

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta
Katedra české literatury

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Komiksové adaptace ve výuce literatury na základní a střední škole

Comics adaptations in literary education at elementary school and high school

Vedoucí práce: Mgr. Štěpánka Klumparová, Ph.D.
Autorka: Bc. Anna Hrubanová
Studijní obor: Učitelství všeobecně vzdělávacích předmětů pro základní školy a střední školy český jazyk — dějepis (N ČJ-D)
Studijní program: Učitelství pro střední školy

2019

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Komiksové adaptace ve výuce literatury na základní a střední škole* vypracovala pod vedením vedoucí práce samostatně za použití v práci uvedených zdrojů. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu. Prohlašuji, že odevzdaná elektronická verze diplomové práce je identická s její tištěnou podobou.

V Praze dne 9. 7. 2019

.....

podpis

Poděkování:

Ráda bych poděkovala Mgr. Štěpánce Klumparové, Ph.D. za cenné a inspirativní komentáře k diplomové práci. Rovněž také za semináře pod jejím vedením, které mě přivedly k tomu, toto téma didakticky zpracovat. Dále bych chtěla poděkovat mé kolegyni paní učitelce Filčíkové za pomoc s výtvarným přesahem a samotnou realizací výukového bloku pro základní školu.

ANOTACE

Tato diplomová práce se zabývá využitím komiksových adaptací v hodinách literatury na základní a střední škole. Cílem práce je zmapovat dostupné komiksové adaptace literárních děl českých autorů. Na základě předem zvolených kritérií budou zhodnoceny komiksové adaptace povídky *Proměna* France Kafky. Součástí práce bude také porovnání původního textu s vybranou komiksovou adaptací a postihnoutí proměn fikčního světa převedením do komiksového média. Práce pomůže učitelům přiblížit teorii komiksu. Teoretické poznatky budou uplatněny v tvorbě dvou výukových bloků vystavěných pro účely literární výchovy na základní a střední škole. Konkrétní realizace obou výukových bloků v praxi budou navzájem porovnány.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Komiks, adaptace, Franz Kafka, *Proměna*, literární text, fikční svět, literární výchova na základní a střední škole, didaktika literární výchovy

ANNOTATION

This thesis deals with the use of comic adaptations in literary lessons at primary and secondary schools. The aim of this work is to map available comic adaptations of literary works written by Czech authors. The comic adaptations of Franz Kafka's novella *The Metamorphosis* will be evaluated based on pre-selected criteria. Part of the work will also be a comparison of the original text with the selected comic adaptation and noting the changes in the fictional world created by transferring it to the comic medium. The work will help teachers to understand the theory of comics. Theoretical knowledge will be applied in the creation of two teaching blocks built for the purposes of literary education at primary and secondary schools. The concrete implementation of both teaching blocks in practice will be compared.

KEYWORDS:

Comics, adaptation, Franz Kafka, *The Metamorphosis*, literary text, fictional world, literary education at the primary and secondary schools, didactics of literary education

Obsah

1.	Úvod.....	8
2.	Zmapování dostupných komiksových adaptací	10
	1. Druhy adaptací.....	10
3.	Teorie a fungování adaptace	15
	1. Adaptace literárního díla.....	15
	2. Důvody, které vedou k vzniku adaptací.....	15
	3. Adaptace, definice pojmu, klasifikace	16
	4. Adaptační postupy	17
4.	Možnosti komiksu a literatury	21
	1. Komiks jako médium.....	21
	2. Obraz.....	22
	3. Ukázat a vysvětlit.....	23
	4. „Slovní zásoba“ komiksově řeči	23
	5. „Gramatika“ komiksu	24
	6. Časový rámec.....	25
	7. Technologie a styl.....	25
	8. Text	26
	5. Formální prvky: strana, panel, mezera, bublina.....	27
	9. Komiksově vyprávění	29
5.	Fenomén Kafka a komiks.....	31
	1. Kafka a literatura	31
	1. Kafka a jeho problém se světem	31
	2. Člověk jako my	32
	3. Kafka a současnost.....	33
	2. Kafka a komiks	33
	1. Komiks reflektující neklidný svět.....	34
	2. Kafka v zemi kfkáren a komiksu.....	35

6.	Zhodnocení komiksových adaptací Kafkovy Proměny	37
1.	„A vůbec tenhle brouk“	37
2.	Umělecké hodnocení vs. estetická hodnota	38
3.	Využití komparativních výhod komiksu.....	40
4.	„Umocnění“ umělecké kvality předlohy.....	40
5.	Zhodnocení komiksových adaptací	41
7.	Proměna Proměny (Proměna fikčního světa převodem textu do komiksové adaptace) 47	
1.	Fikční svět Kafkovy Proměny	47
2.	Neúplnost fikčních světů	48
3.	Proměna Proměny.....	50
8.	„Kafkomix“ (Výukový blok pro základní školu).....	54
9.	„Proměna Proměny“ (Výukový blok pro střední školu/gymnázium).....	65
10.	Reflexe výukových bloků	79
1.	Reflexe výukového bloku pro zš	79
1.	Průběh výukového bloku	80
2.	Zpětná vazba od žáků.....	82
4.	Celkové zhodnocení bloku.....	85
5.	Zhodnocení výstupů žáků	87
2.	Reflexe výukového bloku pro střední školy/gymnázia.....	90
1.	Průběh výukového bloku	90
2.	Zpětná vazba od studentů.....	99
3.	Celkové zhodnocení bloku.....	101
3.	Porovnání výukového bloku pro zš a sš/gymnázium.....	102
11.	Závěr	104
12.	Seznam použitých zdrojů	107
13.	Obrazová příloha.....	109

1. Úvod

Tématem diplomové práce je využití komiksových adaptací povídky *Proměna* od Franze Kafky ve výuce na základní a střední škole. V posledním desetiletí u nás obliba komiksu roste a na našem trhu je dostupný velký počet domácích i zahraničních děl. V práci se také zaměřím na zmapování adaptací původních literárních děl v českém prostředí.

V souvislosti s úrovní čtenářství na různých stupních škol se mluví o oblíbenosti a atraktivnosti adaptací literárních děl. Učitelé je často využívají jako funkční prostředek k zpřístupnění hodnot české i světové literatury, proto se tato práce bude zabývat hodnocením, komparací a kritikou adaptovaných textů. Cílem bude také objasnit problematiku adaptačního procesu a upozornit na specifika literární řeči a řeči komiksu. Též se budu snažit o objektivní zhodnocení estetických i jiných kvalit adaptace s přihlédnutím k tvůrčí práci s nimi v hodinách literatury na základní a střední škole.

Nelze přehlížet fakt, že řada komiksových adaptací je vytvářena se záměrem poskytnout čtenářům příležitost seznámit se s klasickým dílem literárního kánonu (ať už se jedná o ten vysoký či populární) bez většího úsilí a prostřednictvím přitažlivých obrázků. V kontextu domácí komiksové tvorby byla tato didaktická motivace součástí existenční obhajoby komiksu. Komiks či obrázkový seriál, který byl pro většinu 20. století v českém prostoru vnímán jako něco cizího až škodlivého, se prostřednictvím adaptování ozkoušených a kladně hodnocených literárních předloh snažil obhájit svou přítomnost v domácím tisku většinou určeném pro dětského či mladistvého čtenáře. (P. Kořínek, M. Foret, M. Jareš. 2015, 160)

Komiks, dnes již zbaven jakýchkoli ideologických tlaků, má jako umělecké médium velký potenciál posílit zájem a motivaci žáků o probíraná témata. O dnešní době se navíc mluví jako o „éře obrazu“, „vizuální době“, pro kterou je typický nadbytek vizuální zkušenosti. Proto je dnes více než jindy důležitá kompetence porozumět vizuálním informacím. Právě toto je jeden z nejvýznamnějších důvodů, proč komiks využívat v hodinách literatury. Komiks se kvůli jeho statičnosti nemůže vyrovnat dynamické rychlosti různých videoformátů, ale i přes to si stále ponechává a rozvíjí svou svébytnost, která vzniká kombinací obrazů s verbálními texty. (Tamtéž, 130)

Tato práce se však bude snažit jít pod povrch přístupu ke komiksu jako něčeho, co je „moderní“ a „zaujme mladé“. V didaktické části bych se chtěla pokusit pracovat s něčí

hlubším než jen využívat atraktivní vnější výrazové komiksové formy. Budu vycházet z toho, že komiks je samostatným literárním žánrem, který může být opravdu dobrou literaturou. Komiks překračuje hranice literatury, blíže se budu věnovat tomu, čím je specifický. Dotkne se též principu fungování komiksu z hlediska recepce a jeho možností využití výrazových prostředků. Komiksu bývá vytýkána jeho doslovnost, schematičnost a polopatičnost. Práce se bude věnovat otázce, jestli přeci jen není komiks, navzdory své atraktivitě a bezprostřední přitažlivosti, ve výběru výrazových prostředků omezenější než literární text.

Realizace výukových bloků na základní i střední škole je pokusem ověřit, zda komiks může být vhodným zprostředkovatelem náročnějších témat, která zpracovává existenciálně laděná povídka *Proměna* od Franze Kafky. V případě výuky na střední škole dojde také k porovnávání fikčního světa původního textu a jeho komiksové podoby.

Během plánování i samotné realizaci výukových bloků budu přihlížet ke specifikám jednotlivých úrovní škol. Vycházím z konstruktivistického didaktického konceptu a celostního přístupu, jenž nezahrnuje pouze znalosti, ale též dovednosti a postoje a rozvíjí člověka jako celou osobnost včetně jeho emocí a hodnot. Výukové bloky budou sestaveny tak, aby učení bylo založené na zkušenosti a činnosti a aby co nejvíce vycházelo z potřeb účastníků. Neméně důležitou součástí práce bude též sdílení praktických zkušeností nabytých v průběhu samotných realizací výukových bloků v závěrečné reflexi.

K práci přiložím CD přílohu, kde budou dostupné pracovní listy k použití pro výuku na základní škole, potřebné texty, prezentace, vybrané výstupy žáků a fotografie z realizace bloku.

2. Zmapování dostupných komiksových adaptací

Cílem této kapitoly bude stručně nastínit, z kterých adaptovaných textů je možno vybírat. Pro orientaci na trhu s adaptačními komiksy můžeme pracovat s typologií, která pracuje se vztahem k pretextu.

1. Druhy adaptací

V posledním desetiletí u nás obliba komiksu roste. Již se většinou nesetkáváme s nechutí ke komiksu, která byla způsobená odmítáním komiksového média v normalizačním Československu. Naopak se mluví o tom, že komiks prožívá v Česku své vůbec nejlepší období. Komiks se u nás se zbavil všech ideologických tlaků, díky globálně propojenému světu je dnes snadné se dostat ke kterémukoli zahraničnímu titulu a dokonce se komiks jako forma konečně zbavil nálepky čehosi pokleslého. (J. Bažant aj., 2010, 4)

Dnes se již také oproti předcházejícím letům nepotýkáme s odmítáním komiksu ze strany knihovníků ani učitelů, naopak komiksový formát začíná pronikat do vzdělávacích materiálů naprosto samozřejmě. Spojení vizuální a textové složky nemusí být využívána jen v různých návodech a postupech. Na našem trhu je dnes k dispozici také řada komiksových adaptací „klasických“ literárních děl, které mohou učitelé literární výchovy používat jako velmi funkční prostředek k zpřístupnění hodnot české i světové literatury.

Pokud je pretextem časem ověřené dílo, obvykle považované za „klasické“, můžeme adaptaci označit za *kánonem determinovou*. Tato komiksová adaptace se drží základní dějové linie. U těchto adaptací bývá autory či nakladateli nejčastěji přímo tematizována snaha o oživení, přiblížení a znovu zpopularizování starší předlohy. Tento typ adaptace se snaží svou předlohu především připomenout. (Tamtéž, 162)

Radíme sem například komiks *Zámek*, podle díla France Kafky, Jaromíra Švejdíka alias Jaromíra 99, které bylo psáno na základě zakázky. Zadavatelem bylo britské vydavatelství SelfMadeHero, které se specializuje na adaptace literární klasiky. U nás v jejich produkci vyšli například zpracování Shakespeara stylizovaná do japonských akčních komiksů. Pro český komiks může být to, že si SelfMadeHero a scénárista David Zane Mairowitz vybrali právě Jaromíra 99 velkým povzbuzením, pochopitelně v tom hrál roli evropský úspěch filmové adaptace Aloise Nebela.

Černo bílá kresba působí patřičně depresivně a prostředí odpovídá atmosféře bezejmenné zasněžené vesnici, kde se příběh odehrává. Recenzenti se však shodují v tom, že adaptace je dost konvenční, věrně se drží předlohy, ale není ničím objevná a nenabízí

více rovin. Recenzenti se shodují v tom, že adaptace je dost konvenční, drží se předlohy, ale nic nového nepřináší.

Komiksového zpracování se dočkal také další Kafkův román *Proces*. Jeho autorkou je francouzská výtvarnice Chantal Montellierová, scénář napsal David Zane Mairowitz. Autoři využívají komiksové karikatury, která se dobře hodí pro postavy románu, které nevystupují jako lidi, ale spíše odkazují k určitým principům. Adaptace velmi přesně vystihuje marný boj s mašinérií soudní moci. Komiksový proces je o něco méně temnější a o něco zábavnější než jeho předloha. Ponurý příběh je odlehčený, takže by mohl být stravitelný pro širší okruh čtenářů.

David Zane Mairowitz je též autorem dalšího scénáře známého Crumbova komiksu *Kafka*. Toto dílo čtenáři předkládá úvod do života i díla slavného pražského spisovatele. Kafka zde není zidealizován, autoři na něj nahlíží z různých stran. Kniha se snaží odhalit jeho vědomé i podvědomé zdroje psaní v nikdy nekončícím kruhu otázek bez odpovědí. Kniha přináší také leccos o historickém kontextu doby, v níž Kafka žil a tvořil. Crumb a Mairowitz využitím typických prvků pro komiks (zobrazení příběhu, vtipu a zkratky) dokázaly, že lze tímto způsobem přenést čtenáři velmi komplexní informace, bez toho aniž by ho unudili obsáhlým pojednáním.

„*Všem těm, kdo v Kafkovi nepřestali vidět člověka*“, věnovali svou knihu **Franz Kafka. Člověk své i naší doby** Radek Malý a Renáta Fučíková. Obsahuje biografické kapitoly (židovství, rodina, ženy, Pražský kruh, úřad, nemoc, Kafka v zemi kafkáren a podobně jako dílo *Kafka* přidává též ukázky z díla. Tato kniha byla vytvořena se záměrem posloužit středoškolákům jako vstupní brána do Kafkova života a tvorby. Přínosem je, že je zde Kafka představen netradičním způsobem jako člověk všední, který měl blízko například ke sportu a turistice.

Slavná Kafkova povídka **Proměna** se dočkala dokonce několika komiksových zpracování. V jedné z kapitol níže se budu podrobněji zabývat adaptacemi od Petera Kupera a Václava Gatarika.

Do této kategorie můžeme zařadit i zpracování **Kytice** Karla Jaromíra Erbena, která byla v průběhu deseti let zkomiksována hned dvakrát. Na druhé z nich se podílelo větší procento komiksových tvůrců a je výrazně temnější a hororovější. Adaptované básně se navzájem liší a představují různé styly. Není výjimečné, že příběhy jsou usazené do jiných dob oproti jejich původní Erbenovým verzím.

Vydavatelé se pokusili komiksové povídky propojit nenápadnými symboly, které

byly zřejmě součástí zadání pro kreslíře. Nejviditelnější je přítomnost K. J. Erbena v každém komiksu, většinou ve formě vyprávěče. Kvalita různých částí knihy se liší podle toho, kdo komiks ztvárnil. Podle recenzenta Pavla Mandyse se „*ne všechno povedlo, ale celek dává dobrou představu o tom, kam se český komiks za tu dobu posunul.*“ (P. Mandys, 2017) Na českém trhu je dostupná také adaptace Hrabalova nejnámějšího díla ***Příliš hlučná samota***. Stejně tak jako sám autor předlohy vzdával holt svobodě, se kterou přistupoval k psaní, i adaptátoři si počínali poměrně volně. Snažili se zprostředkovat živost a sílu vět skrz jiné médium. Komiksová forma románu je ztvárněna černobíle, k obrazu je vždy doplněna bílá strana narušená jen jedinou či několika větami. Pro českého čtenáře může tato adaptace čtenáři sloužit jako jeden z vhledů, jak se Francouzi mohou dívat na Hrabalovu tvorbu a jak si ji mohou interpretovat. Prostředí není autentické, ostatně tvůrci komiksu se netají tím, že místo pražské scenérie jsou postavy dosazeny do jednoho z francouzských měst.

V komiksově verzi byla představena i jedna z nejoblíbenějších postav ***Švejk*** a to již v letech 1923- 1925 v Československu. Tehdy otisklo *České slovo* Ladův obrázkový seriál. Kresby z něj vybral i samotný Jaroslav Hašek a použil je jako doprovodné ilustrace k vydání románu. Se Švejkem se můžeme setkat i v mnoha stripech a komiksech Bohdana Chlada, Jiřího Wintera-Nepřakty, Káji Saudka nebo Jana Patrika Krásného. V současnosti vznikla nová adaptace kreslíře Petra Vyoralu, který ale recenzenty není příliš chválen. Shodují se, že se jedná o další „zbytečný“ komiksový převod literární klasiky, jimiž český trh zaplavuje především nakladatelství Grada.

Stejně tak se obrazové podoby dočkaly fantasticko- antiutopické romány Karla Čapka. Komiksová ***Válka s mlouky*** od Jana Štěpánka oživuje zde myšlenku možnosti zničení lidské civilizace nedomyšlením vlastní ziskuchtivosti, touhy po moci a pocitu nadřazenosti. Kromě přenosu z literárního textu do komiksově podoby však autor v adaptaci nepředkládá žádnou další inovaci a originalitu. ***Krakatitu*** se ujal Jan Bažant, který využil expresivních černo- bílých barev, kromě sugestivního pojetí u něj však také nenajdeme větší přínos než jen převedení textu do jiného média.

Jestliže jde o převedení aktuálně úspěšného literárního pretextu do komiksově podoby, mluvíme o ***transmediálně expanzivní adaptaci***. Obvykle docela věrně následuje syžet i fabuli pretextu, děj jen příležitostně zjednodušuje o dílčí zápletky. Takovéto adaptace bývají vydávány jen s malým časovým odstupem po původním literárním pretextu. Důraz je v nich kladen na akt vizualizace, převažuje záměr původní příběh

ilustrovat. Jako příklad mohu uvést u nás dostupnou zahraniční trilogii *Milénium* Stiega Larssona, *Stmívání* od Stephanie Meyerové a *Hra o trůny* od R. R. Martina. (P. Kořínek aj., 2015, 161)

Tento typ adaptací se na našem trhu téměř nevyskytuje. Mohu jen odhadovat, čím by to mohlo být zapříčiněné. Jedním z důvodů by mohl být ten, že i přes současné dobré postavení komiksu, přeci jen má mnohem menší čtenářskou základnu než běžné literární texty. Pokud se vydavatelé rozhodnou do adaptací investovat, musí mít záruku, že se budou také dobře prodávat. Uvedené příklady napovídají, že pretexty těchto adaptací jsou světové bestsellery, u kterých se předpokládá, že zaujmou širší veřejnost a ne jen skalní fanoušky komiksů. Otázkou je, jestli by nějaké dílo současné české literatury, bylo takto komerčně zajímavé. Přímo komiksová nakladatelství jako je například CREW se na adaptace nezaměřují, ale vydávají jen původní komiksy.

Adaptace *transponující v užším smyslu* nabízí tvůrčí přepracování vytyčeného literárního díla. Z toho vyplývá i jejich největší volnost. Často porušují původní kompoziční organizaci a s replikami původního znění nakládají zcela volně. Pretextem bývají texty jak texty aktuální, tak díla kanonická (*Candide*, autorem je Karel Jerie). Adaptace spadající do této kategorie se čteněji vyskytují zhruba od 80. let 20. století. Kladou na své čtenáře obvykle největší nároky, zároveň se ale přibližují statusu uměleckých děl. Pokud chce učitel zadat studentům tuto četbu jako snadnější cestu, nejsou k tomu tyto adaptace úplně nejvhodnější. Pro náročnějšího čtenáře však mohou být ale velmi zajímavé. Takovým adaptacím nejde pouze o to, aby ilustrovaly nebo oživovaly nějaké kanonické dílo, ale představují svébytná umělecká díla. (Tamtéž, 164)

Zajímavé jsou také životní příběhy známých spisovatelů, které pronikli do českého komiksu. Jedním z nich je Ivan Martin Jirous. Kniha *Legendy o Magorovi* od Mariana Cingroše a Františka Stárka Čuňase není adaptací, nicméně je tento komiks možný použít ve výuce k doplnění informací o zajímavých momentech umělcova života. „Komiks mohl doplnit mozaiku jednoho komplikovaného osudu, s ničím novým však nepřišel – vše podstatné nalezne čtenář v Magorových básních a dopisech.“ Pavel Bušta ve své recenzi osočuje výtvarný styl knihy z nepřesvědčivosti a strnulosti, historky s Magorem v hlavní roli označuje za fádni.

V tomto směru podobným komiksem je *Bondy- Velmi volně podle Sklepních prací Egona Bondyho*. Tato kniha je jedním z mnoha důkazů, že dnešní doba definitivně setřela

jakékoli rozdíly mezi žánry, uměním a filosofií a neexistenci nízkého a vysokého umění a především vznešeného a komiksového.

Jedním z děl, která kombinují adaptaci pretextu s doplněním o biografické údaje, je *Deník Anny Frankové* od Ariho Folmana a Davida Polonského.

Oblíbenými zdroji k výtvarnému zpracování se stalo velké množství pověstí, bájí a mýtů různých národních kultur.

Z tohoto průzkumu českého trhu ve vztahu ke komiksovým adaptacím vyplývá, že převažují adaptace kánonem determinované. Většinou je nemůžeme zařadit pouze do této kategorie, jejich autoři často se ne vždy drží základní dějové linie. Ne ve všech případech jde jen o oživení, přiblížení a zpopularizování starší předlohy. Volnější adaptace „čítankových klasiků“ mohou s dílem polemizovat, aktualizovat a zasazovat myšlenky díla do nových kontextů. Převaha právě těchto kanonických děl může mít více důvodů. Jistou roli bude pravděpodobně hrát čtenářský zájem. Adaptace časem prověřeného díla s sebou nese jistý potenciál k tomu, že se o dílo bude pravděpodobně zajímat i čtenář, který obvykle nemusí o původní komiksy jevit zájem. Dalším důvodem může být cílení na mladšího čtenáře a nebo někoho, kdo si chce „usnadnit“ cestu k hodnotám české literatury a zaujme ho atraktivní vizuální stránka komiksu. Další varianta, která se nabízí, je nedostatek původních námětů či spíše jejich nezajímavost pro širší čtenářskou obec. I když tato hypotéza mi vzhledem k bohatosti současné české literární produkce nepřijde příliš pravděpodobná.

3. Teorie a fungování adaptace

Zde se budu věnovat adaptačnímu procesu, který v sobě zahrnuje všechny operace, kdy se předloha nějakým způsobem přetváří a autor do ní vkládá subjektivní pohled. Mimo jiné také uvedu důvody, které k vzniku adaptací vedou. V rámci této kapitoly v poslední řadě také uvedu jednotlivé charakteristiky literárního textu, které umožňují převod do jiného média.

1. Adaptace literárního díla

Cílem této kapitoly bude objasnit problematiku adaptačního procesu. Nejpočetnější adaptace literárních děl se objevují ve filmové podobě. Stejně tak jako komiks je i film naprosto odlišným médiem se specifickými vyjadřovacími prostředky. Podle Radomila Nováka a Ivany Gejgušové je však spojuje společný cíl: vyprávět příběhy. (R. Novák, I. Gejgušová, 2002, 4) A nejen to. Touha sdílet své zkušenosti a emoce, touha identifikovat či srovnávat svůj hodnotový svět se světem filmových, komiksových či knižních hrdinů přetrvává u lidí odpradávná. Stejně tak jako film i komiks umožňuje vizualizovat a tím také zkonkrétnit jejich představy.

Komiksová adaptace literárního díla pracuje s transformací původního umění slova na umění slova a obrazu. Základním požadavkem na adaptaci je zjevný vztah s předlohou a její strukturní souvislost s ní. Strukturu je samozřejmě možné do určité míry modifikovat. Podle Lindy Hutcheon spočívá přitažlivost adaptace právě ve směsi opakování a rozdílnosti, známého a nového. (L. Hutcheon, 2006, 13)

2. Důvody, které vedou k vzniku adaptací

Jeden z důvodů, který vede k vzniku adaptací je *popularizace předlohy*. Tento důvod funguje zejména u předloh, které jsou průměrnému čtenáři vzdálené tématem nebo literární náročností. Z pohledu komiksu existuje úskalí zjednodušování myšlenkové i kompoziční struktury literárního díla. Typickým příkladem jsou téměř všechny komiksy literárních „kánonem determinovaných“ velikánů, kteří však mohou být pro svou náročnost zejména mladšímu čtenáři vzdáleny. Jedna z motivací, proč vznikají adaptace textů France Kafky, bude i tato.

Dalším důvodem je *tzv. „umocnění“ umělecké kvality předlohy*, kde se může výrazně projevit tvůrčí individualita upravovatele literárního textu. Ve všech dostupných komiksech ztvárněných podle próz France Kafky najdeme částečně i tento rozměr.

Příkladem umělce, který nechává svou individualitu projevit mnohem svobodněji, je Karel Jerie. Postavy ve svých třech dílech komiksové adaptace *Candide* zasazuje do fantaskního bezčasí, kdy se v kostýmech z osmnáctého a devatenáctého století na různých vznášedlech prohánějí nadpřirozené obludy. Hrdinové necestují tradiční dopravou, ale přemísťují se v kosmických lodích mezi planetami. Není to však pouhá demonstrace autorovy divoké představivosti. Má to svou logiku, pro Voltaira vzdálená a vyfantazírovaná Jižní Amerika je pro současného člověka podobným místem jako pro nás dnes vesmír.

Dalším záměrem může být též ***polemika a podtržení aktuální platnosti myšlenek předlohy***. Velmi častými jsou zde nadčasová témata. Tyto adaptace mohou často zabíhat až do parafráze, která se od předlohy podstatně odlišuje. Příkladem může být britská ilustrátorka Sonia Leong, které zasadila „věčný“ shakespearovský příběh lásky příslušníků dvou nepřátelských rodů (v adaptaci členů dvou rozhádaných rodin japonské mafie) do dnešního Tokia.

Důvodem mohou být ale i pragmatičtější jako například ***nedostatek původních námětů*** či ***důvody komerční***. Velmi často se tyto motivace k tvorbě adaptace kombinují a nelze přesně vymežit jejich hranice. (R. Novák, I. Gejgušová, 2002, 5)

Adaptace můžeme rozdělit podle míry převedených motivů na ***věrné*** (je zachována většina motivů) a ***volné*** (jsou zachovány pouze některé motivy). Podle Nováka a Gejgušové může být zachován jen jeden motiv, v takovém případě se už ale nejedná o adaptaci. (Tamtéž, 7)

3. Adaptace, definice pojmu, klasifikace

Adaptace je proces vzniku uměleckého díla, které se zrodilo za soustavné inspirace jiným uměleckým dílem a které i po svém dokončení uchovává s tímto dílem zjevné strukturální souvislosti. V odborných publikacích se objevují úvahy nad tím, zda je adaptace pouhou reprodukcí předlohy nebo jestli jde o samostatnou tvorbu. „*Adaptační proces se vyznačuje zvláštním podvojným charakterem, dialektickým vztahem reprodukce a tvorby. Žádná z těchto složek nemůže převládnout, jinak vznikne mechanické reprodukování díla nebo nové dílo bez vztahu k předloze.*“ (Tamtéž, 8)

Významnou měrou do podoby adaptace vstupuje upravovatel textu, výsledek bude vždy ovlivněn jeho interpretací. „*Při hodnocení umělecké samostatnosti adaptace bude zřejmě posuzována míra subjektivního přetvoření objektivní reality a podíl autora*

adaptace na tomto přetvoření.“ (Tamtéž, 9) Dále je nutné všimnout si vzniku uměleckého díla obecně a jeho vztahu ke skutečnosti. Je nutné si uvědomit, že zde dochází k dvojí subjektivizaci. Původní „objektivní realita“ totiž prochází procesem subjektivizace dvakrát, poprvé u autora předlohy, podruhé u autora adaptace.(Tamtéž, 10)

Za adaptační proces jsou označovány všechny operace souvisejícím se subjektivním přetvořením předlohy. Podle vztahu upravovatele k předloze rozeznáváme dvě základní fáze. Upravovatel nejdříve vstupuje do role čtenáře a snaží se předlohu pochopit. Dochází zde k subjektivnímu chápání díla, které by ale mělo být v rovnováze s objektivní racionální úvahou, která bere v potaz společensko-historickou determinovanost čtenáře. (Tamtéž, 10) „*Každé dílo působí v odlišném historicko-sociálním kontextu jinak, určité pravdy preferuje, jiné potlačuje.*“ (Tamtéž, 10) Nestačí tedy jen například porozumět koncepci postav, ale je nutné vidět tyto postavy ve vzájemných souvislostech a vztazích, pochopit princip jejich jednání a tedy i předpokládat reakce v situacích, které předloha neuvádí.(Tamtéž, 10) Dílo je nutné chápat jako celek, postihnout jeho kompozici i obsah.

Další výzvou v tvorbě adaptace je předlohu interpretovat tak, aby byl patrný subjektivní přínos autora adaptace. Původce předlohy tedy vytvoří novou realitu, která se pak pro upravovatele stává objektivizovanou a jeho úkolem je vytvořit její subjektivní obraz. Tímto způsobem pak dochází ke kvalitativní změně předlohy. Nejde tak jen o využití stejného motivu, ale jde o práci s myšlenkou, smyslem a poetikou díla.

4. Adaptační postupy

Adaptační postupy mohou být různé a adaptátor se nikdy neřídí pouze jedním z nich. V kapitole výše jsem pracovala s typologií Martina Foreta. Pro příklad jsem vybrala ještě další tři postupy jak text adaptovat. Byly vypracovány pro utřídění filmových adaptací, ale můžeme je použít i pro jiné médium komiksu. K adaptacím se podle toho, co uvádí polská filmová teoretička Alicja Helmanová ve své studii *Tvořivá zrada*, můžeme stavět jako k **výpůjčce** (z literárního textu je možné si půjčovat téměř cokoli- myšlenku, jednotlivé náměty, nebo téma jako celek), **transformaci** (věrnost textu je v podstatě zachována, postavy se drží svých charakterů, jejich vzájemné vztahy nejsou ničím narušeny a dodrženy jsou i základní prvky narace) a **křížení** (komiks z původního textu vychází, ale žije si svým vlastním životem).

Adaptačním proces je vystavěn na přeměně dílčích narativně- stylistických prvků.

Tyto jednotlivé prvky můžeme porovnat v originálním textu a komiksové adaptaci a podle toho zjistit, do jaké míry je adaptace podobná literárnímu textu. Jak se jednotlivé složky textu zobrazí v adaptaci, nastínili autoři Radomír Novák a Ivana Gejgušová v knize *Adaptace a literárního díla a její didaktické využití*. Kniha se věnuje přenosu literárních složek ve filmu, nicméně to můžeme použít i na komiksové adaptace.

