

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Ústav translatologie

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Zuzana Schwarzová

Aspekty překládání komiksu

Překládání německého komiksu do češtiny

Translation of Comics

Translation of German Comics into Czech

Praha 2012

Vedoucí práce: PhDr. Tomáš Svoboda, Ph.D.

Zadání práce

Název v anglickém jazyce:	Translation of Comics. Translation of German Comics into Czech
Akademický rok vypsání:	2010/2011
Typ práce:	diplomová práce
Jazyk práce:	čeština
Ústav:	Ústav translatologie (21-UTRL)
Vedoucí / školitel:	PhDr. Tomáš Svoboda, Ph.D.
Řešitel:	Zuzana Schwarzová - zadáno a potvrzeno stud. odd.
Datum přihlášení:	26. 04. 2011
Datum zadání:	26. 04. 2011

Zásady pro vypracování

Cílem práce je přispět k tematice překládání komiksů, která v České republice zatím byla zpracována nebo je zpracovávána pouze ve dvou diplomových pracích. (Jedna diplomová práce je zatím zadána PhDr. Šotolovou na francouzském oddělení Ústavu translatologie a vychází z francouzské tradice a literatury, druhá byla napsána na Masarykově univerzitě v Brně a zabývá se americkým komiksem). O aktualitě překladu německých komiksů do češtiny svědčí mimo jiné i letošní výstava německého komiksu v Goethe-Institutu v Praze a vydání nového čísla českého komiksového časopisu Aargh!, tentokrát zaměřeného na německý komiks. Přítomná práce bude vycházet především z německé literatury o komiksu, z dostupné české literatury (nebo překladové literatury) a ze základní literatury v angličtině. Jedním z přínosů k tématu tak bude skutečnost, že zpracuje materiál, ze kterého předmětné práce dosud nevycházely. Na úvod bude zařazeno pojednání o současném stavu bádání v dané oblasti a bude zapojen pohled na situaci tohoto žánru v českém a německém prostředí (pro získání představy o komunikační situaci překládaných textů). Hlavní část práce bude mít oddíl teoretický a praktický: K překladu komiksů se přistupuje v různých zemích odlišně (záleží to i na vlastní tvorbě, na historickém vývoji a dalších okolnostech). V úvodní části proto studentka pojedná o české a německé komiksové kultuře, včetně komiksového trhu v obou zemích. Tyto danosti samozřejmě překlad ovlivňují a vychází z nich i překladatel, když volí překladatelskou strategii. Obecně existují dva přístupy – iluzionistický a antiiluzionistický, od kterých se odvíjejí i další postupy jako lokalizace a adaptace při překladu komiksu. Studentka se zaměří na obecnou problematiku překládání komiksu. Neomezí se však na jazykové jevy, ale bude se zabývat i vizuální stránkou. V této oblasti jsou relevantní názory většiny dnešních teoretiků komiksu (např. Klause Kaindla nebo Scotta

McClouda – viz seznam literatury), že slovo nemá v komiksu nad obrazem převahu, a že dochází i k případům, kdy musí být „přeložen“ i obraz. Diplomantka se tedy bude věnovat oběma aspektům – jak vizuálnímu, grafickému (mimojazykovému), tak jazykovému – a také vztahům mezi těmito dvěma složkami. Překlad ovlivňuje i nakladatelská strategie – sem např. patří změna formátu při vydání díla v jiné kultuře apod. Rozvržení panelů potom může působit na vývoj příběhu. Samozřejmě taková praxe ovlivňuje i samotný proces překládání – rozhoduje se, co se bude překládat, co se ponechá v původní podobě apod. Nakladatelským strategiím se práce bude tedy věnovat také. V teoretické části se diplomantka bude dále zabývat volbou nejvhodnějšího modelu translatologické analýzy pro dané účely. Vzhledem k tomu, že žádný analytický model vysloveně nebere v úvahu komiks, musí být zvolen model alternativní, vycházející z teoretické části práce (nejvíce pak z Klause Kaindla). Bude však aplikován i model Kathariny Reissové, který je z klasických modelů k různorodým žánrům nejcitlivější. V praktické části diplomantka podle zvoleného modelu analyzuje již existující překlady německých komiksů, včetně pojednání o nejširším kontextu překladové komunikace. Umožní-li to rozsah práce, diplomantka mezi úvahy a hodnocení překladů zahrne i problematiku recepce, tedy sledování působení překladu v cílovém prostředí či zohlednění dalších/rozšiřujících sociolingvistických hledisek. V závěru práce budou porovnány výsledky studie s počátečními hypotézami, shrnuta dílčí zjištění do souhrnného závěru a naznačen směr možného dalšího zkoumání.

Děkuji vedoucímu diplomové práce PhDr. Tomáši Svobodovi, Ph.D., za cenné rady a odborné vedení.

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

Praha 27. srpna 2012

.....
Zuzana Schwarzová

Abstrakt

Diplomová práce je příspěvkem k teorii překladu komiksu. V první části nastiňuje základní vývoj německé a české komiksové scény. Následně stanovuje jednotlivé aspekty překladu komiksu. Nezhledňuje pouze jazykové prvky, ale i prvky obrazové a typografické. Na jazykové úrovni se věnuje nejen otázce bublin a recitativů, ale i dalším prvkům podstatným pro překlad komiksu jako jsou citoslovce, etikety atd. Je zmíněna i problematika propojení obrazových a jazykových prvků, v komiksu typická pro vytváření komiky. Kromě požadavků na překlad komiksu ze strany translatologie byly pomocí dotazníku zkoumány postoje nakladatelství a jejich redakční praxe. Výsledky ukázaly, že nakladatelství přistupují k překladu komiksu komplexně, nezohledňují jen bubliny a recitativy a rovněž technicky umožňují uplatnění translatologických požadavků.

Na základě předchozích zjištění byly analyzovány dva překlady německých komiksů do češtiny. Jazykové prvky byly rozebrány podle modelu Kathariny Reißové, obrazové a typografické prvky podle Delabastitova modelu. Analýza ukázala výrazné rozdíly mezi úrovní analyzovaných překladů. Zatímco jeden z překladů potvrdil hypotézu o nedostatečné úrovni překladu a nekonekventní metodě, druhý byl zhodnocen velmi kladně. Výsledky nelze zobecňovat, záleží spíše na konkrétním překladateli a nakladatelství a na technických a jiných možnostech.

Klíčová slova

komiks, překlad, historie českého komiksu, historie německého komiksu

Abstract

The thesis contributes to the theory of translation of comics. In the first part, it outlines the development of both German and Czech comics and defines individual aspects of comics translation, taking into account not only language but also images and typography. Regarding language, the thesis looks specifically at balloons, captions, and other characteristics playing an important role in translation, such as interjections, inscriptions etc. The thesis also addresses the interdependence of language and visual messages in comics, which is the typical source of comic effects. Apart from the requirements on comics translations set within translation studies, the thesis also presents the attitudes of publishers and their editorial practices. Based on questionnaires distributed among publishers, we can conclude that they adopt a comprehensive attitude to translation of comics, not only taking into consideration balloons and captions, but also creating favourable conditions to meet the translation studies requirements.

Based on the general findings, the thesis analyzes two translations of German comics into Czech. The analysis of their language aspects employs Katharina Reiß's model, images and typographic aspects are analyzed using Delabastita's model. The analyses show considerable differences in their quality. While one of the translations proves our hypothesis and displays a lack of comprehensive method and as a result low quality, the other achieved much better results. The results, however, cannot be generalized; the final character of translations of comics depends on the individual translator, the publisher, and on technical and other conditions.

Keywords

comics, translation, history of German comics, history of Czech comics

Obsah

Úvod.....	10
Současný stav zkoumané problematiky	10
Hypotézy a cíle diplomové práce	12
Materiál a metody	13
1 Definice komiksu a použité termíny.....	15
1.1 Hledání definice komiksu vhodné pro účely překladu.....	15
1.2 Použitá terminologie	17
2 Vývoj komiksu	20
2.1 Počátky komiksu a hlavní milníky jeho vývoje	20
2.2 Německá komiksová scéna	22
2.2.1 Východní Německo	23
2.2.2 Západní Německo	25
2.2.3 Situace po znovusjednocení.....	28
2.2.4 Konstituování německé komiksové scény	29
2.3 Česká komiksová scéna.....	31
2.3.1 Konstituování české komiksové scény	38
3 Překlad komiksu	40
3.1 Lokalizace versus exotizace	42
3.2 Obrazová složka	43
3.3 Lettering	47
3.4 Jazyková složka.....	50
3.4.1 Název	50
3.4.2 Bublíny a recitativy.....	51
3.4.3 Etikety	54
3.4.4 Citoslovce	57
3.4.5 Reálie	59
3.5 Specifická situace: překlad humoru	61
3.6 Komiks a překladatelská etika	65
3.7 Vznik překladového komiksu	67
3.8 Redakční politika českých komiksových nakladatelství.....	69
4 Analýza překladu.....	72
4.1 Mawil: Koptání	75

4.1.1	Textový typ	76
4.1.2	Jazyková složka	77
4.1.3	Lettering.....	85
4.1.4	Obrazová složka.....	86
4.1.5	Dílčí závěr.....	88
4.2	Abrafaxové: Pekelný stroj.....	89
4.2.1	Textový typ	90
4.2.2	Jazyková složka	90
4.2.3	Lettering.....	101
4.2.4	Obrazová složka.....	102
4.2.5	Dílčí závěr.....	102
	Závěr	104
	Resumé.....	106
	Summary.....	107
	Seznam obrázků.....	109
	Seznam tabulek	110
	Bibliografie	111
	Primární literatura	111
	Sekundární literatura	112
	Články a monografie	112
	Elektronické zdroje.....	118
	Jiné zdroje.....	120
	Přílohy.....	121

Úvod

Současný stav zkoumané problematiky

Komiks dodnes patří k nedostatečně probádaným tématům. Teoretické práce o komiksu vycházely již v 50. letech 20. století, většinou se však jednalo o práce dokazující jeho škodlivost. Tento pohled se spolu s názorem o triviálnosti komiksu udržel částečně dodnes a patrně z tohoto důvodu nadále přetrvává nízký počet teoretických prací o něm, především v českém a v německém kulturním prostředí.

Z diplomových prací vznikly na obdobné téma práce na Masarykově univerzitě v Brně, které jsou však zaměřeny na překlad a scénu angloamerického komiksu a vycházejí především z anglicky psané literatury (Šimková 2007, Tomášek 2009). V současné době vzniká ve francouzské sekci Ústavu translologie diplomová práce zaměřená na obecné aspekty překladu komiksu, zadaná PhDr. Jovankou Šotolovou. Tato práce vychází z francouzské komiksové tradice a také využívá z velké části francouzskou sekundární literaturu.

K překladu komiksu se vyjadřuje jen malá část prací, většina se zaměřuje právě na kritiku komiksu z hlediska pedagogického, na jeho narativitu nebo sémiotiku. Klaus Kaindl (2004b: 120), jeden z mála teoretiků překladu komiksu, dělí překladatelské teorie komiksu na lingvistické (zaměřené většinou na analýzu překladu francouzského komiksu *Asterix*) a na práce s přesahem do oblasti kulturní sociologie, sémiotiky, literární vědy či pedagogiky. Poznamenává však, že neexistují překladatelské práce v užším slova smyslu, které by problematiku pojímaly komplexně a pokoušely se o vytvoření teorie relevantních aspektů překladu komiksu. Kaindl se o takovou teorii pokouší, a tím se z jeho publikace *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog: Am Beispiel der Comicübersetzung* (2004b) stává stěžejní pramen této diplomové práce. Druhým stěžejním a relevantním pramenem k dané tematice je sbírka článků editovaná Federicem Zanettinem *Comics in Translation* (2008a). Tyto dvě publikace se vyznačují tím, že se nezabývají pouze jazykovou složkou překladu, ale i složkou obrazovou a současně i vztahem těchto dvou aspektů překladu.

Dále jsou k dispozici klasické studie komiksu, které nesmějí být opomenuty v žádné práci týkající se této problematiky. Je to především Groensteenova *Stavba komiksu* (2005), která se věnuje v první řadě vymezení komiksu a jeho naratologii. Tato studie představuje určitý rámec, do kterého lze diplomovou práci zasadit. Poskytuje terminologickou a definiční oporu. Další je samozřejmě McCloudova publikace *Jak rozumět komiksu* (2008), která se vyznačuje především svou formou – je zpracována jako komiks. McCloudova studie bývá kritizována,

že se nedrží ustálené komiksově terminologie, McCloud se však jistě řadí ke komiksovým teoretikům, kteří k výzkumu komiksu přispěli výraznou měrou. Pro tuto práci jsou přínosné především jeho definice a přehled vývoje komiksu.

Nejlépe zpracovaným tématem je historie komiksu v Německu. K dispozici je řada publikací, z nichž jedněmi z neucelenějších jsou Dolleho-Weinkauffovy *Comics: Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945* (1990) a *Comics made in Germany* od stejného autora (2008), kde je obsažena už i stručná historie komiksu v NDR. Základní informace o historii komiksu vkládá do svých studií i Fuchs (1971, 1977, 1978) nebo Grünewald (2010). Významným zdrojem jsou také internetové stránky <http://www.ddr-comics.de/> zabývající se komiksovou historií NDR.

Historie českého komiksu není zpracována tak podrobně. Nejvýznamnějším zdrojem jsou Matějčkové články, zveřejněné na internetových stránkách portálu <http://www.komiks.cz/> (Matějček 2003a–h), které se věnují jak předrevoluční, tak i porevoluční době. Nově vyšla publikace Heleny Diesing *Český komiks 1. poloviny 20. století* (Diesing 2011), jež je jakousi sondou do českého komiksu od jeho počátků až do doby krátce po komunistickém puči. Další informace nacházíme spíše kuse – v člancích (Ryška 2007), jako kratší kapitoly v knihách (Matějček 2005, Opitz 2006), nebo v diplomových pracích (Kovář 2011, Šimková 2007, Tomášek 2009). Často se jedná o pouhé soupisy současných českých autorů komiksu (Matějček 2005, Opitz 2006).

Pokud se jedná o jednotlivé aspekty překládání komiksu, najdeme je, vedle již zmíněných Kaindlových (2004b) a Zanettinových (2008a) prací, spíše v kratších člancích. Propojení obrazu a slova se věnuje Strobelová (Strobel 1993). S propojením obrazu a textu souvisí typografie, kterou zpracovává Schopp (1994, 1998). Tato dvě provázaná témata nalezneme opět i u Kaindla (2008). Obsáhlému tématu překládky humoru, respektive kulturních specifik, se věnuje například Kaindl (2004a), nebo diplomová práce Penknerové (Penkner 2010) a Ponweiserové (Ponweiser 2010), Marksteinová pak shrnuje problematiku překládky reálií (Markstein 1998). Nalezneme i články k překládky dialektu (Kolb 1998). Tyto otázky se neomezuji jen na překlad komiksu, proto je vhodné zahrnout i klasické teoretiky jako Levého (1998), Popoviče (1974), Vilikovského (2002), Newmarka (1988), Nordovou (1993, 2009), Vermeera (1978, 1994) a další.

Rámec pro analýzu poskytuje vedle Kaindlova modelu především Reißová (1971), která ve své translátologické analýze zohledňuje i propojení médií. Pro analýzu jiné než jazykové složky, tedy složky obrazové a typografické, lze použít Delabastitův analytický model (1989).

Hypotézy a cíle diplomové práce

Jak vyplývá již ze stavu zkoumané problematiky, není téma překladu komiksu příliš zpracováno. Teorii komiksu se nejvíce věnují Francie, Belgie nebo USA. Německo a Česká republika se v tomto ohledu řadí k malým státům. V poslední době však stoupá v německy mluvících zemích počet prací zabývajících se právě překladem komiksu, především díky činnosti Klause Kaindla. Současně dochází k většímu ohlasu německé komiksové tvorby u nás. Bylo již vydáno několik komiksových alb a v roce 2011 uspořádal Goethe Institut ve svých prostorách výstavu německých komiksových tvůrců. Dalším důkazem stoupajícího významu německých komiksů je i letošní zaměření knižního veletrhu *Svět knihy* na komiks, mimo jiné na komiks německy mluvících zemí.

Na české komiksové scéně se němečtí tvůrci začali prezentovat před několika lety. Od roku 2007 se v časopisech *Komiksfest!* a *Aargh!* objevují překlady komiksů Markuse Mawila Witzela, Ulfa K. nebo Anke Feuchtenbergerové. Mawilovi už u nás vyšel celý komiksový román a byly přeloženy i dva příběhy *Abrafaxů*, legendárních východoněmeckých postaviček, srovnatelných úspěchem a významem s naším *Čtyřlístkem*.

Komiksy světového významu, většinou tedy angloamerické a franko-belgické, se u nás překládají a vydávají již od 90. let. V roce 2005 došlo k jakémusi zlomu – komiksy se začaly prodávat ve velkém (Müller 2012). Přesto u nás, až na dvě diplomové práce (viz výše), téma překladu komiksu není reflektováno, přestože se jedná o velmi komplexní proces.

Tato práce si klade za cíl doplnit poznatky o překládání komiksu. Dosavadní české práce se zabývají buď angloamerickým, nebo franko-belgickým komiksem a vycházejí i ze sekundární literatury těchto oblastí. Tato práce chce vyjít především z německé teorie, tedy z teorie Klause Kaindla, doplněné však současně o další dílčí teorie. Práce hodlá vytyčit základní aspekty překladu komiksu a následně tyto nalezené aspekty zanalyzovat na primární literatuře. Mezi dílčí cíle práce patří i sledování toho, zda, či do jaké míry se ve sledovaných překladech překladatel zabýval převodem citoslovcí nebo takzvaných etiket, do jaké míry se dodržuje takzvaný lettering výchozího textu a jak překladatel řeší problémy vycházející z provázanosti obrazu a jazyka. Na základě zkušenosti s úrovní překladových komiksů výchozí hypotézou je, že analyzované překlady nevykazují konsekventní metodu a že jsou tedy z překladatelského hlediska nedostatečné.

Materiál a metody

Existuje mnoho definic komiksu. Pro danou práci je třeba najít takovou definici, se kterou bude možno dále pracovat z hlediska překladu. Tedy takovou, která v sobě obsáhne všechny vlastnosti, které jsou pro překlad důležité.

Po tomto úvodním vytyčení hranic komiksu a po seznámení se základními pojmy spojenými s komiksem následuje shrnutí české a německé komiksové scény. Německá komiksová scéna je specifická svým rozděleným vývojem. Proto je vhodné rozdělit německou scénu na vývoj v Německé spolkové republice a Německé demokratické republice a samozřejmě na vývoj po znovusjednocení Německa v roce 1990. Tato kapitola je důležitá pro zjištění stavu výchozí a cílové kultury a pro zjištění případných paralel vývoje. Všechny tyto informace jsou pro překladatele podstatné. Tam, kde to je to z kusých informací možné, je zmíněn i stav překladové komiksové literatury.

Následující část diplomové práce se věnuje jednotlivým aspektům překladu komiksu. Nejdříve je uvedena situace lokalizace, nebo exotizace, mezi kterými se překlad musí pohybovat. Poté se práce zaměřuje na překlad obrazu, převod letteringu, na překlad jazykové složky a nastiňuje i problematiku svázanosti obrazu a jazyka, typickou pro překlad humoru v komiksu. V tomto kontextu je důležité pojednat o slovních hříčkách, jejichž překlad je ve srovnání s beletrií o to obtížnější, že bývají často zakotveny i v obraze. Jednotlivé aspekty jsou názorně ukázány na již přeložených textech. Teoretická část se neomezuje pouze na příklady německého komiksu v českém překladu, ale vzhledem k tomu, že jde o obecné aspekty, jsou doloženy i na překladech z jiných jazyků. Požadavky na překlad jednotlivých aspektů komiksu je následně zkonfrontován s přístupem a možnostmi komiksových nakladatelství, která odpověděla na krátký dotazník.

Pro detailní analýzu vybraných komiksů je nutno nejdříve nalézt vhodný model analýzy. Jako vzor se nabízí již vypracovaný Kaindlův model uzpůsobený přímo pro komiks. Model zohledňuje jednotlivé aspekty překladu komiksu. Lze ho vhodně obohatit analýzou podle Reiřové, která snad jako jediná uvažuje i intermedialitu. Nejazykové prvky lze analyzovat pomocí Delabastitova modelu.

Materiál byl již nastíněn v části *Hypotézy a cíle*. Jedná se o dvě komiksová alba o *Abrafaxech* a Mawilovy komiksy vydané v časopise *Aargh!* Na nich jsou názorně ukázány jednotlivé aspekty překladu v teoretické části. V analytické části jsou navíc rozebrány dva komiksové příběhy kompletně: Mawilovův komiks *Koktání* a příběh *Pekelný stroj* z komiksového alba

o *Abrafaxech Malí detektivové*. Vybrané komiksy se od sebe značnou měrou liší a nabízejí i jiné možnosti využití komiksových prostředků – příběhy *Abrafaxů* jsou určeny primárně pro děti, zatímco Mawil je typickým zástupcem tvůrce komiksů pro dospělé. Vzhledem k nereprezentativnosti výběru a malému vzorku nebude možno vyslovit generalizující závěry o překladu komiksu pro různé druhy čtenářstva. Bude však možno alespoň lépe ukázat spektrum problémů, se kterými se překladatel musí potýkat, a bude také možno porovnat řešení konkrétních podobných situací u dvou překladatelů.

1 Definice komiksu a použité termíny

1.1 Hledání definice komiksu vhodné pro účely překladu

Ke zkoumání překladu komiksu je nutno nejdříve komiks definovat. V odborné literatuře o teorii komiksu nalezneme mnoho definic, většinou však neberou v potaz překlad, a tudíž charakteristiky komiksu, které jsou pro překlad relevantní. Jedná se z velké části o definice, které vystihují narativní podstatu komiksu.

Patrně nejznámější definici předložil Eisner: Komiks vystihl jako „sekvenční umění“ (Eisner 1985, cit. podle McCloud 2008: 9). Tato charakteristika je však velmi široká, proto na ni reaguje McCloud a snaží se dojít k definici podobné slovníkovému heslu:

Komiks je záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací, nebo k vyvolání estetického prožitku (McCloud 2008: 9).

McCloud v definici jmenoval jak sekvenčnost obrazů, tak i možnou kombinaci výtvarných technik a také různé komiksové žánry. K často zmiňovaným charakteristikám komiksu patří i ty, které si stanovila Helena Diesing jako relevantní pro svou sondu do *Českého komiksu 1. poloviny 20. století* (2011). Některé jsou však sporné. Kromě již zmíněné sekvenčnosti, která je skutečně podstatou této literární formy, jmenuje Diesing nutnost stálého aktéra a alespoň jednoho použití promluvy v bublinách (Diesing 2011: 11). Pokud vezmeme v úvahu i informativní nebo propagační komiksy, které vznikají jako jednorázové projekty, není přítomnost stálého aktéra nutností. I pokud bychom místo stálého aktéra stanovili podmínku hlavního hrdiny, nebyla by platná univerzálně. Příkladem může být Harderovo dílo *Alpha... directions*, v němž je vylíčen vývoj naší planety až do příchodu lidstva. Tento komiks (který byl jako komiks uznán již tím, že získal německou *Cenu Maxe a Moritze* (Max-und-Moritz-Preis) pro nejvýznamnější komiks z německé jazykové oblasti) splňuje pouze podmínku sekvenčnosti obrazů (a tím by potvrdoval opodstatnění Eisnerovy definice). Neobsahuje ani bubliny. Tento aspekt je dalším problematickým bodem v definici použité Helenou Diesing. Jak uvádí Groensteen ve *Stavbě komiksu* (2005: 25), nelze podmínky, jakými jsou přítomnost verbální složky nebo hlavního hrdiny, použít bez výjimky. Vždy najdeme příklad, který se definici vymyká. Proto je podle něj nevhodnější Couperieova definice z roku 1972:

Komiks je asi vyprávění (ale nemusí to být nutně vyprávění...), představované obrázky stvořenými rukou jednoho či více umělců (jde o to, eliminovat film a fotoromán), obrázky fixními (na rozdíl od animovaného filmu), mnohačetnými (na rozdíl od cartoons) a seřazenými vedle sebe (na rozdíl od ilustrací a románu v rytinách) [...]. Avšak tato definice se dá velmi dobře použít i na trajánský sloup či tapiserii z Bayeux (Couperie 1972: 11, cit. podle Groensteen 2005: 26).

Definice je velmi široká, aby do ní bylo možno zahrnout různé druhy komiksů. Ve snaze odlišit se od jiných forem však vyděluje komiksy jiné, než kreslené. Na tomto příkladě lze vidět, že žádná definice není ideální.

Všechny předchozí definice se zaměřovaly spíše na narativitu komiksu. Klaus Kaindl se však zabývá otázkou, jaké charakteristiky komiksu jsou podstatné pro jeho překlad. Dospívá ke čtyřem základním rysům, které musíme při překládání vzít v potaz a které překlad ovlivňují. Formu a narativitu komiksu definuje následovně:

Comics sind narrative Formen, in denen eine Handlung in einer Reihe von (mindestens zwei) gezeichneten Einzelbildern mittels sprachlicher und/oder bildlicher Zeichen erzählt wird. Hinsichtlich der Inhalte sind Comics äußerst flexibel und offen, die Palette reicht von spannenden, unterhaltsamen, komischen bis hin zu informativen, politischen, ideologischen etc. Geschichten. Welche Inhalte transportiert werden, ist zu einem wesentlichen Teil auch kulturbedingt. [...] Die kulturspezifisch geprägten Inhalte werden in polysemiotischer Form vermittelt, die sprachlich/visuellen Elemente sind dabei miteinander in einem gestalthaften Zusammenhang verbunden. Sowohl Sprachen als auch Bild nehmen dabei im Rahmen der jeweiligen Möglichkeiten und Wirkungsweisen kommunikative Funktionen wahr, aus deren Zusammenspiel sich die Handlung ergibt (Kaindl 2004b: 87–88).

Definice odděluje komiksy od jednoobrázkových cartoons. Formálně však nejsou nijak omezeny. Definice umožňuje zahrnout do úvahy jak čistě obrazové komiksy, tak kombinaci jazyka a obrazu. Kaindl jmenuje i četná témata komiksu, která však závisejí i na kulturních aspektech. Důležité je, že je zde zmíněno propojení obrazu a jazyka v komiksu.

