and** communication* (O: 3) – *věnuju se například principům, **na kterých** závisí jasná komunikace* (P: 3). Některé infinitivní vazby v originálu jsem také převáděla na souvětí podřadná: *a casual reader should now **be able to „read“** the action clearly* (O: 12) – *čtenář by měl bez problému **pochopit, co se** v komiksu **děje*** (P: 12).

Někdy jsem originální souvětí dělila na dva, případně tři, větné celky.

*There's no way to force readers to take a specific path, but with experience, you can reliably predict what they'll pay attention to – and be distracted by – and use that knowledge to your advantage.* (O: 35)

*Nemůžeme mít nad čtenářovou pozorností absolutní kontrolu, ale z vlastní zkušenosti můžu říct, že alespoň můžeme odhadnout, co jeho pozornost upoutá a co ji naopak odvede. A toho můžeme využít ve svůj prospěch.* (P: 35)

V relativně vzácných případech jsem naopak propojovala větné celky do souvětí.

*In fact, there's no single level of intensity that's likely to work in every panel. It's in the variation between panels that true dynamic effects are created.* (O: 49)

*Není to míra dynamiky jednotlivých panelů, která vytváří intenzitu, ale obměňování dynamiky od jednoho panelu k druhému, díky čemuž docílíme potřebného efektu.* (P: 49)

## **5.11 Ostatní problémy a posuny na pragmatické rovině**

Pragmatická rovina nepůsobila skoro žádné problémy, jelikož například kulturní kontext nebyl v textu skoro přítomný a pokud byl, nehrál v něm zásadní roli pro pochopení smyslu sdělení.

Autor nárazově zmiňuje amerického herce Humphreyho Bogarta, aby ilustroval důležitost slov v komiksu. Pro pochopení významu není důležité herce znát, ale abych předešla i malému případnému zmatení čtenáře (i kvůli tomu, že postava herce říká citát postavy, kterou ztvárnil ve filmu Casablanca), provedla jsem explikaci a uvedla jsem v poznámce pod čarou základní

potřebnou informaci o herci: *\*americký herec, který hrál hlavní roli ve filmu Casablanca* (P: 36).  
Vysvětlivku pod čarou jsem použila pouze jednou.

## **6. Závěr**

Cílem této bakalářské práce bylo vytvořit funkčně ekvivalentní překlad prvních dvou kapitol knihy *Making Comics* od Scotta McClouda a provést analýzu jak originálního textu, tak mého překladu a překladatelského procesu. Text jsem si pro překlad zvolila, protože jsem si knihu z vlastního zájmu pořídila nezávisle na bakalářské práci, a proto mě zaujala představa část této knihy přeložit. Intimněji jsem se díky tomu s textem seznámila a práce na překladu pro mě byla velmi zajímavou zkušeností zejména kvůli atypickému charakteru textu. Největší problém při překladu působily právě specifika plynoucí z komiksového média. Při překladu jsem se snažila zachovat především edukační hodnotu textu a učinit tak překlad dobře srozumitelný především z tohoto hlediska.

## 7. Bibliografie

### Primární literatura

McCloud, Scott. *Making Comics*. New York: HarperCollins, 2006.

### Sekundární literatura

Čechová, M., Krčmová, M., Minářová, E. *Současná stylistika*. Praha: NLN, 2008.

Dušková, L. a kol. *Mluvnice současné angličtiny na pozadí češtiny*. Praha: Academia, 2006.

Eisner, W. *Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press, 1985.

Foret, M., Kořínek, P., Prokúpek, T., Jareš, M. (eds.). *Studia komiksu: Možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2012.

Grepl, M. a kol. *Příruční mluvnice češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2000.

Jacobson, R. *Poetická funkce*. Praha: H+H, 1990.

Knittlová, D. *Teorie překladu*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1995.

Kořínek, Pavel a kol. *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015.

Levý, J. *Umění překladu*, 4. vydání. Praha: Apostrof, 2012.

Levý, J., Červenka, M.. *Bude literární věda exaktní vědou?: výběr studií*. Praha: Československý spisovatel, 1971.

McCloud, S. *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/art s.r.o., 2008.

McCloud, S. *Sochař*. Brno: Jota, 2016.

McCloud, S. *Understanding Comics*. New York: HarperCollins, 1993.

Miller, F. *Návrat temného rytíře*. Brno: CREW s.r.o., 2012.

Moore, A. *Kameňák*. Brno: CREW s.r.o., 2013.

Nord, C. *Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis*, 2nd Edition. Amsterdam – New York: Rodopi, 2005.

## **Výkladové a překladové slovníky**

Anglicko-český praktický slovník Lingea. [cit. 20.4.2021]. <https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky>

Hornby, Albert Sydney. Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. Oxford: Oxford University Press, 2005.

Merriam-Webster. [cit. 20.4.2021]. <https://www.merriam-webster.com>

## **Internetové zdroje**

Český národní korpus. [cit. 20.4.2021]. <https://www.korpus.cz>

Internetová jazyková příručka. [cit. 20.4.2021] <http://prirucka.ujc.cas.cz>

Komiks. Wikipedie: Otevřená encyklopedie. [cit. 20.4.2021] <https://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks>

Záběr. Wikipedie: Otevřená encyklopedie. [cit. 20.4.2021] <https://cs.wikipedia.org/wiki/Záběr>