Toto jsou dílčí charakteristiky, které mají velký význam pro možnosti a způsob převedení do jiného média. Patří mezi ně:

a) **Pohybovost- pohybová dynamičnost:** Kolik text zahrnuje fyzického pohybu, který může být vyjádřen explicitně či implicitně. Může jít o pohyby celým tělem, gestičnost či mimičnost. V komiksu je všechn pohyb znázorněn pomocí pohybových linek (Obr. 1).

b) **Příběhovost- epická dynamičnost:** Což znamená celkový pohyb příběhu časem a prostorem, množství situací epického charakteru. Vzhledem k tomu, že zkratkovitost slova se těžce přenáší do obrazu, v komiksu se často přenesený časoprostor musí redukovat. Během tohoto procesu by se však neměl ztratit motiv původního textu.

V *Proměně* dějová linie začíná Řehořovým probuzením v podobě brouka. Od svých blízkých se dočká různých reakcí. Dozvídá se to i prokurista, který zjišťuje důvod jeho absence v zaměstnání. Rodina si postupně přestane připouštět, že jde o jejich syna a bratra. Poté, co si Řehoře všimnou i nájemníci, rodina se ho rozhodne zbavit. Řehoř ale nakonec celkovým vysílením umírá.

c) **Konfliktnost:** Přítomnost dramatického rozporu se v komiksu dá vyjádřit pomocí stříhu jednotlivých panelů a dialogem postav.

Kafkův text přináší několik dramatických rozporů. Nejvýraznějším konfliktem je Řehořova zvířecí podoba, která nekoresponduje s jeho lidským prožíváním.

d) **Výtvarnost:** Předmětná obraznost v literatuře s popisem prostředí. I samotné literární dílo pracuje s výtvarným viděním světa. Je zřejmé, že v komiksu tuto složku spatřujeme v ilustraci.

Text přináší detailní popis prostředí, přesně víme, jak například vypadal Řehořův pokoj, kde měl uložené věci, jaký obraz visel na zdi apod. V tomto ohledu je povídka vhodná pro výtvarné zpracování. Nevíme však, jak konkrétně vypadaly jednotlivé postavy a obludný brouk.

e) **Popis a přímá charakterizace osob:** Jedná se o popis, který nevyplývá z jednání osob a děje, ale je explicitně vyjádřen. Není příliš obratné převést přímou charakterizaci do komiksové řeči tím, že jedna postava slovně charakterizuje druhou, jako se běžně užívá v literárních textech. Chování postav v komiksu často vyplývá z toho, jak jsou zobrazeny (záporné postavy mohou mít například ostřejší rysy apod.).

V Kuperově komiksu je například otec zobrazen přes celou stranu (Obr. 2), jde z něj strach, zatímco Gatarikova podoba otce je spíše groteskní komickou postavičkou (Obr. 3).

f) **Zvukovost:** Mohou být přímo pojmenovány nebo popsány, jejich představa může být též navozena zněním slov. Pro komiks je přímo typické užívání citoslovcí. Mohou dokreslit vzniklou situaci zachycením v bublinách (Obr. 4), postranních rámečcích nebo přímo v obrazu. V textu se využívá popisu, například ve větě: „*Budík tikal na prádelníku.*“ (F. Kafka, 2009, 53)

g) **Dialogičnost:** Častý výskyt dialogů v literárním textu je pro adaptaci většinou výhodou. V komiksu jsou k tomu využívány různé podoby bublin a využívá též grafiky písma (Obr. 5).

h) **Úvahovost, filozofičnost:** Autorovy úvahy a názory v podobě přímého hodnocení, komentáře, probírání možností atd. Úvaha může mít formu monologu, dialogu dvou či více postav. Úvaha je vždy retardací děje. Zde se objevuje otázka, jestli je komiks vhodným médiem pro adaptace textů založených na filozofických úvahách. Povídku autor úvahovými pasáží neprokládá, přenechává to na čtenáři.

Adaptátor pracuje s tím, co nalezne v předloze a co v něm předloha vyvolala. Podle Radomila Nováka a Ivany Gejgušové by měl adaptátor již při výběru literární předlohy uvažovat o tom, zda text v sobě nese určité potenciální kvality vhodné pro komiksovou podobu. Zřejmě nelze vyvrátit, že epické žánry založené na příběhu (fabuli), který má dějovou posloupnost událostí (syžet), budou pro převod do komiksové adaptace, již pro její sekvenční charakter, snadnější. Na druhou stranu existuje i specifický druh komiksu tzv. Poetry comics, který kombinuje prvky obrazu a poezie. Od klasického komiksu se liší především nevyužíváním lineárních panelů a přechodů mezi nimi a jsou více metaforické a abstraktní. (D. Vicikova, 2016, 28) Jestli jsou komiksy vhodné k zobrazování textů

založených na filozofických úvahách a například existenciálních tématech, bude tématem provázejícím celou moji práci.

Komiksové adaptace literárních děl jsou vždy inspirována původním dílem. Komiks umožňuje vizualizovat a tím také konkretizovat představy tvůrců. Jedním ze základních požadavků na adaptaci je její strukturní souvislost s původním dílem.

V této kapitole uvádím, že důvodem ke vzniku adaptace nemusí být vždy jen snaha o její popularizaci. Výrazně se například může projevit individualita upravovatele literárního textu. V některých případech s původními myšlenkami adaptátor dokonce polemizuje. Adaptátor v každém z uvedených příkladů vkládá do adaptace subjektivní významy a tím do určité míry přetváří realitu vytvořenou autorem původního díla.

4. Možnosti komiksu a literatury

Následující kapitoly blíže rozvedou základní vyjadřovací prostředky komiksu a literárního textu.

1. Komiks jako médium

Pro komiks je charakteristické, že kombinuje různé formy. O komiksu se proto uvažuje jako o synkretickém fenoménu. Pohybuje se na pomezí literatury, výtvarného umění, ale také filmu či divadla. „*Je také nezpochybnitelné, že řada komiksových technik (malba, kresba, grafika a jejich různé typy) a stylů (secese, expresionismus, neoklasicismus, modus karikatury) je čerpána z tradic výtvarného umění, a tento proces je obousměrný.*“ (P. Kořínek aj, 2015, 43)

S literaturou komiks souvisí nejen tím, že využívá potištěného papíru, knih a časopisů. Obvykle také obsahuje textovou složku, ve které můžeme rozeznat literárního vypravěče a promluvy postav. Komiks má tedy nejbližší literatuře, i přes to, že stále stojí na jejím okraji.

Komiks prochází napříč literárními kategoriemi, respektive je v něm realizovatelná naprostá většina literárních žánrů. Jeho zařazení do literární rodiny je problematické, neboť komiks svou povahou hranice literatury překračuje.

Pavel Šidák ve svém *Úvodu do studia genealogie. Teorii literárního žánru a žánrové krajiny* (2013) komiksu nepřisuzuje platnost samostatného uměleckého druhu (jako např. literatuře, sochařství či filmu), ale píše o něm jako o synkretickém typu díla, které může být součástí více uměleckých druhů zároveň (komiks můžeme chápat jako dílo literární i výtvarné apod.). (Tamtéž, 64) Komiks podle něj splňuje veškeré podmínky, které jsou na umělecký druh kladeny i přes to, že se mu nedostává všeobecného uznání svébytnosti, osobitosti a uměleckosti. (Tamtéž, 64)

2. Obraz

Komiksy jsou primárně tvořeny sekvencemi obrázků, které vytvářejí příběh. Ostatně v českém prostředí se dlouho používalo označení „obrázkový seriál“. Obrazová složka je tedy něčím, čím se komiks projevuje nejvýrazněji a co je jeho základním výrazovým prostředkem. Základním nositelem významu je panel, ale až sekvenčním kladením obrazů vzniká komiks. *„Pro vnímání komiksu je podstatné pochopit samotnou komiksovou řeč, tedy vnímat následnost jednotlivých obrazů (panelů) tak, aby vytvářely logicky propojené struktury a celky.“* Při tvorbě komiksu autor sestavuje kompozici díla tak, aby vyvolávaly zamýšlený účinek. *„Kompozice v komiksu je vždy dvojitá- uvnitř panelu a poté v rámci stran a dvoustran.“* (Tamtéž, 127)

Komiksový panel je někdy přirovnáván jako základní jednotka ke slovu v literárním textu či k záběru ve filmu. U komiksových adaptací literárních děl je však patrné, že zobrazení obsažené v panelu může být ekvivalentem například rozsáhlého slovního popisu prostředí a také může obsahovat i mnohoslovné repliky aktérů.

Pro komiks je životně důležitou myšlenkou, zda dokáže obraz ve čtenáři vyvolat citovou nebo smyslovou odezvu. (Tamtéž, 121) Obrazem je možné zachytit celou škálu pocitů a navíc může jedním smyslem vyjádřit i dalších pět smyslů např. hlasitost, zatuhlost, chlad, ticho, kyselost, teplo atd. Využívá tak prolínání smyslových vjemů, tzv. synestézii. (Tamtéž, 122)

Vyjádřit něco může i samotná linka. Její směr nám naznačuje, jestli bude například pasivní či dynamická, vyjadřující změnu apod. Linky často nejsou obrázkem, ale vizuální metaforou, tedy symbolem. Například soubor vlnovek nad hniujícími odpadky u převrnuté popelnice znamenají neviditelný jev- pach. (S. MCcloud, 2008, 121) Je to jeden ze způsobů jak zobrazit neviditelné. Dalším nástrojem jak zachytit neviditelné ideje může být pozadí. *„I když se zobrazené postavy změni málo nebo vůbec, pokrivené nebo expresionistické pozadí obvykle pozmění i to, co ze scény nevyčteme o vnitřních stavech hrdiny. Tyto vnitřní aspekty se samozřejmě nejvíc hodí k příběhům zachycujícím vnitřní život.“* (Tamtéž, 122) Díky všem těmto expresionistickým efektům může komiks zachytit všechny myslitelné projevy citů. Obrázkům chybí konkrétnost slov, které dokážou víc než vizuální symboly zachytit neviditelný svět smyslů a citů. *„Slova dovedou dokonce i na první pohled neutrální obrázky obohatit o spoustu citů a zážitků.“* (Tamtéž, 135) Slovům zase naopak chybí okamžitý citový náboj obrázků, protože využívají postupného, kumulativního efektu. (Tamtéž, 136)

3. Ukázat a vysvětlit

Komiks kombinuje slovo a obraz různými způsoby:

1. slovně dominantní kombinace (slovo je kompletní a obraz je jen ilustrace, nic významnějšího k němu nepřidává). Tento typ kombinace se v komiksových proměnách nevyskytuje.
2. obraz je dominantní a slova jsou jen pouhým zvukovým doprovodem (Obr. 6)
3. slova a obraz nesou v zásadě totéž sdělení (Obr. 7)
4. slova mohou posilovat či rozvádět obraz a naopak (Obr. 8)
5. slova a obraz se neprotínají
6. montáž ze slov stává nedílnou součástí obrazu (Obr. 9)
7. kombinace slova a obrazu ve vzájemné závislosti (slova a obrazy jdou ruku v ruce a snaží se vyjádřit myšlenku, kterou by samy nezvládly). (P. Kořínek aj., 2015, 27) (Obr. 10)

4. „Slovní zásoba“ komiksové řeči

Komiks je médium založené na zraku a jeho tvůrcům se k použití nabízí celý svět vizuální ikonografie. K dispozici má celý rejstřík stylů zobrazení, od realistického umění přes zjednodušenou karikaturu a až po naprostou abstrakci. Ikon můžeme chápat jako jakékoli zobrazení, které má znázorňovat osobu, místo, věc nebo myšlenku. (Tamtéž, 27) Pracuje tak se zjednodušením podobně jako karikatura, která naddimenzovává některé z vlastností nějakého realistického jevu. Karikatura je způsob přístupu k výtvarné podobě, tedy styl. Komiks jako médium ji často využívá, je jedním ze základů komiksového jazyka.

Právě toto zjednodušení dává čtenáři prostor pro větší identifikaci s postavami a umělec tím může lépe zachytit vnitřní a pojmový svět. Naopak smyslový vnější svět bývá zprostředkován pomocí tradičního realismu. Postavy, které tvoří Franz Kafka ve svých textech, nejsou nijak detailně popisovány. Čtenář se většinou nedozvídá nic o tom, jak vypadají, jací jsou- chybí jejich vnější i vnitřní charakteristika. Například v románu Zámek nemá hlavní postava ani jméno, je označena pouze iniciálou K. To, že postavě chybí její tvář, umožňuje čtenáři, aby si do ní projektoval své pocity, vlastnosti a zkušenosti. Také v Proměně nám Kafka nepodsouvá své domněnky, jak by se postava mohla cítit, naopak

působí jako objektivní analýza skutečnosti, která ale ve skutečnosti existovat nemůže. Prostředí je líčeno velmi realisticky, věcným popisným jazykem.

Absurdní proměna v brouka je předkládána jako nejčistší pravda. Kafka se drží reálných pojmenování, v jazyce nepracuje s metaforami ani s básnickými obrazy. Metaforizován je celek jako text. Kafka tak vytváří napětí mezi objektivní realitou a subjektivismem.

Komiks je ze své povahy konkrétnější, stylové zjednodušení však může být cestou k uvolnění prostoru pro fantazii čtenáře (Obr. 11)

Krajina, prostředí je tedy zpravidla zobrazována realističtěji, důvodem podle McClouda je, že nikdo nečeká, že se příjemce bude vcítovat do kulis. (Tamtéž, 28) Je možné kombinovat pojetí postav. Například nějaké kreslit tak, aby se s nimi mohl čtenář lépe identifikovat, ale jiné pojmout realističtěji, aby je zpředmětnil, čímž zdůrazní jejich odlišnost. „*Stylová prostota tak nemusí znamenat prostoduchost příběhu.*“ (Tamtéž, 45) Naopak v prostých linkách dřímá obrovská síla, kterou umí uvolnit jedině mozek čtenáře. Úplně jednoduchý ikon je abstraktní, vzdálený realitě. Postupuje od složitého k prostému, realistického k ikonickému, objektivního k subjektivnímu, konkrétního k univerzálnímu. Je ale ještě něco abstraktnějšího než ikon a tím není nic jiného než slovo. Slova jsou tou nejdokonalejší abstrakcí. Mezi slovem a obrazem tedy nemůžeme dělat velké rozdíly. Psaní a kreslení nelze vnímat jako dvě oddělené disciplíny, scenáristy a výtvarníky jako dvě svou prací úplně odlišné osoby. McCloud píše, že slova, obrazy a další ikony jsou součástí slovní zásoby komiksového jazyka. (Tamtéž, 45)

Pokud jsou obrázky abstraktnější, vzdalují se od reality, přecházejí z roviny vnímaného do úrovně chápaného, stejně tak to platí u slov. Ikony tak mohou fungovat jen na základě čtenářovy spoluúčasti. Vytvářet znovu a znovu jejich významy je práce především právě čtenářova.

Autoři komiksů jsou někdy záměrně nejednoznační, nepředkládají nám žádnou jednoznačnou interpretaci. Tím autor může ve čtenářově hlavě evokovat bezpočet myšlených obrazů. Existence realistických obrázků je primárně vizuální, tak se od nich do říše idejí nepřechází tak hladce. (Tamtéž, 74)

5. „Gramatika“ komiksu

I přes to, že nám naše smysly předkládají svět zlomkovitě a neúplně, všichni ho vnímáme jako celek. Děje se tak prostřednictvím smyslů. Z reality se nám vyjevuje jen zlomek, rozumově jsme však schopni zasadit ho do širší souvislosti. Termín pro tento

proces je „ucelení“. „Ucelení“ v nás probíhá pokaždé, kdy náš zrak zaznamená fragmentární obraz a náš mozek je schopen ho proměnit v realitu. Komiks používá „ucelení“ jako žádné jiné médium. (Tamtéž, 69) Lidská představivost se uplatňuje v mezeře mezi panely. Vezme dva oddělené obrazy a promění je v jedinou myšlenku.(Tamtéž, 66) Je to naše zkušenost, která nám říká, že se něco mezi panely muselo stát. „Pokud je vizuální ikonografie slovní zásobou komiksu, pak ucelení je jeho gramatikou.“ (Tamtéž, 67)

Druhů přechodů mezi panely je celá řada a jejich uplatnění nebývá nahodilé. Například přechod od jednoho aspektu k druhému má nejčastěji navodit nějakou náladu nebo atmosféru místa (Obr. 12). „*Jsou to poklidné zadumané kombinace, na kterých jakoby se čas zastavil.*“ (Tamtéž, 79) Naopak přechod od akce k akci bude vytvářet úplně jinou dynamiku příběhu. Stejně tak přechod od chvíle ke chvíli (Obr. 13). Ucelení je hybnou silou pro změnu, čas a pohyb.(Tamtéž, 80)

6. Časový rámeček

Čas se dá v komiksu ovládat obsahem panelů, počtem panelů a ucelením mezi panely. Čtenáři komiksu jsou ovlivněni jinými médii a především „reálným časem“ všedního života k tomu, aby očekávali lineární vývoj událostí. (Tamtéž, 106) Ve světě komiksu jsou čas a prostor těsně spjaté. Časový úsek se dá znázornit pomocí zvuků či pohybové linky (Obr. 14).

7. Technologie a styl

Další důležitou součástí komiksové řeči je barva. Použití a volba barev vychází z dobové módy či úzu a samozřejmě z individuálního komiksového stylu. Často se rozlišuje mezi celobarevným podáním, které k sobě většinou přitahuje mainstreamová podoba komiksu nebo tvorba pro děti. Černobílá podoba je naopak někdy chápána jako příznakový prostředek alternativní komiksové linie. (Tamtéž, 133)

Scott McCloud v knize *Jak rozumět komiksu* zdůrazňuje důležitost základních barev. Připomíná funkci barvy, která napomáhá emotivní rovině komiksu. Často vyjadřuje dominantní nálady a dodává větší hloubku obrazu. Zpočátku byl komiks omezen na barvy, které se slučovaly s technickými možnostmi barevného tisku. Postupně se využívaly propracovanější a dražší technologické postupy, které umožňovaly jemnější barevnou škálu. (Tamtéž, 135) Všechny Kafkovy adaptace využívají kontrastu černé a bílé barvy, jen Gatarik doplňuje svou adaptaci o celostránkové barevné kresby (Obr. 15).

8. Text

Obrazová složka komiksu je pro vnímání na první pohled dominantní. I přes to, že komiks považujeme za piktoverbální médium, tedy za něco mezi literaturou a výtvarným uměním, mohou existovat i komiksy beze slov. V čem tedy pak ale spočívá „literárnost“ komiksu? Je to právě mnohost obrazů a jejich uspořádání, které dávají dohromady příběh, i kdyby nebyl tvořen žádnými slovy. A právě proto, že komiks zprostředkovává nějaký příběh vyprávěním, si komiks literární věda snaží nárokovat. (Tamtéž, 145)

Slovní sdělení v komiksu tedy nutně být nemusí, jeho přítomnost je však pro většinu komiksů zásadní. Verbální složka komiksu představuje především přímou řeč, tedy repliky postav.

Vztah literatury k verbálnímu sdělení je jiný než v případě komiksu. Rozmístění slov na papíře v literatuře není podstatné. Literární text je oproti komiksu rozmístěn do lineárního pásma. Literární text se navíc dá přijímat i jinak než četbou grafické podoby, například poslechem v podobě audioknihy. Komiks je naopak vázán na grafický záznam. Umístění verbálního sdělení v komiksu je ve vztahu k obrazu závazné a pro jeho význam určující.

Písmo je v komiksu také chápáno zcela jinak. Komiks může operovat i s různými kvalitami mluvené řeči, včetně neverbálních, paralingvistických a suprasegmentálních zvukových prostředků jako je intenzita, barva hlasu, přízvuk, výslovnost apod. V tom jsou výrazové možnosti komiksu mnohem bohatší než možnosti literatury. Ta dokáže zaznamenat v nejhrubších obrysech jen intonaci pomocí interpunkčních znamének. K zachycení jiných vlastností řeči žádné prostředky nemá- musí je popsat. (Tamtéž, 148) Text v komiksu velmi často obsahuje přímé řeči, již méně popisy a upřesnění.

Pokud se soustředíme na způsoby slovních sdělení v komiksu, můžeme identifikovat čtyři možné typy:

1. repliky postav (Obr. 16)
2. výpověď vypravěče a časoprostorové shiftery (Obr. 17)
3. vyjádření zvuku (Obr. 16)
4. zobrazené texty (v adaptacích se nevyskytují)

Repliky postav se obvykle odehrávají v bublinách. Obrysová linie bubliny může být ztvárněna různými způsoby. Mohou vyjádřit, zda je promluva realizována jako řečená vs. myšlená, hlasitá vs. šeptaná, nejistá vs. rázná apod. Grafická podoba slov také přispívá k těmto charakteristikám (roztřesené vs. myšlené, hlasité vs. šeptané, nejisté vs. rázné apod.). Lze signalizovat řadu dalších významů, jako jsou mluvní pauzy, důraz apod. Bublina je spojena s postavou, na níž můžeme vidět nějakou mimiku, gestiku a proxemické vztahy. Jednotlivé možnosti jsou vázány na konkrétní kontext. Například ale šeptání může být vyjádřeno tím, že písmo je menší než v ostatních bublinách. (Tamtéž, 154)

Výpověď vypravěče je formálně reprezentována primárně textovými poli, která se v podobě obdélníku přimykají k jedné ze stran panelů.

Vyjádření zvuku jsou někdy považována za prvek typický pro komiks. V komiksu jsou zachycovány zvuky explicitně grafickou formou, která citoslovce modifikuje v zaznamenání či parafrázování vlastností reprezentovaného zvuku- zvuk je zobrazován a následně viděn. Může vyjádřit jeho intenzitu (velikost písma a jeho zobrazení v panelu), ale výrazu se dostává i dalším kvalitám: citoslovce vyjadřují zvuk tříticího se skla tak může být zobrazeno literami, které sami vypadají jako roztříštěné, jsou například složeny z úlomků, písmo se může drolit apod.

5. Formální prvky: strana, panel, mezera, bublina

Jednotlivé komiksové texty jsou tvořeny řetěžením obrazů. Respektive následnosti obrazových polí. Čtenář je nevnímá odtrženě, ale v kontextu celé strany nebo dvou strany. Na rozdíl od běžného literárního textu, u nějž je stránka prostorem, na který je linearita textu rozmístěna nepříznakově, stavba strany komiksového textu je záležitostí záměrné kompozice. (Tamtéž, 174)

Rozložení jednotlivých prvků na straně je dáno neomezenou škálou možností. Mohou mít podobu pravidelné mřížky nebo kompozici nepravidelnou. Pravidelnou mřížku tvoří několik stejně vysokých pruhů rozdělených na několik stejně širokých obrazových polí ve tvaru obdélníku či čtverce. Aktuálnější jsou však díla s volnější kompozicí. (Tamtéž, 175)

Dvoustrana je základním rámcem, který ovlivňuje to, jak bude komiks čten a v jakém pořadí budou čtena jednotlivá obrazová pole a další prvky. Uspořádání (dvou) strany je tak prvním signálem, jak k četbě komiksového textu přistoupit, odkud a kam při ní postupovat, jak vést zrak při jednotlivých obrázcích a v jakém pořadí číst jednotlivá

verbální sdělení, pokud jsou tedy přítomna. (Tamtéž, 175)

Obrazová pole se v teorii komiksu označují jako **panely**. Panel je základním segmentem komiksového textu, vstupuje do vztahů s ostatními panely a podílí se tak na uspořádání nadřazeného celku (panelového řádku/stripu), strany, oddílu či textu jako takového. Panel lze dále dělit na další menší jednotky (obraz, verbální sdělení, metařečové prvky).

Pro interpretaci jednotlivých panelů je zásadní jeho umístění v kontextu celého komiksového textu. Panel je obvykle ohraničený rámem, tak aby byl vydělitelný z okolí jiných panelů. Rám navíc může plnit i řadu dalších funkcí, například rozlišit jednotlivé roviny vyprávění (reálné vs. snové, současné vs. minulé apod.). Skutečnost, že u některého panelu rám chybí, může být například signálem vykročení mimo strukturu fikčního prostoru mimo fyzikální parametry dosud prezentovaného světa. (Tamtéž, 183)

McCloud uvažuje o komiksu jako o „neviditelném umění“, protože má za to, že v mezeře mezi panely se odehrává domýšlení, doplňování. Umberto Eco pak uvádí, že komiks je rozdělen na několik prvků, které pak čtenář pomocí své představivosti dá dohromady a vytvoří z nich kontinuální celek. (Tamtéž, 183)

Jednotlivé panely oddělené rámem a nebo mezerou se sdružují do vyšších celků. Tím nejzákladnějším je **panelový řádek**, který tvoří panely umístěné vedle sebe na šířku strany. Někteří teoretikové mluví v této souvislosti o *stripu*. „Na vyšší úrovni pak několik za sebou uspořádaných panelů, které spojuje jejich obsah, respektive prvky vyjadřující souvislost a následnost, tvoří **sekvenci**. *Sekvence je považována za klíčový prvek komiksu, není to však specificky komiksový. Minimální sekvenci mohou tvořit dva panely. Je-li panel základní jednotkou sémantické a syntaktické roviny, sekvence je základní jednotkou roviny vyšší, narativní.*“ (Tamtéž, 185)

Nejtypičtější prostředek pro komiks je **bublina**, která se obvykle nachází v panelu. Bublina představuje specifický prostor, pro nějž neplatí pravidla výtvarného zobrazování. Je polem, v němž je umístěno verbální sdělení zastupující repliku některé z postav, je obrysem, konturou, která toto pole rámuje. Můžeme říct, že bublina má podobnou funkci jako uvozovky v literárním textu- značí, že text do ní umístěný je přímou řečí postavy. Část bubliny, která se zužuje směrem k mluvčímu, signalizuje, kdo je původcem dané repliky. Podoba bubliny může výrazným způsobem určovat význam verbálního sdělení, které je v ní umístěno. Bublina může svým tvarem a podobou rozlišit výpovědi například na „řečené“ (plná rovná linie a přímý cíp směrem k postavě) a „myšlené,“ (vztažení

k postavě pomocí několika menších oddělených bublinek, obláčková linie). (Tamtéž, 186)

Komiks pracuje i s dalšími symboly ve smyslu *ikonografických prostředků*. Komiks kóduje smyslové nevizuální vjemy jako vizuální. Vedle různých zvukových vlastností řeči, tak mohou být graficky evokovány například aspekty pachové, teplotní apod. Eco mluví také o vizualizaci metafor nebo přirovnání. (Tamtéž, 187) (Obr. 18)

„Komiksová bublina tvoří ekvivalent literárního „řekl hrdina“, následujícího po přímé řeči. Bublina vždy signalizuje ono „říká“ (nebo „myslí si“, „křičí“ apod.) a zároveň danou repliku zakotvuje ke konkrétnímu mluvčímu či ji k němu alespoň směřuje.“ (Tamtéž, 193)

Základními prvky komiksově řeči jsou tedy vyjádření „vnějšího/řečeného/slyšitelného“ a „vnitřního/myšleného“. Množství konkrétních podob bublin je neomezené. Některé jejich variace jsou obvykle velmi příznakové (např. rampouchy ověšená bublina signalizující „chladně pronesené“). (Tamtéž, 193) *„V různých autorských hříčkách pak bublina může ztrácet i svou abstraktní neprostorovost, může být „prasknuta“ či postavou uchopena a v prostoru různě manipulována.“* (Tamtéž, 199)

9. Komiksově vyprávění

Ptáme-li se po specifikách komiksového vyprávění, snažíme se nalézt charakteristické, mediálně- příznakové rysy komiksově narace. (Tamtéž, 209)

Specifičnost komiksu spočívá v mnohosti a kombinovanosti, v množení obrazových polí (panelů) a jejich sekvenčním provazování a řetězení, juxtapozici. (Tamtéž, 211)

„Komiksu bývá často předhazována doslovnost, polopatičnost, nutnost vše řečené vždy zároveň předvést.“ Z vnějšího pohledu je komiks o něco konkrétnějším médiem než literatura (zároveň méně konkrétním než film), není však výrazově omezený. Teoretikové spolu s milovníky komiksu tvrdí, že možnosti komiksového vyprávění jsou neomezené. Zároveň ale platí, že některé konkrétní obsahy či postupy budou snáze realizovatelné v jiném médiu. „Modernistické vyprávění joyceovského a woolfovského proudu vědomí bude opravdu v komiksu obtížně nacházet adekvátní realizační prostředky, zdá se být však pochybné využívat tuto skutečnost coby tvrzení o jakékoli esenciální nedostatečnosti komiksu. Přístup, chcete-li technika, kterou tento směr využívá, je totiž z podstaty literární, formuje se plně v kontextu a mantinelech literárního textu s jeho linearitou čtení.“ (Tamtéž, 218)

Literární dílo zase oproti komiksu jen málokdy dokáže vzbudit bezprostřední, okamžitou čtenářskou reakci, která ihned interpretuje optický vjem. „*Komiks navíc může využívat svých obou svých silných stránek: možností jazyka i možností obrazu.*“ Kombinací jazykové a obrazové složky dochází k vytváření kvalitativně nových obsahů. (Tamtéž, 220)

„*Tradiční teorie vyprávění prohlašuje, že každý narativ má svého vypravěče, každé vyprávění někdo vypráví.*“ V komiksu je vypravěčův hlas „slyšet“ v popisce. Někdy popisky obsahují pouze jednoduché časové odkazy, které čtenáři pomáhají sledovat časovou linii příběhu, jindy nesou mnohem více informací (Obr. 19). (Tamtéž, 223)

V této kapitole byly porovnány výrazové prostředky komiksu a literatury. Základním výrazovým prostředkem komiksu je obraz, který může například nahradit rozsáhlý slovní popis prostředí a může v sobě obsahovat také mnohoslovné repliky aktérů. V kapitole se dále věnuji různými kombinacemi slova a obrazu a funkci karikatury jako základního prvku komiksového jazyka. Předkládám McCloudovu teorii ikonografického zjednodušení, ve které hledá styčné prvky mezi ikonem a slovem. Uvádím zde také další vyjadřovací prostředky komiksu a jeho formální prvky, kterými se odlišuje od textu.

5. Fenomén Kafka a komiks

1. Kafka a literatura

V této kapitole se budu věnovat tomu, jaké místo Franz Kafka v literatuře zaujímá. Samotný vznik komiksových adaptací jeho románů a povídek dokazuje, že jsou texty stále něčím přitažlivé, živé a aktuální. Bude se snažit stručně vystihnout, jaká témata se současnou dobou stále rezonují. Položím si také otázku, jestli jsou Kafkovy existenciálně laděné prózy vhodným materiálem pro komiksové ztvárnění.

1. Kafka a jeho problém se světem

„Kafka měl zkrátka problém se světem. A svět má dodnes problém s Kafkou.“ (R. Malý, R. Fučíková, 2017, 1) Jen těžko najdeme jinou osobnost, o které by bylo napsáno tolik knih jako o Franzi Kafkovi. Žádný spisovatel naší doby nebyl tak podrobně interpretován a škatulkován. Literatura o něm čítá tisíce svazků *„Jean Paul Sartre jej prohlašoval za existencialistu, Camus jej považoval za absurdistu, jeho celoživotní přítel a vydavatel Max Brod přesvědčil několik generací badatelů, že jeho podobenství byla součástí spletitého hledání nedosažitelného Boha.“* (Tamtéž, 7)

Kafkovi se podařilo vyjádřit svou vnitřní úzkost směrem ven- do podoby vyprávění příběhů. Jeho dílo nevychází z žádné ucelené filozofie, neměl žádný rozeznatelný pohled na svět, jeho příběhy tryskaly z jeho podvědomí. Jeho dílo je prostoupeno tajemnou a obtížně uchopitelnou náladou. Pokud se o něčem řekne, že je něco „kafkovské“ bývá to spojováno s mnoha významy. V každém případě je toto přídavné jméno spojováno s představami smutku a zmaru, někdy též se střetem člověka s byrokratickým aparátem.