Dalším podstatným rysem jsou určité specifické prvky komiksu, které se podílejí na utváření děje. Kaindl sem řadí bubliny, piktogramy, onomatopoeia, speedlines a typografii (ibid.: 88). Třetí podstatnou vlastností je ukotvení komiksů ve společnosti. Jejich produkce a zároveň překlad jsou postavením komiksu ve společnosti ovlivněny (ibid.: 87). Proto je důležité, aby překladatel měl přehled o vývoji komiksu jak ve výchozí, tak v cílové kultuře, z něhož se postavení komiksu ve společnosti odvíjí. Čtvrtým rysem, který Kaindl podtrhuje, je mediální zprostředkovanost komiksu. Komiks vychází ve formě alb, časopisů, stripů apod. (ibid.: 87). I tento aspekt komiksu je kulturně specifický a při překladu často dochází ke změně formátu.

Teprve pokud si je překladatel vědom všech těchto problematických momentů překladu komiksu, je schopen vytvořit adekvátní překlad. Kaindl totiž upozorňuje na to, že překlad komiksu znamená zahrnutí všech prvků komiksu – tedy obrazových, jazykových, i typografických – a jejich transfer z výchozí do cílové kultury (ibid.: 87).

1.2 Použitá terminologie

V textu jsou použity termíny, které nemusejí být všeobecně známy, proto je na místě uvést zde jejich seznam s patřičným objasněním významu.

adventure comics (také *adventure strips*) – Komiksy s dobrodružnou tematikou (Dolle-Weinkauff 1990: 125).

arch – Soubor *vinět* či *stripů* na jedné stránce. V češtině se často používá pouze výraz stránka, nebo *panel* (Groensteen 2005: 195). K použití výrazu *panel* viz dále.

bublina – Prostor obsahující promluvy postav. Tvar bubliny odpovídá jejímu názvu (změna okrajů bubliny v sobě zároveň nese informaci, např. zvlněné okraje indikují sen či představu), většinou od ní vede trn či jiné spojení s postavou, které promluva náleží (ibid.).

cartoon – Jednoobrázkový kreslený útvar, který nebývá zahrnován mezi komiks (Strzyz 2012b).

etiketa – Nápis zakomponované do obrazu, např. nápis „mléko“ na lahvi od mléka, vzkaz na lednici apod. (Kaindl 2004b: 244).

fotoromán – Sekvence fotografií s *bublinami* či jiným druhem verbální složky, známá především z dívčích časopisů. Fotoromán nebývá začleňován mezi komiksy (Groensteen 2005: 196).

funnies – Komiksy se zábavným a humorným dějem (Dolle-Weinkauff 1990:117).

graphic novel (také grafická novela nebo komiksový román) – Původně komiksové zpracování knižní předlohy, dnes spíše širší chápání rozsáhlejšího komiksového útvaru vydaného knižně (Strzyz 2012b).

ilustrovaný seriál – Veverka (2002: 17) činí rozdíl mezi *kresleným* a *ilustrovaným* seriálem: Ilustrovaný seriál se podle něj vyznačuje důsledným oddělením verbální a vizuální složky, nevyžíváním citoslovcí, ani přímé řeči.

kolorista – Člověk, který vybarvuje komiks podle pokynů kreslíře (Groensteen 2005: 199).

komiksová kniha (comic book) – *Sešity* sdružené do jedné knihy (ibid.: 195), viz *Velké knihy* (podkapitola 2.3 *Česká komiksová scéna*).

komiksové album – Formát používaný při vydávání komiksu. Je běžný pro frankofonní oblast, a tudíž i pro česká vydání frankofonních komiksů (např. komiksu *Asterix*). Jedná se o jeden komiksový příběh vydaný ve formátu knihy, typické jsou pro něj rozměry A4 a také počet stran (62, 46 nebo 54). Za variantu alb lze považovat komiksové *sešity* či komiksové *knihy* (ibid.).

komiksový sešit – Několik komiksových příběhů sdružených do jednoho sešitu. Příběhy jsou spojeny stejnými postavami, nebo jedním motivem (ibid.).

kreslený seriál (také obrázkový seriál) – Výraz používaný místo termínu komiks před rokem 1989. Je možno ho chápat i jako jinou formu komiksu typickou pro bývalé země východního bloku, která se vyznačovala nedůsledným používáním komiksových prvků, jakými jsou bubliny, speedlines apod. (Diesing 2011: 11).

kreslíř – Člověk, který překreslí scénář do *vinět* (Groensteen 2005: 199).

lettering (také *lettrage*) – Písmo či styl písma, může nést i informace o zvuku, jeho směru, intenzitě, délce nebo o emocích (Diesing 2011: 11, Groensteen 2005: 196). Více viz podkapitola 3.3. *Lettering*.

letterer, lettrážista – Člověk, který vytváří *lettering* veškerých textů v komiksu (Groensteen 2005: 199).

manga – Japonský komiks vyznačující se odlišnou komiksovou narací, než evropský komiks (Kaindl 2004b: 206).

onomatopoeia – Nejčastěji překládána do češtiny jako slova zvukomalebná. Patří mezi citoslovce, která tvoří zvláštní část komiksu, pomocí níž se vyjadřují zvuky. Onomatopoeia často bývají zakomponována do obrazové složky.

panel – Buď synonymum k výrazu *arch* (Groensteen 2005: 195), nebo k výrazu *viněta* (Diesing 2011: 11, Schmitt 1998: 267). V této práci je použita druhá možnost.

rámeček – Oddělení a uzavření *viněty* (Groensteen 2005: 40, 197).

recitativ – Text, nejčastěji v obdélníkovém ohraničení (na rozdíl od *bubliny*), který podává většinou informace o místu a času děje, komentuje děj apod. (Groensteen 2005: 197, Kaindl 2004b: 234).

scénárista – Člověk, který píše scénáře ke komiksům, včetně rozvržení *vinět* (Groensteen 2005: 199).

speedlines – Znak používané v komiksu, které vyjadřují pohyb věcí či postav (Kaindl 2004b: 194).

strip (také komiksový strip nebo comic strip) – Horizontální pás *vinět*, který tvoří ucelený příběh. Vychází zpravidla periodicky (Diesing 2011: 12, Groensteen 2005: 198).

typografie – Viz *lettering*.

viněta – Základní stavební prvek komiksu, prostor ohraničený *rámečkem* (Groensteen 2005: 16, 40, 199). Diesing (2011: 11) ji nazývá *panelem* a charakterizuje jako „ohraničené obrazové pole“, které láme děj do jednotlivých segmentů. K používání výrazu *panel* v této práci viz odpovídající heslo.

V této kapitole byl podán přehled nejčastějších vlastností uváděných v definicích komiksu a podle Kaindla (2004b: 87–88) byly stanoveny základní charakteristiky komiksu podstatné pro jeho překlad: formální a narativní aspekty, specifické prvky komiksu, pozice komiksu ve výchozí a cílové kultuře a mediální vázanost komiksu. Následně byl poskytnut přehled základních termínů z oblasti komiksu používaných v této diplomové práci.

2 Vývoj komiksu

V této části diplomové práce je shrnut vývoj komiksu: nejdříve počátky komiksu a vývoj komiksu ve světě podle základních milníků vývoje a poté ve výchozí a cílové kultuře (tedy v německé a české). V předchozí kapitole bylo vysvětleno, jak je důležité, aby překladatel znal pozici komiksu ve společnosti. Tu má poskytnout tato kapitola.

2.1 Počátky komiksu a hlavní milníky jeho vývoje

Za předchůdce komiksu se často označuje tapiserie z katedrály v Bayeux z 11. stol., na které je zobrazeno dobývání Anglie Normany. Již na tomto gobelínu můžeme pozorovat sekvenčnost obrazů (v předchozí kapitole bylo zmíněno, že základní vlastnosti komiksu splňují i tyto staré památky – viz Couperieova definice komiksu v podkapitole 1.1. *Hledání definice komiksu vhodné pro účely překladu*). Obrazy jsou doprovázeny vysvětlujícími texty v latině. Jednotlivé panely ještě nejsou ohraničeny, jedná se spíše o sled scén, které jsou od sebe rozeznatelné změnou tématu. O několik století později, roku 1460, vzniká sled obrazů *Utrpení sv. Erasma* (viz příloha 1), o kterém lze říci, že se jedná o komiks beze slov (Český 2002: 7–8, McCloud 2008: 12–16, Strobel 1993: 378).

Sekvenčnost, která je hlavní podmínkou komiksu, však splňují ještě starší památky: Například egyptské malby, na kterých se dozvídáme v jednotlivých obrazech doplněných texty po stranách o výstavbě chrámů či sklizních. Často se uvádějí také Trajánův sloup nebo sloup Marka Aurelia z římské doby či vyobrazení na řeckých vázách (Český 2002: 11, McCloud 2008: 13). V renesanci byly po vynálezu knihtisku vydávány noviny pro negramotné čtenáře, které sestávaly především z obrazů, ale obsahovaly i jazykové doplnění, jež obrazy obohacovalo o výklad či hodnocení. V 18. a 19. století se již dostáváme k přímým předchůdcům komiksových stripů – karikaturám (Strobel 1993: 378).

Dějiny moderního komiksu se většinou datují na konec 19. století a za prvního tvůrce, který oddělil jednotlivé panely a používal texty pod obrazy, se považuje Švýcar Rudolph (nebo také Rodolphe) Töpffer (Fuchs 1978: 12, McCloud 2008: 17). Komiksy v dnešní podobě však vznikly až v USA na samém konci 19. století (podnícené kreslenými příběhy z Německa, viz 2.2. *Německá komiksová scéna*). Zde našly uplatnění jako přílohy nedělních novin, které výraznou měrou zvyšovaly prodejnost těchto tiskovin. Komiksové stripy měly zábavní charakter (řadily se tedy k tzv. funnies), až roku 1929 se uplatnila realističtější kresba a nový žánr, tzv. adventure strips nebo také adventure comics, tedy dobrodružné komiksy – v tomto roce se začal vydávat komiks *Tarzan* (Fuchs 1978: 23–26, Strobel 1993: 380). Z důvodu kritiky násilnosti těchto dobrodružných komiksů byla roku 1954 založena kontrolní instance

Comics Code sloužící k cenzuře komiksů. Tím došlo i k ústupu superhrdinů (jako byl *Superman*) – k jejich návratu došlo až v 60. letech, kdy nakladatelství *Marvel* vytvořilo nový typ superhrdiny: Osamělého sebekritického hrdinu, který získal nadpřirozenou schopnost bez vlastního přičinění (např. *Spiderman*) a který boje prokládá vtípkováním s protivníkem. Tato vlna zasáhla i Evropu, i když se zpožděním až několika desítek let. V 60. a 70. letech se v USA rozvíjely undergroundové komiksy, jejichž podstatou byl odpor proti střednímu proudu a dosud tabuizovaným tématům jakými byly sex, drogy, policejní zvěle nebo děsivé, až hororové scény. *Comics Code* byl dokonce zmírněn, protože byl rozpoznán potenciál komiksu v boji proti drogové závislosti (Fuchs 1977: 14–17, Fuchs 1978: 36–39). Undergroundových komiksů se později ujala velká nakladatelství, byla tedy porušena základní podmínka tohoto žánru, tedy nesouhlas s jakoukoli masovostí. Tím se však tyto komiksy rozšířily a dostaly se i do Evropy. Dodnes je to hlavní komiksový žánr, který k nám z USA proudí (Müller 2012).

Druhým důležitým komiksovým prostorem je franko-belgická oblast. Zde komiksy nevznikaly osamostatňováním z novinových příloh, ale jako literární forma a druh. Do světového vývoje zasahují od 60. let 20. století, kdy začal být vydáván komiks *Asterix*. Šlo o nový druh inteligentního humoru na národně satirickém pozadí. Beze zmínky nesmí zůstat ani belgický komiks *Tintin*, který ovlivnil svým kresebným stylem (zjednodušená kresba postav na realistickém pozadí) světovou produkci (Kaindl 2004b: 142–147, McCloud 2008: 42). V České republice se komiksy z franko-belgického jazykového prostoru prosazovaly pomalu, největší úspěch měla a dodnes mají již zmíněná *Asterixova dobrodružství* (Matějíček 2003e).

2.2 Německá komiksová scéna

Komiks se na dnešním území Německa začal šířit až po druhé světové válce. Existoval zde však již dříve, alespoň ve svých zárodcích, a na tuto oblast lze za určitých předpokladů pohlížet jako na kolébku komiksu.

Německo má bohatou tradici karikatury a humoristicko-satirických novin a časopisů sahající do 19. a počátku 20. století. V časopisech a novinách *Kladderadatsch* (1848–1944), *Simplizissimus* (1896–1944), *Der heitere Fridolin* (1921–1928) nebo *Fliegende Blätter* (1845–1944) vycházely obrázkové příběhy, od nichž můžeme vysledovat vývoj moderního komiksu (Dolle-Weinkauff 1990: 34, Dolle-Weinkauff 2008: 9, Fuchs 1971: 175). Do posledně jmenovaného přispíval i Wilhelm Busch, jehož obrázkové příběhy *Max und Moritz* patří mezi první díla označovaná jako komiks. V tomto případě ještě nedošlo ke spojení obrazu a jazyka – jazyk je jasně oddělen od obrazu a je koncipován jako krátký komentář obrazu ve verších. Přestože bychom tyto příběhy patrně intuitivně za komiks neoznačili, vykazují určité často jmenované komiksové rysy (sekvenci obrazů, přítomnost hlavního hrdiny, kterého nalézáme v několika příbězích – příběhy Maxe a Moritze vycházely na pokračování ve *Fliegende Blätter*, srov. Fuchs 1977: 14). Podstatné však je, že příběhy podnítily vývoj komiksu v USA. Na jejich základě totiž německý emigrant Rudolph Dirks kreslil pro *The New York Journal* příběhy *The Katzenjammer Kids*, které byly jedněmi ze dvou prvních, téměř paralelně spuštěných komiksových seriálů v USA (Dolle-Weinkauff 2008: 8). Právě v Americe pak došlo ke spojení obrazu a jazyka, ke vzniku bublin a k upevnění tohoto nového žánru. Po druhé světové válce se komiksy v této nové formě vrátily zpět do Evropy. Zde však mezitím k žádné změně nedošlo. Kvůli popularitě Buschových příběhů se forma komiksu na dlouhou dobu zastavila u podoby oddělené obrazové a jazykové části a to takovou měrou, že u prvních překladů amerických komiksových stripů docházelo k vyretušování bublin a jejich nahrazení veršovaným textem pod obrazy (Knigge 2010: 39).

Po nástupu nacistů k moci byl komiks zařazen mezi takzvané zvrhlé umění (entartete Kunst), čímž se jeho vývoj ještě více zbrzdil. Jednou z mála výjimek byl e. o. plauen (vlastním jménem Erich Ohser), jehož příběhy *Vater und Sohn* vycházely i po roce 1933. Tento seriál byl oblíben i v Československu a byl zde vydáván ještě v 50. letech. Vzhledem k tomu, že se jedná o příběhy beze slov, nebylo nutno pořizovat překlad a celý export se tím zjednodušil (Knigge 2010: 40).

Po válce zaznamenáváme rozdělení vývoje komiksu podél hlavní hranice mezi pozdější Německou demokratickou republikou a Spolkovou republikou Německo. Vzhledem k tomu, že tyto státní útvary nevznikly ihned po válce, je v názvu následujících oddílů použito obecnějšího označení východní a západní Německo.

2.2.1 Východní Německo

Ve východním Německu sloužily komiksy k výchově mládeže v duchu socialistických myšlenek. Především se nepoužíval výraz „Comic“, ale „Bildgeschichte“ (zde můžeme pozorovat podobnost se situací v Československu, kde se používal termín „kreslený seriál“). Je zjevné, že komiksy byly považovány za kapitalistický výtvar, zatímco socialistické kreslené příběhy byly ideologicky správné. Zajímavé je, že argumentace při kritice komiksů byla na východě podobná, ne-li stejná jako na západě. Na obou stranách hranice se kritizovalo ohrožení mravní výchovy mládeže, jejího vzdělání a mravního citění. Avšak zatímco se v západním Německu pranýřovaly komiksy americké, ve východním Německu to byly všechny západní. Na rozdíl od západního Německa však měla NDR k dispozici lepší kontrolu ze strany státu. Všechny časopisy si dokonce musely nechávat každoročně od státu schválit licence (Scholz 2010: 202–203).

Po povstání roku 1953 byl režim v oblasti kulturní politiky tolerantnější a zavedl některé „ventilační instituce“ (Scholz 2010: 201). Tímto způsobem byly z rozhodnutí *Ústřední rady mládežnické organizace FDJ* v roce 1955 založeny dva komiksové časopisy *Atze* a *Mosaik*. Časopis *Mosaik* vedl Hannes Hegen, který vymyslel trojici skřítků *Diga*, *Daga* a *Digedaga*. Díky nim byl časopis velmi populární a jako jediný se vydává dodnes. Navíc v nákladech, kterých západní Německo nikdy nedosáhlo. Časopis *Mosaik* byl méně politický než jiná periodika, ale politika se mu samozřejmě také nevyhnula. Při cestě do vesmíru *Digedagové* například našli Republikánskou unii trpící nadvládou Velkoneonské říše. Roku 1974 ale Hannes Hegen z vedení časopisu odstoupil a práva na *Digedagy* časopisu nepřenechal. Noví kreslíři Lothar Dräger a Lona Rietschelová tedy vymysleli vlastní seriál *Abrafaxové*, u nichž však nelze nevidět inspiraci, až okopírování Hegenova myšlenkového vlastnictví (Knigge 2010: 41, Weißhahn 2008). *Abrafaxové* se stali nejpopulárnějšími postavkami ve východním Německu. Jejich příběhy vycházejí dodnes a dodnes naplňují výchovné ideály – hrdinové cestují po světě, zažívají různá dobrodružství a jejich tvůrci si zakládají na pečlivých rešerších (Strzyz 2012b).

Ve stejné době jako *Mosaik* byl založen i časopis *Atze*. *Atze* byl o poznání političtější, jeho šéfredaktor si však uvědomoval, že tímto způsobem si čtenáře neudrží, a na stránkách svého

časopisu tedy uváděl dva oblíbené seriály – *Fix und Fax* a *Pats Reiseabenteuer* (Weißhahn 2008). Za první jmenovaný byl však silně kritizován, že kopíruje Walta Disneyho a že je pouhým epigonem Wilhelma Busche (Dolle-Weinkauff 2008: 27).

Postupem času se komiksy začaly objevovat i v dalších časopisech a novinách. V časopisech pro nejmenší *Bummi* a *Abc-Zeitung*, dále v oblíbeném časopise pro 4. – 6. třídu *Frösi* (zkratka z *Fröhlich sein und singen*) a v centrálním orgánu pionýrů *Trommel* (Scholz 2010: 203, Weißhahn: 2008).

I v NDR se však postoj ke kresleným příběhům neustále měnil. Zatímco v 50. letech došlo k uvolnění, po výstavbě berlínské zdi komiksy z médií nejdříve naprosto zmizely. Když se začaly znovu otiskovat, nesměly se používat již částečně zavedené bubliny. Opět se začaly používat texty pod obrázky. To se změnilo až smrtí generálního tajemníka Waltera Ulbrichta v roce 1973. Celkově lze však zhodnotit, že v NDR se komiksy příliš nevyvíjely – jak formálně, tak tematicky. Podle Fuchse (1971: 181) byly dokonce v 70. letech na stejné úrovni jako roku 1920. Na druhou stranu zde kreslíři nebyli svazováni zákony trhu, protože na příjmech z tvorby nebyli závislí, a tím mohli v určitých mezích experimentovat. Tento přístup později po znovusjednocení západní scény velmi obohatil a vznikl tak nový ráz německé tvorby (Goethe-Institut e. V. 2010: 4)

Ani východní Německo nebylo v komiksově tvorbě zcela izolováno. I zde existovaly licenční komiksy, především italské *Atomino*. Seriál byl tak oblíben, že nakladatelství odkoupilo práva na jeho vydávání a psalo ho vlastními silami (Pannor 2006: 76). Dalšími zahraničními komiksy v NDR byla tvorba východního bloku. Nejvýraznější vliv měly komiksy maďarské a samozřejmě sovětské (vycházel dokonce sovětský časopis pro nejmenší *Mischa*; z komiksů je nejznámější *Jen počkej!*). Ve *Frösi* vycházely hojně komiksy maďarského kreslíře Tibora Cs. Horvátha, jež lze najít i v našem *Čtyřlístku*. Šlo o příběhy Hodžy Nasreddína, zpracování Gulliverových cest nebo příběhů barona Prášila (Weißhahn, Ungarn-Importe in der „Frösi“). Československý časopis *ABC* na začátku své existence dokonce spolupracoval s německým magazínem *Frösi* (viz 2.3 *Česká komiksová scéna*). Je ovšem zajímavé, že zatímco časopis *Mosaik* vycházel v ruské licenci, u nás vydáván nikdy nebyl. Byla pouze přeložena dvě dobrodružství *Abrafaxů*, avšak teprve v roce 2001, respektive 2002¹.

¹ *Malí detektivové: Abrafaxové na stopě a Congo: Abrafaxové v Africe* (viz Bibliografie: Primární literatura).

2.2.2 Západní Německo

V západním Německu byla situace odlišná. Do země komiksem téměř nedotčené přišli po válce američtí vojáci a s nimi i první americké komiksy. Import cizích komiksů proběhl ve dvou hlavních vlnách: Nejdříve hned roku 1945 (komiksy se šířily nepřeložené přímo od vojáků), k další vlně došlo na počátku 50. let, kdy již byly k dispozici přeložené komiksy amerického a italského původu (Dolle-Weinkauff 2008: 9).

Paralelně k importovaným komiksům však po celou dobu existovala a existuje i domácí tvorba. Ta byla v různých obdobích různým způsobem úspěšná a rozvinutá. Krátce po druhé světové válce měli němečtí komiksoví tvůrci velkou volnost, protože téměř neexistovala konkurence, ani nebyli nijak výrazně omezováni úřady. Na druhou stranu jim hranice kladly vnější podmínky jako nedostatek papíru nebo obecná společenská nestabilita, které kontinuálnímu vydávání příliš nepřály (Dolle-Weinkauff 1990: 30). V 50. letech však došlo k již zmíněné velké vlně importu zahraničních komiksů a k nákupu levných, především italských licencí, což německé tvůrce znevýhodnilo ještě více, protože bylo levnější nakoupit cizí licence, než si nechat na zakázku napsat příběh od domácího autora (Knigge 2010: 40).

Americké komiksové stripky se v západním Německu nesetkaly s příliš vřelým přijetím ze strany pedagogů a vůbec dospělé části populace. Převládal názor, že americké zpracování příběhů neodpovídá německé mentalitě, že příběhy jsou příliš drastické a násilné, zatímco německé obrázkové příběhy se vyznačují přátelským humorem. Proto vznikala poptávka po německé alternativě. U těchto domácích příběhů stály v popředí výchova, moralismus, a především tradiční přístup k formě. Většinou se napodobovali Wilhelm Busch a e. o. plauen, především se však konsekventně odděloval jazyk od obrazu (Dolle-Weinkauff 1990: 34–35).

Většího úspěchu a kontinuálního vydávání dosáhl až časopis *Mickey Maus*, který byl licencován roku 1951 (Knigge 2010: 40). Bylo to především zásluhou šéfredaktorky magazínu Eriky Fuchsové. Fuchsová rozpoznala důležitost kvalitního překladu komiksu (komiksy utvářely mladou generaci) a postavila se k tomuto úkolu jako pedagog. Uplatňovala radikální lokalizaci, lze říci, že pod jejíma rukama vznikal spíše nový originál. Vzhledem k době a společenskému klimatu je však tento přístup obhajitelný, ba i na místě. Obohacovala svým čtenářům slovník vkládáním citátů, oživila stará slova (například „mampfen“, které se díky ní dodnes používá jako citoslovce hltání – „mampf“). Nahrazovala americké reálie německými ve snaze, aby je čtenář přijímací kultury pochopil a aby na něj tato informace působila podobným způsobem jako informace na čtenáře výchozího textu. Fuchsová měla

enormní vliv na utváření poválečné generace a především jejího jazyka (Horst 2010: 9–29, 59).

V 50. letech také vzniklo jediné studio produkující domácí komiksy, které se dokázalo udržet v podstatě dodnes – studio Rolfa Kauky. Rolf Kauka se inspiroval úspěšným modelem Walta Disneyho, jenž ve svých kreslených filmech a komiksech používal látku z evropských pohádek. Kauka pod tímto vlivem vymyslel komiks *Fix und Foxi* o dvou lišácích a vlku Lupovi, kteří mají svůj předobraz v příběhu *Reineke Fuchs*. Kauka vydával i příběhy o baronu Prášilovi, Tillu Enšpíglovi nebo Hodžu Nasreddinovi² (Dolle-Weinkauff 2008: 18, Fuchs 1971: 178–179). U nás od něj známe časopis *Méd'a Pusík*, který vychází jako licenční časopis pro děti dodnes.

Takzvané funnies, tedy zábavné komiksy, vždy bojovaly o prvenství s komiksy dobrodružnými, adventure comics. V roce 1953 Německo zaplavily levné italské licenční komiksy, především *Akim* (Knigge 2010: 40). Při překladech cizích komiksů se běžně nedodržovalo pořadí příběhů a měnily se obrazy i dialogy. Tyto dobrodružné příběhy se však dostávaly stále více do konfliktu se *Spolkovým kontrolním úřadem pro spisy ohrožující mládež* (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften), založeným roku 1954. Nakonec začalo nakladatelství *Lehning* raději produkovat vlastní dobrodružné seriály – rytířské ságy *Sigurd* a *Falk* nebo sci-fi komiks ke startu Sputniku *Nick, der Weltraumfahrer*. Autorem byl Hansrudi Wäscher, jedna z nejvýznamnějších komiksových osobností oné doby. Jednalo se o velmi levnou produkci, jak finančně, tak kvalitativně (Dolle-Weinkauff 1990: 117–123). Díky těmto řadám můžeme říci, že dobrodružný komiks byl v 50. letech v Německu nejrozšířenější.

Zákon o zákazu šíření spisů ohrožujících mládež a zavedení kontrolního úřadu (viz výše) ukazuje, že se proti komiksu vzedmula vlna nevole. Vedlo to k dobrovolné autocenzuře v nakladatelstvích, ke změně podoby vlastních komiksů, ale i k pozměňování komiksů licenčních. Příběhy byly stále výchovnější, milejší, komiksové postavy se rozrůstaly a vytvářely šťastnou a spokojenou rodinu (jako v případě *Fixe a Foxiho* Rolfa Kauky) a u cizích komiksů se retušovaly zbraně, přestalo se umírat, do příběhů se vsouvalo více dialogů, až bylo jejich vydávání z důvodu nadměrných změn zastaveno (Fuchs 1971: 180, Knigge 2010: 41).

² Tato témata nalezneme i v československých časopisech pro děti, především ve *Čtyřlístku*. Můžeme uvažovat buď o propojení se stejnými tématy v tehdejší NDR, nebo o existenci celoevropské látky, která si našla cestu do většiny evropských komiksů.

V průběhu 60. a 70. let dochází ke stále většímu rozrůžňování žánrů. Především přichází ze zahraničí nový druh intelektuálního humoru v podobě francouzského komiksu *Asterix* a amerických *Peanuts*. Do této doby se datuje i počátek převahy funnies, který trvá dodnes. Překlad prvního komiksového alba *Astérix le Gaulois*, který v licenci pořídilo studio Rolfa Kauky uprostřed 60. let, se nezdařil. Kauka vsadil na tehdy běžné poněmčení látky – hlavní postavy proměnil ve dva Germány Siggihho a Babarrase žijící ve vesničce Bonnahalla obsazené NATOlickými okupanty. V překladu došlo k nivelizaci humoru, k podpoře xenofobie a národních stereotypů. Autoři Goscinny a Uderzo nakonec licenci odebrali a prodali ji nakladatelství *Ehapa*, které si ji udrželo dodnes (Dolle-Weinkauff 2008: 31).

Již komiksy *Peanuts* z pera Charlieho Browna naznačují posun komiksu k dospělému publiku, který byl v Evropě nový (Grünwald 2000: 68). To bylo dále podpořeno novými tématy, jež vyvstala v souvislosti s politickou a společenskou situací – zpracovávalo se téma války ve Vietnamu, narůstání pravicového extremismu, kritizovala se síla reklamy. Na tomto poli byl známý především Alfred von Meysebug (Dolle-Weinkauff 1990: 32–35). Na konci 70. a v průběhu 80. let se komiks dále žánrově rozrůžňuje a také regionalizuje. Do popředí se dostává Gerhard Seyfried a stává se ikonou levicové alternativní scény. Objevuje se i feministický komiks a komiks o homosexuálech. Představitelkami prvního jsou Franziska Beckerová a Marie Marcksová, takzvaný „Schwulkomix“ píše Ralf König. Königovy komiksy byly dokonce zfilmovány a byly uvedeny i v ČR (*Der bewegte Mann*, u nás jako *Čtyřprocentní muž v akci*). Obrovským hitem se stal motorkář *Werner* z dílny Rötgera Feldmanna píšícího pod pseudonymem Brösel. Tento komiks vyjadřuje již zmíněnou regionalizaci – Werner totiž mluví severoněmeckým dialektem (Knigge 2010: 42). Dalším rysem regionalizace je vznik nových časopisů v různých částech země: *Zomix* v Mnichově, *Hinz und Kunz* ve Frankfurtu nad Mohanem, *Zitty* v Berlíně (Dolle-Weinkauff 2008: 38).

K této změně dochází pod vlivem vlny undergroundového komiksu (tedy comixu), přicházející z USA. Nový žánr vymezující se proti dosavadním tématům a podtrhující především dosud tabuizovaná témata jako násilí, sex, drogy, ale i odlišnou sexuální orientaci se do Německa dostal až s desetiletým zpožděním. Tou dobou už byl ve světě rozšířen, diverzifikoval se a v této podobě přišel i do Německa (Dolle-Weinkauff 2008: 38). Naprostou revolucí na poli komiksu se v 80. letech stala Spiegelmannova kniha *Maus*, ve které autor vypráví příběh svých rodičů, kteří přežili Osvětim. Dílo je přelomové nejen volbou tématu, ale i zpracováním – Židé jsou zobrazeni jako myši, nacisté jako kočky. Art Spiegelmann se stal prvním komiksovým tvůrcem, který byl vyznamenán *Pulitzerovou cenou*, a otevřel tím

komiksu nové obzory a možnosti. Začala se zpracovávat témata, kterým se komiks dosud vyhýbal – témata historická, z chudinských čtvrtí, ale především realisticky zpracovaná. Došlo k odklonu od klasických dobrodružných témat nebo od používání dějin pouze pro historické kulisy (Mounajed 2010: 137–144). To se promítlo i do německé komiksové scény, ve větší míře ale až po znovusjednocení v roce 1990.

2.2.3 Situace po znovusjednocení

Platthaus předává již názvem svého článku *Der deutsche Comic ist wieder da* jasné poselství: Po znovusjednocení se opět vrací německý komiks, který vlastně neexistoval od druhé světové války. Nejen proto, že nebylo jednotné Německo; Platthausovým argumentem je spíše to, že přestože v SRN komiksy německých tvůrců vycházely, jednalo se o techniku převzatou ze zahraničí. Ve východní části země byli naproti tomu tvůrci, kteří ještě absolvovali klasické grafické či ilustrátorské vzdělání (včetně vzdělání v linorytech, dřevořezbách a dalších klasických technikách), tvůrci připraveni experimentovat s materiálem, kteří ale na druhou stranu neměli možnost svá díla vydávat nebo se touto tvorbou uživit (Platthaus 2010: 4).

Spojením těchto dvou potenciálů vznikla po více než padesáti letech nová německá komiksová scéna. Její kořeny můžeme najít ve skupině *PGH Glühende Zukunft*, která ironicky odkazuje na typickou socialistickou organizační formu a vznikla těsně před revolucí, v roce 1989. Členové této skupiny se nebáli kombinace různých stylů a technik a zaměřili se především na expresionismus. Tím se vyznačuje tvorba nejznámější zástupkyně *PGH Glühende Zukunft* Anke Feuchtenbergerové dodnes. Kolem Anke Feuchtenbergerové se dnes v Hamburku soustředí skupina mladých tvůrců, z nichž nejvýznamnější jsou Isabel Kreitzová, Line Hovenová a Moki. Line Hovenová využívá stejně jako její učitelka rozličné techniky (například dřevoryt nebo techniku škrábaného kartonu) a tím vytváří naprosto jedinečný styl svých komiksů (v roce 2007 vydala anglicko-německý komiks *Liebe schaut weg*, v němž zpracovává své americko-německé kořeny). Na druhém pólu, co se týče techniky a estetiky, stojí Moki, zástupkyně japonských komiksů manga (Platthaus 2010: 6). Isabel Kreitzová je typickou kreslířkou spadající do nové vlny takzvaných epických děl. Jedná se o rozsáhlé výpravné komiksy, většinou tvořící komiksové romány, někdy také nazývané graphic novels. Isabel Kreitzová doposud vydala dvě přelomová díla: *Die Sache mit Sorge*, kde vypráví o případu německého špiona v Tokiu Richarda Sorgeho, který Stalina varoval před plánovanou Hitlerovou invazí do Ruska a který byl později ruskou stranou odstraněn, a román

Haarmann o známém případě z doby Výmarské republiky o spolupracovníku policie a současně vrahovi prodávajícím maso svých obětí (Knigge 2010: 44).

Mezi tyto epiky patří i Jens Harder vyznamenaný *Cenou Maxe a Moritze*, která se uděluje na mezinárodním komiksovém festivalu v Erlangenu (viz dále), za dílo *Alpha... directions*, kde nalezneme ztvárnění vývoje naší planety až do příchodu lidstva (Knigge 2010: 44). Jens Harder spadá do druhé velké skupiny tvůrců s názvem *Monogatari*, která sdružuje komiksové kreslíře v Berlíně. Do ní se řadí dále Mawil, Ulli Lustová nebo Reinhard Kleist. Mawil získal několik *Cen Maxe a Moritze* a jeho příběhy s autobiografickým laděním jsou překládány i do češtiny. V češtině mu vyšel i celý román *Safari pláž* (v originále *Strandsafari*). Reinhard Kleist je představitelem dalšího proudu komiksu, který se v poslední době stále více prosazuje, a tím je komiks faktu. Vydal například biografii Johnnyho Cashe *I see darkness* nebo Fidela Castra *Castro* (Goethe-Institut 2010: 56). Do tohoto směru spadá i již zmíněná Isabel Kreitzová.

V Německu se stále více prosazují komiksové stripy v novinách, a to i v takových, které komiks na svých stránkách ještě před nedávnem odmítaly. Jde o *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, které každý den nechává Volkera Reicheho glosovat aktuální dění prostřednictvím komiksové postavičky *Strizz* (Dolle-Weinkauff 2008: 61, Knigge 2010: 46). Na stránkách novin *Tageszeitung* se objevuje strip Thomase Körnera alias TOMa a v různých periodikách nalezneme cartoons nebo komiksy Maxe Goldta a Stephana Katze (Dolle-Weinkauff 2008: 60, 62). Komiksy sledují i obecný vývoj technologií a některé vycházejí online. Tímto způsobem dosáhl úspěchu Joscha Sauer s projektem *Nichtlustig*. V současné době vzniká internetový komiks Daniela Lieskeho *Wormworldsaga* (Lieske 2012). Komiks je přístupný na internetu v mnoha jazykových mutacích, mimo jiné i v češtině (Strzyz 2012b).

K rozkvětu komiksů v Německu přispívá i to, že starší generace kreslířů již zastává vedoucí pozice na vysokých školách a komiks je možno studovat. Tímto způsobem vznikly některé zajímavé závěrečné práce: Mawilův příběh *Wir können ja Freunde bleiben* nebo *Held* Ulfa K. (Goethe-Institut 2010: 56).

2.2.4 Konstituování německé komiksové scény

Německá komiksová scéna se začala konstituovat až v 70. letech, po společenském uvolnění na konci 60. let. Je logické, že k tomu docházelo pouze v západním Německu, ve východní části žádné komiksové společnosti nevznikaly.

Roku 1970 byla založena společnost *INCOS* (Interessengemeinschaft Comic Strip), která sdružovala dospělé čtenáře komiksu a sama sebe chápala jako seskupení, jež má komiksu poskytnout konstruktivní kritiku a tím udržovat jeho kvalitu. Společnost pořádala kongresy (první se uskutečnil v roce 1973), výstavy, diskuse, vydávala katalogy. V polovině 70. let začal vycházet časopis *Comixene*, který měl kriticko-analytické zaměření a sdružoval nejen fanoušky, ale i vědce, pedagogy, sběratele a další. Tím byl vytvořen úspěšný model časopisu, jehož příspěvky byly ceněny pro svou vysokou úroveň. Vydávání *Comixene* však muselo být roku 1981 z finančních důvodů ukončeno (Dolle-Weinkauff 1990: 252, Grünwald 2000: 70).

V 80. letech byla založena jedna z nejdůležitějších komiksových společností: *ICOM* (Interessenverband Comic). Ta od roku 1984 pravidelně každé dva roky pořádá mezinárodní komiksový salon v Erlangenu, na kterém se uděluje jediná německá cena za komiksovou tvorbu, *Cena Maxe a Moritze*, a to v kategoriích nejlepší zahraniční komiks, vynikající komiksová publikace v německém jazyce, nejlepší komiksový autor z německé jazykové oblasti a od roku 2008 se uděluje i cena za nejlepší studentskou prvotinu (Dolle-Weinkauff 1990: 260, Ihme 2005: 8, Knigge 2010: 46).

Z hlediska překladatelského je zajímavá skupina *D.O.N.A.L.D.* (Deutsche Organisation nichtkommerzieller Anhänger des lautereren Donaldismus), která, jak již název napovídá, sdružuje fanoušky *Kačera Donalda* a především jeho německé verze. Jako jedinou kompetentní osobu pro překlad do němčiny uznává Eriku Fuchsovou a lze říci, že společnost je vlastně jejím fanklubem (Dolle-Weinkauff 1990: 257). Podstatné však je, že se její členové vyjadřují k překladům komiksu – kritizují nedostatky, poukazují na intelektualizaci v překladu, na nezdařilé překlady dialektů nebo nekonekventní překlad opakovaně se vyskytujícími skutečnostmi (Fuchs 1978: 255–256).

2.3 Česká komiksová scéna

I na území dnešní České republiky můžeme hledat kořeny komiksu v karikatuře a humoristických časopisech z 19. století (Diesing 2011: 15). Až do doby před druhou světovou válkou je vývoj komiksů srovnatelný s vývojem v tehdejší Německu, ba je možno říci, že ho předstihl. Po roce 1948 lze vidět jasné paralely s vývojem v NDR a dobu po sametové revoluci je zase možno přirovnat k záplavě komiksů v SRN po druhé světové válce.

Na úvod je třeba zmínit, že stejně jako v NDR, se ani v Československu výraz komiks nepoužíval, po nástupu socialismu byl tento výraz naplněn politickým obsahem. Používal se pojem kreslený či obrázkový seriál (vžil se ve 30. letech), v 50. a 60. letech se mluvilo o ilustrovaném seriálu. Ilustrovaný seriál je však možno chápat i jako jinou formu seriálu, ve které se důsledně dodržuje oddělení obrazu a jazyka – jazyk pouze komentuje obraz, konsekventně se nepoužívá přímá řeč, ani citoslovce (Diesing 2011: 11–12, Veverka 2002: 17).

Humoristické listy, vydávané od roku 1859, byly od osmého ročníku ovlivněny německými *Fliegende Blätter*, pro které tvořil Wilhelm Busch. Vliv Busche na kreslíře a tvůrce na našem území není zanedbatelný. Je však obtížné určit jednotlivé autory, kteří se jím inspirovali, protože v té době nebylo běžné obrazy v novinách podepisovat. Buschova díla byla opakovaně vydávána knižně a otiskována v periodikách (ve 30. letech přeložil příběhy Maxe a Moritze Otokar Fischer jako *Víta a Věnu* pro své děti, roku 1971 vyšla jedna kapitola z Maxe a Moritze pod názvem *Žerty, šprýmy, taškařice*, kompletně kniha vyšla až roku 2005 v překladu Tomáše Kafky pod názvem *Max a Mořic*, v roce 2012 pak byla vydána dvojjazyčně, česky v překladu Jindřicha Švehly jako *Max a Móric*). Nepopiratelnou inspiraci Buschovými taškařicemi však nalezneme v díle Ondřeje Sekory, viz dále (Diesing 2011: 15–16).

Jedním z prvních, kdo do svých textů s obrazy zabudoval bubliny, byl Josef Lada. Tento prvek začal používat již v prvním desetiletí 20. století. Sám se vyjádřil, že tak učinil podle amerického vzoru a bubliny nazýval „balónky“ (ibid.: 29). Velký vliv na vývoj předválečného i poválečného komiksu měl Ondřej Sekora (první příběh napsal v roce 1921 a publikoval až do 60. let). Kromě již zmíněného vlivu Wilhelma Busche se Heleně Diesing podařilo přesvědčivě dokázat i inspiraci Waltem Disneym – již jméno *Ferda Mravenec* ukazuje spojení s podobným vzorem jmen *Felix The Cat* nebo *Mickey Maus*, dále na jeho vliv poukazují velké bílé oči, kruhové tvary (ibid.: 93, Prokúpek 2010a: 89, 95). Sekora používal

střídavě bubliny, střídavě text pod obrazy, někdy i oba prvky současně. Záleželo také na aktuální společenské a politické situaci (např. po roce 1948 musely bubliny z komiksů zmizet). Patřil také k prvním, kteří do hry více zapojili lettering (v seriálu *Bedříšek a Voříšek* střídá psací a tiskací písmo). Nejznámější Sekorovou postavičkou je samozřejmě *Ferda Mravenec*, Sekorova tvorba se však neomezuje jen na něj. Naopak je velice bohatá. Lze na ní také dobře ukázat vývoj českého komiksu – jeho vysokou rozvinutost před válkou, používání bublin, hojný výskyt v časopisech, následnou rupturu v době druhé světové války, krátké oživení po válce a náhle velký útlum po roce 1948. Kreslené seriály ještě chvíli přetrvaly ve formě již zmíněných ilustrovaných seriálů, ale mezi lety 1950–1957 jich nacházíme vsutku poskrovnu (Diesing 2011: 76–115, Prokůpek 2010a: 89–93, Veverka 2001: 5).

Dalším komiksem, který utvářel celé generace čtenářů, jsou samozřejmě *Rychlé šípy*. Poprvé spatřily světlo světa roku 1938 ve známém časopise *Mladý hlasatel*. Autorem byl Jaroslav Foglar a vystřídali se u nich čtyři kreslíři, z nichž nejznámějšími (a současně kreslíři s největším počtem vytvořených dělů *Rychlých šípů*) jsou Jan Fischer a Marko Čermák. Na tomto kresleném příběhu lze nejlépe vidět výchovnost, která byla podstatou komiksů v Československu. Zajímavé jsou také změny příběhů právě v souvislosti s touto výchovností: První díl *Rychlých šípů*, ve kterém Mirek Dušín osvobozuje Jarku Metelku ze spárů Černých jezdců, musel být změněn, protože v něm Černí jezdci mají přes obličej šátky. To by mohlo dávat čtenářům špatný příklad, protože aktéři vypadají jako gangsteři. Existuje dokonce verze se svázaným Jarkou Metelkou, pověšeným na ohradu (tuto verzi uvádí pouze Diesing 2011: 232, avšak i s obrazovým dokladem). V dalších verzích už mají Černí jezdci šátky jen kolem krku a Jarka má pouze svázané ruce za zády (Diesing 2011: 232–233, Nosek-Windy 1998: 323–327).

První etapa *Rychlých šípů* skončila roku 1941, kdy byl seriál zakázán. Zažil však ještě dvě další. Za války *Rychlé šípy* zastoupily příhody *Svorných gambusínů*, taktéž z pera Jaroslava Foglara. Po válce se oblíbený seriál vrátil nejdříve do časopisu *Junák*, později přesídlil do časopisu *Vpřed*. V roce 1948 jej však postihlo sloučení těchto dvou tiskovin, nový šéfredaktor a příčina těchto změn – komunistický puč, čímž skončila druhá éra *Rychlých šípů*. V posledních třech dílech této etapy musely být bubliny nahrazeny textem pod obrázky a *Rychlé šípy* se zapojily do staveb mládeže a zlepšovaly odvoz hlíny. Třetí éra přišla v roce 1968 (Diesing 2011: 243, 279–301, Nosek-Windy 1998: 328–330).

Rychlé šípy u nás zpopulárnily komiksovou formu – jsou v nich použity klasické bubliny, intenzita zvuku se vyjadřovala tloušťkou písma, ale zatím nebyla příliš využívána citoslovce, ani možnosti vyjádření pohybu v komiksu (tzv. speedlines). Seriál byl navíc výchovný, takže se těšil i oblibě dospělých. Současně ukázal, jaký vliv má komiks na prodejnost domovského časopisu – vždy, když se *Rychlé šípy* začaly vydávat, náklady okamžitě vzrostly a časopis se stal nedostatkovým zbožím (Diesing 2011: 235).

Celkově lze říci, že před válkou byl vývoj komiksu v Čechách na dobré cestě. Až do roku 1941 se dokonce vydávaly americké komiksy! Následovalo ještě období krátké prosperity mezi lety 1945–48, kdy například E. F. Burian ve své *Kulturní politice* vydával americké a francouzské komiksové stripy. Rokem 1948 však většina komiksů končí, případně se mění jejich forma (jsou vymazávány bubliny apod.; srov. *ibid.*: 249). Komiksy nalezneme ještě do roku 1950, pak se až do roku 1957 vyskytují velice sporadicky. Byly, stejně jako v NDR, označeny za „imperialistický škvár“ (Veverka 2001). Když se kreslený seriál na konci 50. let a na počátku 60. let vrátil, museli jeho tvůrci znovu budovat jeho postavení. Čtenářstvo se muselo opět naučit komiksovým konvencím, nalezneme i návod, jak komiksy číst (Veverka 2001: 5).

Od poloviny 50. let byl zaveden systém časopisů podle věku čtenářů a periodicity: Vedle *Mateřídoušky* se objevily *Ohníček* a *Pionýr*, *Pionýrské noviny*, později *ABC mladých techniků a přírodovědců*, *Mladý svět* a *Věda a technika mládeži* (Toman 2004). Tento systém zhruba odpovídá obdobnému žebříčku v tehdejší NDR. Systém periodik v Československu se později, v 70. letech, ustálil na dodnes známé posloupnosti *Sluníčko*, *Mateřídouška*, *Ohníček* pro ty nejmenší čtenáře, dále *Čtyřlístek* a *Pionýr*, *Sedmička pionýrů* a nakonec *ABC mladých techniků a přírodovědců* (Matějčíček: 2003a). Ke kreslenému seriálu se v roce 1957 přihlásil především časopis *ABC*, který vsadil na foglarovské seriály. Časopis těžil z osobnosti šéfredaktora a současně jednoho z nejvýznamnější komiksových kreslířů doby před sametovou revolucí Vlastislava Tomana (Toman 2004). Z jeho pera jsou známé především *Příhody Malého boha*, *Lidé z hvězd*, *Kruanova dobrodružství* nebo *Vzpouza mozků* (Matějčíček 2003b).

Nabízí se otázka, jakou měrou byly české komiksy angažované. Ládek a Pavelka tvrdí, že v časopise *ABC*, kterému se ve své *Encyklopedii komiksu* věnují, vlastně žádný angažovaný komiks nevycházel (2010: 8). S tím ale nesouhlasí Prokůpek a Krejčí v recenzi této knihy a uvádějí příklady. V seriálu *Pevnost pod ledem* z let 1959–60 se objevilo: „Kapitalisté,

poslední z posledních, ukryti v Pevnosti pod ledem, zřejmě již záhy přepadnou svět, aby získali zpátky svou ztracenou moc.“ Další příklad pochází přímo z Ládkovy a Pavelkovy *Encyklopedie komiksu* – uvádějí seriál *Lenin a velká revoluce* (viz příloha 2). Jeho angažovanost je jednoznačná (Prokúpek, Krejčí 2011b). Angažovaný obsah je v mnoha případech možno interpretovat jako snahu ospravedlnit a udržet komiksovou formu.

Problémy kolem znovu zavedených kreslených seriálů a jejich ospravedlnění se snažilo vyřešit nakladatelství *Mladá fronta*, které v 60. letech uspořádalo na toto téma konferenci. Jejím výsledkem bylo určité příměří – kreslené příběhy mohly vycházet. Situace se však znovu opakovala v 70. letech, kdy bylo o postavení komiksu opět diskutováno, tentokrát však bylo výsledkem diskusí dokonce uznání komiksu jako literárního žánru se svou svébytnou formou (Toman 2004).

V 60. a 70. letech komiksů stále přibývá a začíná zlatý věk komiksů pro děti a mládež. Objevují se i v denících a nakonec (roku 1968) vzniká i čistě komiksový časopis *Čtyřlístek*, jehož úspěch přetrvávající až dodnes lze přirovnat k úspěchu východoněmeckých *Abrafaxů*. Vedle příhod čtveřice kamarádů časopis obsahoval i další zdařilé seriály jako *Polda a Olda* nebo *Na hradě Kulíkově*, který je známý i z večerníkového zpracování (Matějčec 2003b, Toman 2005). Vydávají se také překlady zahraničních komiksů: V *ABC* vychází příběhy *Pifa* (francouzský komiks vydávaný nakladatelstvím francouzské komunistické strany) a od 70. let vychází v *Sedmičce* komiks *Asterix* (Matějčec 2003b, Prokúpek 2002). Zajímavé je, že právě jen tyto komiksy, které mohly navázat na tradici z doby před revolucí, zaznamenaly v době polistopadové trvalejší úspěch. Pro jiné zahraniční komiksy musela teprve uzrát doba, ze začátku neměly téměř žádnou odezvu – například *Garfield*, *Tintin* a další (Matějčec 2003e). Vzhledem k počáteční spolupráci *ABC mladých techniků a přírodovědců* s východoněmeckým časopisem *Frösi* u nás vycházel i seriál *Mäxchen Pfiffig*. V překladu název zněl *Maxík Chytrák* či *Koumes*, nebo se jméno vůbec nepřekládalo (Ládek, Pavelka 2010: 207–209). Dále probíhala již zmíněná spolupráce s maďarskými tvůrci, kteří dodávali kreslené seriály i do NDR (viz podkapitola 2.2 *Německá komiksová scéna*). Jak v československých, tak ve východoněmeckých i západoněmeckých komiksech se navíc shodně objevovala Gulliverova dobrodružství, dobrodružství Tilla Enšpígla a další³.

Komiksovou hvězdou 60. let je však nepochybně Kája Saudek. Saudekovy postavy mají naprosto nezaměnitelný a osobitý výraz. Dříve, než v USA proběhla revoluce mezi

³ Viz podkapitola 2.2 *Německá komiksová scéna*; Ládek, Pavelka 2010: 186–187; *Čtyřlístek* č. 43/1975, 45/1975, 48/1976, 63/1977, 67/1978, 70/1978.

superhrdiny v nakladatelství *Marvel* (viz 2.1 *Počátky komiksu a hlavní milníky jeho vývoje*), Saudek už sebeironii zavedl v Československu (přestože sebeironizující superhrdina po americkém vzoru měl v komunistickém Československu samozřejmě naprosto jiný význam). Ovládal techniku šrafování, kterou si jako samouk osvojil od francouzských komiksových kreslířů, používal komiksové možnosti pohybu a svými komiksy ovlivnil více než jednu generaci čtenářů a dodnes ovlivňuje komiksové kreslíře (Krejčí, Prokůpek 2006: 28). V 60. letech byl hojně publikován, dokonce v oficiálních časopisech jako *Mladý svět*, a vytvořil nezapomenutelný příběh *Muriel a andělé* (Český 2002: 30, Toman 2004). Roku 1969 byl dokonce prezentován na pražské výstavě *Comics*. Největší úspěch zaznamenal, když byly jeho kresby použity ve filmech *Kdo chce zabít Jessii* z roku 1966 a *Čtyři vraždy stačí, drahoušku* o čtyři roky později (Český 2002: 30, Prokůpek 2010b: 37–38).

V 70. letech se už však žádný z oficiálních časopisů Saudka otisknout neodvážil. Přesto patří 70. a 80. léta v jeho tvorbě k nejplodnějším. Vydával totiž komiksy v interním časopise *České speleologické společnosti*. Jedinou podmínkou bylo, že příběhy se musejí alespoň částečně odehrávat v podzemí. Tím vznikají takzvané speleokomiksy. Později v tomto časopise vychází i kreslený příběh *Modrá rokle* (se dvěma pokračováními *Ztracený kamarád* a *Jeskyně Saturn*), ve kterém došlo k odvážnému propojení Saudka se zakázaným Foglarem. Tímto způsobem Saudek přežíval až do roku 1989 (Krejčí, Prokůpek 2006: 28–30).