„Pravá cesta vede po laně, které není napnuto ve výšce, nýbrž těsně nad zemí. Podle všeho je určeno spíš ke klopýtání než k tomu, aby se po něm přecházelo.“ (Kafkův aforismus). (Tamtéž, 1)

Pro člověka jako byl Kafka, německy mluvícího Žida narozeného v Čechách, který vlastně nebyl ani Čechem ani Němcem, nebylo snadné vytvořit si jasnou kulturní identitu. Život v takovém prostředí byl pro Žida neustálým „klopýtáním“ a hledáním rovnováhy. (D. Mairowitz, R. Crumb, 2004, 9) Na otázku, zda má něco společného se Židy, příznačně odpověděl: *„Mám stěží něco společného se sebou!“* (Tamtéž, 9)

„U Kafky pozorujeme téměř ustavičnou dualitu temné melancholie a výsměšného sebeponižování. Kafkovská skutečnost obvykle přetéká představami hrůzy a hořké

sklíčenosti. Ale Kafkovy příběhy jsou přes svou pochmurnost téměř vždy také komické.“ (Tamtéž, 27)

Motivickým pramenem celého díla byla jeho schopnost potlačit strach z ostatních lidí a obrátit jej proti sobě, spíš než proti jeho původci. Nejvýrazněji je to patrné v jeho vztahu k otci Hermannu Kafkovi. Další jeho celoživotní bázeň byla z nadřazenosti a moci, kterou znázorňuje v románech *Proces* a *Zámek*. „*Kafka se nikdy nebouřil. Místo toho proměňoval svůj strach v sebeponižování nebo psychosomatické choroby. Při každé rozepři a autoritou považoval sám sebe za provinilou stranu.*“ (Tamtéž, 30)

Svou existenci považoval za urážku přírody. Často se přirovnával k nějakému překážejícímu nebo zbytečnému předmětu, například k neužitečnému dřevěnému kůlu šikmo zatlučenému uprostřed zasněžené pláně v temné noci. (Tamtéž, 37)

Provázel ho také nedostatek fyzické sebedůvěry, jeho tělo pro něj bylo příliš tenké, vytáhlé, překážející ostatním v cestě. „*Mělo by se zmenšit, vyhladovět, odejít do úkrytu nebo se prostě proměnit ve zvíře, nejlépe takové, které se plazí po zemi a může odcupitat pryč, aniž by způsobila světu příliš mnoho nepříjemností.*“ (Tamtéž, 40)

2. Člověk jako my

„*Představa Kafky jako zasmušilého podivína, který se vedle své neoblíbené práce v úřadě věnuje výhradně psaní, utvořila jeden z mnoha mýtů, které se kolem jeho osoby tradují.*“ (R. Malý, R. Fučíková, 2017, 28) Ve skutečnosti byl Franz mužem mnoha zájmů, který se nevyhýbal ani sportu. Rád navštěvoval biograf a vůbec s oblibou sledoval různé novinky ze světa vědy a techniky. Nadšeně cestoval, byl vášnivým plavcem a veslařem. Naprosto propadl zdravému životnímu stylu, pobýval v lázních a zkoušel účinky nových léčebných metod. Byl nekuřák, vyhýbal se alkoholu, kávě a jedení masa.

Líčení Kafky jako uzavřeného samotáře se sklony k úzkosti je do jisté míry pravdivé. Zároveň však od jeho současníků víme, že se uměl pobavit i s přáteli. Jedním z jeho nejbližších přátel byl bezesporu Max Brod. Díky němu Kafkovo dílo nebylo zničeno. Sám se věnoval literární tvorbě. Jednou z nejznámějších Brodových knih je *Pražský kruh* z roku 1966. V současnosti pod tímto označením rozumíme všechny pražské německy píšící spisovatele. (Tamtéž, 2017, 32) Otázkou je do jaké míry Kafku můžeme řadit jako „pražského“ autora. Kafka se v Praze narodil, vyrostl a prožil v ní většinu svého života. Příběhy jeho textů by se však mohly odehrávat kdekoli jinde než v Praze. „*V jeho literárních textech je pražská topografie nehmatatelná, přítomná nanejvýš velmi*

zprostředkovaně. Kafka je jistě jedním z představitelů pražské moderny, ale co to s ohledem na pluralitu moderen konkrétně znamená a jak moc pražský prostor autorům píšícím německy otevíral cestu například k české literatuře a kultuře, to je něco, co v širším literárně-historickém kontextu teprve uchopujeme.“ (M. Pokorný, 2019, 32) Píše překladatel nejnovější Stachovy biografie Franze Kafky Marek Nekula.

3. Kafka a současnost

Patrně největší událostí kafkovského bádání poslední doby je právě vydání třídílné Kafkovy biografie od Reinera Stacha. Jejím autorovi se pravděpodobně podařilo proniknout k tajemství spisovatelova života tak blízko jako doposud nikomu. Zmapováním dostupných komiksových adaptací jsme zjistili, že jsou ovšem i jiné způsoby, jak dnes slavnou literární bytost uchopit. Například všem těm, kdo v Kafkovi nepřestali vidět člověka, věnují svou knihu *Franz Kafka. Člověk své i naší doby* (2017) básník a překladatel Radek Malý a výtvarnice Renáta Fučíková. Kniha se snaží čtenářům ukázat Kafku bez klišé a interpretačních stereotypů.

Kafkovy texty jsou velmi obecné, brání se ukotvení v jakémkoli konkrétním kontextu. To je jedna z věcí, která přináší interpretační otevřenost textů a je na nich tak přitažlivá. Otázkou však přesto může být, zda nám může Kafka čtenářsky stále něco říct. Diskuse o dehumanizaci druhého, jiného, cizího je natolik univerzální téma, že bude zřejmě aktuální v jakékoli době. Hodnota Kafkových textů, která přetrvává v čase, je podle mě dána právě jejich univerzálností. Dobré texty některé věci dovedou vyslovit, aniž by byly dobově konkrétní. Kafkovy texty právě svou neosobností evokují zcela obecnou úlohu člověka, dotýká se až archetypálních témat jako je pocit viny, pokání a vykořenění.

Důkazem zájmu o Kafkovy myšlenky a potřeby se s nimi nějak vyrovnávat může být právě četnost komiksových adaptací, které představují různé úhly pohledu tvůrců na ně.

2. Kafka a komiks

Adaptace Kafkových textů jsou důkazem, že i existenciálně laděné prózy mohou být vhodné k přenesení do komiksového média. Komiks, jak již bylo zmíněno, disponuje prostředky, které jsou schopné pojmout i jiné žánry než ty založené na akční dějové záplatce.

1. Komiks reflektující neklidný svět

Potenciál komiksu jako atraktivního uměleckého média můžeme využívat pro posilování zájmu a motivace žáků o probíraná témata. Díky vizualizaci, zkratce a vtipu dokáže zprostředkovat i náročná témata. Komiksy mohou podnítit čtenáře, aby se vcítil do osobnosti, situace a prostředí, které se mu na první pohled mohou jevit jako velmi vzdálené.

V metodické příručce *Jak vyzrát na komiks* jsou uvedeny tyto důvody, proč je možné pomocí komiksu zaujmout i jinak netečné publikum a to i v případě, že jim předložíme zdánlivě nudné nebo náročné téma:

- „Mnohomluvnost výkladu nebývá vždy výhodou. Slovy, kterým žák či student nerozumí, můžeme téma zabít.“ Naopak dobrý komiks má potenciál žáky k tématu přitáhnout.
- Nutnost vizualizovat je obrovská dřina a slovy se z ní nevyčtete. Pro autory to znamená zrekonstruovat prostředí vzdálené v čase či prostoru, použít detail, dát událostem tvář a emoci.
- Obsáhlé pojednání sice téma erudovaně popíše a vysvětlí, mnohdy však odradí. Příběh, vtíp a zkratka, které komiks používá, dokážou nemožné. (N. Rutová aj, 2017, 8)

Tedy i příběhy řadící se do klasické literatury se dají vyprávět jinak než prostřednictvím dlouhého textu s mnoha složitými větnými konstrukcemi, spleť text lze zhustit do několika výstižných obrazů. Současnost je navíc založená především na vnímání obrazů a audiovizuálních médií. Obraz je velmi silným komunikačním kanálem. Proto je dnes více než jindy důležitá kompetence porozumět vizuálním informacím (též propojení písma a obrazového kódu) tzn. vizuální gramotnost. I toto je jeden z důvodů, proč komiks využívat v hodinách literatury. Nejde jen o zpřístupnění Kafkových textů či oživení hodiny, ale žáci tím mohou získat čtenářské zkušenosti, týkající se nejen textu, ale také porozumění obrazové složky uměleckého díla.

Komiks Kafku může ukázat v trochu jiném světle, než jak je někdy mylně chápán. Tedy ne jako obtížně srozumitelného existencialistu, ale jako člověka, který rád provokuje a má smysl pro humor. Právě komiksová podoba, která často pracuje i s ironickou a groteskní rovinou Kafkových textů, by mohla být způsobem, jak se vyrovnat s jeho tématy odcizení, utrpení a deprese.

Otázkou stále zůstává, jestli komiks dokáže přenést to, co nám Kafka svými texty chtěl sdělit. Neoddiskutovatelným faktem ale je, že komiksově adaptace minimálně umožňují i mladším čtenářům setkat se s Kafkovými literárními díly a nahlédnout do nich.

2. Kafka v zemi kafkáren a komiksu

Franz Kafka to v české literatuře neměl lehké: přesností, kterou dokázal popsat zoufalost člověka v soukolí moci, provokoval nacisty i komunisty. Jeho dílo bylo dlouhou dobu považováno za pokleslé a nesmělo se vydávat. Pojem „kafkárna“ se však připomínat nepřestal. Dodnes se tak označuje nesmyslná, absurdní situace, do níž se člověk dostane, aniž by šlo o jeho přičinění.

Po sametové revoluci se zájem Čechů o Kafku přirozeně obnovil. Po letech nevšimavosti, kdy se s Kafkou zacházelo jako vyvrhelem, již nepředstavuje hrozbu, ale stává se tak trochu ironicky výnosnou turistickou atrakcí. Vedle toho ale existuje i literární věda zvaná „kafkologie“ a literatura o Kafkovi samém čítá tisíce svazků. Kafka ovlivnil a inspiroval také mnoho prozaických děl.

Dokonce se mluví o tom, že samotného Kafku je třeba uchránit od „kafkovství“. Právě to, že jeho texty jsou otevřené různým interpretacím, *„každý literární kritik si do nich po svém vepsal předmět své literární vášně“*. (M. Pokorný, 2019, 32)

Také samotný komiks jako žánr měl podobný úděl jako Kafkovy texty. V českém kontextu pojem *comics* proniknul až po druhé světové válce. Dobová kritika hodnotila tvorbu obrázkových příběhů negativně, spojovala je s brakovými sešitovými romány. V poúnorových letech bylo označení *comics* z ideologických důvodů spojováno s imperialismem, prohnilostí a zvráceností. Komiks se v této době v Československu vydávat nesměl. Koncem 50. let se začal opět postupně objevovat pod označením *obrázkový* či *kreslený seriál*. (P. Kořínek, 2015, 87) K pevnému ukotvení pojmu komiks u nás došlo úplně až po roce 1989. Stejně tak jako je Kafka těžko zařaditelný, s komiksem je to dost obdobné. Debaty o tom, kam komiks zaškatulkovat zůstávají nadále otevřené. I podle našeho předního odborníka na komiks Pavla Kořínka *„smysluplné definování komiksu a nalezení jeho místa mezi ostatními formami tak zůstává nadále výzvou.“* (P. Kořínek, 2015, 89) Podobně jako používaný přívlastek „kafkovský“ můžeme zpochybnit i užívané označení „komiksový“, který však bývá používán jen ve smyslu superhrdinský, akční či kreslený. Při podrobnějším zkoumání možností komiksu již ale víme, že toto jsou aspekty jen určitého komiksového žánru a nepostihuje ho v jeho plné šíři.

Na jedné straně tedy máme komiksový útvar, kterému šlo o to, vymanit se z kategorie pokleslého až banálního žánru. A na straně druhé Kafkovy texty, které se zase staly téměř předmětem posvátné úcty, čímž se podle mnohých literárních teoretiků vzdálily svým původním významům. Proto by mohlo spojení těchto v podstatě protikladných tendencí pomoci oběma stranám. Komiksové adaptace by mohly u původních textů vyzdvihnout odlehčující humornou rovinu a Kafkova tvorba zase naopak pomoci komiksu dokázat, že je schopen být nositelem i těch nejvážnějších a nejhlubších významů týkající se lidské existence.

6. Zhodnocení komiksových adaptací Kafkovy Proměny

Komiksových zpracování Kafkovy *Proměny* máme k dispozici hned několik. Věnovat se budu problematice estetické hodnoty ve vztahu ke komiksu. Stanovím také kritéria, podle kterých budu komiksové adaptace hodnotit a pomocí nichž vyberu jednu adaptaci vhodnou k účelům tvorby výukových bloků.

1. „A vůbec tenhle brouk“

Kafkova povídka *Proměna* vznikla během roku 1912 a v současnosti patří mezi nejznámější Kafkův text. Poprvé vyšla tiskem v německém časopise v roce 1915. Od té doby se její interpretaci vyjádřilo značné množství literárních vědců, filozofů, psychologů, byla několikrát zfilmována, zdramatizována a dokonce podle ní vzniklo i několik počítačových her. (M. Jareš, 2010, 101) Nás bude samozřejmě nejvíce zajímat její komiksové zpracování. „Podle Jana Němce *Proměna* není jen příběhem, ale pokusem o postižení struktury lidského života. Jejím hybným prvkem není nějaký nadosobní osud, nýbrž nutnost volby tváří v tvář ohroženosti života.“ (Tamtéž, 101)

Kafka si nepřál, aby hmyz byl znázorňován. V souvislosti s obálkou prvního vydání psal svému vydavateli Kurtu Wolffovi: „*To ne, to rozhodně ne! Samotný hmyz nesmí být zobrazen. Nesmí být dokonce zachycen ani zdálky.*“ (D. Z. Mairowitz, R. Crumb, 2004, 58) Kafka se tedy hrozil toho, že by na obálce vydání povídky, byl hmyz přímo ilustrován. Sám by volil k zobrazení výjevy jako: rodiče, prokurista, nebo nejlépe rodiče a sestra v osvětleném pokoji, zatímco dveře k tmavému zastrčenému pokoji jsou otevřeny dokořán. (M. Jareš, 2010, 101)

K výtvarnému zpodobnění hmyzu přes to však přeci jen došlo. A to nejen ve formě ilustrací, ale také jako komiksová zpracování. Podrobněji budeme analyzovat adaptace od Petera Kupera a Václava Gatarika. Dalšího zobrazení *Proměny* se zhostil ještě Robert Crumb v rámci komiksové biografie *Kafka*. Všichni tři autoři patří svým směřováním k tzv. alternativnímu nebo nezávislému komiksu. Využívají víceméně černobílého pojetí kreseb, deformace perspektivy a absence proporčnosti postav.

Každý z autorů přistupuje k původnímu textu po svém. Kresby Roberta Crumba jsou spíše ilustrační, místy popisné. Crumbův brouk je málokdy zobrazen v celku. „*Nabízí se nám nejružnější polodetaily, záběry na hlavu nebo na nohy.*“ „*Oživení kresebných prvků nastává kromě scény s jablkem až v závěru, v osvobození rodiny a její výletní jízdě tramvají, kde se z Markétky stává rozkvetlejší, erotičtější symbol ženy, než tomu bylo*

doposud.“ „Peter Kuper se ze všech tří autorů nejvíce snažil pojmout komiksovou adaptaci řeči komiksu: přemýšlí nad stránkou, zdůrazňuje akci, využívá cíleně vedlejších oken v celostránkové kresbě, do nichž nejrůznější tvůrčím způsobem umísťuje děj, který proběhl v minulosti nebo na jiných místech.“ (Tamtéž, 103) Černobílá barva je zde hodně kontrastní, kresba je tvrdá, expresivní, výrazná. Nevyhýbá se vlastní interpretaci postav.

Ze všech tří uvedených tvůrců je nejsvráznější Gatarik. Jeho přístup k předloze je nejvolnější, sám si doplňuje některé dějové linie. Například se dvěma stránkami věnuje tomu, co dělal Řehoř před tím, než šel spát. „Scéna v tramvaji je doplněna o náznak milostného vztahu s konduktérem. Dost výraznou roli tu hrají vnitřní ironické komentáře postav (zejména při večeři tří podnájemníků a Markétiny hře na housle).“ (Tamtéž, 104) Podle Jareše se v jeho adaptaci promítá to, že má s komiksem minimální zkušenost, někdy je vidět na nelogických přesunech některých předmětů při přechodu z jednoho panelu ve druhý apod. Pro mě jsou oživující celostránkové barevné výjevy v jinak černobílých kresbách, které tvoří určité předěly a provázejí určitá místa v ději (scéna probuzení, scéna obrany obrazu). Jeho přístup ke kresbě je moderní, ale více než u jiných adaptací naráží na problém neschopnosti vyjádřit se jinak než popisně. Jeho verze je i delší než ty ostatní, Podle Jareše to pramení z přílišné deskripce, čímž dílo působí také statictěji. (Tamtéž, 104)

Podle Jareše je základním problémem nesplnění Kafkova přání, tedy v zobrazení brouka ve všech komiksových adaptacích. „Strach z pouze vyřčeného budí fantazii, jakákoli vizualizace už nabízí interpretaci.“ (Tamtéž, 103) Adaptace se tím odklání od toho, co Kafkův text měl vzbudit. Podle Jareše je jakákoli adaptace literární klasiky tak trochu „zločinem na čtenáři“.

2. Umělecké hodnocení vs. estetická hodnota

Můžeme o komiksu uvažovat jako o uměleckém díle a dívat se na něj z hlediska estetiky? Komiksu vychází vstříc trend odmítání jakýchkoli hranic mezi vysokým a nízkým uměním. Z velké části je to zásluha postmoderního uvažování o umění. Novější studie se shodují v tom, že komiks jako forma může ve svých vrcholných projevech splňovat předpoklady uměleckého díla. (Tamtéž, 95) Komiks již tedy dávno není považován jen za žánr masové kultury, ve které je častější možné nadbíhání konzumentovi. „Pro náležité docenění estetické účinnosti jednoho každého díla si je třeba uvědomovat specifika uměleckého výkonu jako takového a dokázat v estetickém vnímání správně

kategorizovat a srovnávat, nacházet možný odstup a oprostít se od zjednodušujících posudků na ose líbí-nelíbí.“ (Tamtéž, 96)

Současná estetika zaměřuje svoji pozornost na vztahy mezi příjemcem a tím, co můžeme označit za estetický objekt. I v komiksu hraje svou roli kromě kompozice, struktury vyprávění, rytmu atd. především estetická recepce.

Pro některé čtenáře je při vnímání komiksu klíčová jeho vizuální stránka, upřednostňují tak estetiku obrazu. Posouzení, jestli se mu zdá být obraz „krásný“ či „ošklivý“ je užitečné pro konkrétního čtenáře, ale nemusí být nijak zvlášť určující. Navíc je třeba brát v úvahu, že u komiksu se mohou vyskytovat karikatury někdy až v jejich deformujících zkratkách. (Tamtéž, 98)

Definice krásy je však velmi problematická, i přes to je však neoddelitelnou vlastností estetického objektu. V mnoha ukázkách, zejména výtvarného umění, je za krásu považována harmonizace celkového vyznění díla. Tato práce se vzdává této do jisté míry subjektivní kategorie. Nevzdává se ale snahy o zhodnocení komiksových adaptací, a posouzení toho, čeho si v komiksu ceníme. Pokud hodnotíme, stanovujeme kritéria ohledně požadovaných, či naopak odmítaných vlastností komiksového díla. Umělecké hodnocení vyzdvihuje originalitu, novost a netradiční přístup. Při hodnocení si často všímáme technických schopností, vypravěčského či kreslířského řemesla, ale neposuzuje se estetická kvalita díla. „*Umělecké hodnocení nelze ztotožňovat s estetickou hodnotou, která vzniká až samotnou recepcí.*“ (Tamtéž, 103)

S recepcí uměleckého díla souvisí schopnost empatie nebo přesahu vlastního já. Moderní alternativní komiksy nutí své příjemce k aktivní spolupráci. Čtenář již dávno není pouhým pasivním konzumentem. (Tamtéž, 104) Jedno ze stanovených kritérií pro hodnocení adaptací se bude týkat recepční estetiky.

- **Recepčně-estetické kritérium:**

Toto kritérium se bude týkat toho, jestli ponechává dílo prostor pro aktivní spolupráci. Čtenář by neměl figurovat jen jako pouhý pasivní konzument. Zde se budu soustředit na to, zda autoři pracují se stylovým zjednodušením a do jaké míry zacházejí s pojmovým světem, abstrakcí a tím pádem i s prostorem pro to, aby se čtenář mohl s postavami identifikovat.

3. Využití komparativních výhod komiksu

Jednou z hlavních výhod komiksu je, jak už bylo řečeno, v možnosti nahrazení verbálních popisů vizualizací. Předmětem zájmu bude tedy zdařilost využití tohoto komiksového potenciálu. Tato kritéria budou pomocným vodítkem pro analýzu grafické složky komiksových ztvárnění.

- **Využití možnosti vizualizace verbální složky v komiksové transformaci**
Zda komiks plně využívá možnosti náhrady slov za obraz a „šetření“ slovy. Všimnout si můžeme využití různých vizualizací verbálních popisů situací, detailů, výrazů postav, místa, denní doby apod.
- **Provázanost a neoddělitelnost textové a verbální složky**
Mezi slovem a obrazem by měl být symetrický vztah. Tyto dvě složky spolu v ideálním případě tvoří neoddělitelný celek.
- **Využití dalších grafických možností komiksu**
Grafický komiksový potenciál se projevuje dále v následujících okruzích:
 - a) vykreslení mimiky postav
 - b) využití prostředků pro obrazové ztvárnění zvuků
 - c) práce s barevným rozlišením různých denních dob
 - d) vykreslení dějové atmosféry
 - e) způsob grafického odlišení přímé řeči, vnitřního monologu, nahlas vyřčených myšlenek, hlasu vypravěče apod. (E. Niklesová, 2009, 43)

4. „Umocnění“ umělecké kvality předlohy

Dalším kritériem bude, zda během adaptačního procesu došlo „umocnění“ umělecké kvality předlohy.

- *tzv. „umocnění“ umělecké kvality předlohy.*

Pomocí tohoto kritéria můžeme posoudit, jestli se v adaptaci projevila tvůrčí individualita upravovatele literárního textu. Tento aspekt souvisí s oživením kanonického textu, který z něj dělá svébytné umělecké dílo. Zároveň ale činí dílo méně přístupné pro nezkušeného čtenáře tím, že na něho často klade větší nároky. Podle některých názorů proto není vhodné, aby tuto četbu učitel studentům zadával. Pro moji práci je však naopak výhodou, když můžeme porovnávat odlišnosti adaptace od samotného textu a vnímat aktualizace komiksu jako jeden z interpretačních úhlů pohledu

komiksového tvůrce. Navíc jak uvádí Novák a Gejgušová, v kvalitní adaptaci není potřeba jen porozumění koncepci postav, ale důležité je vidět je ve vzájemných souvislostech a vztazích. Proto může například vybočení z původního syžetu ukázat, zda adaptátor pochopil princip jejich jednání, což může být patrné i v reakcích postav na situace, které jsou jen předpokládáné.

5. Zhodnocení komiksových adaptací

Pro hodnocení komiksových adaptací jsem si vybrala dvě, jednu od Petera Kupera a druhou od Václava Gatarika, protože pouze tyto díla vyšly jako samostatné komiksy. Český čtenář má k dispozici ještě dvě méně rozsáhlé adaptace, od Roberta Crumba, která vyšla v rámci publikace *Kafka* a také od českých autorů, Radka Malého a Renaty Fučíkové, jako součást knihy *Franz Kafka. Člověk své i naší doby*.

Proměna od Petera Kupera není první Kafkova povídka, kterou tento autor přeměnil v komiks. Spojení Kafkových textů s výtvarným uměním mu připadá šťastné kvůli jejich sugestivitě. Všechny tyto komiksy vyškral na scratchboardu (tedy na kartón pokrytý dvěma vrstvami- křídou a tuší, hotový obraz se pak podobá dřevorytu). V úvodu píše, že ze všeho nejvíc ho na této povídce přitahoval její humor. „*Ačkoli jen málo lidí se při četbě Kafky směje, mnozí jeho hrdinové jednají tváří v tvář absurditě tak věcně, až se stávají směšnými.*“ dodává. (P. Kuper, 2004, 1) Komiks je založen na kontrastech černobílé barvy, prací se světlem a obrysových linek.

- **Recepčně- estetické kritérium**

Podle McClouda komiks není jen převedením slov do konkrétnější podoby, ale stejně jako text pracuje s abstrakcí. Kuper při zobrazování postav využívá karikatury, kdy jsou naddimenzovány některé z vlastností nějakých realistických jevů. Například postava otce není vytvářena ve snaze ho zpodobnit co nejdětalněji podle popisu v textu, ale je jistou ikonou, něčím, co ve zjednodušené formě pouze odkazuje k nějakému významu, v tomto případě k charakteristice otce jako přísného muže, z něhož jde strach.

A právě tento proces projekce vlastních významů již je na mentálních schopnostech čtenáře. Díky tomu, že Kuper využívá k vizualizaci Řehořova obličej jen pár jednoduchých linek, ponechává tím čtenáři mnoho prostoru k tomu, aby se s ním identifikovali a to dokonce i přes jeho animální povahu. Proces odehrávající se v čtenářově hlavě, umožňuje to, že je obraz hmyzího tvora naplněn vnitřním světem, který je naprosto

stejný jako ten jeho. Z čeho by totiž čtenář jinak čerpal, než ze svého vlastního vnitřního, pojmového světa. V případě, že by jeden z adaptátorů čtenářům poskytl opravdu fotograficky věrný, realistický obraz hmyzu, který by splňoval všechny parametry kresby vhodné do učebnice biologie, tento efekt by byl ztracen. Místo toho, aby kresba odkazovala k nám samým, uvrhla by nás to do vzdálených hmyzích říší, které jen sotva souvisí s našimi vnitřními světy. Kuperova kresba nás právě svou jednoduchostí o pocit identifikace s ní nepřipravuje a čtenář se spolu s Řehořem zažívá pocit samoty a strachu, že dostane od otce holí přes záda.

V tomto směru tedy Kuper čtenáře, podle mého názoru, o nic neokrádá, jak píše ve své studii Jareš. (M. Jareš, 2010, 103) Naopak zachovává princip, který Kafka ve svých textech uplatňuje. Hlavní postavy jsou často bez tváře, o tom jak konkrétně vypadají, máme jen kusé informace. Víme o nich, co dělají za práci, že někoho nebo něco hledají atd. Jejich bližší popis a charakteristika však chybí. Vytvářejí tak jistý typ moderního člověka, do kterého si každý projektuje své pocity, vlastnosti a zkušenosti. Prostředí je naopak líčeno realističtěji, věcným jazykem, který je ale jako celek metaforizován. Podle mého mínění se Kuperovi tento princip zachovat podařilo.

Práci s karikaturou využívá ve své adaptaci i Václav Gatarik. Jeho kresby jsou svéráznější a surrealističtější. Prostředí, ve kterém se postavy pohybují, není vykresleno tak detailně jako u Kupera. Čtenář musí být aktivnější, aby se zorientoval, kde se postavy nachází a jaké předměty je obklopují. V úvodu naopak prostor pro fantazijní představy ubírá tím, že čtenáři předkládá svůj vlastní pohled na Řehoře Samsu ještě před proměnou. Je to mladý muž, připomínající Franze Kafku, který sedí u psacího stolu a píše, dívá se z okna na kulisy Prahy a pak se odebere ke spánku. Již od prvního panelu je zřejmé, že v tomto případě bude mít příběh konkrétnější povahu a bude zde jasnější interpretační přístup autora adaptace.

- **Kritérium využití komparativních výhod komiksu**

Místo verbálních popisů situací, detailů postav a místa je využito v Kuperově *Proměně* obraz, v některých částech by však podle mě by mohlo být více šetřeno slovy. Například v situaci, kdy je Řehoř nakreslen mezi dveřmi pokoje je již nadbytečné psát: „*Řehoř se protlačil dveřmi pokoje, spustil se při tom na všechny nožičky (...)*“ (P. Kuper, 2004, 26) Kuper místy ve snaze dovysvětlit a zpřehlednit situaci popisuje i to, co je již nakreslené. Slova a obraz místy tedy nesou totéž sdělení. Častá je také montáž ze slov, která se stávají

nedílnou součástí obrazu. Buď jsou integrovány přímo do obrazu, jsou napsány v těle brouka atd. Když Řehoř leze křížem krážem po stěnách, aby se nějak rozptýlil, dělá totéž i Kuperův text. Čtenář musí stránku přetáčet, protože jinak je písmo napsáno vzhůru nohama.

U většiny případů, slova posilují a rozvádí obraz. Například po scéně, kdy otec hází po Řehořovi jablka. Kuper zaměřil pozornost na detail hmyzího hřbetu, do něhož je jablko vraženo. Verbální část přináší znovu informaci o těžkém zranění a k tomu přidává, že od střetu s otcem uplynul měsíc a že se od té doby Řehoř pohybuje jako starý invalida, který sotva přeleze pokoj.

Postavy v komiksu jsou zachovány téměř všechny, kromě první služky, která pro dějovou linku příběhu není zas až tak podstatná. Otec se od ostatních postav odlišuje tím, že jsou mu namalovány zorničky v očích. Podle Jareše „*zpodobnění otce vychází z tradovaných vztahů otec a syn, pro Kafku tak typické.*“ (M. Jareš, 2010, 101) Mimika není nijak zvlášť detailně vykreslena, Kuper své postavy kreslí spíše v hrubých obrysech, neubírá to však na jejich věrohodnosti. Vyjádřené pocity jsou snadno rozpoznatelné. Každá z postav má svůj vlastní typ písma i bublin. Postava tak nemusí být na scéně nakreslena vždy znova a čtenář je i tak zorientován, kdo mluví. Postavy často promlouvají zpoza zavřených dveří a bubliny se například vtipně derou skrz klíčovou díрку.

Co se týče grafického znázornění různých zvuků, Kuper využívá možností komiksu v plné šíři. Komiks je plný zvuků psaných různými fonty písma podle toho, co zrovna zvuk vyjadřuje. Když leží Řehoř přecpaný jídlem od Markétky na podlaze, jde mu od pusy obláček nakreslený klikatou linkou, v němž je napsáno „krk“. Pokud někdo práskne dveřmi, Kuper to zvýrazní pohybovou linkou a velkým křiklavým písmenem napíše „prásk“. Citoslovce využívá jako zdroj humorné složky. Obrazem zachycuje ale i další smysly a využívá tzv. synestézie, prolínání smyslových vjemů. Například vůni uvařených brambor, které jsou k večeři pro nájemníky, zobrazuje jako linoucí se vlnovku z hrnce.