V době normalizace však neměl problémy pouze Kája Saudek. Do českých časopisů vpadl sovětský komiks. Po roce 1968 začaly mizet všechny doposud trpěné západní komiksy – *Kačer Donald*, *Tarzan*, *Buffalo Bill*. Místo nich obsadily dětské časopisy sovětské náměty. Většinou šlo o adaptace sovětských vědeckofantastických knih, ale zpočátku bylo možno vydávat především adaptace kanonických děl sovětské literatury, jakým byl *Timur a jeho parta* Arkadije Gajdara nebo *Syn pluku* Valentina Katajeva. Postupně však tlak cenzury slábl a scénáristi sahalo po kvalitnějších předlohách. Vrcholem byla perestrojka, kdy došlo k uvolnění – nestalo se ale to, že by tvůrci zpracovávali díla západních autorů. Zůstali naopak u sovětských předloh, obrátili se ale k těm nekanonickým (Matulík 2008: 39–41).

Na konci 80. let se atmosféra stále více uvolňuje a vznikají první pokusy založit další komiksové časopisy. Začala vycházet *Aréna*, ne však příliš pravidelně a ani výběr komiksů nebyl příliš šťastný. Po několika číslech bylo její vydávání zastaveno. Vážnějšího konkurenta měl časopis v *Kometě*. V ní byla kvalita příběhů vyšší, časopis vycházel pravidelně, a tak se udržel po celé čtyři roky, do roku 1992, což v tehdejší neklidné době nebylo málo. *Kometa*

přinesla Saudkovy a Foglarovy komiksy, začínal zde i Štěpán Mareš, později známý díky komiksu *Zelený Raoul* (Matějčíček 2003c).

Záhy po revoluci se začaly vydávat komiksy, které dříve vyjít nemohly – jak české, tak zahraniční. Začátek ale nebyl snadný: Časopisy vycházely v obrovských nákladech, které však nemohly být rozprodány. Tato čísla byla odvozena na jedné straně z počtu výtisků vysílaných do oběhu v minulém režimu, ve kterém však vládla jiná situace na trhu, a na druhé straně z nákladů *Rychlých šípů*, které se vždy okamžitě rozprodaly, ať se jich vydalo sebevíc. Dalším problémem byla invaze zahraničních komiksů na náš trh. Očekával se hlad po zahraniční produkci, ten byl však mnohem menší – ať už z důvodu finanční situace čtenářů, nebo z náhlého přesycení trhu, či často nepříliš dobré kvality nabízeného zboží (Matějčíček 2003e). Nakladatelství *Semic Slovart* se roku 1992 pokusilo uvést na náš trh americké superhrdiny – *Tarzana*, *Spidermana*, *Barbara Conana* a další. Na trhu se však udrželi také jen dva roky. Jak poznamenává Matějčíček (2003f), vinu na tom měla i nízká úroveň překladů. Nejlepší výchozí pozici měly vzhledem k tradici dětské kreslené seriály. Nakladatelství *Egmont* tedy v porevolučním nadšení nakoupilo licence na příhody *Mickeyho Mouse*, *Kačera Donalda* a mnoha dalších. Záplava dětských komiksů byla však příliš velká a finanční situace rodičů nedostatečně silná, takže náklady neustále klesaly (Matějčíček 2003f).

Čeští autoři se záplavou nových komiksů ze zahraničí dostali do obtížné situace. Především proto, že mezinárodní produkce byla levnější než domácí (Matějčíček 2003g, Prokůpek 2002). Nejlépe tuto dobu přestály *ABC* a *Čtyřlístek* (došlo však k výraznému poklesu kvality posledně jmenovaného). *Ohníček*, který v minulém režimu věnoval komiksu hned po *Čtyřlístku* nejvíce místa, zkrachoval (až) v roce 2001 (Prokůpek 2002). Ani časopisy zaplněné licenčními komiksy se však většinou neudržely – dostaly se do bludného kruhu stále se snižujících nákladů, tím i stále se snižujících zisků a tedy problémů s tím zaplatit další produkci (Matějčíček 2003g). Matějčíček (2003g) tuto dobu na přelomu let 1994/95 označuje za „konec první vlny polistopadového komiksu“.

Podle Matějčíčka (2003h) začíná druhá vlna rokem 1995. V této době se komiks stabilizuje, nabídka na trhu má většinou stálejší, či alespoň kvalitnější charakter. Důležitou změnou je prosazení politické a společenské satiry v novinách, tedy prosazení komiksových stripů. Jsou to vlastně komiksy v ceně kupované tiskoviny. Tímto způsobem čtenáři poznali Vladimíra Jiráňka v *MF DNES* nebo Štěpána Mareše nejdříve v *Lidových novinách* ve stripech *Dlouhý nos* a později v *Reflexu* v seriálu *Zelený Raoul*. Pomalu se prosazovaly i komiksy *Garfield*,

Calvin a Hobbes nebo *Simpsonovi* (Matějček 2003h, Prokůpek 2002). Nejpodstatnější je však konstituování komiksové scény kolem nově vzniklých časopisů, především časopisů *Crew* a později i *Aargh!* (jeho vznik řadí Matějček až do třetí vlny, která začíná novým tisíciletím. Tato vlna se přibližně shoduje s hranicí stanovenou Ondřejem Müllerem, viz dále).

Časopis *Crew* byl založen roku 1997 a vsadil na výhradně anglo-americkou produkci. Tento počín se osvědčil a i přes krátkou pauzu ve vydávání vychází časopis dodnes. Úspěch dodal odvahy dalším, a tak se objevil časopis *Origami*, který vydával pouze české a slovenské komiksy (brzy však bylo vydávání zastaveno), a především brněnský *Aargh!* Toto periodikum se specializuje na domácí produkci a současně věnuje v jednotlivých číslech prostor různým národním komiksovým scénám, např. ukrajinské, ruské a v roce 2010 německé (Matějček 2003h, Prokůpek 2002). *Crew* a *Aargh!* na svých stránkách také zveřejňují teoretické články o komiksu, a tím jsou jedinými tištěnými periodiky, která se této problematice věnují pravidelně.

Jako o určitém zlomu lze mluvit o roce 1998, kdy v češtině vyšly dvě stěžejní knihy světového komiksu: již zmíněný Spiegelmannův *Maus*⁴ a Millerovo *Sin City*. Za skutečný průlom v českém komiksu však Ondřej Müller, programový ředitel nakladatelství *Albatros*, označil v debatě na veletrhu *Svět knihy* (2012) až rok 2005: Do té doby se snaha dovydat klíčová díla světového komiksu mjela účinkem. Teprve roku 2005 se komiks opět začal kupovat. Stejně jako po celou dobu existence českého komiksu u nás i dnes převládá komiks dětský (jehož čtenáři však nejsou jen děti, ale velkou měrou i rodiče). Vedle dětského komiksu a komiksu pro mládež u nás převládá komiksový román (graphic novel), periodické vydávání komiksových seriálů se u nás neosvědčilo (Müller 2012). Tato situace se podle Wolfganga Strzyze se situací v Německu shoduje – současnému německému trhu vládne graphic novel, časopisy se téměř nevydávají, novým fenoménem jsou navíc autorské komiksy s politickým přesahem (Strzyz 2012a).

V České republice představuje typický příklad autorského komiksu v podobě komiksového románu trilogie o *Aloisi Nebelovi*, která sklízí úspěch v zahraničí, i na filmových plátnech. Jaroslav Rudiš, autor románu, vsadil na silnou sudetoněmeckou problematiku a potvrdil tím výtku Tomáše Prokůpka, že český komiks by byl mnohem úspěšnější, kdyby měl kvalitnější

⁴ Jako volná inspirace Artem Spiegelmannem byla roku 2011 vydána kniha *Ještě jsme ve válce*. Jedná se o komiksovou zpracování třinácti skutečných příběhů z doby krátce po válce a z totality (např. střílení Němců po válce, politické procesy, pokusy o útěk přes hranice). Zpracování podnítila nezisková organizace *Post Bellum*, která sestavuje internetový portál *Paměť národa*.

scénáristy, kterých je u nás poskrovnu (Prokůpek 2002, Prokůpek 2008: 99). Tím Rudiš bezesporu je, a tudíž jistě splnil jednu z podmínek kvalitního současného komiksu.

2.3.1 Konstituování české komiksové scény

V současné době dochází ke vzestupu českého komiksu. Došlo ke zkonstituování české scény. Velký podíl na tom nese festival *Komiksfest!*, založený roku 2006 Tomášem Hibim Matějíčkem (Janáčová 2011). Na festivalu se setkávají tvůrci z celého světa, pořádají se diskuse a přednášky, a především se udělují ceny *Muriel*. Kromě nejlepšího domácího tvůrce a domácího komiksu se uděluje i cena za nejlepší překladový komiks, která vyznamenává překladatele⁵. Tím je zajištěno alespoň určité ohodnocení a kritika překladů komiksu. Vedle tohoto festivalu však existují i další. Pouze na komiks se zaměřuje festival *CrweCon* pořádaný tvůrci magazínu *Crew*, na kterém se udílí čtenářská cena *Fabula Rasa*.⁶ Roku 2012 se na komiks zaměřil i veletrh *Svět knihy* a prezentoval komiksové tvůrce české, rumunské a z německy mluvících zemí.

Existuje i řada internetových komiksových portálů. Například na <http://www.komiksarium.cz/> nebo <http://www.komiks.cz/> nalezneme i odborné články o komiksu. Články se však většinou zaměřují na historii komiksu, o úrovni překladů se v nich nediskutuje. Portál <http://www.comicsdb.cz/> je komiksovou databází uspořádanou jak podle titulů, tak podle tvůrců. Zde je možno najít soupis dosud přeložených zahraničních komiksů, včetně komiksů z německy mluvících zemí.

V poslední době přichází nostalgie vůči starým kresleným seriálům, a tudíž se začaly vydávat takzvané *Velké knihy*. V nich jsou sebrány komiksy z jednotlivých dětských časopisů z předlistopadové doby. Takto vyšly kompletní *Rychlé šípy*, komiksy z časopisu *ABC* nebo *Ohníček* (Toman 2004). Posiluje však i teoretický zájem o komiks: V roce 2007 vydal Milan Kruml publikaci *Comics: stručné dějiny* (byla však kritizována za faktické chyby), následovala *Encyklopedie komiksu v Československu* od Josefa Ládka a Roberta Pavelky (2010; taktéž kritizována za faktické a další chyby) a velmi kvalitní sonda Heleny Diesing do *Českého komiksu 1. poloviny 20. století* z roku 2011 (Prokůpek, Krejčí 2011a). Je však zjevné již z názvů, že zájem teoretiků se zaměřuje pouze na historii komiksu.

V neposlední řadě je třeba zmínit snahu českých komiksových tvůrců ujasnit si své pozice. V tomto duchu vznikl almanach českých komiksových tvůrců *O (ne)mrtvých jen dobré*, ve kterém šestnáct českých kreslířů zpracovalo stejný příběh. Antologie *CZekomiks* se

⁵ viz <<http://www.komiksfest.cz/2011/muriel>>, [cit. 24. 8. 2012].

⁶ viz <<http://www.komiks.cz/odkazy.php?detail=17>>, [cit. 19. 6. 2012].

zaměřuje na komiksové zpracování současné české komiksové scény (Šimková 2007: 33). Roku 2010 vyšel další almanach českých tvůrců *Generace nula: Český komiks 2000–2010*, ve kterém se prezentují nejvýznamnější současní čeští autoři (Kovář 2011: 23).

V této kapitole byl poskytnut přehled vývoje komiksu ve výchozí a cílové kultuře. Nejdříve byla nastíněna historie komiksu ve světě s jejími hlavními milníky a poté vývoj německé a české komiksové scény. Tyto informace spolu s informacemi o konsolidování jednotlivých scén umožňují posoudit postavení komiksu v rámci jednotlivých sledovaných společností. Byly zjištěny mnohé paralely vývoje mezi českou a německou scénou.

3 Překlad komiksu

Na konci 70. let a na začátku 80. let došlo ke změně chápání překladu jako pouhého jazykového převodu či překódování. Objevilo se několik nových teorií, které se zaměřily spíše na kulturní převod. Nejvýznamnější z hlediska účelu této práce jsou Reißové a Vermeerova teorie skoposu a teorie Holz-Mänttäriové.

Teorie skoposu chápe překlad jako sociální jednání a zasazuje překlad do situačního a kulturního kontextu (Vermeer 1994: 11). Kultura zapříčiňuje různé chápání světa kolem nás, a tím vstupuje do modelu překladu jako další proměnná. Není možno převést pouze jazykovou složku a zároveň je nemožné dosáhnout překladu 1:1 mezi jazyky. Verbální složka je pouze jednou částí převodu. Překladatel musí vzít v úvahu i neverbální informaci, která se může mezikulturně výrazně lišit (Reiß, Vermeer 1991: 20, Vermeer 1978: 99). Slovy Hanse J. Vermeera:

Entscheidend für Translation ist, daß das Verhältnis „Situation : verbalisierter Situationsteil“ kultur- und damit sprachspezifisch unterschiedlich ist. Damit wird es unmöglich, in der Translation nur den verbalen (sprachlichen) Teil zu berücksichtigen (Vermeer 1978: 99).

Justa Holz-Mänttäriová uchopila překlad jako celý systém jednání spojený společným jmenovatelem: Překlad je mezikulturní záležitostí. Holz-Mänttäriová se zaměřuje především na překlad jako celý komplex jednání včetně spolupráce mezi experty. Podtrhuje to, že překladatel musí být expert (jak je tomu i v teorii skoposu), pod výrazem překladatel však nerozumí jen jednoho člověka, ale celou řadu aktérů (Snell-Hornby 1995: 47).

K problematickému chápání překladu jako výměny jazykového materiálu se vyjadřují i Vilikovský (2002: 138) a Popovič. Popovič zdůrazňuje, že překlad je „funkční záměnou jednotlivých prvků“ (Popovič 1974: 48).

Všechny tyto teorie jsou aplikovatelné na překlad komiksu. Především to, že překlad není jen jazykovým transferem, ale kulturním a funkčním převodem. V případě komiksu totiž v takové definici můžeme nalézt i jiný rozměr – že totiž nemůžeme převést pouze jazykové prvky, ale že kulturní informaci nese i obrazová složka a lettering.

Kaindl uvádí, že při překladu komiksu lze rozeznat několik strategií, navržených Delabastitou (1989: 199) pro jazykový transfer, které však lze použít i na transfer obrazových prvků. Jedná se o původně rétorické figury repetitio, adiectio, detractio, transmutatio, substitutio a deletio (Kaindl 1998: 95–96).

Repetitio znamená identické převzetí prvků z výchozího textu. Často se tak děje u citoslovcí, která se především v dobrodružných komiksech ponechávají v originále. **Adiectio** je doplnění materiálu, který ve výchozím textu nebyl – například ve skandinávských zemích se ponechávají komiksové stripy z anglické jazykové oblasti v originále, jsou však doplněny poznámkami pod čarou vysvětlujícími neznámé výrazy. Pokud je použita strategie **detractio**, jsou prvky převedeny jen částečně – dochází pak k redukci. **Deletio** znamená vymazání informace. **Transmutatio** představuje změnu prvku, tedy například zrcadlové převrácení obrazu u dřívějších překladů japonské mangy. Konečně **substitutio** vyjadřuje nahrazení prvku ekvivalentním prvkem cílové kultury (Kaindl 1998: 95–102, 1999: 275–283).

Nelze vyslovit obecná pravidla, kdy se jaká strategie používá. I u jednoho fenoménu, například u etiket, se užití liší podle funkce prvku v textu: Pokud má etiketa výpovědní hodnotu a hraje roli v naraci, je přeložena (použije se tedy strategie substitutio). Je možno ponechat etiketu i nepřeloženou, pokud nemá výraznou narativní hodnotu (např. název obchodu, kolem kterého prochází postava – použije se tedy repetitio). Na obrazové rovině se setkáváme se strategií deletio v případě, že je obrazový prvek vyretušován, třeba z důvodů cenzury. Lze však i obrazový prvek doplnit – tedy uplatnit adiectio (deletio i adiectio viz obr. 1, rovněž srov. Kaindl 1998: 97–101). Dále v textu lze u překladů jednotlivých aspektů komiksu sledovat další příklady užití jmenovaných strategií.

Cenzura a změny formátu již nespádají do rozhodování podle funkce prvku v textu, nýbrž do pragmatických a technických aspektů. Dalším důležitým aspektem při rozhodování o výběru strategie jsou i kulturní normy a normy daného literárního útvaru, tedy komiksu. Proto je důležité, aby měl překladatel přehled o pozici komiksu jak ve výchozí, tak v cílové kultuře, jakož i o redakční politice.

V následujících podkapitolách jsou uvedeny aspekty komiksu, které jsou pro jeho překlad relevantní. Práce sleduje výše jmenovanou definici překladu jako nejen jazykového, ale také kulturního transferu, proto zohledňuje nejen jazykovou složku, ale i složku obrazovou a jejich vzájemné prolínání. Koncept vychází z Kaindlova komplexního modelu překladu komiksu (2004b): Je rozdělen na obrazové, typografické a jazykové prvky. Jednotlivé aspekty jsou v této práci doplněny o další relevantní zdroje. Kapitola navíc obsahuje i informace o procesu vzniku překladového komiksu a o redakční politice, která ukotvuje teoretický koncept v praxi a ukazuje, jaký přístup k překladu komiksu mají česká nakladatelství. Uvedeny jsou i etické rozměry překladu komiksu.

3.1 Lokalizace versus exotizace

Lokalizace, respektive exotizace znamenají na úrovni translatické strategie rozhodnutí, jakým způsobem bude překladatel k výchozímu textu přistupovat: Zda bude upřednostňovat zachování cizích prvků (použije tedy exotizaci), nebo zda cizí prvky nahradí prvky domácími (použije tedy lokalizaci). Tato práce se zabývá i odlišným chápáním lokalizace jako procesu v rámci širokého komunikačního řetězce. Informace o kultuře nese v případě komiksu i formát, ve kterém komiksy vychází a který se také často při překladu mění. Dané pojetí se vztahuje k praxi v nakladatelstvích a k redakční politice, proto je o něm více pojednáno v podkapitole 3.7 *Vznik překladového komiksu*. Tato podkapitola pojednává o lokalizaci jako translatické strategii.

Lokalizace, respektive exotizace jako translatická strategie jsou součástí celkového přístupu k překladu, který Levý (1998: 40–41) pojmenovává iluzionistický a antiiluzionistický překlad. Podstatou těchto přístupů je, že si překladatel klade otázku, zda má čtenář pociťovat, že jde o překladový text, nebo zda má text číst, jako by se jednalo o dílo domácí literatury. Rozhodnutí závisí i na tradici, literární normě a konvencích v daném literárním útvaru. Čtenář má na základě předchozí zkušenosti jistá očekávání, na jejichž základě činí překladatel rozhodnutí (Popovič 1974: 63–64, Vilikovský 2002: 139).

Text obsahuje kromě jazykových jednotek i další prvky, které nesou informaci o kultuře. Vilikovský je dělí do tří kategorií: **Materiální specifika**, tedy společenská specifika jakými jsou reálie, úřady a instituce apod., dále **jazyková specifika**, tedy oslovení, frazeologie, idiomatika, ale i různé formy jazyka a konečně **specifika kulturního kontextu**, kam řadí „vlastnosti textu podmíněné příslušností k jisté kultuře“ (Vilikovský 2002: 138). V literárním překladu převládá naturalizace. Důvod je prostý: Čtenář musí pochopit informaci ve všech jejích významech, tedy i to, jaké vyvolává asociace, s čím informace konotuje apod. Od běžného čtenáře nemůžeme takovou znalost výchozí kultury očekávat. To je úkol překladatele jako experta na výchozí kulturu. Proto musí čtenáři informaci zprostředkovat tak, aby pochopil co nejvíce jejích dimenzí, čehož nejlépe dosáhne vhodným stupněm lokalizace (ibid.: 176). Exotizace je podle Levého na místě ve chvíli, kdy jsou jednotky pro čtenáře národně či dobově specifické, vytvářejí pro čtenáře „iluzi prostředí originálu“ (Levý 1998: 123) a mohly by cílový jazyk obohatit (ibid.: 120–123).

Rozhodování mezi lokalizací a exotizací se dotýká všech následujících kategorií: Jak obrazové, tak jazykové složky, a v ní všech podkategorií: Názvu, který je v každé kultuře

vystavěn jinak, navíc často obsahuje vlastní jména, informací obsažených v bublinách a recitativech, etiket, citoslovcí, slovních hříček a reálií.

3.2 Obrazová složka

Pokud se hovoří o překladu komiksu, většinou se pozornost zaměřuje na jazykové prvky – překlad textu v bublinách a recitativech, překlad citoslovcí nebo názvu. O vizuálních prvcích překladu se odborná literatura zmiňuje málo. Pro komiks je však specifické, že je určován obrazovou složkou a dle názoru řady autorů o překladu komiksu jsou i obrazy kulturně specifické a vyžadují tedy často překlad (Kaindl 2008: 129, Zanettin 2008b: 22). Co všechno lze pod výrazem obrazová složka chápat?

Na komiks lze aplikovat sémiotické hledisko a rozdělit vizuální prvky, tedy znaky, na symboly, ikony a indexy podle Peircovy teorie. **Indexy** jsou takové znaky, které mají s objektem fyzikální souvislost, tedy například kouř je indexem pro oheň. S takovým indexem se můžeme setkat i v komiksu. **Ikón** je zobrazením objektu na základě podobnosti nebo analogie. Za obecný příklad může posloužit mapa, která zobrazuje skutečnost na základě podobnosti s ní. V komiksu nalezneme mnoho takových ikónů: Jsou to takzvané speedlines, tedy ikóny zobrazující pohyb nebo hvězdičky pro znázornění bolesti. Je možno polemizovat, zda se u těchto znaků nejedná o **symboly**, tedy třetí druh znaků, který nemá se zobrazovaným objektem žádný vztah a vzniká jen na základě konvence. Zmíněné znaky jsou však většinou ztvárněním metafor (při bolesti někdy můžeme před očima vidět hvězdičky) nebo napodobením fyzikálních jevů (speedlines znázorňují zvíření vzduchu při rychlém pohybu), a to by odpovídalo Peircově pojetí ikónů. Mezi symboly je možno řadit uspořádání a tvar jednotlivých panelů, tedy například rozvlněné okraje panelů naznačují představy nebo sny (Kaindl 2004b: 194, Peirce 1997: 279–307). Indexy jsou nejméně kulturně a jazykově vázány, protože mají přímý vztah se zobrazovaným objektem, největší kulturní specifčnost vykazují symboly. Ty vznikají arbitrárně, mezi zobrazovaným předmětem a označením tedy je pouze vztah konvence, který se může mezikulturně lišit. Stejně tak překladatel naráží na problémy při překladu ikónů, neboť vzhledem k tomu, že často zobrazují řečové metafory, mohou být vázané na výchozí jazyk, a tím obtížně přeložitelné (Kaindl 2004b: 194–195). V rámci evropského komiksu se však již vytvořily jisté ustálené konvence jak pro symboly, tak pro ikóny, a proto je většinou není třeba překládat – tedy již zmíněné rozvlněné okraje pro představy a sny, zvonečky poletující kolem hlavy po obdržení silné rány atd.

Téma vizuálních prvků v komiksu lze pojmout i jako kulturně specifické ztvárnění konstitutivních prvků komiksu. Tím jsou míněny ony tvary panelů a bublin, ale i titulní

obrázkem česneku, který se v evropské tradici spojuje se zaháněním upírů (Rota 2008: 89–90).

Poslední strategie naznačuje další rozměr vizuálních prvků v komiksu: zobrazení kulturně specifických předmětů a skutečností. Ve Francii se kupříkladu nepřísahá se zdviženou dlaní, ale s rukou napřaženou před tělem a celý akt přísahy doprovází odplivnutí. Když se situace zobrazí v komiksu, čtenář z jiné kultury zobrazení neidentifikuje. Proto musel být v německém překladu obraz doplněn jazykovým komentářem. (viz obr. 2, Kaindl 2004b: 183).



Obrázek 2 – Kulturně specifický obraz (Brétecher 1989, cit. podle Kaindl 2004b: 183)

Kulturně specifické znaky se často používají i v komiksu *Asterix*: Římané si například strkají do uší petržel, aby neslyšeli bitevní vřavu. Pro Čecha či Němce je takový obraz nesrozumitelný. Ve Francii se však vystaveným prasečím hlavám dává do uší petržel – jako u nás jablko do tlamy. Obraz je v originále tedy zdrojem komiky, který při překladu není zachován (Spillner 1980: 84, více k překladu humoru komiksu viz podkapitola 3.5 *Specifická situace: překlad humoru*).

Unáhleným nahrazováním kulturně specifických předmětů však může dojít k rozbití pointy komiksu. Když se v 80. letech překládaly americké komiksy *Peanuts* do němčiny, byl míč na americký fotbal nahrazen evropským kulatým. Opakovaným vtipem v celém seriálu však je, že hrdinka Lucy má na míči položenou ruku (v originále to vyvolává asociace s počátečním výkopem míče) a ve chvíli, kdy chce její kamarád míč vykopnout, Lucy s ním vždy rychle uhne (viz obr. 3, *ibid.*: 215).



Obrázek 3 – Změna obrazového prvku (Schulz 1983, cit. podle Kaindl 2004b: 215)

Pokud tedy překladatel narazí na vizuální prvek, který je vázaný na výchozí kulturu, měl by si nejdříve položit otázku, zda by případným překreslením originálu nedošlo k větší ztrátě informace, než jeho ponecháním.

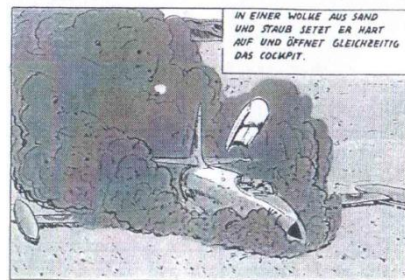
Přestože někteří teoretici (Kaindl 2004b, Zanettin 2008b) překladu komiksu zastávají názor, že by obraz měl být zahrnut do překladu, překreslení většinou nepřipadá v úvahu. V nakladatelstvích dnes ve věci obrazových prvků převládá exotizační přístup, cizí prvky se tedy většinou ponechávají v originále (více viz 3.8. *Redakční politika v českých komiksových nakladatelstvích*). Změna obrazu je navíc výrazným zásahem do ztvárnění příběhu, musel by s ním tedy souhlasit i autor. Pak by však musel obraz překreslit buď on, nebo kreslíř schopný jeho styl dokonale napodobit (Chlud 2012, Janiš 2004, Špičková 2012). Tím se samozřejmě navyšují i náklady, a proto se ke změně obrazu nepřístupuje často (Zanettin 2008b: 21).

3.3 Lettering

Lettering nebo také typografie, je vizuální ztvárnění jazyka písmem. Neznamená pouze písmo jako takové, ale i přidružené nonverbální a paraverbální prvky, které jsou v mluvené řeči vyjádřeny mimikou, gesty nebo prozodickými prvky. Podle Schoppa (2008: 171) se má písemná komunikace k typografii jako mluvená komunikace k řeči.

Nordová ve své překladatelské analýze textu uvádí nonverbální prvky jako důležitou součást vysílané informace v textu. Zmiňuje také komiks, pro který jsou tyto prvky konstitutivní. Nordová mluví o „optických prostředcích“, kterými jsou nonverbální prvky vyjádřeny (Nord 2009: 120–122). To potvrzuje Kaindlův názor (1999: 274, 2004b: 216), že typografie stojí mezi obrazovými a jazykovými prvky. Jazykové prvky jsou vlastně ztvárněny s použitím obrazových prostředků. Tomu odpovídá i přístup Strobelové, že v typografickém provedení získává písmo vlastnosti obrazu (Strobel 1993: 382). Schmitt tuto obrazovost označuje jako „sémiotickou funkci písma“ (Schmitt 1998: 267), Schopp funkci specifikuje jako ikónickou (Schopp 1994: 353, 2008: 172). Tím se tedy lettering v komiksu řadí mezi obrazovou a jazykovou složku jako jeho třetí konstitutivní část.

V komiksu se používá osm následujících typografických možností: typ písma, jeho řez (proporce mezi výškou a šířkou písmen – sem spadá i tučné písmo, jehož uplatnění se mezijazykově liší), rozestupy mezi písmeny, práce s obrysy písmen, tvar slov (slovo se může zatáčet, písmena se mohou postupně zvětšovat či zmenšovat), směr čtení (vodorovně, svisle...), případ, kdy se písmo stává obrazem (neplní již funkci písma, ale slouží k ilustraci jako obraz) a konečně i barevnost. Kombinací těchto možností lze vyjádřit nejen tempo řeči, hlasitost, délku, pauzy atd., ale například i směr a průběh zvuku (viz obr. 4, Kaindl 2004b: 219–220, 225). Na obrázku 4 lze názorně vidět, že pokud při překladu nejsou přeneseny i informace obsažené v letteringu, účinek sdělení tím ztrácí na síle.



Obrázek 4 – Vyjádření zvuku letteringem (Charlier 1962, cit. podle Kaindl 2004b: 225)

Kromě nonverbálních a paraverbálních prvků řeči však lettering může zprostředkovávat i humor. Příkladem je obrázek 5: Asterix tahá za vousy Římana a zpívá u toho francouzskou dětskou písničku. Pohyb je vyjádřen letteringem. Ve chvíli, kdy lettering při překladu není zachován, část informace se pro cílového čtenáře ztrácí. Na obrázku jsou porovnány tři verze: Francouzský originál, překlad do chorvatštiny, kde lettering zachován nebyl, a český překlad s dodrženým letteringem.



Obrázek 5 – Lettering přispívající ke komice (Gosciny, Uderzo 1961, cit. podle Kaindl 2004b: 222; Gosciny, Uderzo 1992: 45)

Je zjevné, že i lettering musí být při překladu komiksu zohledněn. Neznamená to však převzít ho beze změn. Informace zprostředkované typografií mohou být kulturně specifické (Nord 2009: 121). Kromě nonverbálních a paraverbálních prvků obsažených v typografii sem patří i barvy, které v různých kulturách vyvolávají rozdílné asociace (barvy smutku a radosti, národní barvy, barvy spojované s politickými stranami). V případě významných rozdílů by měla být barva letteringu také změněna (Schopp 1998: 202). Některé druhy písma se navíc

ustálily jako klišé a vyvolávají jasné asociace s národnostmi nebo skupinami. Toho se využívá především v komiksu *Asterix*, kde jsou různé druhy písma spojeny s různými národy: Gótové „mluví“ gótsky, k výrokům Egypťanů se často přidávají hieroglyfy. Na obrázku 6 lze vidět, jak se lettering měnil v jednotlivých překladech.



Obrázek 6 – Různá blízkost letteringu k originálu v překladech (Gosciny, Uderzo 1963, 1990, 1978, 1977, cit. podle Schopp 2008: 172; Gosciny, Uderzo 1993: 33)

Na takzvané fraktuře lze ukázat, jak se i vnímání druhu písma kulturně liší. Fraktura je ve většině zemí spojována s Německem. V samotném Německu je však mnohem silnější asociace s nacismem a neonacismem. V takovém případě má tedy použití fraktury v různých zemích rozdílnou hodnotu. I to by měl překladatel, respektive letterer a nakladatelství, vzít při překladu komiksů v úvahu. Lettering nedělá překladatel (viz 3.7 *Vznik překladového komiksu*), může však vhodnou změnu typografie navrhnout, a především by měl i změny, které nemůže provést sám, kontrolovat. Špatně zvolený lettering totiž může zničit celý komiks (Schmitt 1998: 267, Schopp 1998: 203).

3.4 Jazyková složka

Oblastí, na kterou se překladatel zaměřuje především a na kterou se většinou bohužel jako na jediný aspekt překladu komiksu soustředí teorie překladu komiksu, je verbální sdělení. V následujícím textu je rozděleno na čtyři části: Název jako první kontakt s komiksem, v další části je pojednáno souhrnně o bublinách a recitativích, protože v obou nalezneme souvislejší text, ač s různými druhy informací. Třetí a čtvrtý oddíl lze celkově označit za text zahrnutý do obrazu. Patří sem především citoslovce a etikety. V této práci jsou tyto části rozděleny, protože každá představuje komplexní problematiku.

3.4.1 Název

Název představuje první kontakt čtenáře s textem. Proto je pro překlad tak důležitý. O překladu názvů se dočítáme mimo jiné u Levého (1998: 153–160), detailně se překladem názvů zabývala Nordová, která přesvědčivě ukázala nutnost funkčního přístupu. Název je totiž výrazně kulturně specifický. Jeho hlavní funkcí je, aby v cílové kultuře jako název působil, proto Nordová zastává názor, že funkční přístup má při překladu přednost před věrností. Čtenáři mají s názvy zkušenosti z předchozí četby a se zkušenostmi se vážou očekávání. V každé kultuře (Nordová kulturu definuje jako jazykové společenství) vládou jiné normy a konvence názvů, čtenáři mají tudíž i jiná očekávání ohledně podoby názvu (Nord 1993: 4–17).

V případě komiksů hrají velkou roli požadavky majitelů autorských práv. Z těchto důvodů se dnes nepřekládá jméno *Mickeyho Mouse* nebo *Spidermana*. Důvodem ponechání v původním znění však může být i snaha o zatraktivnění názvu pomocí exotizace (Celotti 2008: 38). Název má však většinou více částí a na podnázvy (tedy např. názvy jednotlivých dílů komiksu, které následují až pod názvem seriálu) lze funkční hledisko jistě uplatnit.

Název může plnit až šest různých funkcí: Za prvé je to **funkce distinktivní**. Z translátologického hlediska se s ní pojí požadavek, že název musí být v cílové kultuře jako název identifikovatelný a nezaměnitelný. Druhou funkcí je **funkce metatextová**. Název tedy musí respektovat formu běžnou v cílové kultuře. **Fatická funkce** se pojí hlavně se zapamatovatelností a rychlou orientací. Ve výchozí a cílové kultuře mohou být požadavky na tuto funkci rozdílné. Překladatelským problémem se může stát převedení **referenční funkce**. Ta spočívá v porozumění denotátům lexika použitého v názvu. V názvu může být použit polysémantický výraz nebo je vyžadována znalost reálií. To je příklad Mawilova komiksu *Wie wir mal den Škoda tunten* (2007c). V podnázvu je použito spojení „4-Flens-im-Flappen-Vicky“. Je to narážka na město Flensburg, kde sídlí německý centrální registr

vozidel, to znamená, že jsou zde shromažďovány údaje o trestných bodech řidičů. V češtině podnázev zní: „Viki, co vypije 4 piva na ex“ (Mawil 2010). Překlad by však měl obsahovat informaci o obdržných trestných bodech. Další funkce názvu, **expresivní**, připadá v úvahu tehdy, když je v názvu obsaženo implicitní hodnocení – zdrobnělinami, expresivními výrazy apod. Konečně poslední možnou funkcí názvu je **funkce apelativní**, která má pohnout recipienta k přečtení textu. Toho je dosahováno různými způsoby, například použitím nejasných výrazů, slovních hříček, odkazem na známé prameny, metaforami atd. V komiksu, patřícím do stejné série jako předchozí Mawilův příběh, *Wie ich mal mein erstes Auto gekriegt hab* (2007e), je v záhlaví použit vtip: „Aber Herr Mawil! ‚Autoren-Comics‘ schreibt man doch nicht mit 2 N!“ V českém překladu (Mawil 2010) byla pasáž zdařile přeložena jako „Ale pane Mawile! Píše se přece ‚autorské komiksy‘, a ne ‚autokomiksy‘!“ (Nord 1993: 87–183, 1998: 293).

Již v překladu názvu tedy musíme uplatňovat kulturně specifické hledisko, a pokud nám to autorská práva dovolí, uplatnit funkční přístup k překladu a převést název tak, aby v cílové kultuře odpovídal funkci v kultuře výchozí. Zároveň se již v názvu můžeme setkat s řadou překladatelských problémů, jakými jsou překlad reálií, slovních hříček a další, o kterých je pojednáno dále.

3.4.2 Bubliny a recitativy

V komiksu můžeme rozlišit dva druhy komunikace: mezi jednotlivými postavami a mezi čtenářem a autorem. První typ představují bubliny, ve kterých nalezneme přímou řeč a které nesou informace o promluvách a myšlenkách aktérů. Druhým jmenovaným typem jsou recitativy, tedy texty umístěné většinou v rámečku v horní či dolní části panelu. Informují nejčastěji o změně času a místa, komentují děj a umožňují tak vyjádření takových dějových zvratů a skutečností, které by bylo obtížné nakreslit či zakomponovat do přímé řeči v bublinách (Celotti 2008: 38, Kaindl 2004b: 234, 236).

Do recitativů můžeme zahrnout i panely na začátku příběhů, které nás mají uvést do děje. Často se používají u seriálů. Aby se čtenář lépe orientoval v ději, bývají na začátku nového dílu předchozí události shrnuty. Podobný text je možno vložit i na konec příběhu, pak slouží jako shrnutí, komentář či zakončení děje daného dílu: Na obrázku 7 ze seriálu o *Abrafaxech* je ve verších.



Obrázek 7 – Recitativ komentující předchozí děj (Rufledt 1996b)

Komentáře překladu v bublinách se v mnoha případech omezují na konstatování, že v bublinách je omezený prostor pro text, a to představuje pro překladatele největší omezení (Schmitt 1998: 267). Stejným způsobem jsou omezeny i recitativy, ale o nich se odborná literatura většinou ani nezmiňuje. Bubliny však představují daleko obsáhlejší problematiku. Musíme si uvědomit, že je v nich obsažena přímá řeč. Tím překlad jazyka v bublinách odpovídá překladu přímé řeči v oblasti literárního překladu. Přímá řeč čtenáři spolu s dalšími prostředky přináší informace o postavě – o jejím charakteru a také sociokulturním původu. Proto je důležité se u každé postavy rozhodnout, jaké vlastnosti a jakým způsobem je u ní třeba převést, a tento postup u postavy konsekventně dodržovat (Kaindl 2004b: 239).

Na následujícím příkladu lze vidět jak funkci recitativu (uvádí místo a explicitně jmenuje sociální situaci), tak bublin. Postavy mluví nespisovnou němčinou (tzv. Umgangssprache) s prvky berlínského dialektu. Čtenáři originálu to umožňuje lépe si aktéry zařadit (viz obr. 8).



Obrázek 8 – Sociokulturní informace v bublinách (Mawil 2007e, 2010)

Překlad jazykových variet (Kolb 1998: 278), jak lze souhrnně pojmenovat „nestandardní jazykové prvky“ (Vilikovský 2002: 162), představuje častý překladatelský problém a překladatel se s ním musí potýkat i při překladu komiksů. Jazykovými varietami jsou myšleny jak národní jazyky neboli paralekty, tak i dialekty, sociolekty, tedy mluva určité sociální skupiny, a idiolekty neboli mluva jedince (Reiß, Vermeer 1991: 22).

Překladatel si nejdříve musí položit otázku, jakou funkci použití jazykové variety ve výchozím textu má. Pokud necharakterizuje postavu a je použit jako neutrální výrazový prostředek, pak je převeden pouze denotát. Taková situace se však často nenastává. Jazyková varieta má spíše charakterizační funkci, a pak je třeba vedle verbální složky převést i složku

kulturní (Kufnerová 1994: 69, Reiß, Vermeer 1991: 22). Každá varieta má totiž své pevné místo ve výchozí kultuře – vážou se na ni určité asociace. Pokud ji nevhodně lokalizujeme, může to vést k asociacím nežádoucím (Kufnerová 1994: 68–69).

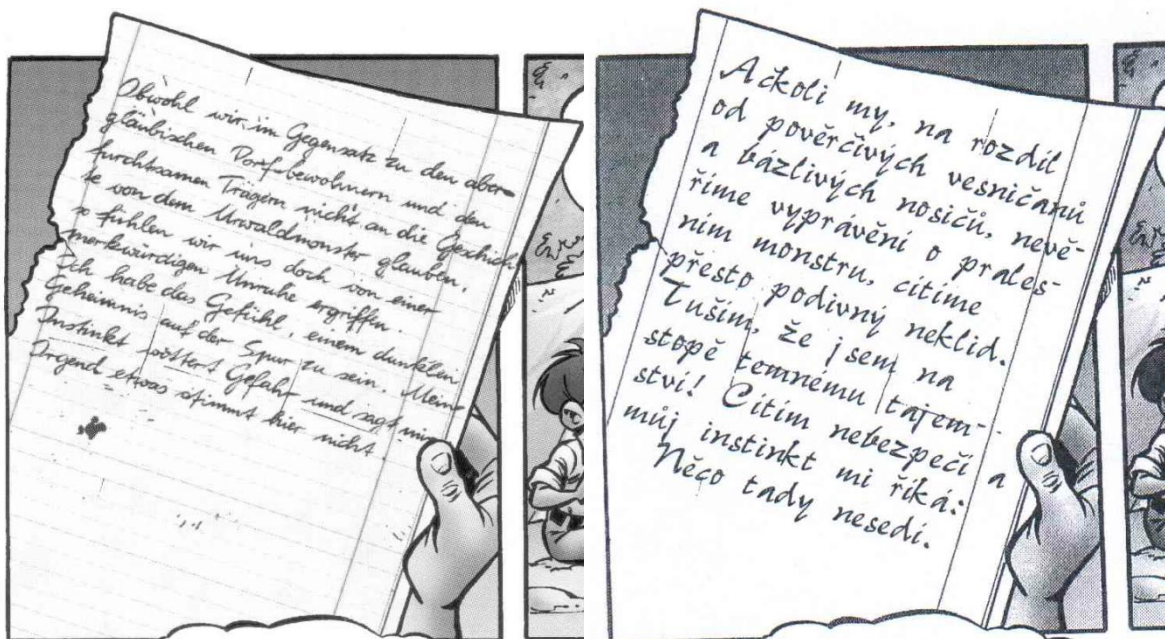
Lze rozlišit několik strategií, jak se s jazykovými varietami v překladu vyrovnat. Pro lepší názornost je postup ukázán na dialektech. Dialekt ve výchozím textu lze nahradit dialektem v textu cílovém. Tato strategie se však nedoporučuje, protože by došlo k onomu nevhodnému umístění spojenému s nežádoucími asociacemi. Nejčastější strategií je podle Kolba nahrazení dialektu sociolektem (Kolb 1998: 279). Čeština však nabízí ještě jinou možnost, která platí za nejčastěji používanou strategii v překladu do češtiny, a to nahrazení dialektu obecnou češtinou, tedy českým interdialektem (poslední vývojové stadium dialektů, které vzniká rozšiřováním regionální a funkční působnosti dialektů, srov. Chloupek 1991: 55). Obecná čeština má pro oblast Čech neutrální hodnotu, proto jeho použití nevyvolává nechtěné asociace (Kufnerová 1994: 70). Tím lze vyhovět i Levého požadavku použít při překladu pouze náznak, tedy prvek společný několika nářečím, který je však regionálně bezpříznakový (Levý 1998: 127–128). Alespoň pro oblast Čech obecná čeština tento požadavek splňuje. K posunu samozřejmě přesto dochází – jde o posílení obecného na úkor jedinečného (Vilíkovský 2002: 175).

Překlad dialektu na obrázku 8 tomuto trendu přesně odpovídá. Překladatelka použila pro překlad nespisovné němčiny s prvky dialektu obecnou češtinu, která odpovídá atmosféře situace, zároveň však děj geograficky nezařazuje. Místo děje je určeno v recitativu.

3.4.3 Etikety

Již název této skupiny napovídá, o jaký druh sdělení jde: Nejčastěji to jsou viněty a etikety, nápisy na domech, názvy knih, plakáty. Specifickým problémem při jejich překladu je, že jsou zakomponovány do obrazu, a překlad tedy vyžaduje zásah grafika (Celotti 2008: 39, Kaindl 1999: 273).

Možné funkce etiket v komiksu jsou následující: Etikety mohou nahradit celý kus děje. V takovém případě se většinou používají výstřižky novin, dopisy nebo vzkazy jako na obrázku 9 (Kaindl 1999: 273). Jeden z *Abrafaxů* v příběhu z Konga ztratil po nehodě paměť a nalezená stránka z deníku mu pomáhá se rozpomenout a propůjčuje příběhu retrospektivu.



Obrázek 9 – Etiketka nahrazující část děje (Rufledt 2000, 2001)

Druhou funkcí etiket je upřesnit obrazově ztvárněný děj (ibid.) – jako na obrázku 10, kde nápis „Mambo“ specifikuje bonbon, který hlavní hrdina snědl a současně vysvětluje jeho reakci. Zde však pro českého recipienta není nutno nápis překládat, protože stejný druh bonbonu existuje i u nás.



Obrázek 10 – Etiketka upřesňující obrazový prvek (Mawil 2007d, 2007a)

Etikety lze využít i k zakotvení do situačního rámce (ibid.). Na obrázku 11 zasazuje informace o typu auta a mezinárodní poznávací značka děj do situace tím způsobem, že si čtenář lépe uvědomí kontrast mezi českým vozem a zemí, ve které se děj odehrává. Navíc mu to může pomoci lépe pochopit, že auto značky Škoda nemá v chápání Němců stejnou hodnotu jako v chápání Čechů. Ani v tomto případě není třeba etiketu překládat, protože jde o mezinárodní označení.



Obrázek 11 – Etiketa zasazující do situačního rámce (Mawil 2007e, 2010)

Pomocí etiket je však možno také specifikovat politickou a sociální situaci (ibid.). Na obrázku 12 má postava na zástěře nápis „Mutti“. Není to pouze informace, že jde o maminku, ale etiketa především upřesňuje politické a společenské pozadí příběhu: Zatímco v západní části Německa oslovují děti rodiče „Mama“ a „Papa“, na východě se používá „Mutti“ und „Vati“. Označení vysílatele jasně zařadí jako obyvatele bývalého východního Německa. Je složité takovou informaci při překladu převést. Můžeme se však rozhodnout pro překlad alespoň jedné části významu, tedy trochu směšného výrazu (např. „mamča“).



Obrázek 12 – Etiketa zasazující děj do politické a společenské situace (Mawil 2007e, 2010)

Z předchozích obrázků již lze vysledovat některé strategie při překladu etiket. Záleží na tom, jakou roli etiketa v komiksu hraje – jestli má spíše vizuální, nebo verbální funkci. V případě, že informace tvoří část děje, tedy například u dopisů, novinových článků atd., je třeba etiketu přeložit (viz obr. 9). Dále připadá v úvahu možnost, že sdělení zprostředkované etiketou je pro vývoj příběhu zásadní, ale z technických či jiných důvodů ji nelze přeložit. Pak se nabízí možnost poznámky pod čarou. Využívá se však jen zřídka. Pokud je účelem překladu lokalizovat či adaptovat, je možno při překladu etiket použít kulturní adaptaci. Další možností je ponechat etiketu v originále. Buď proto, že nápis není třeba překládat, protože jeho jazyková podoba ve výchozí a cílové kultuře je identická (viz obr. 10 a 11), nebo proto, že etiketa není pro příběh podstatná a tvoří spíše kulisy (např. název hotelu). Etiketu by také bylo

možno vymazat. Posledním přístupem je kombinace jmenovaných strategií. Ta bývá nejčastější – etikety podstatné pro příběh se přeloží a zbylé se ponechají v originální podobě. Tyto strategie neplatí pouze pro etikety, ale pro všechna verbální sdělení zabudovaná do obrazu, tedy i pro citoslovce (Celotti 2008: 39–41).

3.4.4 Citoslovce

V komiksech nejsou obsažena pouze onomatopoeia, tedy slova zvukomalebná, jak by se z teoretických pojednání o překladu komiksu mohlo zdát (Celotti 2008, Kaindl 2004b, Schmitt 1998). Onomatopoeia jsou však většinou zabudována do obrazu, a proto se s nimi navíc pojí technické problémy spojené s problémy finančními – někdy může být obtížné do obrazu komiksu zasáhnout. V komiksech ale nalezneme i jiná citoslovce („hihi“, „au“, „ha“). Vymezení druhů citoslovců není snadný úkol. Odborníci nejsou jednotní, jaké výrazy lze ještě do citoslovců řadit a jaká už nevykazují dostatečné citoslovečné vlastnosti. Tato problematika je obsáhlá, proto se jí tato práce nevěnuje do všech podrobností.⁷ Podstatné je, že při širokém chápání citoslovců do nich lze řadit i například inflektiva (v němčině „stöhn!“, „würg!“, „brems!“, v češtině „vzdych!“, „mrk!“, „chramst!“ – pozn. nejde o překlad), pozdravy, apelativní citoslovce (v němčině „psst!“, „pscht!“, „ätsch!“, v češtině odpovídají „pšt!“, „pst!“, „heč!“; ale záleží na kontextu) nebo takzvaná sekundární citoslovce (v němčině „Herrgott!“, „meine Güte!“, v češtině „hergot!“, které má však jinou hodnotu než německá obdoba, „božítku!“ apod.). Různé druhy citoslovců vykazují rozdílnou úroveň konvencionalizace: Sekundární citoslovce jsou například konvencionalizovanější než inflektiva (Nübling 2004: 15–16).

Citoslovce bývají často vnímána jako typický prvek komiksu. Různí se však názor na nutnost jejich překladu. Dosud se vyskytuje názor, že jsou mezinárodně srozumitelná. Bylo však již přesvědčivě dokázáno, že to pro většinu citoslovců neplatí. Citoslovce jsou sice zvukově motivovaná, každý jazyk ale při určování písemné podoby vybírá jiné vlastnosti zvuku. Jistá arbitrárnost tedy přece jen přetrvává. Nejlépe to lze vidět na citoslovcích pro zvuky zvířat, která se, jak známo, mezi jednotlivými jazyky někdy i výrazně liší. Kromě předpokladu univerzální srozumitelnosti citoslovců se setkáváme také s názorem, že hodnotu citoslovce lze určit z kontextu. Ani to však nemusí být pravda. Navíc existují citoslovce, která jsou si na první pohled velmi podobná, jsou však používána v jiných situacích (srov. německé

⁷ Více o citoslovcích viz EHLICH, K. 1986. *Interjektionen*. Tübingen: Niemeyer Verlag; Nübling 2004; GREPL, M., HLADKÁ, Z., JELÍNEK, M. et al. 1994. *Průruční mluvnice češtiny*. Praha: Lidové noviny.

citoslovce „aha“, „oha“ a „oho“; Celotti 2008: 44, Kaindl 204b: 248, Nübling 2004: 17, Schmitt 1998: 268).

V praxi se přístup k překladu citoslovcí často rozlišuje podle žánru, cílového čtenáře a také výchozího jazyka. Citoslovce se u takzvaných funnies spíše překládají, zatímco u komiksů dobrodružných, hororových a komiksů se superhrdiny se spíše ponechávají v originále (Kaindl 1999: 275). Stejné dělení probíhá mezi dětským a dospělým čtenářem – pro děti se citoslovce spíše překládají (Schmitt 1998: 268) – a mezi angličtinou a ostatními jazyky (Pavlovský 2012). Většinou převládá názor, že anglická citoslovce jsou srozumitelnější než jiná, který však není opodstatněný – i pro anglická citoslovce platí výše jmenovaná pravidla. Avšak vzhledem k tomu, že se citoslovce z angličtiny nebo v určitých komiksových žánrech často nepřekládají, je na ně čtenář zvyklý a lze říci, že se tím díky exotizaci jeho slovní zásoba obohatila. I přesto však platí, že pro cílové čtenáře se použitá citoslovce nespojí se stejnými konotacemi a asociacemi jako pro čtenáře výchozího. Tyto asociace a konotace nelze sice při překladu vždy převést všechny, můžeme se jim ale přiblížit více, než když citoslovce ponecháme v originále.

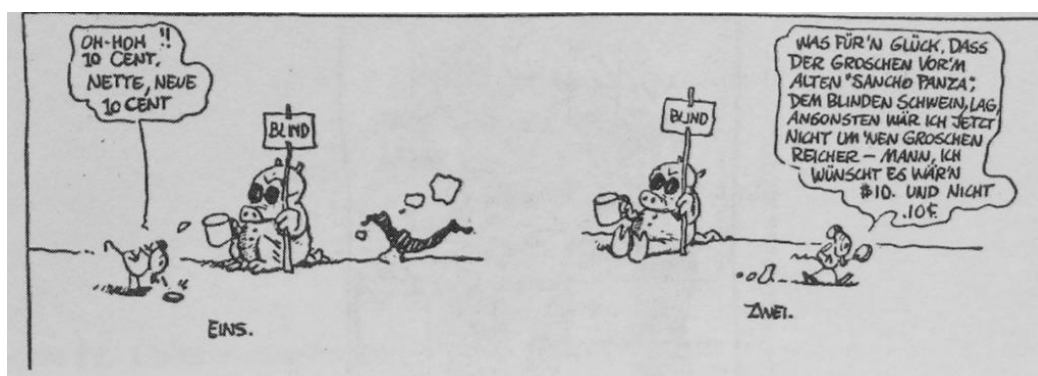
Může nastat i případ, kdy autor chce pomocí citoslovcí zprostředkovat další informace. Citoslovce mohou být i zdrojem komiky a mohou být kulturně specifickými narážkami. Na obrázku 13 vidíme dvakrát čtyři panely z komiksu *Asterix a Latraviata*. Ve francouzském originále autoři citoslovci „tchac! tchic! tschraac!“ zpodobnili jméno francouzského prezidenta Jacquese Chiraca. V německém překladu došlo k doplnění dalšího státníka, tehdejšího ministra zahraničí Joschky Fischera. Tím byla komika zachována. V českém překladu (viz obr. 14) byla citoslovce přeložena neutrálně. To lze na jednu stranu vidět jako ztrátu komičnosti situace, ale na druhou stranu došlo „pouze“ k nivelizaci výrazu, nikoli k naprosté změně konotací a asociací. Záleží na tom, co je účelem překladu.