Práce se světlem a stínem je zde přímo symbolická. V momentě Řehořova umírání dosahuje až mystické atmosféry, „*nejenže se Řehořova tvář proměňuje v lebku, ale světlo, pronikající temným ránem, ozařuje ležící tělo s jistou barokizující náladou, pojatou však expresivním dřevorytem.*“ (Tamtéž, 2010, 118) Děj je velmi dynamický díky zajímavému a hravému uspořádání panelů na stranách. Nejsou vynechány žádné podstatné momenty z povídky.

Václav Gatarik pracuje také s kontrastním černobílým ztvárněním. Klíčové

momenty povídky zvýrazňuje celostránkovými barevnými obrazy. Jeho přístup k předloze je mnohem volnější než ten Kuperův. „*Výraznou roli tu hrají vnitřní ironické komentáře postav (zejména při večeři podnájemníků a Markétině hře na housle).*“ (Tamtéž, 104) Podle Jareše je na Gatarikovi vidět, že nemá s tvorbou komiksu zkušenosti. „*Jeho poněkud neortodoxní přístup ke kresbě je moderní, ale dost často naráží na jistou neschopnost vyjádřit se jinak než popisně.*“ Podle mého názoru naopak Gatarik mnohem více pracuje s obrazem na úkor verbální roviny než Kuper. Šetří slovy a využívá mnohem častěji vizualizací verbálních popisů situací. Samotné myšlenky také často nahrazuje obrazem, za tímto účelem si dokonce vymýšlí zvířecí postavy, které v původní předloze vůbec zmíněny nejsou. Zatímco Řehoř pomalu umírá ve svém pokoji, který slouží jako odkladiště nepotřebných věcí, jeho otec spí s kočkou Maculdou v posteli. Tímto obrazem vyjadřuje jasně a jednoduše, jaké je Řehořovo místo v domácnosti. Gatarik nechává čtenáře z obrazů a dialogů čtenáře více luštit to, co se právě odehrává. Vypravěčský hlas tu nenajdeme téměř žádný, vše se odehrává situačně pomocí obrazů a dialogů.

Co se týče provázanosti a neoddělitelnosti textové a verbální složky je zde mnohem symetričtější vztah než u Kupera. Gatarik nepopisuje to, co již je nakreslené a pokud je z vizualizace postavy jasné, v jakém se nachází rozpoložení, do úst ji vkládá jen přímou řeč, nebo do obláčku nad ní napíše její vnitřní monolog.

Mimika u Řehoře je zde mnohem konkrétnější, dalo by se říct, že Gatarik dává Řehořovi tvář. Můžeme se mu podívat do očí a snažit se z jeho obludné tváře rozeznat jeho emotivní rozpoložení. V některých pasážích máme k dispozici přímo detail na Řehořovy smutné oči, ve kterých je místy vidět také zděšení. Zvláštního efektu je dosaženo, když se Řehoř skryje pod prostěradlo, aby nevyděl matku se sestrou při vstupu do pokoje. Prostěradlem zakryje zvířecí tělo, jsou vidět jen oči skrz vystřižené díry. V ten moment se podobou mnohem více přibližuje člověku a čtenář se s ním identifikuje mnohem snáz než například se sestrou, která je zde vykreslena jako rozmazlená holčička, která si nárokuje vše, co se jejího bratra týká. V jedné chvíli dokonce bouchne do stolu a pomocí bubliny zakřičí „můj Řehoř!“.

Zobrazení mimiky dalších postav je založené na tom, jak si je Gatarik interpretuje. Otec působí spíše směšně. Nemá tak rozmáchlá gesta jako v Kuperově případě a nezabírá v panelech zdaleka tolik prostoru. Z jeho výrazů ve tváři, ale i celkovým vzezřením a výškou poznáme, že nemá takovou moc a nejde z něj takový strach. Souhlasím s Jarešem, který píše, že Gatarik otce nedémonizuje, jeho vzhled je spíše komický.

U matky se sestrou jsou též zvýrazněny jejich komické vlastnosti. Emoce vyjadřují velmi okázale, až dětinsky. Když matka sestře nabízí pomoc s uklízením Řehořova pokoje, podle Gatarika, jsou její reakcí slzy a bouchání do stolu. Grafická podoba písmen je také poněkud chudší než v Kuperově verzi. Samozřejmě odlišuje vnitřní a vnější monology typem bublin, ale nerozlišuje jejich podobu podle toho, kdo právě mluví.

Pro vyjádření zvuků využívá klasické komiksové prostředky. Oproti Kuperovi však nenajdeme využití další synestézie. V jeho komiksu slyšíme zvuky zavírajících se dveří, cinkot tramvaje, hru na housle, nevidíme ale žádné zobrazení něčeho, co bychom mohli čichat anebo hmatat.

Práci se světlem také téměř nenajdeme. Použití barvy v obrazech rozlišuje důležité momenty v povídce a místy také to, co si adaptátor domýšlí. Ze začerněných panelů někdy vystupují portréty postav, ale nelze o rozlišení denní a noční doby. Převážná většina děje se odehrává v interiéru a pro Gatarika není důležité, v jaké denní době se to odehrává.

Dějová atmosféra je poněkud statictější než v Kuperově pojetí. Panely jsou uspořádané klasicky, Gatarik si s nimi moc nehraje. Pro čtenáře je tím komiks přehledný, ale ničím zajímavý. Specifické je Gatarikovo pojetí dějové linie, které se odklání od textové předlohy. Některé motivy si upravuje a přetváří, vznikají dokonce i nové postavy, které se v původní povídce vůbec neobjevují.

- **Umocnění umělecké kvality předlohy**

Co se týče motivů, Kuperův komiks je velmi věrný předloze. Mění jen drobnosti, které nikterak nenarušují původní vyznění. Kuper vynechal například fakt, že matka toužila Řehoře navštívit, což si ale čtenář z příběhu může domyslet. Vkladem je tedy především vizualizace příběhu, jinak o nic jiného příběh obohacen není.

Gatarik k příběhu přistupuje mnohem invenčněji. K původní dějové linii přidává například obraz Markétky v hospodě. V povídce otec pivo nechce, ale v tomto komiksu se pro něj Markétka vypraví. Událostem popisovaným v povídce předchází první dvoustrana, kdy se Řehoř chystá ulehnout ke spánku. Čtenář se tak setkává s novými postavami, které se v předloze nevyskytují.

Podle stanovených kritérií jsem ze dvou verzí komiksové Proměny vybrala jednu, se kterou budu pracovat ve výuce. Každý z tvůrců adaptací přistupoval k původnímu textu po svém. Peter Kuper projevila nejvíce zkušeností s tvorbou komiksu. Václav Gatarik je

zase originálnější a svéráznější. Upravuje si některé dějové linie příběhu a k motivům povídky přistupuje velmi volně.

Václav Gatarik využívá svérázných a surrealistických kreseb. Příběh má konkrétnější povahu. To, co původní text nechává otevřené, Gatarik dořikává. V této adaptaci je zřejmější interpretační přístup autora. K vizualizaci Řehoře však využívá principu karikatury. Řehořův obličej je složen jen z pár jednoduchých linek a ponechává tím prostor pro větší identifikaci čtenáře s Řehořem. Gatarikova adaptace pracuje se stylovým zjednodušením a abstrakcí daleko ve větší míře než ta Kuperova. Dílo ponechává prostor pro aktivní spolupráci se čtenářem. Z hlediska recepčně-estetického kritéria je tedy na vyšší úrovni Gatarikova *Proměna*.

Z hlediska využití komparativních výhod komiksu Gatarik často využívá vizualizace verbálních popisů. Obrazem nenahrazuje jen popis, ale dokonce i myšlenky díla (například tím, že vymyslí novou postavu, která se tak stane zhmotněním nějaké problematiky). Gatarik využívá možností komiksu provázaností a neoddělitelností textové a verbální složky, mezi slovem a obrazem je symetrický vztah. Dále využívá grafiky k vykreslení mimiky postav, k ztvárnění zvuků, odlišení přímé řeči, vnitřní monologu atd. Nepočíná si v tom však tak zkušeně a bohatě jako Kuper.

Gatarik je však oproti Kuperovi mnohem invenčnější v „umocnění“ umělecké kvality předlohy. Toto kritérium týkající se toho, zda se v adaptaci projevila tvůrčí individualita upravovatele, pro mě bylo ve výběru adaptace pro další použití zásadní. Čtenář se u Gatarika setkává s úplně novými postavami, které ale zapadají do původní struktury textu, vycházejí z ní. Originálnější je Gatarik také v používání vlastního jazyka místo jazyka předlohy, kterým zvyšuje ironičnost příběhu. Autor výrazně vyzdvihuje groteskní rovinu textu. Čtenáři to může upřít možnost vlastního výkladu, ale na druhé straně právě tím, že dílo pouze nevizualizuje, ale vkládá do něj své vidění původního textu a přetváří jej, z něj činí svébytné umělecké dílo. I přes Gatarikovy začátečnické chyby nezkušeného adaptátora, který mu Jareš vytýká, budu s jeho komiksem pracovat ve výukových blocích a porovnávat odlišnosti jím stvořeného fikčního světa oproti původnímu textu.

7. Proměna Proměny (Proměna fikčního světa převodem textu do komiksové adaptace)

Tato kapitola se dotkne toho, co to jsou fikční světy, na jakém základě vznikají a čím je charakteristický ten Kafkův v *Proměně*. Blíže se podívám na to, co má fikční svět původního textu společné s Gatarikovou adaptací a naopak čím se tyto dva světy odlišují.

1. Fikční svět Kafkovy Proměny

V této kapitole půjde o postihnutí proměn fikčního světa převodem textu do komiksové adaptace. Zejména na základě kritéria týkající se umocnění umělecké kvality předlohy jsem vybrala adaptaci Proměny od Václava Gatarika. Abychom mohli porovnávat fikční světy, musíme nejprve věnovat pozornost tomu, co vlastně představují. Lubomír Doležal ve své *Heterocosmice* označuje fikční svět jako jeden z možných světů, který je vytvořen konstrukčním literárním textem nebo znakovým médiem obdobné performativní síly. (L. Doležal, 2003, 255) Fikční svět v našem případě nevytváří jen autor původní Proměny, ale také komiksoví tvůrci, kteří vytvořili adaptace této povídky.

Podle Ruth Ronenové jsou fikční světy modely světa založené na paralelismu, což zajišťuje jejich autonomii vůči aktuálnímu světu. (R. Ronenová, 2006, 17) „*Kafkův svět je tedy nezávislý na reálném světě. Každý svět obsahuje množinu objektů a osob, které jsou nějak organizovány a navzájem propojeny prostřednictvím situací, událostí a časoprostoru. Fikční svět v povídce je tedy tvořen hlavní postavou a jeho okolí, které na něj nějakým způsobem reaguje a vstupuje do vzájemných vztahů. Další principy uspořádání fikčního světa povídky tvoří časoprostorové vztahy, sekvence událostí a akcí.*“ (Tamtéž, 17) Jsou tedy soběstačnými systémy struktur a vztahů a představují autonomní oblasti, dají se navzájem odlišit.

„*Fikce zakládá nezávislou modální strukturu. Každý fikční svět, protože je konstruován jako svět paralelní, obsahuje jisté jádro faktů, kolem něhož krouží množiny situací s klesající fikční aktuálností. Můžeme říci, že faktem je, že Franz Kafka vychází ze svých skutečných pocitů z toho jaké má postavení v rodině, dále jeho vztah k práci atd. Přeměna nemožná ve skutečném světě již bude jedna z množin s klesající fikční aktuálností. Tato fikční modální struktura naznačuje, že fikční akty nevypovídají o tom, co by se mohlo nebo co by se nemohlo objevit v aktuálnosti (tj. ve skutečnosti), ale o tom, co se opravdu objevilo nebo se mohlo objevit ve fikci.*“ (Tamtéž, 2003, 30)

Podle Doležala jsou fikční světy soubory nerealizovaných možných stavů věcí. Fikční světy a jejich složky nabývají status neaktualizovaných možností. Řehoř Samsa proměněný v hmyz není postavou, kterou bychom mohli nalézt v aktuálním světě, ale možná osoba obývající alternativní, fikční svět Kafkovy povídky. Jméno „Řehoř“ není ani prázdné, ani samoreferenční, odkazuje k jedinci fikčního světa. *„Fikční jednotliviny jako neaktualizované možnosti jsou ontologicky odlišné od skutečných osob, událostí a míst.“* (Tamtéž, 30) Kafka měl nesmírný vliv na moderní a postmoderní fikci tím, že stvořil hybridní fikční svět. *„Hybridní svět je koexistence fyzikálně možných a fyzikálně nemožných fikčních entit (osob, událostí) v jednom sjednoceném fikčním prostoru. (...) Nejproslulejší příběh Kafkova hybridního světa nalézáme právě v povídce Proměna. Bez jakéhokoli důvodu a vysvětlení se stane fyzikálně nemožná událost: Řehoř Samsa se jednou ráno probudí v podobě obludného hmyzu. Řehoř se proměnil z člověka v hybridní bytost s lidskými i zvířecími vlastnostmi. Tato bizarní událost není ještě plně zdomácnělá. Ačkoliv se Řehořova rodina a jiní lidští obyvatelé hybridního světa nesnaží vysvětlit proměnu jako nadpřirozený jev, emocionálně reagují, jakoby o takový jev šlo- hrůzou a odporem.“* (Tamtéž, 177) Není to však jediná povídka, ve které Kafka pracuje s motivem proměny člověka ve zvíře. Například přesto, že měl neovladatelný strach z myši, patřila mezi jeho nejoblíbenější zvířata ta, která uměla lézt a rychle mizet. Proměna Řehoře Samsy patří k těm nejodpudivějším.

2. Neúplnost fikčních světů

„Nutným důsledkem toho, že fikční světy jsou lidské výtvořiny, je jejich neúplnost.“ (Tamtéž, 177) Aby někdo vytvořil úplný fikční svět, musel by napsat nekonečný text. Konečné texty, jediné texty, které lidské bytosti jsou schopny produkovat, nezbytně tvoří neúplné světy. Jestliže autor o něčem v rámci konstrukce fikčního světa nenapíše nic, vzniká mezera. Mezery jsou nutnou a obecnou vlastností fikčních světů. Někteří autoři záměrně vynechávají například fyziognomii postav, fyzický detail obklopený prázdňem se tak stává do ohniska pozornosti a vybízí se tím k symbolické interpretaci. O Kafkových postavách často mnoho nevíme, známe často jen jejich pocity a to jak je vyjadřují navenek. Oproti tomu okolní prostředí je líčeno detailně, až realisticky.

Realistická fikce usiluje o největší možný stupeň úplnosti. *„Proměnlivé nasycení fikčních světů znamená výzvu pro čtenáře, výzvu, která je tím naléhavější, čím se stupeň*

nasycení snižuje. Víme, že čtením a zpracováním fikčního textu čtenář rekonstruuje fikční svět zkonstruovaný autorem.“ (Tamtéž, 178) Mezery textu doplňuje čtenář.

„Ve znovuvytvoření světa čtenářova obrazotvornost doplňuje mezery, které text sám zanechal.“ (tamtéž, 172) Je tedy přirozené, že každý jednotlivý čtenář doplňuje mezery svým vlastním způsobem. *„Zaplňování mezer je subjektivním aktem a vede ke konkretizacím, které nelze navzájem porovnávat nebo hodnotit, jsou prostě rozdílné. Fikční svět si tak čtenář rekonstruuje na základě své vlastní zkušenosti, na základě své znalosti úplných předmětů a úplných světů.“* (Tamtéž, 178)

Tyto poznatky budou pro výukový blok vytvořený na střední školu stěžejní. Se studenty se budeme věnovat právě tomu, jak oni nahlíží na text a co si každý z nich do textu projektuje. Budeme porovnávat jejich subjektivní pohledy a porovnávat společné znaky, které jsou dány strukturou textu.

S otázkou fikčních světů také souvisí explicitnost a implicitnost. Kafka v *Proměně* často věci nedořikává, ale poskytuje čtenáři jen fragmenty, které si musí složit dohromady sám. Kafka například neuvádí žádné konkrétní místo, kde se děj odehrává, jen poukazuje na věci, které mohou napovědět, že se jedná o Prahu. Dnes už se často uvádí, že implicitnost je obecným rysem textů. Do všech textů jsou implikovány nevyřčené významy. *„Význam všech textů je souhrn zjevných a skrytých sémantických složek.“* (Tamtéž, 172) Jedním z úkolů pro studenty bude dedukce těchto nevyřčených významů v textu.

To, co je v textu řečeno explicitně zároveň naznačuje implicitní význam. *„Nejčastější vyvozování v oblasti akce se týká duševních rysů a celkového charakteru fikčních konatelů. Explicitní informace o vnějších fikčních faktech, jakými je např. prostředí, v němž osoba žije, nebo její vztahy s jinými osobami apod., může být vytěžena pro usuzování o jejích duševních vlastnostech. Ale hlavním zdrojem inference jsou akty konatele- verbální, duševní i fyzické. Z toho, co fikční osoba koná, vyvozujeme, kdo je. (...) Rekonstrukce celkové struktury osobnosti vyvozováním je zvláště záludná a nemůžeme od ní očekávat víc než zkusmé výsledky. Jde tu o jeden z nejnáměnitelnějších důkazů otevřenosti literární interpretace.“* (Tamtéž, 177)

Společně se studenty se budeme věnovat i tomuto bodu. V rámci diskuze budeme porovnávat, jaké duševní vlastnosti postav každý z nás přisuzuje. Úkolem bude například: Co můžeme usuzovat o matčiných povahových vlastnostech z její reakce na Řehoře?

Gatarik ve svém komiksu pracuje se zaplňováním mezery, tedy nulovým významem, předkládá nám to, o čem původní text mlčí- co dělal Řehoř před proměnou a jak vypadal. Implicitní význam je ten, který můžeme vydedukovat. Jedním ze zadání výukového bloku bude předvídání příběhu, který budou muset dokončit. Tímto úkolem budou v podstatě zaplňovat mezeru, kterou potom porovnají se zaplněním v původním textu.

3. Proměna Proměny

Komiks je vlastně jednotlivou konkretizací implicitních významů, které původní text přináší. Zároveň i komiks pracuje s mezerami ve fikčním světě a to nejen mezi jednotlivými panely. Čtenář a stejně tak autor komiksu vychází ze struktury konání postav, aby mohl vyvozovat jejich další jednání.

V tvorbě adaptace jde o několik procesů v rámci specifického druhu komunikace. Autor původního textu psaním konstruuje fikční svět. Adaptátor vystupuje nejdříve v roli čtenáře, který tento svět rekonstruuje, skládá tím význam a jedná se o subjektivní proces. Aktivizují se subjektivní dispozice čtenáře, kterou jsou však podmíněné strukturou textu. Podle tohoto modelu literární komunikace autor i čtenář vytváří komunikační akty. Z role čtenáře se adaptátor po rekonstrukci fikčního světa stane autorem a dochází k transdukcii literárního díla do komiksového média. Tento převod vytváří několikanásobný řetěz, při němž se stává výsledek sdělení východiskem pro další sdělení. Původní text od jednoho autora je převeden do jiné podoby a umožňuje přístup k tomuto textu prostřednictvím jiného druhu média. Forma výrazu je v původním textu odlišná od komiksové formy.

Původní fikční svět může být v postmoderních převodech změněn velmi radikálně. Adaptátor ho může nejen aktualizovat, ale také ho přehodnocovat. Otázkou je, jestli autor komiksové Proměny vytváří nový, alternativní fikční svět. V této kapitole se blíže podíváme na to, jestli je v této komiksové podobě nějak zásadně porušena norma narativu. Zajímá nás také bude, zda adaptace nějak přetváří a přehodnocuje původní svět vytvořený Kafkou.

V čem je tedy Gatarikův fikční svět *Proměny* jiný než původní text a co naopak adaptace zachovává? Gatarik přenosem povídky do komiksové podoby zachovává hlavní motiv proměny člověka v ohybné zvíře, které způsobí změnu vztahů ostatních k němu. Příběh je umístěn do prostředí, které by mohlo odpovídat době, ve které autor předlohy žil a psal. Prostor, který je součástí fikčního světa adaptace, je blíže specifikován. Příběh je

zasazen do prostředí Malé Strany v Praze, Gatarik hned na prvních stranách čtenáři poskytuje pohled z Řehořova pokoje na Pražský hrad. V původním textu se naopak jedná o obecný popis blíže neurčeného města. Zároveň ale původní text poskytuje čtenáři mnohem realističtější popis okolí, do kterého jsou postavy vsazeny. Kafka přesně například popisuje Řehořův pokoj- velikost, všechen nábytek, co je na obrazu, jaké je počasí za oknem atd. Naopak Gatarikovy předměty v interiéru jsou spíše siluety, nejedná se o realistickou kresbu. Postavy komiksu často vystupují jen z černého pozadí, což dává dílu expresivnější ráz.

Postavy v původním textu odkazují jen ke své roli ve vztahu k Řehořovi. Čtenáři není poskytnuta jejich podoba, explicitně je vyjádřena jen jejich mimika a také gesta a reakce na nezvyklé situace. Například u otce se nedozvídáme jeho přesnou podobu, ale to, že na Řehoře nevraživě zaťal pěst a poté se rozbřečel, až se mu mocná hrud' otrásla. V tomto případě je usuzování o fyzických i duševních vlastnostech postav z jejich vztahů s ostatními otázka interpretace. Stejně tak podoba Řehoře jako obludné hmyzu není v textu poskytnuta. Kafka se vždy zaměřuje jen na detail jako je například svědicí místo na břicho, poseté spoustou drobných bílých teček. Gatarik tohoto efektu nevyužívá a poskytuje celistvý pohled na Řehoře. Stejně tak si počínají i ostatní komiksoví tvůrci, kteří čtenáři poskytují jejich představu Řehoře. Stejně tak budou postupovat studenti ve výuce, během níž vytvoří podle detailů, která nám Kafka v textu poskytuje, jejich vlastní představu.

Gatarik ve svém komiksu zvětšuje rozsah původního světa tím, že zaplňuje jeho mezery, konstruuje prehistorii a jde za strukturu původního textu. Původní svět je zařazen do trochu jiného kontextu a jeho ustálená struktura je tak pozměněna. Kafkova povídka začíná Řehořovým probuzením. Nedozvídáme se nic o tom, jak Řehoř vypadal ještě v lidské podobě. Explicitně je vyjádřena jen jeho práce, do které chodí jen proto, aby zabezpečil rodinu a splatil její dluhy. V adaptaci se autor dopouští interpretace již od prvních stran. Gatarik konstruuje odlišnou verzi původního světa, přetváří jeho strukturu a předělává jeho příběh. Ne však tak podstatně, že by vytvořil polemický protisvět, který by podlamoval nebo popíral legitimitu původního kanonického světa. Gatarik vytváří k tomu kafkovskému světu svět paralelní, do které vkládá svou vlastní interpretaci postav, prostředí a doplňuje dějovou linii o inovativní prvky. Přidává nová místa, jako je hospoda a vetešnictví a nové postavy (lékař, opilý zámečník). Přibývají i další zvířecí postavy – otec má větší pochopení pro kocoura Maculdu než pro svého vlastního syna.

Dokazuje tím, že adaptátor se nemusí striktně držet původního textu. Vytvářením

nových situací, míst a postav naopak ukazuje, že pronikl do principu uspořádání fikčního světa, který doplňuje hypotetickými situacemi.

Komiksová transformace se dotýká i přenosu naratologicky- stylistické struktury literární předlohy. (E. Niklesová, 2009, 44) Vypravěčský hlas je v případě tohoto komiksu omezen na minimum. Vyskytuje se vždy jen na začátku jednotlivých částí povídky, například druhá část je uvedena větami: „*Teprve po setmění se Řehoř probudil ze svého hlubokého spánku. Cítil se celkem odpočatý. Něco zaslechl...*“ (V. Gatarik, 2009, 25) Další popisy děje a prostředí jsou nahrazeny vizualizací. Styly promluv a dialogičnost scén je pozměněná. Dialogy v bublinách nejsou citacemi, ale spíše parafrázemi, Gatarik je nahrazuje vlastními výrazy a vytváří dialogy zcela nové. Využívá tím jeden z dalších prostředků, jak podtrhnout absurdní linii příběhu a charaktery postav, tak jak je interpretuje komiksový tvůrce. Dotváří tím karikovanou podobu postav ne jen v jejich vizuální podobě, ale se satirickým nádechem karikuje také jejich promluvy. Co se týče vypravěčského stylu a postoje vypravěče k ději je více méně zachován, i když je jen občasným verbálním doplněním vizuální složky. Gatarik respektuje původní dějovou posloupnost, ale jak již bylo zmíněno, doplňuje syžet o nové situace. V původním textu otec odmítne, aby mu jeho dcera šla do hospody pro pivo, zatímco Gatarik rozehrává linii příběhu a naopak Markétka do hospody jde.

Gatarikův fikční svět proměny je stejně jako ten Kafkův nadpřirozený, je to svět, v němž neplatí fyzikální zákonitosti aktuálního světa. Gatarik silně zvýrazňuje jeho groteskní humornou povahu. To, v čem je Kafka implicitní, často vyjadřuje explicitně. Nejzřejmější je to na začátku příběhu, kdy víme, co Řehoř dělal před proměnou a také jak vypadal ještě jako člověk. Kafkův fikční svět nepopírá, ani s ním nepolemizuje, ale navazuje na něj a předkládá čtenáři svou vlastní interpretaci. Adaptátor rozšiřuje a významově posouvá původní modální strukturu. Kolem jádra faktů vytváří další množinu nových situací. Není to tedy pouhá rekonstrukce Kafkova fikčního světa.

Gatarikův fikční svět je stejně jako ten Kafkův hybridní, sjednocuje v jednom fikčním prostoru fyzikálně možné a fyzikálně nemožné jevy. Kafka záměrně pracuje s fikčními mezerami, především, co se týká postav, nechává často čtenáře tápat a je do velké míry na něm, jakou budou mít v jejich představách podobu. Samotný komiks tento princip nenaplnuje, je svou povahou explicitnější a nabízí nám vhled do představ adaptátora. Proměna původní *Proměny* je tedy nevyhnutelná a to je dáno již samotnou transformací z jednoho druhu média do druhého. Gatarikův komiks je inovativní adaptací,

svérázným uměleckým dílem. Jeho fikční svět však nijak nepřehodnocuje původní povídku, jen zvýrazňuje některé významové roviny.

8. „Kafkomix“ (Výukový blok pro základní školu)

Ročník: 6. - 9. třídy zš

Časová dotace: 5 vyučovacích hodin

Prekoncepty: zájem o osobnost Franze Kafky a jeho myšlenky, komiks, otevřenost a ochota výtvarně se vyjadřovat

Cíle:

- žáci porovnávají své povahové vlastnosti s Kafkovými a promítají je do vlastního příběhu
- žáci aplikují základní výrazové prostředky komiksu při jeho vlastní tvorbě
- žáci porovnávají svou komiksovou „Proměnu“ s publikovanou komiksovou adaptací

Velká myšlenka:

Franz Kafka se proslavil jako spisovatel. Především to byl ale člověk jako my. To, jaký byl, ovlivňovalo postavy a příběhy, které vytvářel. Stejně tak se vlastnosti každého z nás nějak promítají do našich příběhů. A to nejen do těch odehrávajících se v panelech a bublinách.

Uspořádání třídy: v kruhu, během tvorby komiksu v pracovních hnízdech

Didaktický potenciál komiksové Proměny:

Příprava pracuje s komiksovou adaptací Proměny. Z původního textu jsou vybrány pouze ukázkové věty. Cílem je totiž přiblížit žákům základní informace o Kafkovi a jeho tvorbě a především se soustředí na orientaci vlastních emocí, vcítění se do postav a schopnost předvídání jejich jednání. Nejde tedy o to žáky motivovat k četbě Kafkových původních textů, které jsou vhodnější pro staršího čtenáře.

Oproti výukovému bloku vytvořeného pro účely literární výchovy na střední škole, učitel je zde ve větší míře zprostředkovatelem podstatných myšlenek Kafkova díla. Je to dáno literární náročností původních textů a nedostatkem čtenářských i životních zkušeností žáků základní školy. Zároveň některá z témat, která povídka řeší, může být i pro tuto věkovou skupinu (12-15 let) zajímavá. Z pohledu vývojové psychologie jsou v centru jejich zájmu citové vazby v rodině a samozřejmě mezi vrstevníky.

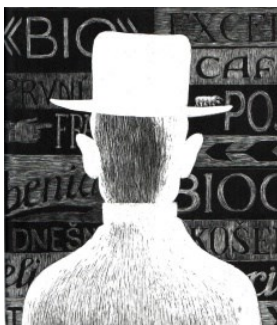
Výukový blok se věnuje emočním reakcím na proměnu hlavní postavy, tedy vztahu s okolním prostředím. Dále samotný motiv proměny by žákům, kteří procházejí změnou v proporcích jejich těla, tím že rostou a mění celkovou fyziognomii, mohl připomínat změnu ve vnímání sebe samých, kterou prožívají. Je to i touha po uznání a toho, být akceptován, co by mohli důvěrně znát ze svých zkušeností.

Blok žákům nabízí přemýšlet nad hypotetickými situacemi a vyvozovat z nich závěry. Pro žáky posledních ročníků základní školy je rovněž charakteristické hledání vlastní identity a boj s pochybnostmi o sobě samém. Komiksová adaptace potenciál k rozvíjení diskuse nad těmito tématy má a realizace bloku může být potvrzením, zda tomu tak skutečně je.

A. Úvod. Seznámení s osobností Franze Kafky.

Učitel žákům povídá o tom, jaký Franc Kafka byl. Může se inspirovat textem níže. Žáci na základě toho vyplňují Pracovní list 1 (viz CD příloha).

Předpokládám, že žáci na základní škole se ještě s Franzem Kafkou neseťkali. Možná znají některá místa ve Starém Městě s ním spjaté, proto jsem začala od jeho soch a památníků. Většinou znají sochu od Davida Černého před Quadriem na Národní třídě a někteří i sochu Jaroslava Róny před Španělskou synagogou. Učitel by měl dále vybrat takové informace z Kafkova života, které umožní žákům vyplnit Pracovní list 1. Nejde tedy o to, aby žáci vyslechli co nejvíce biografických údajů, ale měli by se dozvědět to, jakou mohl mít Kafka osobnost, jaký byl. Já jsem použila prezentaci s obrázky níže a doplnila je stručným textem.



Fenomén Kafka: slavný proti své vůli

Pokud procházíte Prahou na těch správných místech, narazíte na Kafku v nejrůznějších podobách. Na pohlednicích, tričkách, v názvech kaváren, hudebních skupin nebo třeba v podobě mužíka, který si osedlal svůj kabát. Kafkovi tohle město prostě leží u nohou.



„Pravá cesta vede po laně, které není napnuto ve výšce, nýbrž těsně nad zemí. Podle všeho je určeno spíš ke klopýtání než k tomu, aby se po něm přecházelo.“ (R. Malý, R. Fučíková, 2017, 1)

Pro člověka jako byl Kafka, německy mluvícího Žida narozeného v Čechách, který

vlastně nebyl ani Čechem ani Němcem byl život neustálým „klopýtáním“ a hledáním rovnováhy. (D. Z. Mairovitz, R. Crumb, 2004, 9)

Byl to tedy spisovatel židovského původu. Pocházel z Prahy a psal německy. V jeho dílech řeší nejčastěji své problémy s otcem, s prací, se ženami... Potíží měl ale mnohem víc. Kafka měl zkrátka problém se světem. A svět má dodnes problém s Kafkou.



Zrození spisovatele

Přes den se Kafka věnoval své neoblíbené práci v úřadě a po nocích se pokoušel psát. Franc Kafka měl sklony k uzavřenému samotářství a prožívání různých úzkostí. Od jeho současníků ale víme, že se uměl pobavit i s přáteli. Jedním z jeho přátel byl Max Brod, navzájem si předčítali ze svých děl, chodili do kaváren, na plovárny a

podnikali výlety. Brod později Kafkovo dílo proslavil, odmítl splnit přítelovu výzvu, aby jeho nevydané rukopisy spálil.



Kafka a ženy: složitost za složitostí

Franc byl plachý a nepřilíš sebevědomý muž, takže jeho vztah k ženám byl složitý. Několikrát se zasnoubil a poté to zrušil. Měl totiž obavy, že by ho manželství příliš odvádělo od psaní.



“Jediný den prožitý s Franzem předčí všechno, co kdy napsal.“

Franc Kafka- člověk jako my



O Kafkovi se mluví jako o zasmušilém podivínovi, který se vedle své práce v úřadě věnuje pouze psaní. Ve skutečnosti měl mnoho zájmů a i přes jeho slabou tělesnou konstituci se věnoval i sportu. Propadl tehdy módnímu zdravému životnímu stylu, byl to nekuřák, vyhýbal se alkoholu a byl to vegetarián.



Člověk své i naší doby

Dělí nás od Kafkova narození přes sto let. Jaký skutečně byl, se asi nikdy úplně nedozvíme, Něco však můžeme usuzovat z jeho děl a dopisů rodině, přátelům.

B. Mám s Kafkou něco společného nebo jsem úplně jiný?

Poté každý žák řekne, které vlastnosti související s Kafkovou osobností zakroužkoval. Od nich přejdeme k vlastnostem samotných žáků. Učitel se žáků ptá, co mají s Kafkou společného, v čem je jim podobný nebo čím se od něj naopak liší.

V tomto úkolu jde o to, aby si žáci uvědomili, že Kafka i přes své podovnosti, s nimi mohl mít něco společného- že to byl člověk jako my. Zároveň je každý z nás individualita a povahové rysy máme namíchaný různě- každý z nás je jiný. Reflexe probíhá v kruhu, učitel se ptá žáků, kteří jednotlivě po kroužku odpovídají. Stačí, když každý řekne jednu vlastnost, kterou by přisoudili sami sobě a zda mají nějakou společnou se známým spisovatelem.

C. Vymění si místa ti, kteří mají strach z.....

Kafkovy postavy z jeho příběhů jsou jemu samotnému většinou dost podobné. Často se něčeho obávají, často zažívají pocit strachu a ocitají se v komplikovaných situacích.

Učitel pokládá žákům otázku, jestli je něco, co v nich vyvolává vnitřní neklid, z čeho mají strach, obavy.

Zjišťuje to formou úkolu: Vymění si místa ti, kteří se bojí (např. že ráno zaspím a přijdu o něco, na co se těším, že budu mít špatné známky, pavouků, hadů, velkých psů, tmy, klaunů, velkých či malých prostorů, žraloků, vody, lidí, že zůstanu sám doma, o někoho blízkého, že se s někým neshodnu, neporozumím si s někým atd.)

V tomto úkolu doporučuji držet se trochu „banálnějších“ strachů, i ty však mohou být pro žáky citlivé. Vyvarovala bych se vyjmenování strachů, které by mohly případně vyvolávat traumatické zkušenosti. Nejde o to některá témata tabuizovat, ale záměrem bloku není sledovat terapeutické cíle, ale ukázat, že každý z nás má z něčeho obavy a je to tak přirozené. Tím, že žáci vidí, že ostatní žáci vstávají na stejné zadání strachu, mohou vidět, že v tom nejsou sami. Do úkolu by se měl zapojit i učitel, žáci tak vidí, že ani dospělý člověk není ve všem hrdina.

D. Jak by vypadal tvůj strach, kdyby měl fyzickou podobu?

Žáci pracují s **Pracovním listem 2** (viz CD příloha).

Zde se již dostáváme k motivu proměny Řehoře Samsy v obludného tvora. Ještě neprozrazujeme, v jaké podobě se ráno probudil, abychom tím žáky neovlivňovali. Žáky zde navádíme na to, aby svůj často neuchopitelný strach, emoci převedli do vizuální podoby. Fyzická podoba jejich strachu se tak stává metaforou, obrazným vyjádřením jejich vnitřního pocitu. Stejný princip můžeme nalézt i v textu Proměny a v jeho komiksových adaptacích. Tato aktivita může mít zároveň přesahující význam, kterým je určitý způsob, jak se se svým strachem vypořádat- pokud něco uchopíme, pojmenujeme a v našem případě i nakreslíme, můžeme si zvědomit podprahové pocity a lépe se s nimi vypořádat.

Doporučuji zdůraznit, že musí mít opravdu fyzickou podobu, protože se v komiksu stane hlavní postavou příběhu. Pokud někdo nakreslí např. tmu tak, že začerní papír, může mu to potom komplikovat tvorbu komiksu.

Reflexe proběhne hned po kreslení. Každý v kruhu řekne a ukáže ostatním, jakou jeho strach má podobu a co vyjadřuje.

E. Reakce okolí na Řehořovu proměnu

Žáci se rozdělí do dvojic a v nich si zahrají reakce matky, prokuristy a otce. Budou u toho sledovat obličej spolužáka, což jim pomůže výrazy nakreslit.

Záměrem je uvědomění si zapojování různých mimických svalů v obličejí, gesta a postoje lidí v různém emočním rozpoložení. Aktivita cílí na intrapersonální a interpersonální komunikaci a její zachycení v textu a obrazu. V tvorbě komiksu je tento aspekt důležitý, každá postava něco prožívá a nějak to vyjadřuje na venek a tím komunikuje s ostatními lidmi. Doplněné siluety také můžeme v závěrečné reflexi porovnat s Gatarikovou adaptací, žáci totiž podle textu z povídky vytvoří svou vlastní podobu postav a zobrazí jejich reakce.

F. Jak by ses cítil, kdyby si viděl, že na tebe okolí reaguje podobně jako na Řehoře?

Tento úkol mohou žáci vypracovat nejdřív písemně, nebo žáci mohou rovnou odpovídat v kruhu.

Záměrem je, aby si žáci uvědomili, že to, jak na jedince reaguje okolí, může mít dopad na jeho vnitřní život, že člověk reaguje na reakce ostatních, i když to nemusí být vždy patrné. Pokud tvůrce komiksu chce mít postavy věrohodné, musí na toto brát zřetel.

G. K čemu jsou bubliny? Jaké možnosti nám komiks dává?

Práce s **Pracovním listem 3** (viz CD příloha).

Žáci se seznamují se základními vyjadřovacími prostředky komiksu. Různé bubliny zprostředkovávají jinou formu řeči (přímá/nepřímá řeč, hlas vypravěče). V dalším úkolu si osvojují grafické možnosti písma.

H. Popis vs. obraz

Pracovní list 4 (viz CD příloha)

Cílem je žákům ukázat, že komiks využívá zkratky- místo složitého dlouhého popisu prostředí ho může nakreslit.

CH. Zadání zpracování komiksu – „Když jsem se jednou ráno probudil...“

Učitel žáky motivuje k tvorbě komiksu. Zavřou oči a budou si představovat, že se stejně jako Řehoř Samsa jednou ráno probudili z nepokojných snů a shledali, že jsou proměněni v jakéhosi obludného tvora.... Jejich podobou bude to, jak zpodobnili jejich vlastní strach (viz Pracovní list 2).

Žáci by se tím měli „dostat“ do příběhu. Ne všechny začne napadat, jak se jejich příběh bude odvíjet. Je možné podpořit jejich fantazii v tom, aby si představili jejich pokoj, jak vypadá jejich běžné ráno, které se ale jejich proměnou liší.

Jejich příběh se bude odvíjet od toho, jakou mají povahu (viz Pracovní list 1). Např. pokud je někdo z vás odvážný a sebevědomý, váš příběh bude jiný, než Řehořův, který je spíše plachý a má sklony k sebepodceňování.

Cílem tohoto bodu v návaznosti na Pracovní list 1 je, aby si žáci uvědomili, že v každé postavě se promítají také autorovy vlastnosti, pocity a životní zkušenosti. Oni se teď stávají tvůrci, kdy mají zachovávat princip, který Kafka v povídce uplatňuje, kdy je hlavní postava příběhu jemu samotnému něčím podobná, zobrazuje jeho vnitřní svět, nebo alespoň jeho určitou část- tu nesebevědomou, neklidnou, pochybující o sobě samém.

Již ví, jak reagovalo okolí na Řehoře (Pracovní list 2). Jejich komiks musí obsahovat reakce blízkých na jejich proměnu.

Cílem je žáky přimět, aby v komiksu uplatnili dovednosti týkající se zachycení verbální i neverbální komunikace v komiksu. Tento bod je důležitý proto, aby jejich příběh měl nějaké styčné body, které můžeme porovnávat s komiksovou adaptací.

Shrnutí: Komiks tedy musí obsahovat tyto body:

- Probudíte se v podobě vašeho vlastního strachu.
- Příběh se bude odvíjet na základě vašich vlastností.
- V komiksu musí být zachyceny reakce okolí na vaši proměnu.

Tyto stanovené body je možné použít jako kritéria pro hodnocení vytvořeného komiksu. Vyhneme se tak subjektivnímu označení, např. že je komiks „hezký“ či „ošklivý“. Méně talentované děti tak mohou podle těchto parametrů zdárně vytvořit komiks a dostat zpětnou vazbu, co bylo ze zadání splněno, nebo naopak, co v jejich tvorbě chybělo.

I. Tvorba komiksu

Žáci aplikují dovednosti, které získali v předchozích částech bloku: umět použít fyzickou podobu strachu a vytvořit z ní postavu příběhu, promítnout do ní své povahové vlastnosti, zachytit neverbální i neverbální projevy okolí, vcítit se do postavy a odhadnout podle toho její chování, využívat základní vyjadřovací prostředky komiksu a pracovat s grafikou písma, využívat ilustrace místo dlouhého popisu prostředí, vymyslet zápletku a uzavřít příběh.

J. Reflexe

V reflexi se učitel s žáky vrátí k zadaným bodům. Žáci porovnávají svou verzi s ostatními a také s adaptací Proměny od Václava Gatarika. Reflexe proběhne společně v kruhu.

Otázky k reflexi:

1. Různé podoby proměn:

Učitel ukáže žákům Řehořovu proměnu v brouka v zobrazení V. Gatarika.

- **Jak vypadá můj strach? Co mají obludy společného/v čem se liší?**
- **Co si myslíte o broukovi z povídky? Proč má podobu hmyzu? Jaký strach by mohl zobrazovat?**

Žáci porovnávají své příšery se sebou navzájem a také s podobou Gatarikova brouka. Žáky navádíme na to, aby si vzpomněli na povídání o tom, jaký Franz Kafka byl. V souvislosti s tím mohou odhadnout, že fyzická podoba hmyzu, může být metaforickým vyjádřením, zhmotněním něčeho abstraktnějšího. Například se Kafka-Řehoř mohl bát toho, že ho lidé nepřijmou, bude jim na obtíž, budou ho považovat za něco otravného a bál se vyjít ven, což v povídce vyhrotí tím, že se ho okolí štítí.

2. Povahové vlastnosti ovlivňující příběh:

- **Jaká z vašich vlastností nejvíce ovlivnila příběh? Pomohla vám nějaká z nich se se situací vypořádat?**

Žáci tak postupně po kroužky seznamují učitele i ostatní se svým příběhem a zdůvodňují, jak se v nich jejich vlastnosti projevily. Cílem je, aby se žáci navázali na pokus o introspekci a pokusili se o sobě říct, jací jsou (viz Pracovní list 1). Nyní mají minimálně jeden svůj výrazný povahový rys zúročit v příběhu. Žáci si tak uvědomí, že postavy v literatuře i komiksu nějak jednají právě podle své povahy a od toho se děj odehrává a vznikají různé situace a tím i dějové zápletky.

Žákům jsou v tento moment prozrazeny důležité momenty povídky (nepochopení Řehoře, scéna s otcem a jablky, nestarání se o Řehoře, Řehořova smrt, úleva rodiny poté, co se břemene-Řehoře zbaví). Žáci představují své verze, čehož učitel využívá, porovnává je s povídkou.

- **Jaké Řehořovi vlastnosti se nejvíce projevily v příběhu?**

Učitel opět využívá toho, co žáci říkají. Cílem je ukázat žákům jak v situacích jednal Řehoř a hledání argumentů, proč se právě takto zachoval a na jaké jeho vlastnosti to poukazuje.

3. Reakce okolí na proměny:

- **Jak reagovalo okolí na vaši proměnu? Jak jste se u toho cítili?**
- **Jak reagovalo okolí podle Gatarikových kreseb? (Učitel ukáže žákům Gatarikovo ztvárnění).**

Žáci si všímají toho, že na to jak postava vypadá a jaká je, okolí nějak reaguje. V povídce se přístup okolí k Řehořovi výrazně změnil a tím i jeho pocity. Stejně tak je to i v jejich příběhu. Reakce poznáme z mimiky, gest a postoje postav, což je možné v komiksu zachytit obrazem. Reflexí si učitel ověřuje, zda žáci aplikují dovednosti používání výrazových možností komiksu ve vlastní tvorbě. Vytváří možnost sdílení příběhů ve skupině a tím i poznávání rozmanitých přístupů a pojetí.

9. „Proměna Proměny“ (Výukový blok pro střední školu/gymnázium)

Ročník: 1. - 4. ročník

Časová dotace: 3 vyučovací hodiny

Prekoncepty: student vyjadřuje své myšlenky ve skupině, má čtenářskou zkušenost s náročnějšími texty moderní literatury, zná základní vyjadřovací prostředky literárního textu a komiksu

Cíle:

- studenti převádí část původního textu do obrazové podoby a komentují svou interpretaci
- studenti hledají rozdíly mezi vyjadřovacími prostředky původního textu a komiksově adaptace
- studenti tvoří vlastní verzi Proměny, porovnávají její dějovou linku s původním textem a komiksovou adaptací

Velká myšlenka:

Komiksová adaptace zpracovává motiv proměny člověka ve zvíře. Kafkovo dílo je spojováno s mnoha interpretacemi. Právě obrazová podoba přináší jeden z úhlů pohledu na něj. Komiksový tvůrce a stejně tak každý čtenář svým způsobem text proměňuje, vkládá do něj vždy nové významy.

Uspořádání třídy: během reflexí v kruhu, při práci ve skupinách v pracovních hnízdech

Didaktický potenciál Kafkovy Proměny a její komiksově adaptace:

Příprava pracuje s úryvky původního textu a s komiksovou adaptací Proměny. Na rozdíl od výukového bloku pro základní školu, zde již jde o to, motivovat studenty k četbě původního textu. Učitel se v této lekci v roli zprostředkovatele podstatných myšlenek Kafkovy tvorby upozaduje a naopak dává více prostoru samotným studentům.

Pro věkovou skupinu (15- 19 let) jsou přitažlivá už i témata mimo rámec jejich osobních citových vazeb v rodině a mezi vrstevníky, zajímají ji i sociální a psychologické otázky. „Jsou schopni jít za svou osobní zkušenost a známá témata.“ (Věk 15-19 / Úroveň 4 / Studenti – LiFT-2. Úvodní strana – LiFT-2 [online]. Dostupné z: <http://cz.literaryframework.eu/Matrix/show/upper/level4/students.html>)

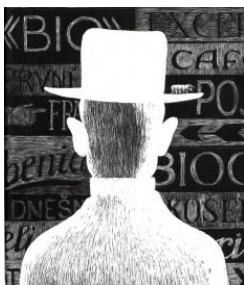
Proměna je dílem, které podněcuje otázky a umožňuje vytvářet si k němu své vlastní stanovisko. Adaptace je ukázkou možného interpretačního přístupu, učitel díky němu může poukázat na podobnosti a rozdíly různých hledisek.

Také téma pocitu nejistoty, odcizení, odpovědnosti a samostatnosti může souviset s hledáním svého místa ve světě, tedy s významným procesem, kterým studenti v tomto věku prochází. Proměna s tím vším souvisí a hodiny literatury ji věnované mohou poskytnout prostor k diskuzi nad tím, co je pro studenty v jejich životní etapě právě aktuální.

A. Úvod. Seznámení s osobností Franze Kafky.

1. hodina, 15 min

Předpokládám, že studenti o Franzi Kafkovi a době, ve které žil, již alespoň rámcově něco vědí. Zeptám se žáků a případně připomenu některá místa ve Starém Městě s ním spjaté, začnu od jeho soch a památníků Sochu od Davida Černého před Quadriem na Národní třídě a od Jaroslava Róny před Španělskou synagogou. Z prezentace a úvodního povídání by měl učitel vybrat takové informace, které jsou důležité pro pochopení Kafkovy osobnosti a jeho tvorby.



Fenomén Kafka: slavný proti své vůli

Pokud procházíte Prahou na těch správných místech, narazíte na Kafku v nejrůznějších podobách. Na pohlednicích, tričkách, v názvech kaváren, hudebních skupin nebo třeba v podobě mužika, který si osedlal svůj kabát. Kafkovi tohle město prostě leží u nohou.



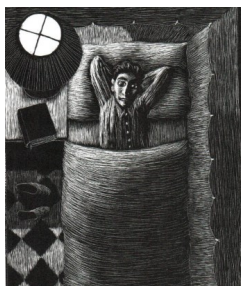
„Pravá cesta vede po laně, které není napnuto ve výšce, nýbrž těsně nad zemí. Podle všeho je určeno spíš ke klopýtání než k tomu, aby se po něm přecházelo.“ (R. Malý, R. Fučíková, 2017, 1)

Pro člověka jako byl Kafka, německy mluvícího Žida narozeného v Čechách, který vlastně nebyl ani Čechem ani Němcem byl život neustálým „klopýtáním“ a hledáním rovnováhy. (D. Z. Mairowitz, R. Crumb, 2004, 9)

Byl to tedy spisovatel židovského původu. Pocházel z Prahy a psal německy. V jeho dílech řeší nejčastěji své problémy s otcem, s prací, se ženami... Potíží měl ale mnohem víc. Kafka měl zkrátka problém se

světem. A svět má dodnes problém s Kafkou.

Jen těžko najdeme jinou osobnost, o které by bylo napsáno tolik knih jako o Franzi Kafkovi. Žádný spisovatel naší doby nebyl tak podrobně interpretován a škatulkován.



Zrození spisovatele

Přes den se Kafka věnoval své neoblíbené práci v úřadě a po nocích se pokoušel psát. Franc Kafka měl sklony k uzavřenému samotářství a prožívání různých úzkostí. Od jeho současníků ale víme, že se uměl pobavit i s přáteli. Jedním z jeho přátel byl Max Brod, navzájem si předčítali ze svých děl, chodili do kaváren, na plovárny a podnikali výlety. Brod později Kafkovo dílo proslavil, odmítl splnit přítelovu výzvu, aby jeho nevydané rukopisy spálil.

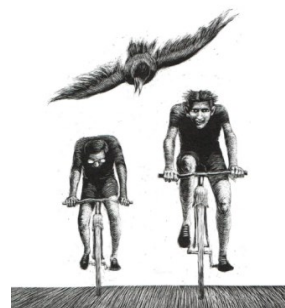


Kafka a ženy: složitost za složitostí

Franc byl plachý a nepřilíš sebevědomý muž, takže jeho vztah k ženám byl složitý. Několikrát se zasnoubil a poté to zrušil. Měl totiž obavy, že by ho manželství příliš odvádělo od psaní.



“Jediný den prožitý s Franzem předčí všechno, co kdy napsal.“



Franc Kafka- člověk jako my

O Kafkovi se mluví jako o zasmušilém podivínovi, který se vedle své práce v úřadě věnuje pouze psaní. Ve skutečnosti měl mnoho zájmů a i přes jeho slabou tělesnou konstituci se věnoval i sportu. Propadl tehdy módnímu zdravému životnímu stylu, byl to nekuřák, vyhýbal se alkoholu a byl to vegetarián.



Člověk své i naší doby

Dělí nás od Kafkova narození přes sto let. Jaký skutečně byl, se asi nikdy úplně nedozvíme, Něco však můžeme usuzovat z jeho děl a dopisů rodině, přátelům.

Franc Kafka to v české literatuře neměl lehké: přesností, kterou dokázal popsat zoufalost člověka v soukolí moci, provokoval nacisty i komunisty. Jeho dílo bylo dlouhou dobu považováno za pokleslé a nesmělo se vydávat. (R. Malý, R. Fučíková, 2017, 88)

Po sametové revoluci se zájem Čechů o Kafku přirozeně obnovil. Po letech nešimavosti, kdy se s Kafkou zacházelo jako vyvrhelem, již nepředstavuje hrozbu. Naopak se stává výnosnou turistickou atrakcí.

Cílem této aktivity je rozpoohybování, odreagování a uvolnění účastníků bloku. Seznamují se také s hlavním motivem povídky.

Dodnes se připomíná pojem „kafkárna“. Označuje se tak nesmyslná, absurdní situace, do níž se člověk dostane, aniž by šlo o jeho přičinění. Studenti se teď ve stejné situaci ocitnou. Náhle se lidé promění v hmyz a zase zpátky.

Hra proběhne tak, že se zvolí jeden dobrovolník, který se stane hmyzem (bude se rychle pohybovat a dělat malé krůčky. Všichni ostatní zůstanou lidmi (dělají pomalé dlouhé kroky a ruce mají za zády). Hmyz honí ostatní lidi. Člověka, kterého se dotkne, promění také v hmyz a už honí dva. Ten, kdo zůstane jako poslední člověkem, přebírá rychle funkci toho, kdo má „babu“ a zase honí hmyz a proměňuje ho v lidi. Je nutné, aby na všech hráčích bylo na první pohled znát, koho představují, aby učitel mohl zahlásit změnu ve chvíli, kdy uvidí posledního člověka. Hra končí ve chvíli, kdy se stanou všichni opět lidmi.

Otázka k reflexi:

Ve hře se vaše podoba měnila z lidské na zvířecí a naopak. Představte si, že byste se najednou opravdu proměnili ve zvíře.

Jak byste se cítili? Jak byste reagovali?

Napadá vás nějaká souvislost této hry s Kafkovou tvorbou?

V povídce Proměna se člověk nevysvětlitelně promění v odpudivé zvíře.

Cíl: student převádí původní text do obrazové podoby a naopak

Této povídky se chopilo několik komiksových tvůrců, kteří převedli text do obrazové formy. Studenti si teď vyzkouší podobný proces.

Studenti se rozdělí na tři skupiny. Sednou si ve skupince do řady, tak aby na sebe navzájem neviděli. První z nich dostane text z povídky (**Text 1: scéna s jablky**)* (**viz CD příloha**), kterou bude mít za úkol nakreslit. Obrázek poté pošle spolužákovi před sebou, jenž ho opět popíše slovy, převede ho tedy do textové podoby. Text zase předá a další z něj vytvoří obrázek atd. Učitel zmíní, že nejde o to, vytvořit dokonalou kresbu, nezáleží na estetické kvalitě.

Vybereme jednu skupinu, která přečte a ukáže ostatním své texty a obrázky. Nejdříve porovnáme původní text vyslaný jako první s tím posledním. Následně studenti předvedou, čím se text liší od obrázku a jak se „posíláním“ scéna s jablky měnila.

(*výběr textu: Text jsem vybrala s přihlédnutím k tomu, aby pro studenty nebylo příliš těžké si ho vizualizovat, v úryvku je přesně popsána scéna a je jednoznačná.)

Otázky k reflexi:

1. Co mají vaše výtvořky s původním úryvkem společného?

Učitel se studenty reflektuje průběh. Ukazuje na jejich konkrétních příkladech, že struktura původního textu dává čtenářově fantazii určité hranice, mantinely, v nichž se může pohybovat. Ve všech výtvořkách studentů pravděpodobně zůstane zachován motiv házení jablek po Řehořovi.

2. V čem se naopak liší? K jakým proměnám během předávání textů/obrazů došlo?

Studenti vystihují, čím se původní scénka změnila. Co je v ní navíc či co naopak chybí. Učitel na tom studentům ukazuje, že při převádění uměleckého díla z jedné formy do jiné, vždy významnou měrou vstupuje upravovatel textu/obrazu. Výsledek bude vždy ovlivněn jeho **interpretací**. Při převádění textu do vizuální podoby (a naopak) tak do předlohy vždy vkládá subjektivní pohled, který je ovlivněn upravovatelovými zkušenostmi a představivostí.

Procesu vzniku uměleckého díla, které je inspirováno jiným uměleckým dílem, říkáme **adaptace**. Autor původního textu umělecky ztvárnil nějakou skutečnost, do které vkládá svůj subjektivní pohled. Čtenář se potom snaží text pochopit, rekonstruuje tak svět, který vytvořil autor.

D. Práce ve skupinách (Řehoř, další postavy a prostředí)

2. hodina, 30 min

Cíl: studenti se prostřednictvím původního textu seznamují s postavami a prostředím povídky, hledají rozdíly mezi vyjadřovacími prostředky původního textu a komiksu.

Studenti si vyzkouší, jakým způsobem lze převádět text do komiksové podoby, jak upravovatel textu může postupovat. Můžou si všimnout, že i spisovatelé pracují s výtvarným viděním světa, i oni popisují „obraz“, který si představují. V komiksu tuto složku spatřujeme v ilustraci.

Skupinky si vyberou, zda se chtějí věnovat vizuální podobě hlavní postavy povídky Řehoře Samsy, dalším postavám anebo prostředí, v němž se pohybují. Podle pořadí z předchozí aktivity si tedy rozdělí úkoly. Studenti budou podle jednotlivých zadání kreslit na velký balicí/flipchartový papír.

Studenti si nachystají pracovní hnízdo ze spojených lavic k sobě, případně mohou tvořit i na zemi, jak jim to bude pohodlné. Dostanou velký papír, vytištěné zadání a texty.

1) ŘEHOŘ

- **Na základě vybraných pasáží, které popisují Řehoře, nakreslete jeho podobu.**
- **Práce s *Textem 2 (Řehoř)** (viz CD příloha).**
(*Text obsahuje mnou vybrané pasáže z povídky, ve kterých je zmíněno, jak Řehoř vypadá- jeho vnější charakteristika.)

2) DALŠÍ POSTAVY

- Najděte ve vybraných pasážích další postavy, které v povídce vystupují. Nakreslete je samotné i jejich reakce.
- Práce s *Textem 3 (Další postavy)** (viz CD příloha).
(*Texty představují výňatky, které zachycují reakce Řehořova okolí na jeho proměnu.)

3) PROSTŘEDÍ

- Na základě vybraných pasáží nakreslete, jak vypadá prostředí, v němž se Řehoř a ostatní postavy pohybují.
- Práce s *Textem 4 (Prostředí)** (viz CD příloha).

(*V textu jsou všechny vybrané pasáže z povídky, ve kterých se autor dotýká popisu prostředí.)

Během tvorby skupin je učitel obchází a upřesňuje zadání.

Poté každá skupinka odprezentuje svůj výtvar. Učitel pokládá jednotlivým skupinám otázky k reflexi. Vytvoří na tabuli dva sloupce. Do jednoho napíše TEXT a druhého KOMIKS, kam bude zachytávat odpovědi studentům, v čem je mezi nimi rozdíl.

Otázky k reflexi (skupina Řehoř):

2. hodina, 15 min

1. Proč si myslíte, že se Řehoř proměnil právě v brouka?

Kafka svou vnitřní úzkost, pocity odcizení a strach projektoval do svých postav. Řehořova proměna přímo zhmotňuje jeho obavy, že nebude moci naplnit očekávání druhých, že nebude přijat a stane se pro své okolí zátěží. Poukazuje tím také na nemožnost komunikace s druhými, na nedostatek porozumění.

2. Jak je Řehoř v textu popisován? Známe jeho úplnou podobu?

Jeho konkrétní celistvou podobu nám Kafka nepředkládá. Komiksový tvůrce si musí jeho výtvarnou podobu domýšlet. Z detailních záběrů si musí poskládat celek a domyslet si tak jeho vizuální podobu. Postavy, které tvoří Franz Kafka ve svých textech, nejsou nijak

detailně popisovány. Čtenář se většinou nedozvídá nic o tom, jak vypadají, jací jsou- chybí jejich vnější i vnitřní charakteristika. To, že postavě chybí její tvář, umožňuje čtenáři, aby si do ní projektoval své pocity, vlastnosti a zkušenosti.

3. Porovnejte svého Řehoře s podobou komiksového adaptátora Václava Gatarika.

Učitel promítne studentů na tabuli podobu Řehoře Samsy z Gatarikova komiksu.

Otázky k reflexi (skupina Další postavy):

1. Jak reaguje na Řehoře jeho okolí?

Okolí Řehoře nepřijímá. Každá postava reaguje jinak. Otec vyhrožuje a poté pláče, prokurista je v údivu atd.

2. Co bližšího můžeme z reakcí postav o nich samotných odvodit?

Např. Matka má o Řehoře obavy, dělá si starosti, že je nemocný. Můžeme tedy říct, že je starostlivá. Sestra si Řehoře nárokuje sama pro sebe. Působí sebejistě a nechce nikomu dovolit, aby se o Řehoře někdo staral. Otec- přísný, rázný, neoblomný muž.

V textu se dozvídáme o postavách většinou jen z jejich reakcí vůči Řehořovi. Jsou čtenáři předkládány spíše v jejich roli ve vztahu k hlavní postavě (matka, otec, sestra, prokurista). Jejich vlastnosti můžeme jen odhadovat právě z jejich vnějších projevů.

3. Jakými prostředky jsou zachyceny reakce v textu a jakými ve vašem a Gatarikovým obrazovém ztvárnění?

Komiks oproti textu disponuje mnoha prostředky, jak zachytit verbální i neverbální reakce postav. Komiks může operovat s různými kvalitami mluvené řeči, včetně neverbálních, paralingvistických a suprasegmentálních zvukových prostředků jako je intenzita, barva hlasu, přízvuk, výslovnost. V tom jsou výrazové možnosti komiksu mnohem bohatší než možnosti literatury. Ta dokáže zaznamenat v nejhrubších obrysech jen intonaci pomocí interpunkčních znamének. K zachycení jiných vlastností řeči žádné prostředky nemá- musí je popsat. (P. Kořínek aj, 2015, 148) Text v komiksu velmi často obsahuje přímé řeči, již méně popisy a upřesnění.