Obrázek 13 – Citoslovce jako zdroj komiky (Uderzo 2001a, 2001b)

možností přístupu k překladu kulturně specifických jednotek. Vedle procedur srovnatelných s přístupem Levého a Marksteinové jmenuje například komponentální analýzu (výrazy výchozího a cílového jazyka, které nejsou zcela ekvivalentní, se porovnávají podle jednotlivých složek významu a hodnotí se společné a rozdílné dimenze významu; poté se vybere nejvhodnější výraz), lexikální synonymii (překlad podobným výrazem v cílovém jazyce, přestože se nejedná o ekvivalenty v celé jejich šíři – „okno“, „Fenster“ a „window“ jsou blízké ekvivalenty, přestože mohou mít v různých kulturách jiný tvar, umístění atd.), modulaci (nastává uzpůsobením výrazu cílové kultury, např. změna pohledu mezi výrazy „zdravotní pojištění“ a „Krankenversicherung“ v němčině), kompenzaci (pokud na jednom místě dojde ke ztrátě výrazu, kompenzuje se jinde), parafrázi (obsáhlejší vysvětlení, než v případě Levého vnitřní vysvětlíky) a kuplet (kombinace dvou různých procedur).

V komiksu se situace ztěžuje ještě tím, že se reálie vyskytují jak na jazykové, tak na obrazové úrovni. Změna na verbální úrovni tedy často nepomůže, protože znak zůstane přítomen v původní podobě na úrovni vizuální. Někdy však obrazová složka pomůže jako kontext pro lepší pochopení reálie: V překladu francouzského komiksu *La ville qui n'existait pas* (Bilal, Christin 1989, 1990) do němčiny byly ponechány zkratky francouzských odborů. Vzhledem k vyobrazení transparentů a plakátů, které obsahují i provolání a hesla z demonstrací, si lze význam zkratky doplnit. Ještě obtížnější je však spojení reálií se slovní hříčkou jako na obrázku 15, na kterém je zobrazeno slepé prasátko. Američan okamžitě pochopí narážku na takzvané „blind pigs“, tedy místa, kde se v době prohibice ilegálně konzumoval alkohol. V německém překladu je sice vidět pokus o nahrazení reálie za účelem zachování komiky, přesto se však ztratila jak reálie, tak komika (Kaindl 2004a: 183, 2004b: 277–280). Ani Kaindl však nenabízí konkrétní řešení překladu reálií vázaných na obraz. Spíše tedy závisí na konkrétním případě, na kontextu a funkci reálie v textu.



Obrázek 15 – Vizuální komika doplněná jazykem (Herriman 1992, cit. podle Kaindl 2004a: 183)

3.5 Specifická situace: překlad humoru

Již v předchozím textu byly uvedeny příklady, kdy různé složky komiksu nesly humor (obraz, lettering, citoslovce). V této podkapitole bude pojednáno o humoru a komice více, proto je třeba tyto dva termíny vysvětlit. Humor je výraz abstraktní, který na rozdíl od komiky nezávisí na konkrétním provedení. Jedná se o obecný postoj v určité skupině, společnosti či kultuře, který určuje, co je či není vtipné. Komika je naopak zakotvena v situaci, je doprovázena komunikativním jednáním, gesty, obrazy atd. (Penkner 2010: 32).

Přeložit humor není jednoduchá záležitost, přitom právě v komiksech se vyskytuje často. V komiksech většinou nenalezneme vtipy, spíše slovní hříčky, narážky, parodii apod. Odborná literatura se většinou věnuje slovním hříčkám, avšak pouze na verbální úrovni a neuvažuje propojení médií, tedy obrazu a jazyka (Kaindl 2004a: 174). V této podkapitole o překladu humoru jsou hlavním tématem taktéž slovní hříčky jako nejčastější zdroj komiky v komiksech, pohled na ně je však komplexnější.

Podstatou slovní hříčky a jazykové komiky obecně je hra s hláskami, slovy a gramatickými pravidly. Nejčastěji hříčka spočívá ve využití různých významů jednoho slova (polysémie), náhodné formální shody výrazů (homonymie), doslovných významů idiomů nebo gramatické mnohoznačnosti. Pro všechny slovní hříčky však platí, že proti sobě staví dva nebo více výrazů s různými významy, avšak stejnou či podobnou formou. Tento princip je současně odpovědí na otázku, proč je překlad slovních hříček tak obtížný: Forma a význam jsou k sobě přiřazovány arbitrárně. Proto je spíše výjimkou, že lze formální podobnost a významovou rozdílnost mezi jazyky přenést doslova. Z pravidla je překládat lze, překladatel však většinou musí sáhnout ke kompromisu a hříčku pozměnit, aby tím zachoval komiku (Delabastita 1998: 285, Poláčková 1994: 117–118).

Dosud se jednalo pouze o jazykovou rovinu hříček. Humor a slovní hříčky jsou však typickým příkladem provázání obrazu a jazyka v komiksu. Proto není předchozí úvod pro překlad komiksu dostačující. V translatologické literatuře nalezneme různé typy slovních hříček, které však pro účely této práce také nevyhovují. Pro překlad komiksu je potřeba typologie slovních hříček, které můžeme v komiksu najít, a přehled možných strategií překladu. Požadavky splňuje pouze Kaindl v několika svých statích a publikacích (2004a, 2004b, 2008).

Podle Kaindla můžeme rozlišit monomodální a multimodální humor, tedy humor zakotvený pouze v jedné úrovni (pouze jazyce, nebo pouze obrazu), nebo v obou (jazyce a obrazu). Pak se překladateli nabízí osm možných strategií překladu humoru v komiksu (viz tab. 1).

	Výchozí text: typ humoru	Cílový text: typ humoru
A	Monomodální	Monomodální
B	Monomodální	Multimodální
C	Monomodální	Bez humoru
D	Bez humoru	Monomodální
E	Multimodální	Multimodální
F	Multimodální	Monomodální
G	Multimodální	Bez humoru
H	Bez humoru	Multimodální

Tabulka 1 – Typologie humoru v komiksu (Kaindl 2004a: 175)

Nelze určit obecná pravidla překladu slovních hříček v komiksu. Vždy záleží na konkrétním užití, tedy na funkci slovní hříčky, kontextu, ale i na pragmatických faktorech jako jsou finanční možnosti a náklady při případné změně obrazu, redakční politika a cílový čtenář. Strategie se také liší podle typu hříčky (viz dále). Kaindl v komiksu rozlišuje následující typy:

1. slovní hříčka skládající se z jazykových znaků,
2. slovní hříčka, jejíž význam je posílen nonverbálními znaky,
3. obrazová hříčka závisející na kombinaci obrazu a jazyka,
4. obrazová hříčka posílená verbálními znaky,
5. obrazová hříčka skládající se pouze z nonverbálních prvků (Kaindl 2004a: 176).

Pokud má obrázek pouze doplňující roli jako v prvním typu, pak může být i dodržení vztahu mezi obrazem a jazykem v překladu podřadné. Překlad pak odpovídá situaci v textech bez obrazové složky (více k překladu slovních hříček viz Delabastita 1998: 286–287).

Druhý typ slovních hříček spočívá nikoli přímo v závislosti jazyka na obrazu, ale v tom, že obraz komiku posiluje. Navíc tím i omezuje překladatele, který musí počítat s vyobrazením slovní hříčky a musí tedy vymyslet takové řešení, které by obrazu neodporovalo. Názorný příklad přináší opět překlad z komiksu *Asterix*: Římané unesli druida Panoramixe a nutí ho, aby jim uvařil kouzelný nápoj. Ten ale místo něj připravil lektvar na podporu růstu vlasů. Následuje scéna, ve které Asterix s druidem používají všechna možná pořekadla obsahující výraz „chlup“ či „vlasý“. Na obrázku 16 Asterix ve francouzském originálu říká, že „druid má

chlup v ruce“ (což znamená, že se mu nechce pracovat), a ukazuje si na dlaň a v dalším obrázku dodává, že má také „chlup na jazyku“ (tedy že šišlá), a také na něj ukazuje. V německém překladu nejsou použita dvě pořekadla, ale jedno pořekadlo a jeden neexistující idiom vytvořený na základě prvního: Nejdříve Asterix říká, že „druid má chlupaté zuby“ (což znamená přibližně to, že si nenechá nic líbit) a také někdy „chlupatý jazyk“, což v němčině žádný přenesený význam nemá. Komická situace však odpovídá celkovému vyznění díla (Asterix si z Římanů dělá neustále legraci a absurdní vtip do kontextu zapadá), německý překladatel navíc dodržel sémiotický druh humoru. To odpovídá strategii E (ibid.: 177).



Obrázek 16 – Slovní hříčka podpořená obrazem (Goscinny, Uderzo 1961, 1968, cit. podle Kaindl 2004a: 177)

V případě třetího typu slovní hříčky humor přímo závisí na kombinaci jazyka a obrazu. Pokud se souhra nedodrží, situace tím svou komiku ztratí. Uvedený příklad na obrázku 17 je opět z komiksu *Asterix*. Komika v originále je vytvářena kontrastem mezi jazykem a obrazem: Asterix tuší, že „stráví bílou noc“ (tedy bezesnou noc), což je v rozporu s hromadou černého uhlí, ve které leží. V německém překladu byl kontrast mezi obrazem a jazykem nahrazen identitou, multimodální typ humoru však byl opět zachován: Asterix prohlašuje, že „situaci vidí černě“ (Kaindl 2004a: 180, Spillner 1980: 78). Jedná se tedy opět o strategii E, na tomto příkladě lze však vidět, že překladatel může v zájmu zachování komiky změnit i vztah obrazu a jazyka.



Obrázek 17 – Slovní hříčka závisící na multimodalitě (Goscinny, Uderzo 1968, 1972 cit. podle Kaindl 2004a: 180)

U stejného druhu slovní hříčky si lze snadno představit překladatelské řešení G, ale i H – tedy buď že není možno vzhledem k omezení obrazovou složkou slovní hříčku zachovat, nebo že obraz přímo nabízí využití přeložit místo slovní hříčkou, přestože v originále použita nebyla, a tím třeba substituovat ztrátu komiky jinde. V německém překladu *Asterix et le Goths* byl obraz využit ke ztvárnění komiky, která v originále nebyla obsažena. Zatímco ve výchozím textu se pouze konstatuje, že během rodinné návštěvy vypukly rozpory, německý překlad využívá ztvárnění této hádky: Satirik uhodil Lyrika palicí do hlavy tak silně, že Lyrik padl hlavou do nádoby s polévkou. Překladatel využil frazém „in die Pfanne hauen“ (doslova „praštit do pánve“), což přibližně odpovídá českému „někoho si podat“ (Kaindl 2004a: 180–181).

Pokud je komika založena na obrazových prvcích (čtvrtý a pátý druh slovní hříčky), může při překladu dojít k potížím ve chvíli, když jsou obrazové prvky specifické pro výchozí kulturu. Příklad je uveden na obrázku 15. I přes pokus o vysvětlení reálie komika zachována nebyla, proto se jedná o překladatelské řešení typu C (ibid.: 183).

3.6 Komiks a překladatelská etika

Po vyjmenování hlavních aspektů překladu komiksu a pojednání o nich se ještě nabízí otázka etiky. Masová komunikace je totiž mimořádně náchylná k ideologickému zneužití. Komiks se k masové komunikaci samozřejmě řadí, navíc k jeho zneužití v minulosti již nejednou došlo (viz angažované komiksy v Československu a také viz dále). V komiksu jsou totiž více než jinde používány klišé a stereotypy. To vychází již ze samotné podstaty zobrazovacích metod, které tíhnou k typizaci, a tím jsou zneužitelné v zájmu ideologie. Komiks je navíc literární útvar, který oslovuje širokou masu obyvatelstva: Je nápadný, snadno publikovatelný v médiích atd. (Kadric, Kaindl 1997: 135, 139).

V translatologii je však téma etiky často opomíjeno. Většinou se etikou míní etika povolání překladatele, respektive tlumočníka, tedy pravidla slušného chování, vystupování, zároveň i zodpovědnost za profesionální a kvalitní práci. Druhým možným uchopením překladatelské etiky je zaměření na retrospektivu: Jaký byl záměr autora výchozího textu, zda byl tento záměr dodržen atd. (ibid.: 139–140). Tímto tématem se intenzivně zabývá teorie skoposu – účel staví nad všechny ostatní možné cíle překladu. Nezabývá se však tím, že skoposem, tedy účelem překladu, může být ideologické zneužití obsahu, v tomto případě komiksu (ibid.: 144). Vermeer sice zmiňuje spoluzodpovědnost překladatele za úspěch komunikace, samotná etika je však z konceptu vynechána (Vermeer 1994: 11). Proto reagovala Nordová pojetím loajality. Loajalitou chápe povinnost překladatele vůči zadavateli, cílovému čtenáři a výchozímu autorovi. V naší kultuře ke skoposu patří zachování intence autora. Protože si však výše jmenovaní zúčastnění aktéři nemohou sami ověřit, zda byl skopos dodržen, musejí překladateli důvěřovat. Tím je na osobnost překladatele kladena zodpovědnost, které musí loajálně dostát (Nord 1989: 102). Etika je tedy otázkou povinnosti a zodpovědnosti samotného překladatele. Loajálnost předznamenává třetí možné pojetí etiky, a to etiku prospektivní, tedy právě zaměření na možné důsledky překladu. Co mohu jako překladatel zapříčinit? Takové pojetí v teorii překladu komiksu dosud chybí.

Negativním příkladem je chorvatský překlad komiksu *Asterix* pořízený po rozpadu Jugoslávie (Kadric, Kaindl 1997: 140). Komiks *Asterix* začal vycházet v době, kdy byl u moci Charles de Gaulle a každodenní život proprochnut konzervatismem. Komiks pomocí parodie a satiry využívá stereotypních představ a klišé, které tehdy ve společnosti převládaly, a zesměšňuje je. Obsah nemá ani tak politický rozměr, jako rozměr zábavní. Je však snadno politicky a ideologicky zneužitelný. Po rozpadu Jugoslávie začal vycházet samostatný chorvatský překlad komiksu *Asterix*. Obrazové prvky v něm sice nebyly nijak upraveny, jazykově však

posunul interpretaci obsahu nacionalistickým směrem. Záměrem bylo posílit stereotypy o Srbech a podpořit nacionalistické tendence. Následující příklady jsou z dílu *Astérix le Gaulois*, v chorvatštině *Asterix Gal* (1992): Asterix zdraví frází: „Za dom i slobodu“. Pozdrav „za dom“ používali za druhé světové války Ustašovci a v 90. letech byl zneužit chorvatskými pravicovými extremisty. Římané jsou identifikováni jako Srbové, navíc jako komunisté, protože si v překladu říkají „drugovi vojnici“ (soudruzi vojáci). V řadě frazémů se základem „vlas“, „chlup“ a tak podobně, která v originále zprostředkovává komiku, se v chorvatském překladu objevuje: „Čedo dlaku mijenja, ali ćud nikada!“ (Vlk mění srst, ale charakter nikdy – narážka na neměnný charakter Srbů). Římané navíc mluví jihosrbským dialektem, tím je jejich řeč vždy zabarvená negativními asociacemi (ibid.: 140–144).

Otázkou však je, kolik zodpovědnosti nese sám překladatel. Proces překladu komiksu je mnohastupňová činnost, na které se nepodílí pouze jeden člověk a při níž má velký vliv i nakladatelství, jeho zásahy a jeho redakční politika, viz dále (ibid.: 145).

3.7 Vznik překladového komiksu

Pro lepší pochopení role překladatele v celém procesu a nakladatelských a technických aspektů překladu je nutno vědět, jak vlastně překlad komiksu ve skutečnosti probíhá. Na konečné podobě překladu se nepodílí pouze překladatel, nebo jak to vyjádřil Zanettin: „Překladatel není pouze jedna osoba“ (2008c: 202). To vyjádřila již Holz-Mänttäriová, která se zabývala spoluprací aktérů, kteří překlad vytvářejí. Překlad totiž chápe jako systém jednání, které je rozděleno mezi řadu jednajících. Překladatel musí být biculturní expert, který je zodpovědný za svou část práce (Holz-Mänttär 1986: 354). Toto pojetí přesně odpovídá situaci při překladu komiksu.

Překladatel dodá přeložený text (většinou záleží na zadání nakladatelství, zda bude překládat i citoslovce a texty zabudované do obrazu, viz dále). Jazykové části se ujme letterer, který buď ručně přepíše, nebo počítačově upraví texty tak, aby co nejvíce odpovídaly typografii originálu a zároveň byly čitelné. Pokud je potřeba zasáhnout do obrazu, učiní tak grafik (k problematice změn obrazu viz podkapitola 3.2. *Obrazová složka*). V neposlední řadě by měl být do procesu zahrnut samozřejmě i redaktor (Zanettin 2008c: 202). Redaktor zajišťuje, aby finální produkt odpovídal redakční politice. Zároveň by měl zajistit externí kontrolu překladu tak, aby vyhovoval nejen jazykovým normám, ale aby i stylisticky a významově odpovídal originálu (srov. Popovič 1974: 69–70). Postup se liší podle velikosti nakladatelství a jeho finančních a technických možností.

U velkých nakladatelství, která vydávají licenční komiksy (např. komiksy *Studia Walta Disneyho*, u nás vydávané nakladatelstvím *Egmont*), probíhá překladatelský proces dokonce ve dvou stupních: Nejdříve dochází k internacionalizaci, pak až k lokalizaci v cílové zemi. Toto pojetí lokalizace se od teoretických konceptů pojednaných v podkapitole 3.1 *Lokalizace versus exotizace* liší. Model internacionalizace a lokalizace v procesu překladu komiksu pochází od Zanettina (2008c) a představuje široké pojetí. Nejedná se pouze o lokalizaci prvků obsažených přímo v díle, ale i o komunikaci mezi nakladatelstvími a o celkové uzpůsobení díla pro cílový trh, včetně formátu. Názorný příklad poskytuje právě *Studio Walta Disneyho*: Většina jeho komiksů totiž dnes již vzniká v Evropě a Jižní Americe v licencovaných nakladatelstvích. Příběhy se tedy z jednotlivých národních jazyků nejdříve přeloží v hrubé verzi do angličtiny (internationalizují se) a až v následující fázi dochází k lokalizaci pro danou zemi. Hrubý překlad pořizují externí překladatelé, zatímco finální, lokalizovanou verzi obstarávají překladatelé zaměstnaní přímo v cílovém nakladatelství, kteří se řídí jasnými pokyny. Při tom nejde jen o jazykový překlad. Pokud jsou pro export vybrány jen některé díly

ze seriálu, odstraňují se odkazy na epizody, které se pro exportní trh překládat nebudou. Do překladu je zahrnut samozřejmě i již zmíněný lettering, patří do něj ale i změna obrazu (pokud se pro ni nakladatelství rozhodne) a formátu (Zanettin 2008c: 202–204).

I formát totiž v případě komiksu nese informaci o výchozí kultuře, protože komiksové formáty jsou kulturně a národně specifické (Zanettin 2008b: 8). Komiks *Asterix* například vychází ve formě komiksového alba. Tato forma byla v českém překladu zachována a zdomácněna u nás. Dostala se k nám tedy díky exotizaci (použitím cizího prvku v překladu), a tím cílovou kulturu obohatila. Přestože v současné době převažuje u překladu formátů právě exotizační přístup (Rota 2008: 84, Tomášek 2009: 42), ke změnám formátu přesto dochází. Často se tak děje při vydávání krátkých komiksů v našich časopisech, které mají stálý formát, a daný komiks se mu tedy velikostně přizpůsobuje (podrobněji viz podkapitola 3.2 *Obrazová složka*).

3.8 Redakční politika českých komiksových nakladatelství

V předchozím textu byl popsán běžný postup při přenosu komiksu z výchozí do cílové kultury: Nejdříve bylo pojednáno o jednotlivých aspektech samotného překladu komiksu, který pořizuje překladatel, a poté byl nastíněn i proces lokalizace, jak probíhá v nakladatelství. Nyní se nabízí otázka, jaké podmínky vládou v českých komiksových nakladatelstvích. Proto byl šesti nakladatelstvím (ať již čistě komiksovým, nebo takovým, které se vydávání komiksů věnují jen zčásti) rozeslán krátký dotazník. Odpovědělo pět nakladatelství, která se u nás řadí k nejvýznamnějším: nakladatelství *Crew* (vydává komiksový časopis *Crew*, ve kterém jsou uváděny překladové komiksy, především z angličtiny), *Aargh!* (vydavatel časopisu *Aargh!*, v němž vycházejí překladové komiksy z různých jazyků, včetně němčiny), *BB art* (komiksy tvoří jen část vydaných titulů, přesto se *BB art* řadí k největším vydavatelům komiksů u nás), dále sdružení *Seqence* (vydává časopis *Komiksfest!* jako doprovodnou publikaci ke stejnojmennému festivalu; v časopisu vycházejí překladové komiksy, včetně německých) a konečně nakladatelství *Sýpka* (nakladatelství, jež se rozhodlo vydávat u nás kvalitní překladové komiksy, které byly doposud opomíjeny).

Dotazník byl krátký, jednalo se spíše o zjištění základních tendencí. Obsahoval pouze otevřené otázky, které umožňují lepší doplnění odpovědi, a tím i získání více informací (e-mail rozeslaný nakladatelstvím viz příloha 3). Vzhledem k nízkému počtu dotázaných nakladatelství (který se odvíjí od toho, že v České republice není mnoho nakladatelství, která by komiks vydávala pravidelně), nebyla data zpracována statistickými metodami, protože by tím došlo k nežádoucímu zkreslení. V následujícím textu jsou tedy výsledky shrnuty slovně.

Nejdříve k otázce dodržování rozložení dvoustran, které bylo zmíněno již v podkapitole 3.2 *Obrazová složka* (Dodržujete rozložení dvoustran podle originálu?). Všechna dotázaná nakladatelství se shodla, že rozložení dodržují, většinou i připojila komentář, že je to velmi důležité a komiks by se tím jinak zničil (*Aargh!*, viz příloha 5, *Crew*, viz příloha 6), popř. že změny originálu jsou majitelem práv zakázány (*Sýpka*, viz příloha 7).

K formální stránce překladu komiksu patří i úprava velikosti bublin. Zde se všechna nakladatelství shodla, že se velikost neupravuje, nebo se upravuje jen ve výjimečných situacích.

Další skupina dotazů může být shrnuta pod téma lokalizace, respektive exotizace v užším slova smyslu. Spadá sem překlad citoslovcí v bublinách, citoslovcí zakomponovaných do obrazu a etiket. Požadavky z hlediska translatologie již byly zformulovány dříve. Jak však

vypadá skutečnost? Všechna dotázaná nakladatelství se shodla, že citoslovce někdy překládají, a někdy nikoli. Nakladatelství *BB art* se odvolává na původní vydavatele, kteří si překlad citoslovcí často nepřejí (*BB art*, viz příloha 4). Častou odpovědí bylo, že pokud jsou citoslovce srozumitelná, spíše se nepřekládají (*Aargh!*) nebo že v komiksech pro dětského čtenáře se překládají, pro dospělého ne (*Crew*). To je pro tuto práci zajímavé zjištění, protože jak bylo řečeno v oddíle o překladu citoslovcí, předpokládaná mezinárodní srozumitelnost citoslovcí neplatí.

Pokud jsou citoslovce zakomponována do obrazu, odpovědi se shodují, že záleží na situaci. Na tom, jak by byl při překladu narušen obraz (*Crew*), nebo také na domluvě s autorem (*Komiksfest!*). Tomáš Chlud z nakladatelství *Sýpka* se vyjádřil, že v případě zakomponovaných citoslovcí záleží na tom, zda je autor komiksu ochoten napsat český překlad sám rukou do původního komiksu (*Sýpka*). To je překvapivé, protože při popisu překladatelského procesu v nakladatelství byla zmíněna role grafika, který lettering vytváří. V tomto případě však může být důvodem velikost nakladatelství *Sýpka*, a tedy i omezené technické možnosti. V rozporu s častými argumenty (zmiňovanými již v oddíle zabývajícím se citoslovcí a etiketami), že záleží na technické obtížnosti a že z tohoto důvodu je někdy překlad citoslovcí v obrazu (a etiket) nemožný, však Tomáš Prokůpek z nakladatelství *Aargh!* odpověděl, že technicky proveditelný je překlad těchto prvků vlastně vždy. Podobné byly odpovědi na otázky o překládání etiket – záleží na tom, zda je etiketa pro příběh důležitá. S tím nelze než souhlasit, je však také nutno tuto skutečnost rozeznat, a to se neděje vždy (viz obr. 12).

Poslední okruh otázek se týkal překladatelských podmínek: Zda má nakladatelství vypracované jasné pokyny pro překladatele a jestli nakladatelství text dodaný překladatelem mění. Překladatelé k dispozici žádné jasné pokyny nemají, nebo jen technického rázu (jak upravit text v dokumentu). Ke změnám textu někdy dochází, pak se však nakladatelství snaží kontaktovat překladatele a změnu s ním zkonzultovat (*Aargh!*), popř. s ním má již předem domluveno, že grafik může text změnit (*Komiksfest!*).

Výsledky dotazování jsou pro práci velmi zajímavé a významné. Ukazují, že česká komiksová nakladatelství přistupují, alespoň dle svých vyjádření, k překladu komiksu zodpovědně. Většinou se neomezují pouze na překlad textu v bublinách a recitativech, ale snaží se překládat i ostatní prvky. Přesto přetrvává přesvědčení o univerzální srozumitelnosti některých citoslovcí, v některých nakladatelstvích i přesvědčení o nemožnosti zásahu do obrazu. Celkově však lze říci, že požadavky stanovené na překlad jednotlivých prvků

komiksu nejsou technicky nemožné a ani nejsou omezovány přístupem nakladatelství. Proto je na místě z požadavků neslevit a uplatnit je při analýze komiksů v následující kapitole.