Verbální složka komiksu představuje především přímou řeč, tedy repliky postav. Repliky postav se obvykle odehrávají v bublinách. Obrysová linie bubliny může být ztvárněna různými způsoby. Mohou vyjádřit, zda je promluva realizována jako řečená vs. myšlená, hlasitá vs. šeptaná, nejistá vs. rázná apod. Grafická podoba slov také přispívá k těmto charakteristikám (roztřesené vs. myšlené, hlasité vs. šeptané, nejisté vs. rázné apod.). Lze signalizovat řadu dalších významů, jako jsou mluvní pauzy, důraz apod. Bublina je spojena s postavou, na níž můžeme vidět nějakou mimiku, gestiku a proxemické vztahy. Jednotlivé možnosti jsou vázány na konkrétní kontext. Například ale šeptání může být vyjádřeno tím, že písmo je menší než v ostatních bublinách. (Tamtéž, 154)

Otázky k reflexi (Skupina Prostředí):

1. Jak vypadá prostředí, ve kterém se postavy z povídky pohybují? Porovnejte své provedení s Gatarikovým.

Příběh je umístěn do prostředí, které by mohlo odpovídat době, ve které autor předlohy žil a psal. Kafka přesně popisuje Řehořův pokoj- velikost, všechen nábytek, co je na obraze, jaké je počasí za oknem atd. Jedná se o realistický popis okolí.

2. Lze odhadnout, kde přesně se děj odehrává?

Z původního textu a znalostí kontextu spisovatelova života můžeme odhadovat, že je příběh povídky zasazen do prostředí Malé Strany V Praze. Adaptace toho využívá a poskytuje čtenáři pohled z Řehořova pokoje na Pražský hrad.

3. Čeho využívá spisovatel a čeho naopak komiksový tvůrce, aby zachytil prostředí?

Prostředí je v textu líčeno velmi realisticky, věcným popisným jazykem. Jednou z hlavních výhod komiksu je, jak už bylo řečeno, v možnosti nahrazení verbálních popisů vizualizací. Vizualizuje verbální popisy situací, detailů, výrazů postav, místa, denní doby apod. Pro autory to znamená vytvoření rekonstrukce prostředí vzdálené v čase či prostoru, použít detail.

Shrnutí poznatků ze všech skupin:

Komiks prochází napříč literárními kategoriemi, respektive je v něm realizovatelná naprostá většina literárních žánrů. Jeho zařazení do literární rodiny je problematické, neboť komiks svou povahou hranice literatury překračuje. Obrazová složka je tedy něčím, čím se komiks projevuje nejvýrazněji a co je jeho základním výrazovým prostředkem. Základním nositelem významu je panel, ale až sekvenčním kladením obrazů vzniká komiks. Komiksový panel je někdy přirovnáván jako základní jednotka ke slovu v literárním textu či k záběru ve filmu.

E. Tvorba textu

3. hodina, 20 min

Cíl: student tvoří vlastní příběh

Výstupy studentů na balicích papírech se dají doprostřed třídy. Jsou již podrobně seznámeni s postavami a prostředím povídky. Dalším úkolem bude vytvořit krátký příběh.

Učitel vyzve studenty, aby se podívali na podobu Řehoře Samsy, promítnutého na tabuli (Gatarikův obrázek před proměnou).

Tento obchodní cestující uléhá po náročném dni spát. Ráno musí brzy vstávat, aby stihl vlak. Všechny potřebné věci má již zodpovědně nachystané. Ještě si zkontroluje, jestli má nařazený budík, zhasne světlo a jde spát. Ráno se několikrát přetočí z jednoho boku na druhý, ale i tak se mu nepřestane ležet nepohodlně. Otevře oči a zjistí, že je něco jinak.....

- **Doplňte výchozí větu. Napište, jak se podle vás bude příběh odvíjet dál a jak dopadne.**

(Pokud nebude dostatek času na psaní celého příběhu, je možné studentům zadat, aby napsali pouze závěrečnou větu, ze které bude poznat, jak to podle nich s Řehořem dopadlo.)

„Když se Řehoř Samsa jednou ráno probudil z nepokojných snů, shledal ve své posteli, že je proměněn v jakéhosi obludného tvora.“ (F. Kafka, 2009, 1)

V příběhu se musíte držet těchto kritérií:

- Franz Kafka do svých postav často projektoval své úzkostné pocity. Podle toho, co víte o jeho povahových vlastnostech, odhadněte, jak se Řehoř Samsa po proměně dál zachoval.
- V příběhu budou vystupovat další zmíněné postavy a děj se bude odehrávat v popsaném a nakresleném prostředí.
- Příběh musí obsahovat nějaký závěr.

F. Čtení příběhů, porovnávání původního textu s jejich verzemi a s Gatarikovou komiksovou adaptací

3. hodina, 15 min

Studenti se sejdou se svými příběhy v kruhu. Učitel vždy řekne jednu informaci o podobě původního textu. Pokud se to objevuje u nějakých studentů stejně, vymění si místa.

Vymění si místa ti, v jejichž příběhu ...

- Řehoř bere svou proměnu jako fakt (nepozastavuje se nad tím, proč a jak se mu to stalo).
- Řehoř přišel o hlas, ale lidské řeči stále rozumí.
- Okolí se k němu chová necitlivě, protože se ho bojí.
- Řehoř se cítí osamocen, trápí se.
- Mění se vztahy mezi ním a rodinou (stal se rodině na obtíž).
- Rodina si postupně začne namlouvat, že obludný hmyz nemůže být Řehoř.
- Zanedbaný Řehoř zemře na následky zranění.
- Rodině se uleví, zbaví se břemene a začne žít nový život.

Učitel se zeptá se studentů, jestli někdo z nich nemá výrazně odlišnou verzi. Případně v čem se liší. Vyzve dobrovolníky, kteří by chtěli svůj text přečíst nahlas. Učitel společně se studenty dál reflektuje, co všechno mají společného (zda fyzická proměna způsobila také psychickou proměnu postav, zda se nějak mění vztahy v rodině atd.). Učitel připomíná studentům rozehrávací aktivitu: ptá se, jak si myslí, že to s Řehořem nakonec dopadlo, zda se promění zpátky nebo mu zůstane zvířecí podoba.

Následně porovnávají původní dějovou linii povídky s komiksovou adaptací od Václava Gatarika. Učitel vybrané momenty promítá na tabuli.

V čem se liší původní a Gatarikova Proměna?

Gatarik se v zásadě drží dějově původního textu. Obohacuje ale příběh o nová místa, jako je hospoda a vetešnictví a nové postavy (lékař, opilý zámečník). Přibývají i další zvířecí postavy- otec má větší pochopení pro kocoura Maculdu než pro svého vlastního syna.

Učitel na závěr studenty seznámí s adaptačními přístupy, které lze rozdělit podle míry převedených motivů na **věrné** (je zachována většina motivů) a **volné** (jsou zachovány pouze některé motivy). Gatarik přistupuje k adaptaci spíše volně.

G) Zpětná vazba na výukový blok

3. hodina, 10 min

- 1) Jak byste hodnotili svou práci?
- 2) Jak byste hodnotili mou práci?
- 3) Co se vám na bloku líbilo?
- 4) Co byste udělali jinak?

10. Reflexe výukových bloků

1. Reflexe výukového bloku pro zř

Výukový blok byl realizován na Základní škole prof. Švejcara v Praze 12. Protože tam působím jako učitelka, velmi dobře jsem znala prostředí, ve kterém byl blok odučen. Měla jsem díky tomu také prostor pro lepší komunikaci s ostatními kolegy a motivaci žáků, aby se na výukový blok nazvaný Kafkomix přihlásili. Výukovým blokem jsem se snažila navázat na samotný školní vzdělávací plán, který nese název **OSOBNOST**. Škole jsem **O** Sebepoznání každého žáka, **O** pocit **B**ezepečí pro všechny, o **N**adšení a radost z každého úspěchu, **O** Spolupráci mezi žáky a učiteli, o **T**oleranci jedinečnosti a odlišnosti každého. Škole také klade důraz na rozvoj kulturní stránky osobnosti žáků, především v oblastech hudby, výtvarného umění a dramatické výchovy.

Žáci ve škole nemají téměř žádnou příležitost pracovat ve smíšených skupinách, proto jsem se rozhodla, že tvůrčí dílnu Kafkomix, jak jsem blok nazvala, bude otevřený pro všechny věkové kategorie v rámci tříd druhého stupně. Mezipředmětový charakter dílny také nabízí využití tandemového vyučování. Oslovila jsem tedy kolegyni Veroniku Filčíkovou, která na této základní škole učí výtvarnou výchovu, jestli by se na dílně nechtěla také podílet. Společně jsme tedy vytvořily scénář výukového bloku, domluvily jsme se na cílech, postupech, metodách a časové dotaci. Paní učitelka Filčíková zaštitila výtvarnou stránku projektu a podílela se na vizuální podobě letáků a pracovních listů. Výukový blok je tedy výsledkem našeho společného dialogu nad jednotlivými částmi i celkovým průběhem výukového bloku. Společně jsme tedy výukový blok naplánovaly, odučily a provedly závěrečnou reflexi.

O výukovém bloku se žáci dozvěděli z letáků rozvěšených po škole (Obr. 20 viz příloha)

V rámci běžných vyučovacích hodin jsme ještě žákům podaly detailnější informace o průběhu tvůrčí dílny. Účast na tvůrčí dílně byla tedy dobrovolná, nad rámec běžného vyučování. Dohromady se přihlásilo 52 žáků. Rozhodly jsme se tedy rozdělit je na dvě skupiny a oproti původnímu plánu zrealizovat výukový blok dvakrát. Nejvíce účastníků se přihlásilo z 6. tříd (20 žáků), poté ze 7. tříd (13 žáků), 8. tříd (12 žáků) a z 9. tříd (7 žáků). Tvůrčí dílny proběhly v ateliéru, ve vybavené učebně pomůckami na hodiny výtvarné výchovy.

1. Průběh výukového bloku

V úvodní části jsme se žáky seznámili s průběhem bloku, jak dlouho bude trvat a také s tím, že dílna bude mít dvě části, v jedné se seznámí s osobností Franze Kafky a základním motivem jednoho z jeho děl, který poté použijí v samotné tvorbě komiksu. Většina žáků se s osobností spisovatele ještě nesetkalo. Pár žáků si z 9. tříd si vzpomnělo, že si o něm povídali v hodinách literatury. Již více žáků ale znalo místa spjatá s Franzem Kafkou, dokázali říct, kde je socha od Davida Černého a Jaroslava Róny. Žáci 7. tříd uměli uvést do souvislostí historický kontext Kafkovy doby a spojit si ho s židovskou menšinou, pár dní před blokem se mnou totiž absolvovali komentovanou prohlídku Židovského muzea v Praze. Tyto žáky jsem tedy využila, aby doplnily můj komentář k prezentaci.

Po vyplnění Pracovního listu 1 byli žáci pobídnuti k sdílení svých povahových vlastností, v čem se liší případně, co mají společného s těmi Kafkovými. Zpočátku se trochu ostýchali mluvit před ostatními. Zvláště žáci z vyšších ročníků, naopak žáci šestých tříd se vyjadřovali bez problémů. Z příspěvků vyšlo, že se žáci převážně považují za přátelštější a pozitivnější než Franz Kafka, ale výjimečné nebyly ani společné pocity nepochopení a vlastnosti jako komplikovanost, skromnost, nenápadnost a plachost.

Do aktivity *Vymění si místa ti, kteří....* se již zapojili bez ostychu všichni žáci. Sami projevíli iniciativu, že chtějí vyjmenovávat příklady strachů a na základě toho si vyměňovat místa.

Poté, co žáci nakreslili podobu jejich strachu, popisovali ji před ostatními. V prvním bloku se stalo, že jsme nezdůraznily, že strach musí mít fyzickou podobu, takže se u pár jedinců stalo, že nakreslili například tmu, ne jako postavu, ale měla abstraktní podobu. S čímž se poté špatně pracovalo při tvorbě komiksu.

Další trochu obtížnější úkol nastal, když měli žáci popsat, jak by si cítili, kdyby se ocitli na Řehořově místě a zažili by reakce okolí podle toho, jak je nakreslili do siluety. Pocity sdíleli v kruhu, ale většinou odpovídali na to, jak se cítilo okolí a rozvíjeli jeho reakce. Doptávaly jsme se, jak se asi cítil Řehoř a častou odpovědí bylo, že neví, že si to nedokážou představit. Některým žákům pomohlo, když jsme s kolegyní vymyslely nějaký příklad, který by se mohl tomuto podobat a pravděpodobně ho každý z žáků zažil.

Pracovní list 3 a 4 žáci vyplnili bez větších komplikací. Měli si tím uvědomit a naučit využívat základní vyjadřovací prostředky v komiksu, pracovat s grafikou písma a využívat ilustrace místo dlouhého popisu prostředí. Aplikace těchto dovedností bude jedním z hodnotících kritérií pro vybrané komiksy v kapitole níže.

Reflexe po tvorbě vlastního komiksu proběhla v obou skupinách velmi zdařile. Žáci dokázali vystihnout, co má společného Gatarikův brouk a co podoba vlastního strachu a naopak v čem se liší. Na otázku, proč si Kafka pracuje právě s podobou hmyzu, odpovídali, že to bude souviset s tím, že jeho postava a možná i sám autor měl strach z lidí, společnosti, bál se, že ho lidé nepřijmou, že si mohl připadat ošklivý a tak byl raději zalezlý doma ve svém pokoji. S těmito nápady přišli především mladší žáci z šestých tříd, což bylo pro mě překvapivé. Předpokládala jsem, že na tuto otázku budou správně odpovídat spíše starší žáci, kteří již jsou schopni uvažovat v abstraktnější rovině.

Žáci popisovali vlastnosti, které ovlivnily jejich příběh. Ne u všech žáků se to však povedlo. Často říkali například odvalu a přátelskost. Spojitost, že příběh se měl odvíjet podle toho, jací jsou, se jim příliš nedařilo vysvětlit. Pomohlo, když jsme je navedly, aby popsali konkrétní situaci z příběhu a z toho jsme společně odvozovali, jaké mohla mít postava vlastnosti a jestli odpovídají jejich charakteristice, tedy tomu, co si o sobě zakroužkovali v Pracovním listu 1. Ojedinelá však nebyla odpověď typu „jak mám vědět, jaká bych byla a jak bych se zachovala, kdybych se najednou proměnila jako ovoce do škol atd.“ Naopak se jim ale dařilo odvodit Řehořovy vlastnosti, podle toho, co jsme jim prozradily o příběhu. Žáci uměli také zachytit a popsat, jak by hypoteticky reagovalo okolí na jejich proměnu. Náročnější otázka byla opět ta, jak by se oni cítili, kdyby se setkali s takovými reakcemi. Je potřeba v těchto typech otázek vymýšlet různé hypotetické situace, aby se do nich žáci lépe vžili. Problém může být také ten, že mají obavy o svých pocitech mluvit před svými spolužáky, protože v nich nemají takovou důvěru. Důležité je tedy vytvořit bezpečnou atmosféru a ubezpečit žáky, že mohou dělat chyby, aniž by za to byli negativně ohodnoceni. Z mé zkušenosti také pomáhá, když na položenou otázku odpovídá i učitel a modeluje tím, co chce po samotných žácích.

Cíle bloku se nám podařilo naplnit, i když jsme musely z časových důvodů žáky v reflexích více usměrňovat, zejména v tom, aby mluvili opravdu k věci a odpovídali jen na zadané otázky. V některých částech reflexe jsme zjišťovali jejich odpovědi plošně, například tím, že pokud souhlasili, zvedli ruku apod. To nám zkrátilo čas a daly jsme možnost vyjádřit se neverbálně i žákům, kteří mají problém s tím, vyjadřovat se a sdílet své postřehy ve skupině.

2. Zpětná vazba od žáků

Po skončení výukového bloku měli žáci možnost vyjádřit se k jeho průběhu. Zpětnou vazbu nám poskytli písemně a anonymně. Žáci byli povzbuzeni k tomu, aby nám psali i podněty ke zlepšení, abychom mohly naši práci zlepšit. Zpětná vazba měla obsahovat odpovědi na tyto otázky:

1. Jak byste hodnotili svou práci?
2. Jak byste hodnotili naši práci?
3. Co se vám na bloku líbilo?
4. Co byste udělali jinak?

Níže uvádím přepisy jejich komentářů z prvního i druhého bloku.

1 blok:

1. Jak byste hodnotili svou práci?

Dobře. Docela jsem komunikovala. /Dobrá, ale obrázky mohly být lepší. / Dobrý práce s komiksem. / Je to zajímavé hodnotit sebe, ale myslím, že jsem se snažil. / Dobře. Komiksy a pracovní listy. / Docela fajn. / Moje práce byla asi dobrá, snažila jsem se. Moc mě to bavilo. / Průměrné. Pracovala jsem, do diskuzí jsem se zapojovala, jen když to bylo nutné. / Svoji práci bych hodnotila tak, že jsem se do diskuzí moc nezapojovala, ale u komiksu jsem se snažila. / Pozitivně, zapojovala jsem se. / Dobře. Bavil jsem se. / Moje práce byla myslím dobrá. Jak v chování, tak v tvorbě komiksu. / Moje práce se mi líbila, protože mě to bavilo a snažil jsem se. / Myslím, že jsem si mohla dát více záležet na komiksu, ale nejsem výtvarný typ. / Moc jsem se nehlásil. / Dobrá. Dost jsem pracoval, ale nestihl jsem to. / Moje práce byla docela dobrá v komiksech. / Od 0-10: 6, v kreslení. / Myslím, že jsem pracovala dobře, práce mě bavila, tento blok mě zajímá. / Kafkomix se mi líbil a myslím, že jsem měla všechno dobře.

2. Jak byste hodnotili naši práci?

Učitelky na nás byly hodné. / Bavilo mě to. / Výborné. Líbil se mi váš přístup. / Vaše práce byla srozumitelná a dobrá. / Super. Bavilo mě děláni komiksu. / Super. Moc se mi to líbilo (prezentace). / Dobrá. / No, trošku nudné. / Vymysleli jste to dobře, je to dobrý nápad. / Skvěle. Vše bylo dobře vymyšleno a velmi dobře zpracováno. / Líbilo se mi, jak to bylo připravené. / Líbil se mi váš přístup k nám. / Bylo to dobře zorganizované. / Dobrá, ale kratší by to bylo trochu lepší. / Vaše práce byla pozitivní, příjemná a zábavná. / Vaše práce byla dobrá a měly jste to pěkně připravené. / Myslím, že vaše práce byla dobrá, mě osobně bavila. / Super. / Skvělé. Dělal jste, co je podstatné. / Vaše práce byla ve všem úžasná. / Od 0-10: 10. / Práce učitelek byla zábavná a poučná. / Byly jste dobré. Skvělá práce.

3. Co se vám na bloku líbilo?

Dobrý kolektiv (dávám 10 z 10 bodů). / Skoro vše. / Super. Bavilo mě děláni komiksu. / Kruh a komiks. Moc se mi to líbilo. / Vše. / Bylo to super, nic bych nevylepšívala. / Přístup. / Ztvárnění obličejů a strachů. / Líbilo se mi to, že jsme vedli diskuzi. Zajímal mě i jiných názor. / Kreslení komiksů, i když se to moc nestíhalo. / Že to byla volná hodina. / Bylo to super a chtěla bych to někdy zopakovat. / Byl dobrý. / Dnešní hodina Kafkomixu se mi líbila. Líbila se mi spolupráce a děláni komiksů. Líbila se mi prezentace paní učitelek. / Líbilo, že jsme si mohli tvořit ten komiks. / Super. / Všechno. / Komiks- baví mě kreslit. / Na bloku se mi líbilo- vymění si místa, ti.... / Přístup vás učitelů. / Líbily se mi pracovní listy. / Ten komiks o Řehořovi.

4. Co by udělali jinak? (Doporučení, co by se dalo zlepšit.)

Nic. / Možná méně povídání a více času na komiksy. / Jiné téma. / Nic. / Určitě zábavnější. / Abychom měli víc času na nakreslení komiksu. / Nic mě nenapadá. / Nic bych neudělala jinak. / Příště by se mi to líbilo volnější a delší kreativní část. / Nic. / Aby ten, kdo by chtěl, mohl psát na stole, ne na desce. 85 % / Možná bych dala více přestávek, ale jinak bych nic neměnila. / Asi nic. / Více času na tvorbu komiksů. / Nic bych neměnila. / Více času na kreslení komiksu. / Nic. / Víc času na- vymění si místa... / Něco zábavnějšího. / Zkrátit bych to.

2. blok:

1. Jak byste hodnotili svou práci?

Moje práce byla dobrá, ale špatně namalovaná. / 0 z 10 / Mohla jsem si dát více záležet, ale bylo málo času. / Špatné. / 9 z 10 / Byl jsem skvělý jako vždy ☺. / Snažil jsem se. / No, ušlo to. / Ušlo to. / Jsem spokojená. / Svoji práci bych hodnotil 7/10. / Nevím. / Moji práci bych zhodnotila jako v pohodě. / Moc se mi to nepovedlo, ale je to dobré. / Hodnotit bych svou práci celkem dobře, mohl bych být lepší. / Svou práci bych ohodnotila celkem dobře. / S mojí prací jsem byla spokojena. / Pracoval jsem dobře, ale mohl jsem lépe.

2. Jak byste hodnotili naši práci?

Vaše práce mě fakt bavila, líbilo se mi to. / 12 z 10 / Dobře jste to zorganizovaly. / Úžasné. / 9 z 10 / Srozumitelná, dobrá, zábavná. / Skvělá. / Byla skvělá, ale moc dlouhé povídání. / Byla to zábava. / Bylo to dobré. / Vaši práci bych hodnotil 9/10. / Nejlepší. / 11 z 10 bodů. / Moc mě to bavilo, byla to sranda a zase něco nového. / Vaše práce byla dobrá, ale dal bych delší hru s těmi židlemi. / Vaše práce se mi líbila, protože byla klidná, jasná a zábavná. / S vaší prací jsem byla spokojena a byla bych ráda, kdybyste další projekt udělaly dříve než za rok. / lépe specifikovat, co má být v komiksech.

3. Co se vám na bloku líbilo?

Všechno. / Celkově to hodnotím vcelku kladně. / Všechno. Bylo to hezky podané a ztvárněné. / Vše. Užila jsem si to. Mohla jsem vyjádřit svůj názor. / Všechno. / Bylo to fajn. / Ten komiks, to bylo super. / Všechno, celý den. / Kreslení těch postav. / To vyprávění. / Jak jsme kreslili do těch papírů. / Líbilo se mi téma a inspirace. / Všechno, bylo to hrozně propracované. / Bylo to super. Moc jsem si to užila. / To, že jsem poznala nové věci a to malování. / Líbilo se mi všechno. / Líbilo se mi, že bylo dost času na namalování komiksu. / Na bloku se mi líbilo malování komiksů, a že jsme se něco naučili. / Hodně prostoru pro představivost. / Měly jste to hezky připravené.

4. Co by udělali jinak? (Doporučení, co by se dalo zlepšit.)

Asi nic měnit nepotřebuji. / Do budoucna by to chtělo více času na vypracování komiksů. Na můj vkus až moc přehnaná spolupráce s pracovními listy. Také bych uvítala bližší seznámení s Franzem Kafkou.... tedy konkrétně s jeho knihami. Například by bylo fajn si

třeba nějaký ten úryvek z jeho knihy přečíst. / Nic, bylo to úžasné. / Momentálně mě nic nenapadá. / Program se mi líbil. Nemám nic ke zlepšení. Možná by se ale program měl více točit kolem Kafky samotného, ačkoli toto zpracování bylo pro všechny záživnější díky interaktivitě. / Nic. / Chtělo by to něco nového, nějaké nové téma, ale aby to byly stále komiksy. / Začít dříve s tím komiksem, ale jinak 9 z 10. / Nic. Vaše práce na tomto projektu byla 100%. / Kratší povídání a více času na malování. / Nic. / Příště bych dala méně povídání a více kreslení. / Bylo by dobré přidat pár vtipů. / Nic, bylo to dokonalé. / Změnila bych, aby bylo více času na kreslení. / Neudělala bych jinak asi nic, protože to byla sranda. / Dala bych více aktivit, více her a delší povídání. / Neměnila bych nic, protože to bylo dobré. / příště bych udělala méně papírů na doplňování a možná téma bližší našemu věku (Umbrella academy – komiks). / Méně pracovních listů. / Nic neměnit.

Žáci hodnotili blok převážně pozitivně. Shodovali se, že byl blok dobře připravený a zorganizovaný. Žáci ocenili, že mohli vyjadřovat svůj názor a kladně hodnotili přístup učitelů. Jako konstruktivní návrh pro zlepšení vnímám, aby měli žáci více času na tvorbu komiksu. Za úvahu stojí také to, zda jsme v bloku nepracovaly s přílišným počtem pracovních listů a úkolů. Do výukového bloku je také možné přidat ukázkou přímo z Kafkova původního textu, což byla jedna z věcí, na kterou pravděpodobně žáci z vyšších ročníků upozorňovali.

4. Celkové zhodnocení bloku

Jako největší úskalí tohoto bloku vnímám práci s časem a celkovou dynamikou. Během plánování jsem se snažila pracovat se střídáním aktivit, ale přeci jen by mohlo být pět vyučovacích hodin věnovaných Kafkovi pro žáky poněkud monotónní.

Aby mohli žáci své výstupy zpracovat kvalitně a podle zadaných kritérií, je k tomu potřeba bližší seznámení s komiksem a jeho žánrovými specifiky. Zároveň cílem bloku bylo též představit zážitkovou formou motiv původního textu Franze Kafky a jeho složitou osobnost. Oba tyto záměry vyžadují k hlubšímu ponoření do problematiky více času.

Při druhé realizaci bloku se nám již lépe podařilo pracovat efektivněji s časem a využily jsme také u některých odpovědění urychlující a zjednodušující způsob, jak je od žáků získat, například tím, že žáci odpovídali všichni dohromady- zvednutím ruky, vyměněním si místa atd.

Obávala jsem se také toho, že motiv strachu, pocitu odcizení, vykořeněnosti a další náročná témata, která Kafkova tvorba přináší, nebudou pro žáky základní školy příliš

vhodná. Naopak se ale ukázalo, že jsou žáci v tomto věku velmi otevření o těchto složitých věcech mluvit a společně si nad nimi vytvořit určitý nadhled. V tomto mi také pomohlo vést blok ve dvou. Pro žáky mohlo být ojedinělou příležitostí, že mají více prostoru k tomu, obracet se na nás a konzultovat svou práci. Přispělo to také k vedení reflexí, praktičnosti (například já jsem žákům prezentovala základní údaje o Kafkovi a mezi tím paní učitelka Filčíková rozdávala žákům potřebné materiály). V diskusích jsme tak lépe zachytávaly nápady žáků a vzájemně se jistily v případě, že jedna z nás na něco zapoměla či byla vůči něčemu nepozorná. Nedocenitelná byla také odborná znalost a zkušenost s výukou výtvarné výchovy paní učitelky Filčíkové.

Tento výukový blok byl experimentem, zda může komiks posílit zájem žáků mladšího věku i o tak složitá literární témata jako je Kafkův text. Velká část žáků se na blok přihlásila, protože je zajímá čtení a tvorba komiksu, Franze Kafku většinou neznali nebo o něm měli jen malé povědomí. Komiks díky vizualizaci, zkratce a vtipu dokázal podnítit žáky, aby se vcítili do postavy z povídky, situace a prostředí. Komiks jako takový jednoznačně žáky přitáhnul a posílil četnost účastníků.

Myslím si, že zejména pro šesté a sedmé ročníky je Kafkův původní text ještě nedostupný a četba pro ně tak náročného textu by je mohla od četby kanonických literárních děl odradit. Zároveň s osobností Franze Kafky se mohou setkávat, pokud budou procházet starou Prahou. Mohlo by jim také pomoci představit si složité postavení židovské menšiny v Kafkově době a je možné jim na příkladu osudu spisovatelových sester, které zemřely v koncentračním táboře, ukázat, v co útisk Židů vyvrcholil. Komiks umožnil i mladším čtenářům nahlédnout do Kafkovy tvorby.

Ve zpětné vazbě někteří z žáků poukázali na to, že by se jim zdálo vhodné si úryvek z povídky přečíst a věnovat se více samotnému autorovi. Žáci tak sami projevíli zájem o původní text, s čímž se dá pracovat v běžných hodinách literární výchovy, která může na tento výukový blok navázat.

Komiks také jednoznačně pomohl vyzdvihnout odlehčující humornou rovinu textu, bez které by pětihodinový výukový blok byl pro žáky i nás učitele velmi náročný. Žáci se také seznámili s druhem komiksu, který řeší existenciální témata. Ukázaly jsme žákům, že komiks nemusí být jen žánrem pro mladší čtenáře, jednoduchou četbou s akční dějovou záplatkou, ale že se může týkat i stinnějších stránek lidského života.

Cíle výukové bloku byly u většiny žáků naplněny. Žáci porovnávali své povahové vlastnosti s Kafkovými a promítali je do vlastního příběhu. Žáci aplikovali základní

výrazové prostředky komiksu při tvorbě. Ukázalo se, že žáci komiks jako žánr velmi dobře znají a mají s ním čtenářskou zkušenost. Na závěr také došlo k porovnání jejich *Proměn* s publikovanou komiksovou adaptací.

5. Zhodnocení výstupů žáků

Pro zhodnocení vytvořených komiksů využijí stanovená kritéria. Žáci měli stanovené body, které komiks musel obsahovat. Budu tedy posuzovat zda v komiksu pracují s těmito parametry:

1. Probudili jste se v podobě vlastního strachu.

Žák umí použít fyzickou podobu strachu a vytvořit z ní postavu příběhu.

2. Příběh se odvíjí na základě jejich vlastností.

Žák promítnul do postavy své povahové vlastnosti.

3. V komiksu jsou zachyceny reakce okolí na jejich proměnu.

Žák odhaduje pocity a chování okolí na proměnu a zachycuje jeho verbální i neverbální projevy.

Dalším měřítkem pro zhodnocení výstupů bude to, zda žáci aplikovali dovednosti, které během bloku získaly.

4. Žák využívá základní vyjadřovací prostředky komiksu

- využívá různé druhy bublin
- pracuje s grafikou písma
- využívá ilustrace místo dlouhého popisu prostředí

Pro příklad jsem vybrala ke zhodnocení čtyři práce, ze zástupců každého ročníku jeden.

Kritéria pro hodnocení:	Žák 6. ročníku: (viz CD příloha)
Žák použil fyzickou podobu strachu a vytvořil z ní postavu z příběhu.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák promítnul do postavy své povahové vlastnosti.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák odhadnul pocity a chování okolí na proměnu, zachycuje verbální i neverbální projevy dalších postav.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák využívá různé druhy bublin.	ano/ <u>částečně</u> / ne
Žák pracuje s grafikou písma.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák využívá ilustrace místo dlouhého popisu prostředí.	<u>ano</u> / částečně/ ne

Kritéria pro hodnocení:	Žák 7. ročníku: (viz CD příloha)
Žák použil fyzickou podobu strachu a vytvořil z ní postavu z příběhu.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák promítnul do postavy své povahové vlastnosti.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák odhadnul pocity a chování okolí na proměnu, zachycuje verbální i neverbální projevy dalších postav.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák využívá různé druhy bublin.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák pracuje s grafikou písma.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák využívá ilustrace místo dlouhého popisu prostředí.	<u>ano</u> / částečně/ ne

Kritéria pro hodnocení:	Žák 8. ročníku: (viz CD příloha)
Žák použil fyzickou podobu strachu a vytvořil z ní postavu z příběhu.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák promítnul do postavy své povahové vlastnosti.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák odhadnul pocity a chování okolí na proměnu, zachycuje verbální i neverbální projevy dalších postav.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák využívá různé druhy bublin.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák pracuje s grafikou písma.	ano/ <u>částečně</u> / ne
Žák využívá ilustrace místo dlouhého popisu prostředí.	<u>ano</u> / částečně/ ne

Kritéria pro hodnocení:	Žák 9. ročníku: (viz CD příloha)
Žák použil fyzickou podobu strachu a vytvořil z ní postavu z příběhu.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák promítnul do postavy své povahové vlastnosti.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák odhadnul pocity a chování okolí na proměnu, zachycuje verbální i neverbální projevy dalších postav.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák využívá různé druhy bublin.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák pracuje s grafikou písma.	<u>ano</u> / částečně/ ne
Žák využívá ilustrace místo dlouhého popisu prostředí.	<u>ano</u> / částečně/ ne

Žáci všech ročníků naplnili kritéria velmi zdařile, i když se liší úroveň jejich výtvarného projevu. Důležité je také dodat, že na výukový blok se přihlásil velký počet žáků s různými druhy specifických poruch učení. V jejich výstupech v porovnání s ostatními nebylo znát, že by jejich práce byla méně kvalitní.

2. Reflexe výukového bloku pro střední školy/gymnázia

Výukový blok „Proměna Proměny“ jsem měla příležitost realizovat na gymnázium Open Gate School v Babicích. Tato škola je zaměřena na nadané studenty. Jsou zde připravováni na mezinárodní zkoušky a škola je především přípravou na budoucí studium v zahraničí. Cílem pedagogů v Open Gate je povzbuzovat studenty v nalézání neotřelých řešení, oceňují kreativitu a svébytný rozvoj každého jedince. Studenti se zde vzdělávají v početně menších třídách a ve spolupráci s učiteli si vybírají způsoby, kterými dosahují svých cílů. Škola je také specifická tím, že jsou zde studenti během roku ubytováni na kolejích.

Žáci jsou zvyklí pracovat ve smíšených skupinách na různých projektech, jsou stavěni před problémové situace, které mají za úkol vyřešit. Práce ve skupinách pro ně tedy je naprosto přirozenou součástí výuky.

Výukový blok jsem odučila v šestém ročníku víceletého gymnázia. Výběr třídy jsem nemohla nijak ovlivnit, přizpůsobila jsem se učitelům českého jazyka, kteří na této škole působí a nabídli mi právě tento ročník.

Výukový blok „Proměna Proměny“ jsem měla hotový ještě před tím, než jsem si domluvila školu, na které bude realizován. Musela jsem tedy vytvořit takovou verzi, kterou bych mohla použít na střední škole či gymnáziu napříč všemi ročníky. Samotnou přípravu jsem konzultovala a vytvářela společně s paní učitelkou Filčíkovou, se kterou jsem realizovala výukový blok na základní škole. Pomohla mi především s přesahem vyučování do výtvarné výchovy.

1. Průběh výukového bloku

Výukový blok jsem zahájila tím, že jsem se představila a hned na to jsem seznámila žáky se stěžejními tématy své diplomové práce a tím, co v ní sleduji. Sdělila jsem studentům také důvod, proč jsem si vybrala zrovna toto téma a čím je pro mě zajímavé. Studenti mi naopak řekli něco o jejich třídě, jak dlouho se znají a jakou dobu spolu chodí do třídy. Většina z nich se zná již od základní školy, ve třídě tedy panuje důvěrná atmosféra.

Téma Franze Kafky, jeho osobnosti a díla, jsem začala brainstormingem. Položila jsem otázku, co se jim vybaví, když se řekne Franz Kafka. Od paní učitelky jsem se před hodinou dozvěděla jen to, že Franze Kafku ještě neprobírali a společně na hodinách nečetli. Zjišťovala jsem tedy, jestli je jim něčím známý. Většina třídy věděla, že je to

významný spisovatel. Jedna ze studentek dodala, že psal německy a přitom žil v Praze a jedna dívka četla román *Zámek* v rámci nějakého úkolu na hodinu německého jazyka. Povídku *Proměna* nikdo neznal, tudíž jsem mohla svou přípravu použít bez výrazných změn. Některým ze studentů byla známá socha Davida Černého před Quadriem na Národní třídě. Ostatní si na ni také hned vzpomněli.

Ve chvíli, když zmínili toto památné místo, navázala jsem výkladem o Kafkově fenoménu. Použila jsem stejnou prezentaci jako na základní škole, jen jsem ji doplnila o některé podrobnější informace. Během výkladu jsem pokládala studentům otázky, ale o Kafkově životě a povaze toho moc nevěděli. V kapitole o Kafkovi a úřadu jsem se obracela na studentku, která měla přečtený *Zámek*. Měla upřesnit, jak se v Zámku projevuje tíživá atmosféra úřední moci. Odpověděla, že se zeměměřič K. stále domáhá pozornosti zámku, ale všechny jeho pokusy selhávají.

Během výkladu jsem studentům pokládala otázky a naopak oni mně. Byl to tedy částečně dialog mezi mnou a studenty, proto jsme se spontánně dostali i k informacím, které jsem původně neměla v plánu detailněji rozebírat (smrt Mileny Jesenské a Kafkovy sestry Ottly v koncentračním táboře, Kafkovy texty jako předzvěst událostí druhé světové války, Kafka jako jeden z prvních existencialistů a čím je jim blízký).

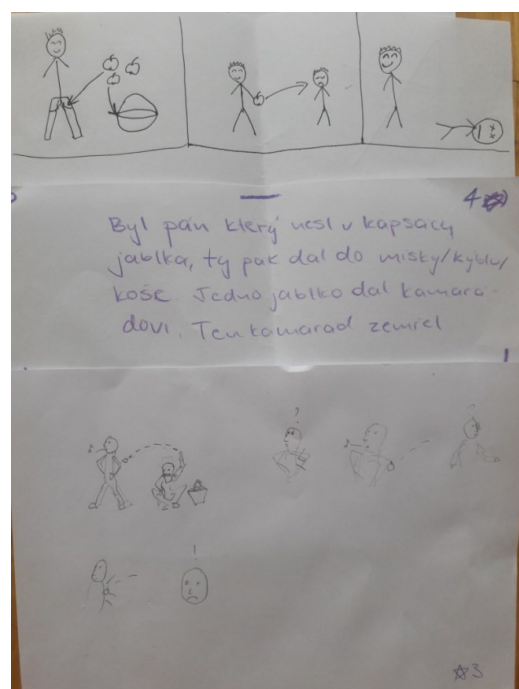
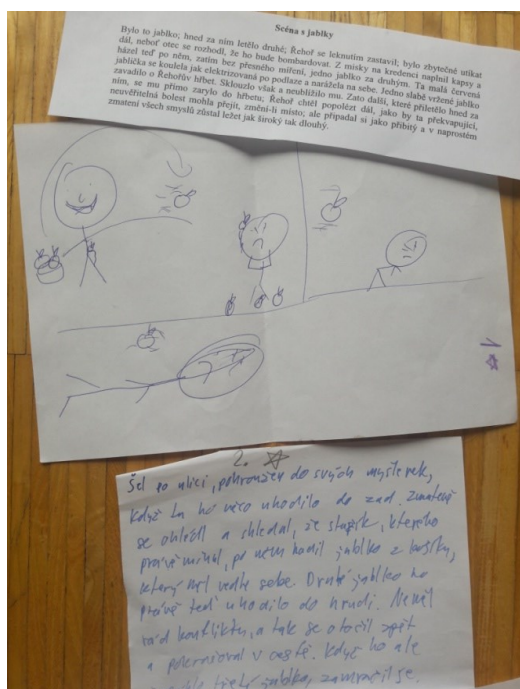
Poslední otázka v rámci výkladové části byla, zda vědí, co to znamená „kafkárna“. Jeden student správně odpověděl, že je to nějaká absurdní situace. Umožnilo mi to plynule přejít k rozechřívací hře, která byla v tomto případě velmi aktivizační. Studentům jsem řekla, že se právě teď ocitnou také v nesmyslné, absurdní situaci, do které se nedostanou vlastním přičiněním. Nevysvětlitelně se promění z člověka v hmyz. Studenti z toho byli překvapení, pozorně poslouchali zadání hry, kterou byli pobaveni. Přihlásil se dobrovolník, který ukázal, jak by se mohl hmyz pohybovat a začal přeměňovat ostatní do zvířecí podoby. Do hry se k mému překvapení každý aktivně zapojil a splnila cíl odreagování. Na otázku, jak by se cítili, kdyby se v této situaci opravdu ocitli a proměnili se v hmyzí podobu, odpovídali, že by se určitě objevili pocity bezmoci, zmatenosti, nepochopení, a také pocitu, že by měli něco vysvětlit. Jedna dívka odpověděla, že by to bylo osvobození, zvíře přeci nemá vědomí jako člověk, nepřemýšlelo by nad tím, že je něco špatně, prostě by jen bylo. Reagovala jsem na to, že v tomto případě by měli zvířecí podobu, ale uvnitř by byli stále člověkem.

Souvislost Kafkovy tvorby s touto hrou odvodili, přišli na to, že hlavním motivem textu a komiksu, kterým se budeme zabývat, bude pravděpodobně přeměna člověka ve

zvíře. V následující aktivitě „Tichá pošta“ jsem zdůraznila, že při převodu textu do obrazové podoby nejde o estetickou kvalitu, ale o přenesení informace. Studentů bylo ve třídě 14, rozdělili se do tří skupin. Menší počet žáků ve třídě byl pro tuto aktivitu vhodný, protože to velmi ušetřilo čas. I přes to ale studenti museli čekat. V tomto případě to nevadilo, čekající studenti to využili k tomu, že si mohli odpočinout a občerstvit se. Akorát se zvoněním práci dokončili. Protože další dvě vyučovací hodiny proběhly až druhý den, vybrala jsem si obrázky a texty a měla čas doma vyhodnotit, na které skupině ukázu proměnu.

Ještě před tím, než jsem začala druhý den další hodinu, zeptala jsem se, co je z minulé hodiny zaujalo ohledně Kafkova života či jeho osobnosti. Mezi odpověďmi zaznělo: *„jeho identita, že se necítil ani Čechem, Židem, Němcem, že byl považován za prvního existencialistu, že se psal o pocitech odcizení a jedinci a jeho prožívání, že nepil alkohol a byl vegetarián, představoval jsem si ho jako bohéma, že psal o svých problémech, vypisoval se z frustrací“*.

K reflexi jsem vybrala výstupy tyto výstupy:



Text z prvního obrázku:

Šel po ulici, pohroužen do svých myšlenek, když ho něco uhořilo do zad. Zmateně se ohlédl a shledal, že stařík, kterého právě minul, po něm hodil jablko z košíku, který měl vedle sebe. Druhé jablko ho právě teď uhořilo do hrudi. Neměl rád konflikty, a tak se otočil zpět a pokračoval v cestě. Když ho ale zasáhlo třetí jablko, zamračil se.

Text z druhého obrázku:

Byl pán, který nesl v kapsách jablka, ty pak dal do misky/kýblu/koše. Jedno jablko dal kamarádovi. Ten kamarád zemřel.

Ve všech skupinách se podle mého předpokladu objevil motiv házení jablka (v jedné ze skupin to bylo po broukovi, jinak po nějaké osobě). Nezmínila jsem předem, že už jde o Řehoře po proměně.

Studenti tedy našli společný motiv. Přečetli jsme nahlas původní text a jejich prepisy. Ptala jsem se po smyslu aktivity. Jeden student vystihl, že je to otázka interpretace, jak na každého text působí. Já jsem doplnila, že text dává čtenáři a stejně komiksovému tvůrci, který ho adaptuje, dává určitou strukturu, mantinely, v nichž se může

pohybovat. Aktivitou jsme dokázali, že si do textu každý promítá svůj subjektivní pohled podle jeho představivosti a zkušeností. Dodala jsem také, že spisovatel popisuje nějakou skutečnost, vytváří tím svůj vlastní fikční svět, čtenář ho poté rekonstruuje. Každý komiksový tvůrce je nejdříve v roli čtenáře a jeho adaptace je určitým úhlem pohledu, interpretací původní verze. Tento proces jsem vztáhla k jejich obrázkům a textům, odkazovala jsem na ukázky z nich.

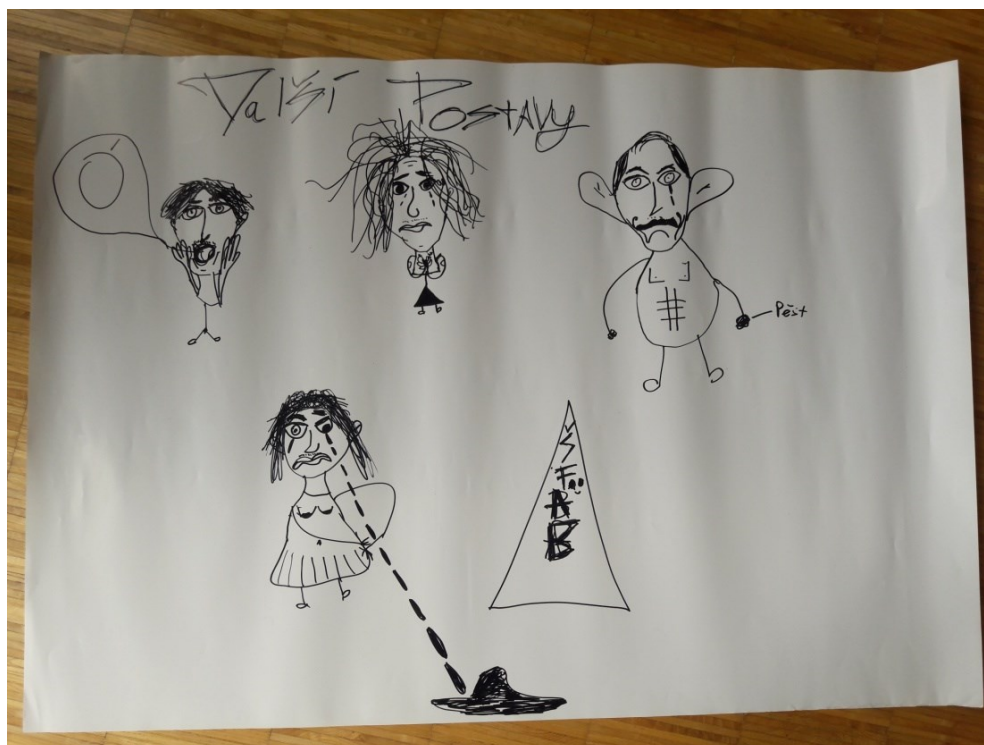
Cíl, aby studenti převedli původní text do obrazové podoby a naopak, byl tedy splněn. V reflexi zazněly všechny informace, které měly. Většinu z nich studenti sami odvodili. Studenti se dále rozdělili práci ve skupinách (Řehoř, další postavy a prostředí). Zadala jsem jim úkoly a ještě si obešla skupinky (vysvětlila zadání, ubezpečila, že mohou vpisovat či jakkoli si podtrhávat důležité věty v rozdaných textech atd.).

Toto jsou výsledky pracovních skupin:

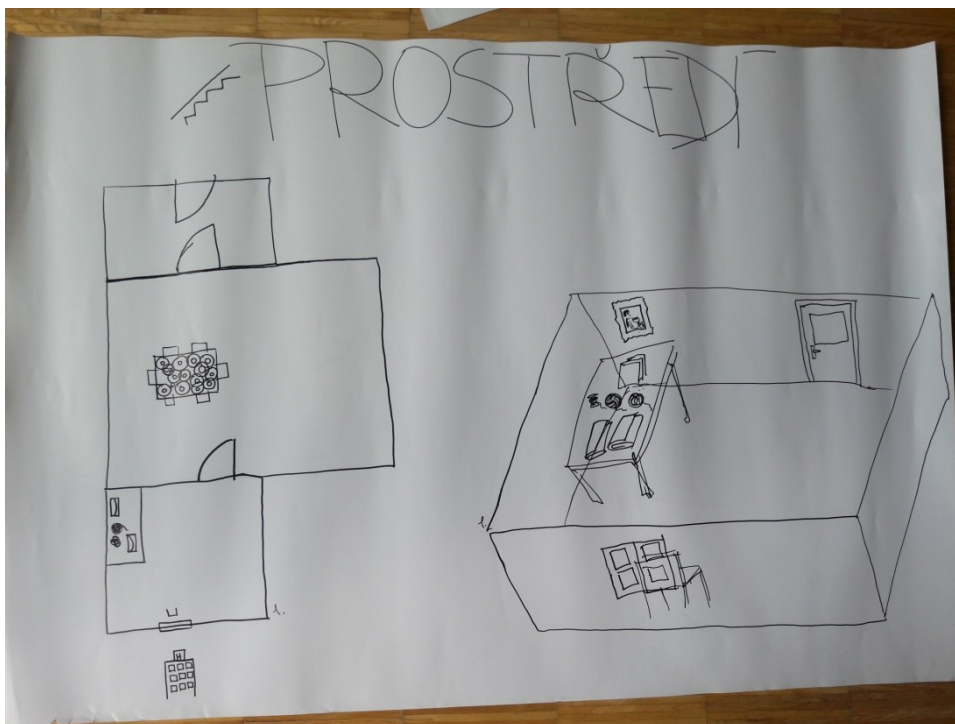
Skupina Řehoř:



Skupina Další postavy:



Skupina *Prostředí*



V reflexi každá skupinka představila svůj výtvar podle zadání. Následně odpovídali na otázky. Ostatní ze skupin se spontánně zapojovali do diskuze. Studenti dokázali odhadnout, proč si pravděpodobně vybral Kafka právě hmyz, do jehož podoby se Řehoř probudil. Spjovali to s jeho strachem z lidí, z toho, že bude ostatním na obtíž. Vystihli Kafkův styl psaní, že se nedozvídají celistvou podobu Řehoře, ale že jsou čtenáři k dispozici pouze detailní záběry na něj. Porovnali jsme Gatarikovu podobu s tou jejich. Ze srovnání vyplynulo, že si každý tvůrce představuje zvířecí podobu jinak. Najdeme nějaké společné rysy, které se objevují v textu, ale jinak text nechává na čtenáři, jak si Řehoře představí.

Se skupinou *Další postavy* jsme všichni dohromady odhadovali, jaké charakterové vlastnosti můžeme z jejich reakcí odvodit. Ze strany studentů zaznělo, že se toho o postavách moc nepíše, jen že je to: otec, matka, sestra, prokurista. Opět došlo k porovnávání Gatarikových postav s těmi, které vytvořili studenti. Opět jsme reflektovali Kafkův styl psaní, že nechává prostor pro čtenářovu fantazii.

Stejně tak zásadní body reflexe zazněly i ve skupině *Prostředí*. Na závěr jsem studenty na uvedených příkladech naváděla, aby vystihli jaké vyjadřovací prostředky má k dispozici spisovatel a jaké komiksový tvůrce. V tomto úkolu jsem studenty musela hodně

vést. Když jsem uváděla příklady, studenti již dokázali odpovídat a rozdíly vystihnout. V reflexi zaznělo, že komiksový tvůrce vizualizuje mimiku, gestiku, haptiku a proxemiku. Některé pojmy žáci neznali, tak jsem jim je vysvětlila. Studenti se s komiksem již setkali, protože uměli vystihnout, co vyjadřují jednotlivé tvary bublin a jaký význam má grafika písmen v nich.

V diskuzi se ukázalo, že se studenti prostřednictvím původního textu seznámili s postavami a prostředím povídky. Cíl najít rozdíly mezi vyjadřovacími prostředky původního textu a komiksu byl též splněn.

Poslední aktivitu jsem z důvodu nedostatku času musela změnit. Měli si stejně jako v původní verzi přípravy v duchu představit Řehoře ještě v lidské podobě. Promítla jsem jim Gatarikovu podobu a přidala komentář, že toto už je umělcovo doplnění, protože původní text začíná větou, kterou měli promítnout na prezentaci. V povídce začíná povídka momentem Řehořova probuzení ve zvířecím těle. Studenti si přečetli první, výchozí větu příběhu a jejich úkolem bylo napsat závěrečnou větu. Mělo z ní být poznat, jak podle nich příběh skončí.

Zde jsou doslovně přepsané věty, které mi studenti v písemné formě odevzdali:

„Řehoř se ráno opět probudil, byl zodpovědný a šel do práce, stále v podobě brouka. Po cestě se ale stala nehoda. Někdo ho zašlápl.“

„A takto Cockroachman znovu zachránil Prahu od zlého padoucha.“

„Už se nedalo nic dělat.“

„Po dlouhém dni Řehoř Samsa opět ulehl do postele a temnotě, v níž se ocitl, už nikdy neunikl.“

„Klíčník otevřel dveře v úžasu, že tam nikdo nebyl. Řehoř vylezl na strop, seskočil na klíčníka a vykroutil mu hlavu, klíčník bezmocně upadl na zem bez života. Řehoř měl obří hlad, nasnídal se a proměnil se zpátky v člověka. Hlad uspokojil základní zvířecí instinkty a nyní mohl život pokračovat jako sofistikované zvíře.“

„S hrůzou v obličejí se Samsa probudil. Rychle pohlédl na své tělo a oddychl si.“

„Řehoř udělal pár nejistých kroků směrem k oknu, za zvuků znějících z..... (příběh končí záměrně uprostřed věty- „open ending“, podobně jako v Zámku, aby si čtenář mohl příběh dokončit sám.)“

„Řehoř utíká před bombardováním jablky. Avšak přidává se stále více a více lidí- kdo by si nehodil po takové stvůře, kterou nyní byl- a najednou upadá do temnoty po přesné ráně do hlavy.“

„V touze po svobodě se Řehoř Samsa vyklonil z okna svého pokoje, napružil nohy a vyskočil ven. Dopadl na chodník několik metrů před domem. Než se stačil rozkoukat, zaslechl zděšené výkřiky kolemjdoucích a byl umlácen obuškem příběhnuvšího strážníka.“

„Po náročném dni plného bádáním nad tím, jak se proměnit zpátky v člověka, Řehoř, teď už s klidem, otevře okno od svého pokoje. Vstoupí do něho, naposled se hluboce nadechne a skočí.“

„... A v ten moment najednou přijela bílá dodávka s nápisem „zatočíme vám se všemi škůdci“. Z této dodávky vyběhla četa mužů v ochranných oblecích a ve zlomku vteřiny Řehoře postříkali pesticidem a odvezli sebou.“

„Po krušném ránu, kdy byl potupen před celou rodinou se Řehoř vydal do úřadu. Nestihl se ale nasnídat.“

„U dveří zaváhal, bylo mu až divné ukázat se své rodině znovu v lidské podobě.“

Vyzvala jsem studenty, aby někdo z nich přečetl závěrečnou větu nahlas. Nikdo z nich však dobrovolně nechtěl. Uzavřela jsem tedy výukový blok tím, že Franz Kafka ve svých románech příběhy nechává otevřené. Čtenář se nedozvídá, jak to dopadne a že my to tedy můžeme udělat stejně. Proměna zrovna ale dokončená je. Zda si zjistí, jak příběh dopadne, a přečtou si původní text, již nechávám na nich samých.

Studenti uzavřeli příběh rozmanitě, u někoho se Řehoř proměnil zpět do původní lidské podoby, ale ve většině to skončilo smrtí.

Zajímavé je, že někdo ze studentů závěr také nechal otevřený a připsal k tomu poznámku, že Franz Kafka svou tvorbu též nedokončoval. Student to napsal ještě před tím, než jsem to zmínila já na konci bloku. Myslím, že změna závěrečné aktivity výuku nijak nepoškodila, ale dodala závěru trochu jiný rozměr a možná studenty více motivovala k tomu, aby si původní text přečetli. Bohužel tedy už nedošlo k porovnávání studenty

vytvořených textů s původním textem a Gatarikovou adaptací. Dokončování příběhů tak zůstalo bez reflexe. Kdybych měla více času, pokládala bych studentům otázky, tak aby museli zdůvodnit, proč jejich verze skončila právě takto a z čeho vycházeli.

2. Zpětná vazba od studentů

1) Jak byste hodnotili svou práci?

Svou práci bych hodnotil kladně. Měl jsem prostor se aktivně zapojit do diskuse, kriticky analyzovat úryvky i dobře spolupracovat ve skupinových aktivitách. / Naše práce byla docela dobrá, snažili jsme se pracovat, jak nejlépe jsme uměli, ale hlavně jsme se opět poznali v jiném světle, protože jsme byli i ve skupině. / V pořádku. / Mohl jsem být víc aktivní, ale neřekl bych, že jsem byl líný. Aktivně jsem se podílel na skupinových pracích. / Mohl jsem být více aktivní, ale moc jsem toho o Franzi Kafkovi nevěděl. / Přiměřená, dával jsem pozor, snažil jsem se vstoupit do diskusí. / Myslím, že jsem se snažila participovat v konverzaci a důsledně plnit zadané úkoly. / Český jazyka a literaturu zrovna nemusím, není to mým šálkem čaje. Tedy bych svou práci hodnotil spíše neutrálně- mohl bych se více vrhat do diskuzí. / Nic moc. / Myslím, že jsme se v průběhu bloku zapojovala do diskuzí dostatečně a jeho průběh si užila. / Dobře. / Poměrně dobře, jelikož jsem se snažil být celou dobu aktivní. / Dělal jsem všechno, co se po mně chtělo. Bylo to dost jednoduché.

2) Jak byste hodnotili mou práci?

Ještě kladněji než svou ☺. Blok byl perfektně připravený, aktivity byly pestré, zajímavé a stimulující. Prezentace o FK byla přínosná, hodně jste toho o něm věděla. / Vaše práce byla výborná, i když ze začátku jste byla trochu nervózní, avšak to je každý, překonala jste to a dokázala přežít s námi celé tři hodiny, i když je to těžké. Váš výklad byl zajímavý a určitě přínosný pro každého z nás. / Dobrá/skvělá. / Byla dobrá, výklad byl jasný a ne příliš zdlouhavý. Byl vidět váš zájem a snaha nás obohatit informacemi o Kafkovi. / Bylo to kreativní a fajn, hodně jsem se naučil o autorovi a Proměně. / Super. Určitě připravená, mluvení z patra, zajímavé a užitečné aktivity. Super pár hodin! / Praktikantka měla skvěle připravený záživný program, výklad byl moc poutavý. Dobře pracovala s časem a působila sebejistě. / Paní praktikantka se velice snažila a bylo to znatelné. Hodiny jsem si v rámci mezi užil, diskuze byly přínosné a nenudil jsem se. / Dobrá příprava. / Myslím si, že váš blok byl zajímavý a měl určitý cíl nás něco naučit, který jste podle mého splnila. Také mě překvapilo, s jakým klidem a plynulostí jste zvládla látku přednášet. Vaši práci bych

upřímně hodnotila pozitivně. / Dobře. / Práci bych také ohodnotil pozitivně, jelikož bylo vše dobře připravené. / Byla jste na výuku připravená, ale trochu vám nevycházel čas. Činnosti byly rozhodně rozmanité.

3) Co se vám na bloku líbilo?

Nejvíce se mi líbila prezentace o FK a diskuse o rozdílech mezi textem a komiksy. Líbilo se mi, jak jste s námi pracovala a i různé aktivity, které byly interaktivní a ve kterých jsme se mohli pobavit, podívat se na to z jiného úhlu. / Interaktivní úkoly. / Připravené aktivity byly dobře propojené s textem. I samotná povídka byla dobře zvolená. / Kreativní úkoly a nadšení učitele pro předmět. / Aktivity! Nebylo to jen povídání a koukání na prezentaci. / Představení Franze Kafky z nevšedního úhlu pohledu. Originální skupinové aktivity. / Jsme rád, že paní praktikantka zakomponovala do tohoto bloku i různé aktivity pro udržení pozornosti, ať už pohybové, či skupinové. / Skoro nic. / Na bloku se mi líbil způsob poznávání Kafkovy osobnosti a porovnávání komiksu a psaného díla. / Téma. / Líbila se mi pestrost aktivit. / Porovnání komiksu a povídky. Interaktivní aktivity, i když jich nemuselo být tolik.

4) Co byste udělali jinak?

Možná bych dal méně času na kreslicí aktivity. Zároveň bych si dal pozor, aby v prezentaci nebyly překlepy. Upřímně, spíše nám tykejte, jsme na to zvyklí. Jinak jste svoji práci udělala na výbornou. / Více donutit žáky se angažovat. / Možná bych škrtl jednu z aktivit, ať je víc času na to seznámit se s textem. / Nic moc bych neměnil. / Aktuálně nevím, co bych změnil. Přišlo mi to velice zajímavé. / Možná bych do hodiny přidala čtení z ukázky z díla, aby se studenti blíže seznámili s autorským stylem Franze Kafky. / Probírat něco jiného než Kafku. / Zmírnila kreslení. / Připadalo mi, že většinu času jsme opakovali, co už bylo řečeno. Celkově mi nepřipadalo, že bychom se zabývali Kafkou, ale spíše porovnávali jeho zpracování. / Přejde mi, že bychom měli aspoň trochu znát původní text, než s ním budeme pracovat, takhle mi to přišlo trochu matoucí. Stejně tak u Franze Kafky dozvědět se nějaké konkrétní informace, jako třeba kdy se narodil. Co se týče nedostatku času, z pozice skautské vedoucí mám ověřeno, že zvlášť při hrách se hodí nechat si 5- 10 minut navíc.

Studenti oceňovali zejména rozmanitost a interaktivnost aktivit a připravenost na výuku. Doporučovali mi zredukovat počet aktivit a lépe pracovat s časem. Konstruktivní

poznámky se týkaly také práce s delší ukázkou původního textu či seznámení se s kompletním textem ještě před zahájením výukového bloku.

3. Celkové zhodnocení bloku

Průběh bloku bych hodnotila velice pozitivně. Studenti, se kterými jsem měla možnost pracovat, jsou zvyklí na podobný způsob práce, zapojovat se do diskuzí, přemýšlet kriticky, dávat si navzájem zpětnou vazbu apod. Také malý počet studentů ve třídě nahrával snadnějšímu průběhu. Zároveň jsem ale třídu před tím vůbec neznala. Nevěděla jsem, do jaké míry jsou motivováni ke studiu českého jazyka a literatury a jestli je zajímavá téma Franze Kafky a komiksu jako žánru. Musela jsem tedy vytvořit blok natolik univerzální, aby se dal operativně přizpůsobit úrovni studentů. Kromě souvislé pedagogické praxe v rámci studia jsem neměla s výukou na gymnáziu či střední škole žádnou zkušenost. Realizace bloku byla pro mě i v tomto zajímavá přínosná.

Oproti výukovému bloku na základní škole jsem tento výukový blok vedla sama. Kvůli interdisciplinárnímu charakteru lekce by bylo lepší vést i tyto hodiny ve dvou, ideálně s někým, kdo má výtvarné vzdělání a zkušenosti s výukou výtvarné výchovy. Příště bych se také s dostatečným předstihem snažila zjistit, kde budu blok realizovat a zda mají studenti od Franze Kafky něco přečteného. Pokud by povídku již znali, bylo by potřeba přípravu poupravit.

V potaz bych také měla brát vnější okolnosti výuky. Studenti měli poslední hodinu v tomto školním roce se svojí paní učitelkou, chtěli se s ní rozloučit a udělat si volnější hodinu. Především ze začátku na nich bylo vidět, že už jsou ke konci roku unavení a zatížení uzavíráním klasifikace.