V kapitole bylo pojednáno o základních aspektech překladu komiksu. Ty byly rozděleny podle Kaindlova modelu na obrazové, typografické a jazykové prvky. Na příkladech bylo ukázáno, že jsou dané aspekty pro překlad komiksu relevantní, a pokud to bylo možné, byly jmenovány i možné překladatelské strategie a postupy. Jako velmi komplexní problematika byl představen i překlad humoru. Je typickým příkladem možného propojení obrazu a jazyka v komiksu, což následně ztěžuje jeho překlad. Poté byl vysvětlen postup při překladu v praxi a také základní tendence redakční politiky v českých komiksových nakladatelstvích. V kapitole byla blíže objasněna role překladatele a jeho vliv na výsledný produkt. Zahrnuta byla i otázka zodpovědnosti překladatele a překladatelské etiky. V následující části práce budou základní kategorie Kaindlova modelu spolu s Delabastitovým modelem doplněny o translatologickou analýzu podle Reißové, aby mohl být celkový model aplikován na analýzu vybraných překladů německých komiksů do češtiny.

4 Analýza překladu

Tato kapitola se zaměřuje na analýzu překladu dvou německých komiksů přeložených do češtiny. Nejdříve je stanoven nástroj analýzy, tedy analytický model zohledňující zjištění předchozí kapitoly a navíc doplněný o další relevantní model. Poté následuje samotná analýza překladu.

V předchozí části práce byl představen Kaindlův model relevantních aspektů pro překlad komiksu. Kaindl poskytuje i model analýzy inspirovaný Delabastitou (1989), který je možno aplikovat jak na jazykovou, tak na obrazovou a typografickou složku. Jedná se však o pouhé konstatování, zda došlo k doplnění, změně, vymazání prvků atd. Tento postup se hodí, patrně jako nejlepší možný způsob, pro analýzu obrazových a typografických prvků. Jazyková složka však může být analyzována podrobněji, pomocí jiného modelu.

V tomto případě se nabízí translátologický model podle Reißové. Reißová totiž uvažuje propojení médií, což je typické pro komiks. V publikaci *Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik* (1971) představila výše zmíněný model spočívající na rozdělení textů do tří základních typů: texty s důrazem na obsah, texty s důrazem na formu a apelativní texty. Rozdělení odpovídá třem základním funkcím textu podle Bühlera (zobrazovací, expresivní a apelativní). Reißová však připojuje ještě čtvrtý typ textu, takzvaný audiomedialní text. Charakterizuje ho jako typ, který je závislý na mimojazykových médiích a mimojazykových výrazových prostředcích – grafických, akustických a optických. Přestože jmenuje i grafické a optické výrazové prostředky, má Reißová v původním návrhu tohoto textového typu na mysli pouze texty, které jsou vázané na mluvené slovo, což ostatně vyplývá již z jeho názvu – „audiomedialní“ (Reiß 1971: 32–34, 49). Reakcí na vytvoření čtvrtého textového typu byla mohutná diskuse, v níž bylo kritizováno především to, že čtvrtý typ Reißová postavila na roveň ostatním základním textovým typům. Reißová na tuto výtku reagovala námitkou, že se nejedná o čtvrtý typ na stejné úrovni jako předchozí, protože i audiomedialnímu typu je možno přiřadit buď důraz na obsah, formu, nebo apel. Navíc změnila název z audiomedialního na multimedialní typ, a tím rozšířila okruh textů, které do něj spadají, i na komiksy (Snell-Hornby 1998: 273).

Model Kathariny Reißové je rozdělen do dvou kategorií: vnitrojazykové a vnějazykové. **Vnitrojazyková kategorie** se dělí na sémantické, lexikální, gramatické a stylistické instrukce. U první vnitrojazykové kategorie se posuzuje dodržení **sémantických instrukcí** podstatných pro zachování obsahu. Tím se rozumí odhalení polysémie nebo homonymie, správné pochopení významu a vyznění textu, chybné interpretace a změny v originálu apod.

Nejčastějším prohřeškem bývají výpustky nebo naopak doplnění textu, které nemají vzhledem k originálu opodstatnění. Další takovou častou chybou bývá posunutí významu nebo hlavního důrazu výpovědi (Reiß 1971: 58–61).

U lexikálních instrukcí se posuzuje výběr lexika. Spadá sem například převod frazeologismů, volba slov z hlediska idiomatičnosti atd. (ibid.: 61).

V gramatických instrukcích hledí Reißová na správnost. Patří do nich morfologie a syntax cílového jazyka, zachování logického poměru mezi větami, syntagmata atd. Překladatel musí gramatické struktury rozeznat a správně je převést do cílového jazyka. Přitom musí dbát na jeho požadavky – nejde o doslovné převedení struktur, ale o nalezení odpovídající struktury v cílovém jazyce. Proto může dojít i k posunům. Do této kategorie počítáme i překlepy, pravopis, malá a velká písmena, slovosled a interpunkci (ibid.: 63–65).

Ve stylistických instrukcích se hodnotí, zda překladatel dodržel styl originálu, zda je jeho styl jednotný nebo zda obměňuje výrazy podle zásady pestrosti stylu (ibid.: 67).

Vnějazykové determinanty, jako druhá hlavní kategorie, omezují výběr ve vnitrojazykových kategoriích. Jde o širší kontext textu, který text spoluurčuje (ibid.: 69–70). Reißová rozlišuje u vnějazykových determinant sedm různých zřetelů: užší situační zřetel, věcný faktor, faktor času, faktor místa, faktor příjemce, závislost na mluvčím a afektivní implikace.

Užší situační zřetel umožňuje minimalizovat výpověď natolik, nakolik ji čtenář z kontextu ještě pochopí. Jedná se o užší situační zřetel, to znamená zřetel týkající se jednotlivých pasáží, ne situační zřetel celého díla. Tento zřetel pomáhá interpretovat implicitní sémantické informace (ibid.: 71–72).

Věcný faktor představuje věcné znalosti, které překladatel musí mít, aby danému tématu porozuměl a aby byl schopen text vůbec přeložit (ibid.: 73).

Faktor času se promítá do výběru slov z hlediska jejich časové zakotvenosti. Především u starších textů se projevuje jiný výběr slov, než jaký by učinil překladatel dnes. Faktor času může ovlivnit i překladatelův cit pro styl (ibid.: 74–76).

Faktor místa se vztahuje především na reálie a specifické informace o zemi výchozího jazyka (ibid.: 77).

Faktor příjemce zohledňuje příjemce výchozího textu a ztvárnění tohoto faktu v textu cílovém. Hledí se zde na to, jak se do textu promítly presupozice a sociokulturní kontext

recipienta. Často zde hodnotíme také rozdílnosti německé, rakouské a švýcarské varianty němčiny (ibid.: 81–84).

Závislost na mluvčím bývá důležitá především u textů s důrazem na formu. V nich je pak potřeba rozlišovat autorský styl, styl určité školy apod. (ibid.: 84).

Konečně **afektivní implikace** se zabývá zachováním jevů jako sarkasmus, humor nebo emfáze (ibid.: 85).

Pro analýzu jazykových prvků komiksu lze spojit model Reißové s Kaindlovým modelem aspektů relevantních pro překlad. Základní osnovu pro analýzu poskytne Kaindův model, samotný analytický nástroj potom model Reißové.

4.1 Mawil: Koktání

Mawilův komiks *Stottern* vyšel roku 2007 v knize *Aktion Sorgenkind* ve formátu A5. Ještě téhož roku byl přeložen pod názvem *Koktání* pro český komiksový časopis *Aargh!*, který vychází ve formátu A4. Jako autor byl uveden Markus Witzel (u následujících komiksů již redakce používá jeho pseudonym Mawil). Ve vydání v časopisu *Aargh!* bylo změněno uspořádání dvoustran (viz obr. 18 – v levé polovině obrázku je rozložení dvoustran výchozího textu, v pravé polovině textu cílového). Toto zjištění odporuje tvrzení Tomáš Prokůpka z daného nakladatelství, že je tento aspekt vždy dodržen. Skutečnost však lze vysvětlit argumentem Jany Fantové z nakladatelství *Seqence*, že krátké komiksy bývají často koncipovány pro publikování v časopisech a s posuny rozložení se počítá (viz příloha 8).



Obrázek 18 – Rozložení dvoustran (Mawil 2007b, Witzel 2007)

Příběh přeložil Tomáš Zapletal, jehož jméno je v komiksově databázi <http://www.comicsdb.cz/> uvedeno pouze u tohoto komiksu. Nebyly o něm zjištěny žádné další informace.

U překladatelů, kteří se na vydání časopisu *Aargh!* podíleli, jsou uvedeni i lettereři: Lettering pro komiks *Koktání* vytvořil Tomáš Prokůpek, jenž je spolu s Tomášem Kučerovským šéfredaktorem časopisu. Patří současně k zástupcům nakladatelství, kteří odpověděli na otázky ohledně redakční práce (viz 3.8 *Redakční politika českých komiksových nakladatelství*). Právě Prokůpek se vyjádřil, že pokud je jazyk zakomponován do obrazu, je vždy možno dané místo přeložit a graficky upravit (Prokůpek 2012). Důležitou informací je, že časopis *Aargh!* je neziskovou publikací, takže všichni uvedení aktéři své služby poskytli bez nároku na honorář. Bylo zajímavé pozorovat, zda se tato skutečnost promítla do kvality překladu.

Komiks vypráví příběh autora a současně hlavního hrdiny o potížích s koktáním, které mu ztěžují život již od dětství. Opakujícím se vtípem je nákup mletého masa v obchodě: Jako

malé dítě ze sebe nedokázal vypravit větu, proto prodavače podával lísteček s nákupem. Jako dospělý je zachycen při nákupu mletého masa v samoobsluze. Vypravěč se dostal na specializovanou logopedickou školu a v komiksu popisuje, jaké měli vybavení a v čem se od jiných škol lišili (například neměli žádné dívky). I v dospělosti nepřestává hlavní hrdina koktat, vzpomíná si však na tři z deseti pravidel mluvení, které jsou ale prakticky nevyužitelné. Nakonec konstatuje, že jde jen o to se uvolnit. Celý příběh je pojatý jako přednáška, což se ovšem ukáže až na jeho konci, když hlavního hrdinu vidíme s promítačkou a tabulí, jak svůj projev zakončuje.

Autor Markus Witzel, píšící pod pseudonymem Mawil, byl již představen v podkapitole 2.2 *Německá komiksová scéna*. Pro analýzu byl vybrán proto, že je nejčastěji překládaným německým autorem v České republice: V časopisech *Aargh!* a *Komiksfest!* vyšla řada jednotlivých příběhů, roku 2009 byla vydána celá komiksová kniha *Safari pláž* (v originále *Strandsafari*, 2002). Přestože analyzovaný příběh není dlouhý, obsahuje řadu obtížných překladatelských jevů a také množství příkladů jednotlivých aspektů komiksu jako etikety a citoslovce. Proto je vybraný komiks k analýze mimořádně vhodný.

Vzhledem k tomu, že výchozí text nemá číslované strany, a z důvodu lepší orientace jak v originále, tak v překladu, jsou uváděny odkazy na výskyt popisovaných jevů podle pořadí jednotlivých stran v komiksu.

4.1.1 Textový typ

Z předchozího textu vyplývá, že komiks řadíme k multimediálnímu typu (podle pozdější, upravené terminologie). Otázkou však je, zda jde o typ s důrazem na obsah, formu či apel. Apel je možno u daného komiksu vyloučit, neboť jeho účelem není pohnout čtenáře k určitému jednání. Formální textový typ klade důraz na estetický účinek. Jde o to, jakým způsobem autor něco vyjádřil, obsah je této formě podřazen. Reißová navíc upozorňuje, že nelze rozlišovat paušálně podle literárního žánru, který textu přiřadil autor. Triviální literatura, které chybí estetické a formální prvky, náleží textovému typu s důrazem na obsah. Taková literatura zprostředkovává informace, ač fiktivní. Na druhou stranu zábavní literatura se do formálního typu počítá, přestože na jeho nejnižší úroveň (Reiß 1971: 40–41).

Komiks je často označován za triviální literaturu. Přesto obsahuje prvky beletrie (text v recitativech a bublinách), typickým prvkem je i použití slovních hříček či metafor. Estetický účinek je dotvářen provázáním s obrazovými prvky a skutečností, že sám obraz vytváří estetickou hodnotu. Analyzovaný komiks můžeme přiřadit textovému typu s důrazem na formu.

4.1.2 Jazyková složka

4.1.2.1 Název

Název komiksu je tvořen jménem autora a příběhu, doslova „Mawil’s Schtttottern“. Součástí nadpisu je ještě komentář v bublině, který se v berlínském dialektu vyjadřuje k názvu: „Ey dit is nich witzich!“

Nejdříve k nadpisu: Je přeložen jako „Mawilovo Kkkkoktánnní“, což vystihuje podstatu originálu, věrohodně napodobuje koktání v češtině a navíc bez problémů funguje jako nadpis i v cílovém jazyce. Problematictější je komentář v bublině, který v originále obsahuje dialekt. O obtížnosti překladu dialektu viz výše, zde stačí stručný facit, že dialekt je nevhodnější překládat obecnou češtinou, která alespoň naznačí posun stylu směrem dolů, ale nelokalizuje nevhodně děj. To se však v tomto případě nestalo. Věta byla přeložena naprosto spisovně: „To ale vůbec není směšné!“ Bylo by na místě použít spíše překlad: „Hej, to vůbec není vtipný!“, nebo podobnou variantu (viz obr. 23).

4.1.2.2 Recitativy a bubliny

Analyzovaný komiks se vyznačuje tím, že citoslovce, a to i onomatopoeia vycházející od jednotlivých předmětů, jsou uváděna v bublinách. Proto je třeba hned na začátku určit předmět analýzy v jednotlivých kategoriích: Citoslovce jsou zanalyzována v samostatném oddílu, viz níže. Jak je z oddílu o citoslovcích patrné, jedná se o komplexní problematiku, která vyžaduje samostatnou část analýzy. Naproti tomu je do tohoto oddílu o recitativech a bublinách zařazena i část reálií, o kterých Kaindl ve svém modelu pojednává zvlášť (viz výše). Reálie se v daném komiksu vyskytují pouze na úrovni jazykové, respektive v etiketách a bublinách. Model Reißové navíc zohledňuje převod reálií ve vnějškykové kategorii, přesněji ve faktoru místa. Proto je možno přesunout diskusi o reáliích do oddílů o bublinách a recitativech a o etiketách.

Na některých místech nebylo snadné určit rozdíl mezi citoslovci a plnovýznamovými slovy zkreslenými koktáním. Někdy dokonce dochází ke spojení: „AlsoNNNGN“ (s. 1). Zde je však možno provést dělicí čáru mezi „also“ a citoslovcem, protože velmi podobná citoslovce se vyskytují i v blízkém okolí jevu. Obecně byl postup takový, že pokud byl výraz nesmyslný („nng“, „nnn“ apod.), nebo zdánlivě nesmyslný (viz dále pasáž, kdy dívka přikládá význam vykoktaným slabikám a snaží se o rozhovor), byl zařazen mezi citoslovce. Pokud bylo jasné, že jde o výraz se znaky koktání („gggggggegengnau!“ , s. 5), bylo zařazeno do analýzy bublin.

Z hlediska sémantických instrukcí nebyly zjištěny žádná doplnění, ani žádné výpusťky. Došlo však k posunu, a to na straně 3, kde autor zmiňuje, že ve škole neměli žádné dívky. V panelu

je zobrazena dívka houpající se na prolézačce, chlapec jí však neidentifikuje jako dívku a myslí si: „Komischer typ!... Was hat der denn da für Beulen?“ Překladatel místo přeložil: „Ta je divná!... Co to tam má za hrbolky?“ Tím došlo k posunu informace a především ztrátě části komiky, a tedy ke ztrátě z pohledu afektivních implikací.

Z hlediska lexikálních instrukcí v textu nalezneme řadu velmi zdařilých řešení. Z důvodu lepší idiomatičnosti přeložil překladatel pasáž na první straně „alsoichwolltnurkursagendassichalso“ (vynechání mezer implikuje snahu o vyřčení všech slov jedním dechem, aby se tak mluvčí vyhnul koktání) jako „takjáchtěljenvrychlostiřictžese“. Překladatel se vyhnul doslovnému překladu („nurkursagen“ mohl přeložit i způsobem „chtěljenstručněřict“ nebo podobně) a zvolil variantu češtině a dané situaci vlastní.

Taktéž na straně 4 překladatel zvolil idiomatičtější překlad „tak spust“ (ve výchozím jazyce „dann leg mal los!“), který odpovídá situaci zkoušení u tabule.

Velmi zajímavým tématem je překlad vulgarismů. Itato problematika patří k lexikálním instrukcím, ale lze ji zařadit i k instrukcím stylistickým a k afektivním implikacím. Na 3. straně komiksu došlo k přeložení „unurste Kunden“ nadávkou „divný kriplové“. Ve výchozím jazyce se však nejedná o urážku, místo lze přeložit spíše „divný týpci“ nebo „divný maníci“. V následujícím panelu, na straně 4, překlad „vy debžoti“ již více odpovídá originálu „ihr Verpeiler“. Vulgarismy je velmi obtížné přeložit, ale zde s nimi překladatel nakládá s citem. Na stejné straně se vyskytuje i vulgarismus „mann fick dich!“ (jde o myšlenku, která hlavního hrdinu napadá při telefonním rozhovoru, při němž mu druhá strana kvůli jeho koktání nerozumí). Ten je přeložen velmi idiomatičtější jako „ty vole, naser si!“.

Do gramatických instrukcí spadá například scéna z obchodu: Malý Markus Witzel jde nakupovat a v panelech je znázorněna běžná konverzace mezi zákazníkem a prodavačkou: „Darf's noch etwas mehr sein?“, „Der Nächste?“ nebo „Und was darf's für dich sein?“ Překladatel konverzaci vhodně přizpůsobil rozhovoru, jak ho známe v cílové kultuře, a uvedené věty přeložil následovně: „Může být trochu víc?“, „Další prosím!“ a „A copak to bude pro tebe?“. Typické německé zdvořilostní prvky (použití „dürfen“) nahradil českými („prosím“, „co to bude pro tebe“). Typické je také vynechání podmětu v otázce: „Může být trochu víc?“ Nejde tedy o změnu lexika, ale o změnu gramatiky.

Na poslední straně komiksu, na straně 5, překladatel bohužel kopíroval gramatiku němčiny, když recitativ: „Im Prinzip gehts einfach darum, dass man sich entspannt!“, přeložil následovně: „V podstatě jde prostě jen o to, že se člověk uvolní!“ Lepší variantou by bylo:

„V podstatě jde prostě jen o to se uvolnit!“ Podobně je tomu ve třetím panelu na téže straně, kde je, patrně z důvodu místa v bublině, spojení „dann gibts keine Probleme!“ přeloženo jako „pak nejsou žádné problémy!“. Do bubliny by se však vešlo i například: „Pak je to bez problémů.“

Stylisticky se překladatel víceméně držel originálu, přestože někdy překládal příliš spisovnou češtinou bez prvků hovorovosti i místa, která ve výchozím textu vykazují prvky hovorové němčiny. Recitativy jsou psány většinou bez hovorových prvků, přímá řeč v bublinách má hovorové prvky často, navíc i prvky dialektu. V posledním panelu překladatel styl zvýšil, když poslední větu „Zum Schluss grüß ich noch alle anderen Leute, die auch... äh... oder nee, vielleicht doch lieber nich“, která vykazuje jasné prvky hovorovosti (vynechání koncových vokálů, někdy i konsonantů jako v případě nevysloveného „t“ v „nicht“) přeložil spisovnou češtinou bez prvků hovorovosti: „Na závěr bych rád pozdravil všechny ty, kteří taky... eh... anebo ne, možná přece jen raději ne.“ Především příslovce „raději“ značí vyšší styl, než by na tomto místě byl vhodný.

Do vnějškykové kategorie patří věcné znalosti, které překladatel v daném komiksu musel použít. Řadí se k nim výrazy: „präpubertäres Trauma“ (jako odborný termín) – „prepubertální trauma“, dále „Lese-Rechtschreib-Schwäche“ – „dyslexie a dysgrafie“ (s. 3), „Airwolf! Bitte kommen!“ (na s. 3 si chlapci hrají při práci se sluchátky) – „Jestřábe! Příjem!“, monolog o Nietzschem na straně 5 pojatý jako odborná přednáška: „... in diesem Punkt macht es sich Nietzsche zu einfach, wenn er die Behauptung aufstellt, dass...“ – „... v tomto bodě si to Nietzsche příliš zjednodušuje, když staví svou tezi na tvrzení, že...“ Překladatel také musí znát konvence z dámských časopisů, které při módních proměnách ukazují fotografie „před“ a „po“ zákroku; zde použito na straně 5 ke znázornění rozdílu v koktání před uvolněním a po něm.

Věcné znalosti jsou v analyzovaném komiksu často podobné faktorů místa, dalšímu bodu patřícímu ke vnějškykové kategorii. Do faktorů místa řadíme především reálie. Pod hlavičku reálií lze zařadit „Jungpioniere“ – „Jiskřičky“ (s. 3), „nach der Wende“ – „po revoluci“ (s. 4). V obou případech jde o lokalizaci, tedy zdomácnění reálií. „Jungpioniere“ byli nahrazeni „Jiskřičkami“, které se v pionýrském systému Československa nacházely na stejné úrovni jako „Jungpioniere“ v NDR. Na tomto místě však došlo k chybě, protože oficiálně se organizace jmenovala „Jiskry“. Vzhledem ke kontextu (jedná se o oficiální dokument), je na místě použít správné označení. Naproti tomu byl druhý jmenovaný příklad vyřešen dobře. V Německu se většinou používá pro události z roku 1990 výraz „Wende“, zatímco u nás je

konec komunistického režimu spojen s termínem „revoluce“. Čtenář si díky lokalizaci události lépe zařadí. K reáliím se řadí i „Osten“ ve větě: „Es war nicht alles schlecht im Osten.“ Překladatel zde zvolil dovysvětlení a explicitně místo východu jmenoval „NDR“: „V NDR nebylo všechno špatně.“ Do reálií patří i uzpůsobení měř a vah. Ve výchozím jazyce se používá starý hmotnostní systém „Pfund“, tedy libry. Překladatel vhodně nahradil libry kilogramy, „ein halbes Pfund Gehacktes“ tedy přeložil jako „půl kila mletého masa“ (s. 2). Při rozhovoru v obchodě navíc nahradil gramy kilogramy, „500 Gramm so!“ tedy přeložil: „Tak půl kila.“ V češtině se používá spíše dělení na kilogramy, popřípadě dekagramy, v mluvené češtině se hmotnostní jednotka gram u potravin nepoužívá.

Z možných faktorů a zřetelů jsou pro daný komiks důležité afektivní implikace. V průběhu analýzy již bylo vícekrát zmíněno, že došlo k posunu afektu. Jednalo se o komické situace: Překlad spojení „komischer Typ“ na straně 3; je možno k nim řadit i překlad vulgarismů.

Komická situace je také vytvořena díky homofonii (viz obr. 19, s. 2). Je zde popsána situace z dětství, kdy chlapec spadla zmrzlina, ale kvůli koktání mu matka neporozuměla. V originále se homofonie zakládá na zvukové podobnosti první slabiky slova „mama“ a „meine“. Překladatel situaci vyřešil velmi dobře použitím homofonie „má“ a první slabiky výrazu „máma“. Došlo zde sice k posunu na stylistické úrovni, protože malé dítě by patrně nepoužilo korektní zájmeno „má“ místo „moje“, ale homofonie, a tím i komika, byly zachovány. Daná pasáž tedy patří i do afektivních implikací.

Na straně 2 navíc došlo ke ztrátě afektu při překladu „Bütte“ (matka prosí chlapce, aby šel nakoupit, a když se chlapec vymlouvá, použije matka silnější částici „bütte“). V češtině se však částice „prosím“ v takové situaci těžko mění, bylo by možno uvažovat o znásobení vokálů na „prosiííím“. V dané pasáži však hraje roli i nedostatek místa: Česká částice „prosím“ je sama o sobě delší, než německé „bitte“, do bubliny se proto překlad s obtížemi vměstná i bez znásobení vokálů. Překladatel tedy patrně neměl jinou možnost.



Obrázek 19 – Překlad homofonie (Mawil 2007b, Witzel 2007)

4.1.2.3 Etikety

Komiks obsahuje množství etiket, z něhož byla řada přeložena, některé etikety však byly ponechány ve výchozí podobě. Překladatel se rozhodoval podle funkce etikety v kontextu. Etikety byly většinou přizpůsobeny cílové kultuře.

Nebyly nalezeny žádné sémantické posuny a výpustky, ani žádná doplnění. Etikety jsou zajímavé spíše po stránce lexikální a současně prizmatem faktoru místa. Současně jde o typický příklad překladu omezeného užším situačním kontextem, protože se překladatel musí rozhodovat na základě minimálního kontextu. Pokud nepochopí situaci, nemůže etiketu přeložit. Na stránce 2 (viz obr. 20) byl například zlomek nápisu „Metzgerei, Fleischwaren“ přeložen jako „Maso, uzeniny“.



Obrázek 20 – Překlad etiket (Mawil 2007b, Witzel 2007)

Stejným způsobem byly přeloženy i etikety na straně 4, kde hlavní hrdina nakupuje v samoobsluze, v oddělení „Fleisch & Wurstwaren“, v překladu opět v oddělení „Maso & uzeniny“. Není však důvod považovat řešení za nesprávné, protože název odpovídá skutečné situaci v českých supermarketech. K uzpůsobení cílové kultuře došlo ve stejném panelu i na nálepce „250 gr. Gehacktes“ – „250 g mleté maso“. Překladatel uzpůsobil českému úzu zkratku pro gramy a na rozdíl od ostatních vah, okomentovaných v oddíle o recitativech a bublinách, váhu v gramech ponechal. Odlišně od mluvené češtiny, kde se tato jednotka používá jen zřídka, na obalech nalezneme výhradně údaje v gramech.

Překladatel se správně rozhodl přeložit plakáty a flipcharty sumarizující pravidla mluvení pro děti s poruchou řeči (s. 3 a 5). Zajímavější je však překlad názvu školy – a to z hlediska lexikálních instrukcí a faktoru věcných znalostí. Nápis je vložen do tabule připevněné na zdi školy. Na konkrétním panelu chce autor ukázat rozdíl mezi původním názvem školy z doby NDR (který je uveden dříve jako „Škola pro žáky s poruchami řeči“) a současným jménem

„Škola pro jazykově postižené“. Překladatel musel zvolit variantu lišící se od předchozího názvu a implikující negativní asociace. Řešení je velice zdařilé.