Dalším podnětem ke zlepšení je určitě práce s časem. Například aktivita „Tichá pošta“ by v případě většího počtu studentů byla velmi zdoluhavá. Aktivita by se dala změnit tak, že by se vybral větší počet úryvků a vytvořily by se jen trojice studentů. Studenti by se tak seznámili i s dalšími scénkami z povídky (například hraní na housle sestry Markétky, rodina a nájemníci, Řehoř a služky, otec usínající v křesle atd.). V reflexi by poté každá trojice komentovala proměnu svého úryvku. Vyřešit tento problém by mohlo také zvýšit časovou dotaci, místo tříhodinové bloku na čtyřhodinový.

Vzhledem k tomu, že žáci skvěle reagovali a mohla jsem vycházet z toho, co již znají či vydedukovali z aktivit, podařilo se mi plynule přecházet z jedné aktivity do další.

Co se týče mnou stanovených cílů bloku, splnila jsem, že studenti převedli část původního textu do obrazové podoby a komentovali svou interpretaci a hledali rozdíly

mezi vyjadřovacími prostředky původního textu a komiksové adaptace. Poslední cíl, který se týkal tvorby vlastní verze Proměny a následného porovnávání dějové linky s původním textem a komiksovou adaptací, se mi z časových důvodů splnit nepodařilo. Jak jsem již psala, měli místo celého příběhu vytvořit jen závěrečnou větu.

V tomto výukovém bloku jsem si chtěla ověřit, zda může komiks plnohodnotně přenést i náročnější literární témata a pomoci je ve výuce studentům přiblížit jinou formou než v běžné vyučovací hodině. Myslím, že studenty, které neláká Kafkova tvorba, může být tato lekce založená na porovnávání textu s komiksem přijatelnější než analyzovat pouze původní text. Zároveň studenti s větší čtenářskou zkušeností a zájmem o klasické autory může naopak adaptace Kafkových děl přivést k žánru komiksu jako takovému. Přesvědčit je, že komiks není jen četba pro mladší čtenáře, ale že je schopný unést i složitější obsahy. Hledání rozdílů výrazových prostředků textu a komiksu zároveň umožňuje lépe pochopit fungování principů, na jejichž základě tato dvě média fungují a lépe tak pochopit autorský záměr v obou formách.

3. Porovnání výukového bloku pro zš a sš/gymnázium

Každý blok měl svá specifika a během plánování a tvorby přípravy jsem musela vycházet z věkové úrovně a zkušeností obou skupin. Výukový blok pro žáky základní školy byl náročnější v usměrňování a navádění žáků v reflexích (učitel musí předkládat více konkrétních příkladů, nemluvit příliš obecně rovině, vysvětlovat pojmy, nemluvit abstraktně, ubezpečovat se, zda žáci rozumí všem zmíněným slovům apod.). Úspěšné zvládnutí realizace výukového bloku pro gymnázia závisí na větší odborné znalosti předmětu a probírané problematice. V bloku pro gymnázia a střední školy jsem mnohem více vycházela z literárně vědeckých poznatků o literárním textu a komiksu. Použila jsem také koncepty recepční estetiky a literární komunikace. Oproti výukovému bloku pro základní školu jsem zde také zmínila Kafku v literárně historickém kontextu, a jak byl vnímán v době politických režimů nacismu a komunismu a jak je vnímán dnes. V úkolech pro střední školu a gymnázium jsem také vycházela z předpokladu, že jsou studenti schopni vcítit se do Kafkovy osobnosti a pochopit ji, bez toho aniž bychom je porovnávali s jejich vlastními povahovými rysy.

Realizované výukové bloky se od sebe navzájem lišily nejen velkou myšlenkou a cíli, ale i tím, že blok na základní škole byl dobrovolný, mohli se přihlásit jen žáci, kteří měli o Franze Kafku a komiks zájem. Tento koncept je mi osobně velmi blízký a osvědčuje

se, že práce žáků založená na vnitřní motivaci je mnohem efektivnější. Z organizačních důvodů pro mě bylo snazší výukový blok na gymnáziu odučit ve třídě, kterou mi přidělili učitelé na dané škole. Studenti tedy neměli možnost vybrat si, zda se ho zúčastní či nikoli. Zároveň Franz Kafka je součástí výuky českého jazyka a literatury na střední škole a všichni žáci by o něm měli mít povědomí. Skupina gymnazistů byla oproti účastníkům na základní škole homogenní, tak jak jsou na to zvyklí v běžné výuce. Blok byl tedy podle mého názoru ochuzen o výhody, které smíšená skupina přináší (seznámení studentů napříč ročníky, učení mladších studentů starších apod.). Zato byla ve třídě dobře známých účastníků bezpečná a důvěrná atmosféra.

Oba dva výukové bloky a jejich průběh v praxi hodnotím kladně. Práce s žáky tímto způsobem mě velice bavila. Vedení těchto literárních lekcí mi pomohlo najít si můj výukový styl. Baví mě pracovat s žáky/studenty, kteří si mohou dobrovolně zvolit, zda na výuce musí být či nikoli. Zaměřuji se na práci se skupinou a snažím se využívat vzájemného učení (jak individuálního, tak učení ve skupině nebo od skupiny). Učitel se v tomto případě oproti tradičnímu pojetí výuky upozaďuje a vystupuje spíše jako moderátor diskuze. Vytváří také didaktické situace, v nichž uplatňuje celostní přístup (zahrnuje znalosti, dovednosti a postoje a rozvíjí člověka jako celou osobnost včetně jeho emocí a hodnot). Během plánování výuky bere v potaz, že učení by mělo být založené na zkušenosti a činnosti. Tvorba výukových bloků byla snahou vyzkoušet si ve formálním školním prostředí prvky neformálního vzdělávání. Podařilo se to ve větší míře na základní škole, protože se žáci na blok mohli hlásit dobrovolně, čímž vzniká předpoklad, že se budou učit s aktivnější účastí.

Nejvíce si cením spolupráce s paní učitelkou Filčíkovou, která mi pomáhala ne jen s přípravou bloků a výtvarným zpracováním pracovních listů, ale také tandemově odučit dokonce dva výukové bloky pro základní školu. Ve škole, kde obě dvě působíme, z výstupů žáků vznikla menší výstava a ohlas ostatních pedagogů byl velmi pozitivní.

Další velkým přínosem pro mě bylo vyzkoušet si výuku na gymnáziu, kde jsou žáci kritičtější a vyžadují daleko větší profesionalitu a odbornou znalost. Vážím si toho, že ke mně byli shovívaví a aktivně spolupracovali i přes to, že se bloku museli účastnit pouhých čtrnáct dní před koncem školního roku, tedy v době, kdy ještě psali velké množství testů a odevzdávali závěrečné práce.

11. Závěr

Ze zmapování českého trhu ve vztahu ke komiksovým adaptacím vyplývá, že se v našem prostředí velmi často objevují kánonem determinované adaptace. Autoři k původním literárním textům přistupují rozmanitě, nejčastěji však jde o aktualizaci a popularizaci původní předlohy. V práci jsem posuzovala adaptace podle toho, zda se jen konvečně drží předlohy, nebo naopak přináší něco nového.

Dalším z cílů, kterým jsem se věnovala, bylo objasnit problematiku adaptačního procesu. Komiksově adaptace díky vizualizaci vždy konkretizují představy tvůrců. Ať již jde o adaptaci volnou či těsnou, adaptátor do ní vždy vkládá své subjektivní významy a přetváří skutečnost vytvořenou autorem původního díla, nejde tedy jen jeho pouhou reprodukcí. Zároveň je však pro adaptátora důležitý vztah adaptace s předlohou. Autoři si mohou z původních textů pouze vypůjčovat náměty či témata, věrnost textu v podstatě zachovat a dílo jen transformovat do jiného média či z textu vyjít a dále s ním zacházet zcela volně. Pro kvalitní adaptaci je nutné porozumět koncepci postav, vidět je ve vzájemných souvislostech a vztazích, pochopit princip jejich jednání a tedy i předpokládat jejich reakce v hypotetických situacích.

V práci jsem upozornila na specifika literární řeči a komiksu a porovnála základní vyjadřovací prostředky literárního textu a komiksu. Komiks je žánr, který v sobě obsahuje více uměleckých forem a využívá obou svých stránek- možností jazyka i možností obrazu. Disponuje proto větším množstvím vyjadřovacích prostředků. Kombinací jazykové a obrazové složky navíc dochází k vytváření kvalitativně nových obsahů.

Pro zhodnocení kvalit vybraných adaptací jsem stanovila kritéria, pomocí nichž můžeme díla objektivně zhodnotit. Umělecké hodnocení vyzdvihuje originalitu, novost, netradiční přístup a úroveň kreslířského řemesla. Jedno kritérium se týká recepční estetiky, tedy toho, zda dílo ponechává čtenáři prostor pro aktivní spolupráci. Dalším předmětem zájmu je zdařilost využití komiksového potenciálu, jeho komparativních výhod. Do hodnocení jsem zahrнула také to, zda se v adaptaci projevila individualita upravovatele literárního textu. Nejoriginálnější a nejnetradičtější je zpracování *Proměny* od Václava Gatarika. Tento tvůrce s motivy původního textu nakládá poměrně volně. Práce s tímto komiksem ve výuce poskytuje možnost porovnávat, čím se adaptace od původního díla liší. Zároveň žákům ukazuje aktualizaci staršího díla a jeden z interpretačních úhlů pohledu na něj. Přitažlivost Kafkových textů přináší právě jejich interpretační otevřenost. Řeší natolik univerzální témata (úloha člověka, odcizení, dehumanizace, pocity viny), že budou zřejmě

aktuální v jakékoli době. Důkazem zájmu o Kafkovy myšlenky, pocity a potřebu se s nimi nějakým způsobem vyrovnávat je právě četnost adaptací jeho děl.

Na otázku, zda mohou být i existenciálně laděné prózy vhodné k přenesení na komiksové médium, práce odpovídá jednoznačně ano. Dokazuje, že komiks je schopen pojmout i jiné žánry, než ty založené na akční dějové záplatce. Tento potenciál komiksu je dán bohatostí prostředků, které umožňují vyjadřovat se metaforicky a zachytit tak i abstraktnější roviny děl, než jejich pouhou fabuli. Úvahovost a filozofičnost navíc nemusí být v komiksu pouze v podobě přímého hodnocení či komentářů, ale též například ve formě monologu a dialogu. Obraz umožňuje zachytit celou škálu pocitů. Vyjádřit něco může i samotná linka. Linky častou nejsou jen obrázkem, ale vizuální metaforou, tedy symbolem. Komiks dokáže zachytit neviditelné ideje, vnitřní stavy hrdinů a všechny myslitelné projevy citů různými způsoby a to mnohem sugestivněji než slova.

Potenciál komiksových adaptací jsem využila ve výuce ne jen pro posílení zájmu a motivaci, ale také jako prostředek ke zvýšení kompetencí žáků porozumět vizuálním informacím, tedy ke zvýšení vizuální gramotnosti. Zejména žákům základní školy komiksová *Proměna* zpřístupnila hodnoty původního textu. Komiksová adaptace pomohla vyzdvihnout humornou odlehčující roviny původního díla a vyrovnat se tak s tématy odcizení, utrpení a deprese. Naopak obrazové zpracování Kafkových děl dokázala, že komiks může být nositelem i těch nejzávažnějších významů.

Transformace díla z jednoho média do druhého proměňuje původní fikční svět vytvořený Franzem Kafkou. Vystihují tedy nejvýraznější změny, které tímto přenesením nastaly. Gatarik přenosem povídky do komiksové podoby zachovává hlavní motiv proměny člověka v ohyzného zvíře, které způsobí změnu vztahů ostatních k němu. Oproti původnímu textu je prostor fikčního světa adaptace blíže specifikován. Komiks konkretizuje implicitní významy, které původní text nepřináší. Čtenáři je poskytnuta konkrétní podoba hmyzu, jednotlivých postav a prostředí. Gatarik zvětšuje rozsah původního fikčního světa tím, že zaplňuje jeho mezery. Z komiksu například víme, jak vypadal Řehoř ještě v lidské podobě před probuzením. Kromě toho, že Gatarik vkládá do původního díla vlastní interpretaci postav a prostředí, doplňuje i dějovou linii o inovativní prvky. Popisy a děje jsou nahrazeny vizualizací, styly promluv a dialogičnost scén je pozmeněná a vypravěčský hlas je omezen na minimum. Využitím karikatury podtrhuje groteskní roviny příběhu. Gatarikův fikční svět je stejně jako ten Kafkův hybridní, sjednocuje v jednom prostoru fyzikálně možné a nemožné jevy. Komiks je svou povahou

explicitnější a nabízí čtenáři vhled do představ adaptátora.

Na základě teoretických poznatků jsem vytvořila dva výukové bloky. Jeden nese název „*Kafkomix*“ a je zaměřen pro žáky druhého stupně základní školy. Druhý „*Proměna Proměny*“ je pro cílovou skupinu žáků středních škol či gymnázií. Zprostředkovávám v nich žákům literární hodnoty Kafkova původního textu, ale jeden z dalších cílů je také porovnat fungování vyjadřovacích prostředků literárního textu a komiksu.

Největší přínos práce spatřuji v konkrétních realizacích výukových bloků a jejich následnou reflexi. Mohla jsem v praxi ověřit, zda jsem naplnila cíle, které jsem si stanovila během plánování výuky. Přípravy jsem opatřila didaktickým komentářem, který učitelům umožňuje hlouběji nahlédnout do záměrů, které jsem v hodinách sledovala. Dále porovnávám odlišnosti v pojetí celkového konceptu výukových bloků, které vycházejí z odlišných potřeb účastníků. Aktivity ve výuce byly vymyšleny tak, aby si žáci mohli vytvořit poznatky na základě jejich vlastní zkušenosti a činnosti, aby se od sebe mohli učit navzájem a aby žáky podněcovali k dalším úvahám, pro jejichž sdílení byl prostor v rámci diskuzí.

Uvádím též vybrané výstupy žáků, které jsou důkazem o učení a míry naplnění jednotlivých cílů. Za přínosnou též považuji celkovou reflexi a zhodnocení, kde předkládám praktické zkušenosti s výukou bloků a zamýšlím se nad tím, co by se v nich dalo zlepšit. Realizace výukových bloků mi umožnila porovnat specifika práce se skupinou žáků ze základní školy a staršími studenty gymnázia.

Výukové bloky byly experimentem, zda může komiks posílit zájem žáků mladšího věku o tak složité literární téma, které původní text zpracovává. Komiks díky vizualizaci, zkratce a vtipu dokázal podnítit žáky, aby se do postav z povídky vcítili. Komiks jako takový jednoznačně žáky k tématu přitáhnul.

12. Seznam použitých zdrojů

Primární prameny:

GATARIK, Václav. *Proměna*. Praha: Garamond, 2009, 106 s. ISBN 978-80-7407-064-8

KAFKA, Franz. *Proměna a jiné povídky*. Praha: Československý spisovatel, 2009, 229 s. ISBN 978-80-87391-08-2

KUPER, Petr. *Proměna*. Praha: Netopejř, 2004, 77 s. ISBN 80-86096-74-2

MAIROWITZ, David, Zane. CRUMB, Robert. *Kafka*. Praha: Portál, 2004, 179 s. 80-7178-777-9

MALÝ, Radek. FUČÍKOVÁ, Renata: *Franz Kafka. Člověk své i naší doby*. Praha: Práh, 2017. ISBN 978-80-7252-674-1

Sekundární prameny (tištěné):

POKORNÝ, Martin. Od faktů k představám. In: *A2. Kulturní čtrnáctideník*. Praha: A2, o.p.s, 2019, ISSN 1803-6635

BAŽANT, Jan aj. *Generace nula: Český komiks 2000-2010*. Praha: Albatros, 2010. ISBN 978-80-259-0020-8

DOLEŽAL, Lubomír. *Heterocosmica*. Praha: Karolinum, 2003, 311 s. ISBN 80-246-0735-2

HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York; London: Routledge, 2006. ISBN 0-415-96795-3

JAREŠ, Michal. „*A vůbec tenhle brouk*“. *Pokusy o komiksově ztvárnění Kafkovy Proměny* (In: Česká literatura v intermediální perspektivě). Praha: Akropolis, 2010, 516 s. ISBN 978-80-87481-02-8; 978-80-85778-73-1

KOŘÍNEK, Pavel. FORET, Martin. JAREŠ, Michal. *V panelech a bublinách*. Praha: Akropolis, 2015. ISBN 978-80-7470-113-9

MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9

NOVÁK, Radomil. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití*. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Pedagogická fakulta, 2002. 32 s. ISBN 80-7042-221-1.

RONENOVÁ, Ruth. *Možné světy v teorii literatury*. Brno: Host, 2006, 296 s. ISBN 80-7294-180-1

Sekundární prameny (elektronické):

NIKLESOVÁ, Eva. *Komiksové transformace literárních děl v současné české literární komunikaci*. In: *Новая русистика*. Brno: Masarykova univerzita, 2009, 2(2). ISSN 2336-4564.

NOVÁK, Mandys. *Erben, Karel Jaromír; kol. ilustrátorů: Komiksová Kytice, 2017*. In: literatura [online] literatura.cz [cit. 29.06.2019]. Dostupné z: <http://www.iliteratura.cz/Clanek/38087/erben-karel-jaromir-kol-ilustratoru-komiksova-kytice>

PROKŮPEK, Tomáš. *Vyšel Švejk v komiksové podobě. 20 stran osvětlí, jestli je to zbytečná adaptace, 2011*. Komiksárium [cit. 01.07.2019]. Dostupné z: <https://www.komiksarium.cz/index.php/2011/03/vysel-svejk-v-komiksove-podobe-20-stran-osvetli-jestli-je-to-zbytecna-adaptace/>

RUTOVÁ, Nina. *Bohouš a Dáša mění svět. Jak vyzrát na komiks?!*, 2017 [online]. Varianty. [cit. 01.07.2019]. Dostupné z: https://www.varianty.cz/download/docs/3233_jak-vyzrat-na-komiks-web.pdf

Věk 15-19 / Úroveň 4 / Studenti – LiFT-2. Úvodní strana – LiFT-2 [online]. Dostupné z: <http://cz.literaryframework.eu/Matrix/show/upper/level4/students.html>

VIČÍKOVÁ, Darja. *Komiksové adaptace v současné literární kultuře z naratologického pohledu*, 2016. Digitální knihovna UPa [online]. Copyright © [cit. 29.06.2019]. Dostupné z: https://dk.upce.cz/bitstream/handle/10195/67803/Bakalarska_prace_Vicikova_Darja_KomiksAd.pdf?sequence=1&isAllowed=y

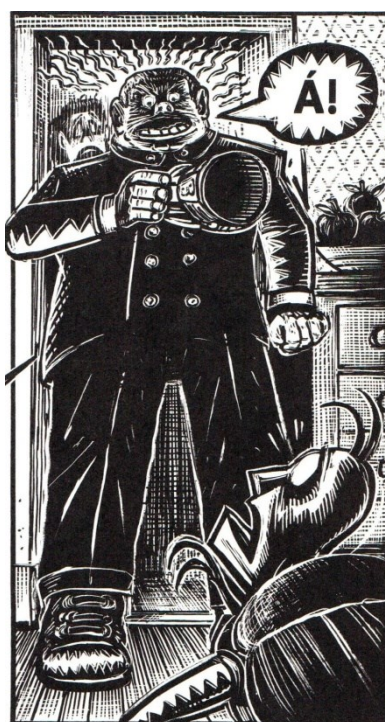
13.Obrazová příloha

Obr. 1: Pohybová linka v Kuperově komiksu.....	111
Obr. 2: Kuperova podoba otce budící strach.....	111
Obr. 3: Gatarikova groteskní a komická podoba otce.....	112
Obr. 4: Příklad použití citoslovce v bublině.....	112
Obr. 5: Použití odlišné grafiky písma podle mluvčího (Kuper, Proměna).....	113
Obr. 6: Obraz je dominantní a slova jsou jen pouhým zvukovým doprovodem (Gatarik, Proměna)	113
Obr. 7: Slova a obraz nesou v zásadě totéž sdělení (Kuper, Proměna).....	114
Obr. 8. Slova mohou posilovat a rozvádět obraz (Gatarik, Proměna)	114
Obr. 9: Montáž se slov se stává nedílnou součástí obrazu.....	115
Obr. 10: Kombinace slova a obrazu ve vzájemné závislosti (slova a obrazy jdou ruku v ruce a snaží se vyjádřit myšlenku, kterou by samy nezvládly), (Kuper, Proměna),.....	116
Obr. 11: Vysvětlení stylového zjednodušení (McCloud)	116
Obr. 12: Jeden z příkladů přechodu mezi panely (od aspektu k aspektu), (Kuper,Proměna).....	117
Obr. 13: Přejít mezi panely (od chvíle ke chvíli), (Gatarik, Proměna).....	117
Obr. 14: Časový úsek se dá znázornit pomocí zvuků či pohybové linky (Kuper, Proměna)	118
Obr. 15: Černobílá kresba doplněná barevným předělem (Gatarik, Proměna).....	118
Obr. 16: Repliky postav a vyjádření zvuku v bublinách (Gatarik, Proměna).....	119
Obr. 17: Výpověď vypravěče a časoprostorové shiftery (Gatarik, Proměna)	119
Obr. 18: Vizualizace metafor a přirovnání (Kupe, Proměna).....	120

Obr. 19: Vypravěčův hlas v popisce, který nese více informací než jen časoprostorovou linii příběh.....120



Obr. 1: Pohybová linka v Kuperově komiksu

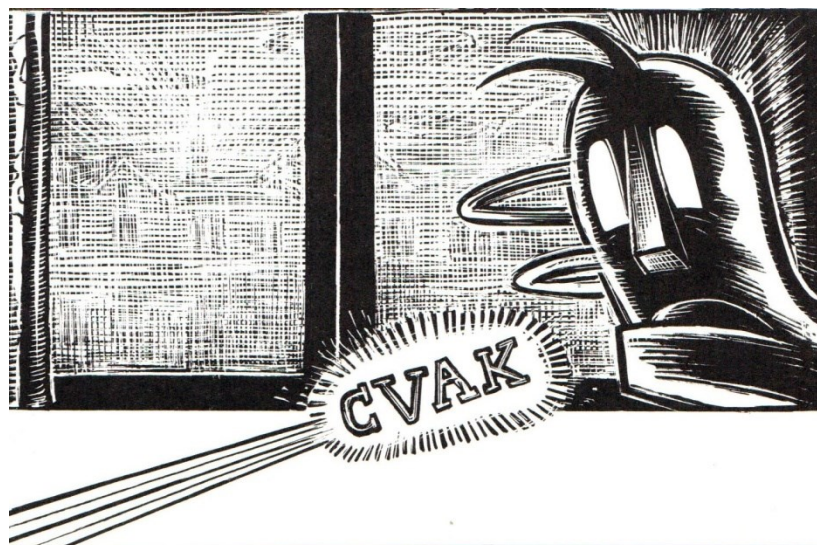


Obr. 2: Kuperova podoba otce budící strach



Obr. 3: Gatarikova
 podoba otce

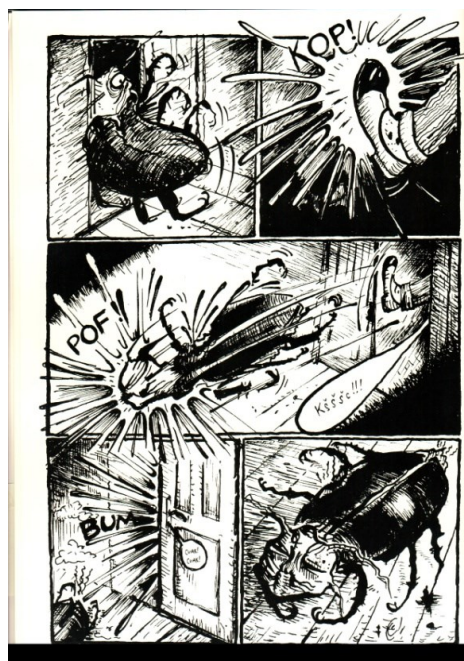
groteskní a komická



Obr. 4: Příklad použití citoslovce v bublině



Obr. 5: Použití odlišné grafiky písma podle mluvčího (Kuper, Proměna)



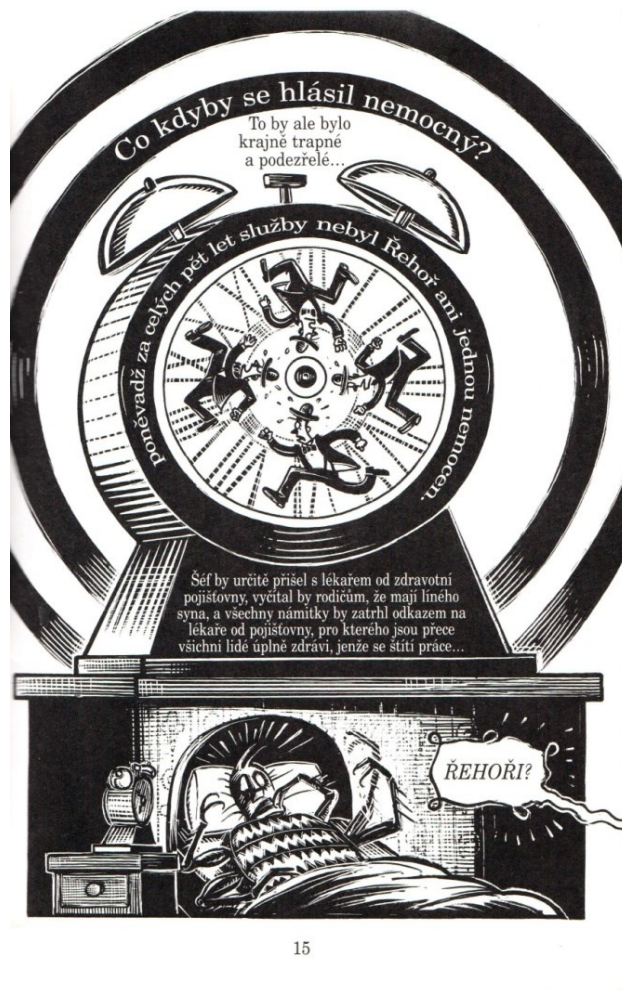
Obr. 6: Obraz je dominantní a slova jsou jen pouhým zvukovým doprovodem (Gatarik, Proměna)



Obr. 7: Slova a obraz nesou v zásadě totéž sdělení (Kuper, Proměna)



Obr. 8. Slova mohou posilovat a rozvádět obraz (Gatarik, Proměna)



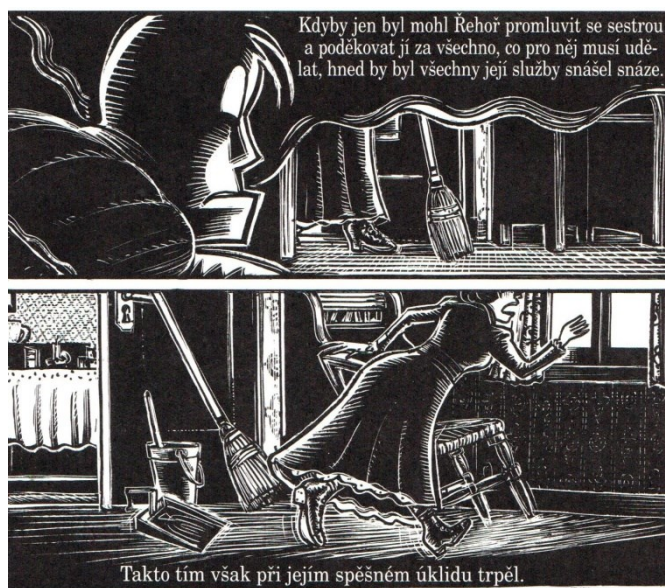
Obr. 9: Montáž se slov se stává nedílnou součástí obrazu



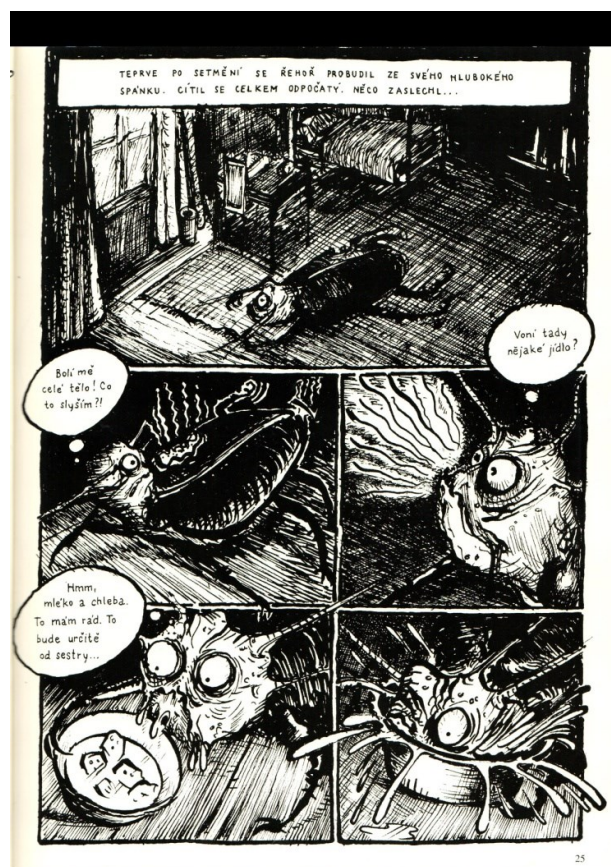
Obr. 10: Kombinace slova a obrazu ve vzájemné závislosti (slova a obrazy jdou ruku v ruce a snaží se vyjádřit myšlenku, kterou by samy nezvládly), (Kuper, Proměna)



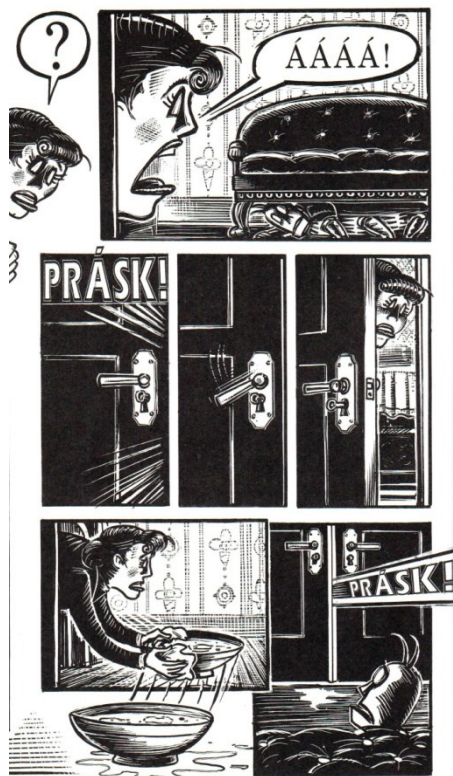
Obr. 11: Vysvětlení stylového zjednodušení (McCloud)



Obr. 12: Jeden z příkladů přechodu mezi panely (od aspektu k aspektu), (Kuper, Proměna)



Obr. 13: Přechod mezi panely (od chvíle ke chvíli), (Gatarik, Proměna)



Obr. 14: Časový úsek se dá znázornit pomocí zvuků či pohybové linky (Kuper, Proměna)



Obr. 15: Černobílá kresba doplněna barevným předělem (Gatarik, Proměna)



Obr. 16: Repliky postav a vyjádření zvuku v bublinách (Gatarik, Proměna)



Obr. 17: Výpověď vypravěče a časoprostorové shiftery (Gatarik, Proměna)



Obr. 18: Vizualizace metafor a přirovnání (Kupe, Proměna)



Obr. 19: Vypravěčův hlas v popisce, který nese více informací než jen časoprostorovou linii příběhu