Překladatelsky velmi zajímavý je poslední panel příběhu (s. 5), na kterém můžeme sledovat oba základní přístupy k etiketám v překladu: ponechání ve výchozí podobě a překlad. Překladatel se musel v rámci jednoho panelu rozhodnout, které etikety mají pro příběh význam, a které mohou být ponechány v originále. Jedná se o scénu z autogramiády na blížce určeném veletrhu. Vidíme označení stánku „Stand B 315“ a tabuli s nápisem „Heute Signierstunde! Mawil“. Tyto dvě etikety byly přeloženy („Stánek B 315“ a gramaticky vhodně přizpůsobené „Dnes se Vám podepíše Mawil“), zatímco ostatní názvy vystavených knih a štítky rozdělující nabídku mezi žánry a nakladatelství byly ponechány ve výchozí podobě (viz obr. 21).



Obrázek 21 – Různé postupy při překladu etiket (Mawil 2007b, Witzel 2007)

4.1.2.4 Citoslovce

V tabulce 2 jsou uvedena chronologicky všechna v komiksu použitá citoslovce a jejich překlady. V tabulce je uveden jen první výskyt citoslovce, i když se objevilo vícekrát, výjimkou jsou situace, kdy bylo stejné citoslovce přeloženo jinak.

Němčina	Čeština
äh	eh
ähhhh	ééhhhh
ngnn	ngnn
ehähähä	ehehehe
räusper	echm
nnngn	nnngng
nnn	nnn
n	n
a a	a a
gnn	gnn
nng	nng
aaann	aaann
h	h
puhhh	fuhhh
doing doing	cink cink
ähehe	ehehe
puh	uf
haha	haha
och!	ach jo
ooohhh	óóóóóh
schnips schnips	lusk lusk
hihi hihi	hihi hihi
xling xlang	xling xlang
pling	pling
klong	klong
tling	tling
Stotter	koktale
Stotter	kokto
Lese-Rechtschreib-Schwächel	dyslektiku, dysgrafiku!
höhö	hehe
ksch!	kuš!
tap tap	ťuk ťuk
ngkaa	ngkjj
nnbbb	nnsss
ngkkn	ngkkn
nbbb	nss
nnn	nn
knips	cvak
männo!	sakra!
Tuschel	šuškyšušky
Kicher	chichi

Tabulka 2 – Výčet citoslovcí

Překlad citoslovcí se v modelu Kathariny Reißové typicky řadí do vnějazykové kategorie, respektive k užšímu situačnímu kontextu. Vyžaduje totiž rozhodování na základě minimálního kontextu a na základě fiktivní situace. Přesto lze jejich překlad analyzovat i na základě dalších kategorií a instrukcí.

Citoslovce byla většinou přeložena, pokud se ve výchozím a cílovém jazyce neshodovala nebo pokud nešlo o novotvary, které bylo možno použít i v překladu. Poslední se týká především citoslovci koktání, která byla ponechána v originále. Výjimkou jsou citoslovce, uvedená v tabulce jako poslední citoslovce koktání, „ngkaa“, „ngkkn“, „nbbb“ a „nnn“ (s. 5). Zde narážíme na hranici mezi citoslovci a plnovýznamovými slovními druhy. Je totiž otázka, zda tyto výrazy v textu zastupují výpověď, nebo zda jde jen o pouhá náhodná onomatopoeia jako v předchozích případech. Překladatel si je vyložil významotvorně, tedy že zastupují sdělení, a tím je musel převést. „Nbbb“ si dívka vykládá jako „Briefmarkensammlung“, proto je výraz přeložen jako „nsss“ – „sbírka známek“. Stejný případ platí pro „ngkkn“, které dívka chápe jako „Kino“, v překladu tedy bylo ponecháno. „Ngkaa“ se patrně pojí s „auf einen Kaffee“, překladatel tedy zvolil překlad „ngkjj“ – „jít na kafe“. „Nnn“ bylo ponecháno, respektive zkráceno na „nn“ – očividně zastupuje „nein“, respektive „ne“. Je tedy možné, že překladatel chtěl zkrácením přizpůsobit citoslovce české záporce „ne“, obsahující pouze jedno „n“, oproti dvěma „n“ v německé záporce „nein“ (viz obr. 22). Jednoznačně se však z celkového pohledu jedná o velmi zdařilý převod citoslovci v souvislosti s jejich propojením s výpověďmi v bublině. Překladatel tím zachoval komiku spočívající v nesmyslném koktání na jedné straně a hádání jeho významu na straně druhé. Tuto problematiku tedy můžeme přiřadit vnějazykové kategorii, respektive afektivním implikacím. Jedná se současně o typickou problematiku užšího situačního kontextu.



Obrázek 22 – Citoslovce koktání (Mawil 2007b, Witzel 2007)

K afektivním implikacím lze počítat další zajímavou pasáž, a to citoslovce „Stotter“ a „Lese-Rechtschreib-Schwächel“ (s. 3). Jedná se o takzvaná inflektiva, tedy o slova vytvořená z kořene povětšinou sloves, ale i podstatných jmen, zde to jsou však neologismy, které právě svou nezvyklostí vytvářejí komickou situaci. Překladatel patrně nepochopil, že se jedná o citoslovce, komiku však převedl (jako nadávky „koktale“ a „kokto“ a „dyslektiku,

dysgrafiku“). Z pohledu afektivní implikace tedy vše dodržel. Chyba nerozpoznání významu a jeho posun (citoslovce se změnilo v nadávku, ač komickou) se tedy řadí do sémantické kategorie. „Stotter“ (uvedeno v textu dvakrát za sebou) by bylo možno nahradit citoslovci „kokty“ a „kukt“, „Lese-Rechtschreib-Schwächel“ je o poznání obtížnější. Je důležité, aby byl výraz v češtině rozpoznán jako citoslovce – „dyslekty“ a „dysgrafy“ by tak fungovat mohly, navíc v kombinaci s předchozími citoslovci, která se nacházejí ve stejném panelu.

Ostatní citoslovce byla rozpoznána a byla dodržena i jejich významová hodnota. K žádnému jinému posunu, doplnění či výpustce z hlediska sémantické kategorie nedošlo.

Překlad citoslovcí nabízí mnoho zajímavých momentů při zkoumání lexikálních instrukcí. Překladatel velmi zdařile převedl i citoslovce, která by možná jiný překladatel ponechal ve výchozí podobě: „doing“ (s. 2), „puh“ (s. 2), „knips“ (s. 3), „tap“ (s. 4). U některých se jedná o onomatopoeia původně z angličtiny, přesto je dle názoru autorky práce na místě je přeložit, už proto, že čeština nabízí přirozené a vhodné ekvivalenty. Překladatel s citem naložil i s obtížnějšími výrazy: „Räuser“ (s. 1), „Tuschel“ (s. 5) nebo „Kicher“ (s. 5). Jedná se taktéž o inflektiva. V překladu nebyl vždy dodržen převod citoslovce stejným druhem jako ve výchozím jazyce, docházelo spíše k nahrazení funkčně ekvivalentním prvkem, který v cílovém jazyce působí přirozeně.

V komiksu se dále vyskytuje skupina citoslovcí, jejichž překlad patří spíše do gramatických instrukcí. Spíše než o překlad totiž jde o pravopisné přizpůsobení cílovému jazyku. Jde o většinu citoslovcí kuktání, odkašlávání a zadržávání v řeči, tedy „äh“, „ehähäh“, „ähehe“ (s. 1), ale týká se to i některých citoslovcí smíchu („höhö“, s. 3) a dalších („ooooohh“, s. 3). Překladatelův cit pro zdomácnování citoslovcí je znát především v posledním jmenovaném příkladě, protože při překladu použil češtině vlastní nástroj pro prodloužení vokálu, tedy čárku nad ním.

4.1.3 Lettering

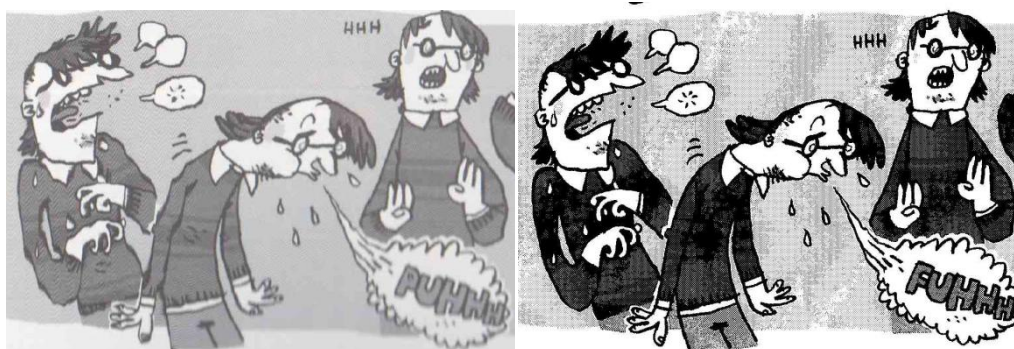
Z použitého obrazového materiálu, sloužícího jako názorná ukázka překladu jazykových prvků, již bylo možno zaznamenat, že lettering byl zachován podle originálu. Delabastitovým termínem tedy byla použita strategie repetitio. Zde ještě několik příkladů ke zvláště nápadným letteringovým efektům, které bylo podstatné zachovat, protože znázorňují i například hlasitost řeči, navozují atmosféru příběhu a tak dále. Nejdříve nadpis: Na obrázku 23 lze vidět, že výchozí a cílový lettering si opravdu odpovídají. Rozdíl je pouze v jasu a kontrastu barev, které jsou však zaviněny horší kvalitou naskenovaného komiksu v češtině. (Vydání časopisu *Aargh!*, obsahující analyzovaný komiks, je k dispozici pouze v Národní

knihovně, která z důvodu autorských práv neumožňuje materiály skenovat, ale pouze kopírovat. Obrázek je tedy naskenovanou kopií.)



Obrázek 23 – Lettering nadpisu (Mawil 2007b, Witzel 2007)

Z hlediska letteringu bývají obtížné výkřiky, protože jsou většinou zvýrazněny a je v nich potřeba použít jiných efektů, než jen běžného fontu. Na straně 1 je letteringem zdůrazněno vydechnutí. Typografie je zde zachována opravdu 1:1 (viz obr. 24).



Obrázek 24 – Zachovaný lettering u vydechnutí (Mawil 2007b, Witzel 2007)

Podobných míst je v komiksu ještě několik, ve všech je však lettering zachován. Výjimku představuje nápis na obchodu na obrázku 20, který byl přepsán stejně jako text v bublinách. Jedná se tedy o strategii transmutatio. Ve výchozím textu je však použita jiná šířka písmen, obrysy jsou výraznější atd. Při srovnání originálu a překladu působí česká verze lacinějším dojmem.

Celkově lze však shrnout, že po typografické stránce došlo k téměř konsekventnímu uplatnění strategie repetitio a že lettering byl proveden velmi pečlivě.

4.1.4 Obrazová složka

Přestože by se mohlo zdát, že v dnešní době se obraz v komiksu kromě změny formátu nemění, obsahuje analyzovaný příběh několik míst, které je zde třeba zmínit. Za prvé to je změna pozice bubliny na straně 2 (viz obr. 25). Ve výchozím textu je bublina s citoslovcem

„ähehe“ zakomponována do jiné bubliny obsahující výpověď prodavačky. Cílový text je podstatně kratší, což se zdá být způsobeno strukturálními rozdíly mezi jazyky, a bublina s prodavaččinou přímou řečí byla zmenšena. Nedošlo tedy k pouhému vymazání původního obsahu a nahrazení cílovým jazykem, ale přímo k uzpůsobení bubliny. Chlapcova výpověď navíc již opticky nepřerušuje proud řeči ženy (což v komiksu nahrazuje zvukovou informaci, že chlapec se nervózně směje v průběhu její promluvy), ale je zakomponována vedle ní. Tím se posunuje informace, protože nyní již chlapcovo zasmání přichází až poté, co prodavačka domluví. Navíc si můžeme povšimnout, že část obrázku musela být kvůli zmenšení bubliny dokreslena.



Obrázek 25 – Změna bublin (Mawil 2007b, Witzel 2007)

Podobné místo je ještě na straně 3, zde však změnou velikosti a rozložení bublin nedochází k zásahu do příběhu (viz obr. 26). V obou případech hovoříme o strategii transmutatio.



Obrázek 26 – Změna bublin 2 (Mawil 2007b, Witzel 2007)

Daný komiks navíc obsahuje obrazový prvek, který je kulturně specifický. Autorka práce může vycházet pouze z vlastní zkušenosti, domnívá se však, že luskání prsty, které má podpořit hlášení o slovo v hodině, čeští žáci nepoužívají a že jde o specificky německý jev. Čeští žáci rukou potřepávají a hlášení doprovázejí opakováním částice „prosím“. Proto je výjev, zobrazený na obrázku 27, kulturně specifický. Vzhledem k širšímu kontextu utvářenému dalšími obrazovými prvky (výklad učitelky, pozvednutá ruka žáka následovaná otázkou, která reaguje na učitelčin výklad) však není obraz nutno měnit. I cílový čtenář situaci pochopí. Je to však místo, které odpovídá definici kulturně specifického obrazového prvku,

a lze na něm ukázat, že se takové prvky mohou vyskytnout i mezi německou a českou kulturou, které jsou si v mnoha ohledech velmi blízké.



Obrázek 27 – Kulturně specifický obrazový prvek (Mawil 2007b, Witzel 2007)

4.1.5 Dílčí závěr

Přestože překlad vyšel v neziskovém časopise a všechny osoby, které se na něm podílely, pracovaly zadarmo, finanční stránka kvalitu překladu nijak negativně neovlivnila. Naopak se jedná o velmi kvalitní překlad s pouze drobnými chybami. Překladatel prokázal velký cit pro překlad komiksu v jeho jednotlivých aspektech. Postup při překladu komiksových prvků volil podle kontextu a funkce prvku v textu a do překladu nezahrnul pouze bubliny a recitativy, ale i etikety a citoslovce zahrnutá do obrazu. Nevznikla ani diskrepance mezi obrazovými a jazykovými prvky v případě jejich provázanosti. Z předchozího textu je zjevné, že velký vliv na výsledný produkt má i nakladatelství se svou redakční politikou. I nakladatelství muselo překlad prvků zabudovaných do obrazové složky umožnit. Navíc má k dispozici velmi kvalitního letterera, který dodržel typografii originálu. Výsledkem je překlad, který je přeložen pečlivěji, než řada dražších komiksů (tento závěr se nezakládá na analýze, ale na osobní zkušenosti s vydávanými překladovými komiksy).

4.2 Abrafaxové: Pekelný stroj

Německý originál *Die Höllenmaschine* vyšel roku 1996 ve sbírce tří příběhů o *Abrafaxech* pod souhrnným názvem *Kleine Detektive: Die Abrafaxe auf heißer Spur*. Dva ze tří příběhů, z toho i zde analyzovaný komiks, vycházely nejdříve ve víkendovém vydání novin *Berliner Kurier*. Jako autor bývá uváděn Hubertus Rufledt, jenž je zodpovědný za scénář k příběhu, na komiksu se však podílí celkem sedm lidí (mají na starosti kresby, obrysy, barvy, přiložené mapy a layout). Překlad naproti tomu pořídila jedna osoba, Ivana Rybáková, která komiks i vydala ve svém nakladatelství *Iry*, taktéž jako tři sebrané příběhy pod názvem *Mali detektivové: Abrafaxové na stopě*. Copyrightová stránka a tiráž jsou v tomto vydání spojeny a uvedeny na druhé straně, tedy podle německého úzu. Kromě údajů o právech překladatele je pouze zmíněno studio zodpovědné za grafickou úpravu, *Milan Job DTP Studio Příbram*. Je pravděpodobné, že grafickou úpravou se zde míní i lettering. O nakladatelství *Iry* nebyly zjištěny žádné bližší informace, z jeho knih jsou v knihovnách a na stránkách internetových knihkupectví dostupné pouze tři, z toho dvě jsou komiksy o *Abrafaxech*.

Analyzovaný třetí detektivní případ v knize popisuje záměnu tašek na tržišti: Kuchař je na tržišti sražen mužem se stejnou taškou, a tím se tašky pomíchají. Protože na kuchaře tlačí čas, aby stihl připravit slavnostní oběd, nabídne se Califax, že mu zbytek potravin nakoupí a přinese, a zaměněnou tašku si od něj vezme. Neví, že v tašce je nyní po záměně bomba. Muž s kuchařovou taškou je chycen policií, protože se jedná o nebezpečného anarchistu, a policie spolu s Brabaxem začne urychleně hledat bombu s časovým spínačem, kterou u anarchisty v rozporu s očekáváním nenašla. Stopy je zavedou na tržiště, kde se po dlouhém a zmateném vyptávání dozvědí, že tašku má nyní nic netušící Califax. Příběhnou domů na poslední chvíli, tašku Califaxovi vytrhnou a hodí ji těsně před výbuchem do kanálu.

Seriál *Abrafaxové* a jejich postavení na německé komiksové scéně již byly představeny v podkapitole 2.2 *Německá komiksová scéna*. Pro analýzu byl komiks vybrán z důvodu vůdčího postavení seriálu především ve východní části dnešního Německa. Současně se na rozdíl od předchozího komiksu jedná o komiks pro děti – z předešlého textu je patrné, že přístup k překladu komiksů pro dětského čtenáře se od překladu komiksů pro dospělé liší (především ve volbě překladatelské strategie u překladu etiket a citoslovcí zabudovaných do obrazu). Bylo zajímavé sledovat rozdíl v přístupu mezi oběma překlady. V překladu jsou navíc na první pohled patrné hrubé chyby, nápadné i laikovi. K vyřčení závěrů však bylo nutno podrobit překlad analýze.

4.2.1 Textový typ

V oddíle 4.1.1 již byly řečeny argumenty, proč zařadit předchozí analyzovaný komiks k textovému typu s důrazem na formu. Argumenty platí i pro tento komiks. I zde nalezneme prvky vlastní beletrie, respektive dětské literatury.

4.2.2 Jazyková složka

4.2.2.1 Název

Název výchozího textu zní „Die Höllenmaschine“. Překlad „Pekelný stroj“ tedy doslova odpovídá. Jinou možností je zvolit překlad „d'ábelský stroj“. Obě spojení se používají v souvislosti buď s obtížně pochopitelnými mechanismy, nebo s výbušninami. V 90. letech se spojení „pekelný stroj“ objevilo v překladu názvu filmu o Sherlocku Holmesovi (název originálu zněl *Sherlock Holmes and the Leading Lady*⁸), proto se tato varianta pro překlad názvu komiksu výtečně hodí.

4.2.2.2 Bublíny a recitativy

I v této analýze jsou citoslovce analyzována v samostatném oddílu a realie jsou zařazena k bublinám, respektive etiketám.

Bublíny a recitativy nabízejí v daném překladu množství překladatelských řešení, které je v analýze nutno zmínit. Nejdříve k sémantickým instrukcím: V bublinách došlo k několika posunům a výpustkám. K prvnímu posunu dochází již na druhé straně komiksu (s. 37). Kuchař se zlobí, že ho neznámý muž srazil z kola: „Hätte sich wenigstens entschuldigen können, der Kerl. Und den Kabeljau muß ich auch noch besorgen!“ V překladu však sdělení vyznívá tak, že se muž nemá jen omluvit, ale ještě koupit rybu: „Ten chlap se měl omluvit. A ještě obstarat tresku.“ V překladu stačí doplnit modální sloveso „muset“ – „ještě musím obstarat tresku“ – a výpověď by byla jednoznačná.

Na straně 40 se Califax diví: „Ein tickender Kohlkopf? Aber dann hätte mir Cornelius doch davon erzählt.“ V českém překladu dochází k sémantickému posunu: „Tikající kapusta? O tom mi Cornelius nic neřikal.“ V češtině by však znělo naprosto přirozeně řešení: „O tom by mi Cornelius býval určitě řekl.“ K posunu tedy není důvod, a to ani kvůli případnému nedostatku místa. Překlad do češtiny je naopak kratší, takže bubliny jsou prázdnější než ve výchozím textu. Vliv na to má i odlišný lettering v originále a v překladu (viz 4.2.3 oddíl o letteringu).

K posunu a výpustce došlo na straně 43. Abrax vidí paní se stejnou taškou, kterou hledají, a volá: „He... Sie da!“ Český překlad však neodpovídá situaci dané obrazovým materiálem:

⁸ viz <<http://www.csfd.cz/film/14253-sherlock-holmes-a-pekelný-stroj/>>, [cit. 8. 8. 2012].

„Ha... tam je!“ Z kontextu je patrné, že Abrax na někoho křičí, tomu tedy odpovídá: „Hej... vy tam!“ (viz obr. 28). Jedná se tedy o překlad, který porušuje původní vztah obrazu a jazyka. Následkem chybného překladu vzniká diskrepance mezi obrazem a jazykem.



Obrázek 28 – Sémantický posun (Pekelný 2002, Rufledt 1996a)

K sémantické výpustce došlo o tři panely dál, když je žena vyzvána, aby tašku odhodila. Její odpověď zní: „... Zweitens werf' ich nicht einfach mal so vier Pfund Bleikristall auf die Straße!“ V překladu však dáma mluví jen o obyčejném sklu: „... za druhé nezhodím jen tak čtyři libry skla.“ Není to nelogické sdělení, ale chybí v něm informace, že se jedná o křišťálové sklo nebo jednoduše křišťál: To znamená drahé, navíc velmi těžké sklo (v následujícím panelu dáma hodí tašku na nohu inspektorovi).

K sémantickým instrukcím patří i nepřeložení jedné bubliny – ztrácí se tím totiž informace. Na straně 45 nalezneme bublinu se zvoláním: „Jaja, schnell!“ (viz obr. 29).



Obrázek 29 – Nepřeložená bublina (Pekelný 2002)

V textu je použito několika slovních hříček, jejichž převod patří k lexikálním instrukcím, ale také do vnějazykové kategorie, respektive do afektivních implikací. Slovní hříčka na straně 37 však navíc spočívá na polysémii, její rozpoznání a překlad tedy spadá i do sémantických instrukcí. U této konkrétní slovní hříčky byla naštěstí polysémie doslova převeditelná do cílového jazyka: „Wenn du schon auf's Rosmarin verzichtest, solltest du dir wenigstens

„ne neue Zwiebel kaufen!“ Jedná se o polysémii vyplývající z podobnosti cibule a cibulí, tedy hodinek. Kuchaři se totiž jeho hodinky právě zastavily. Do češtiny tedy bylo možno bez problému přeložit: „Když už nechceš rozmarýn, měl by sis koupit alespoň nové cibule.“

Na stejné straně, v posledním panelu, je další slovní hříčka: „Lieber Leibgericht als Kriegsgericht, oder!?“ Zde již nebylo možno přeložit hříčku doslovně a překladatelka nenalezla ani žádnou jinou možnost, jak by slovní hříčku a komiku zachovala. Pasáž tedy přeložila následovně: „Skvělé jídlo předejde válečnému soudu, ne?“ Došlo tedy ke ztrátě komiky, což je záležitost týkající se afektivních implikací.

Převod následující použité slovní hříčky je sporný (s. 42). Califax se domnívá, že celé pozdvižení způsobila zaběhlá kočka policejního prezidenta a situaci pro sebe komentuje slovy: „Die schmurgelt dann eh schon als Falscher Hase in der Pfanne eines armen Hundes.“ Slovní hříčkou je vlastně jen použití výrazu „pes“ pro označení chudáka. Komičnost poznámky doplňuje navíc spojení „falešný zajíc“. Jedná se o recept známý i v České republice. Komika pak spočívá v představě přípravy kočky na způsob falešného zajíce. Tuto část komiky tedy lze zachovat. První část je však problematičtější. Pokud se v češtině o člověku mluví jako o psu, jedná se pak spíše o nepříjemného člověka než chudáka. Při překladu je však možno pro zachování komiky význam posunout nebo i změnit její podstatu, pokud neodporuje dané situaci. Větu by tedy bylo možno přeložit následovně: „Tu už si beztak na pánvi škvaří jako falešného zajíce nějaká chudá kostelní myš.“

Na straně 45 opět došlo ke ztrátě slovní hříčky z důvodu neexistujícího ekvivalentu v cílovém jazyce. Hříčka je komická vzhledem ke kontextu. Celou dobu se totiž v příběhu vyskytuje kapusta. V němčině je možno použít spojení: „Wollen Sie mich verkohlen!“ V češtině však podobný frazém, jehož základem by byla kapusta nebo zelí (které v daném příběhu připadá jako překlad německého „Kohlkopf“ také v úvahu) neexistuje. Překladatelka tedy správně sáhla k neutrální variantě: „Děláte si ze mě legraci?“

Kromě slovních hříček, které nepatří pouze k lexikálním instrukcím, obsahuje komiks i místa zajímavá čistě z pohledu lexika. Překladatelka se úspěšně vypořádala s výrazem „Wichtiguer“ (s. 41), který není zcela snadné přeložit. Překlad „vy důležití“ naprosto odpovídá situaci. Na straně 43 se překladatelce podařilo vhodně a vtipně přeložit „Hör mal zu, du kleiner Kacker!“ jako „Poslouchej ty skrčku.“ Jedná se současně i o afektivní implikace a také otázku stylistiky. V dané větě je však chyba gramatického rázu, a to chybějící čárka před oslovením.

Překlad obsahuje řadu problematických míst z pohledu gramatiky. Často se jedná o doslovný překlad, který kopíruje německou gramatiku, následkem tedy je, že v cílovém jazyce sdělení působí kostrbatě a nepřírozně. Hned ve třetím panelu příběhu (s. 36) je „mag sein“ přeloženo jako „může být“. Má to být reakce na Califaxův návrh pozměnit tradiční anglický recept na přípravu krocana: „Mensch Cornelius, durch Rosmarin kriegt die Pute doch erst den richtigen Pfiff!“ Kuchař reaguje: „Mag sein Califax, aber im Peacock gibt es nur traditionell englische Küche.“ V bublině je však místo i na delší a situaci lépe odpovídající překlad „to je sice možné“, nebo krátce „to je možné“.

Na stejné straně nalezneme ještě nesprávně vyčasované sloveso vzhledem ke shodě podmětu a přísudku v následující větě: „No podle mých hodiněk ti zbývá už jen tři a půl hodiny.“ Sloveso v přísudku zde musí samozřejmě být ve třetí osobě množného čísla, navíc opět schází čárka, tentokrát za částicí „no“.

Na straně 37 překladatelka naopak zdařile převedla slovosled, aby odpovídal aktuálnímu členění větnému typickému pro češtinu. Nejdříve větu: „Bleib ruhig, Cornelius – hier ist doch deine Tasche!“ – „Uklidni se, Corneliu, tvá taška je tady.“ Hned následující panel obsahuje další dobrý příklad: „Hätte sich wenigstens entschuldigen können, der Kerl.“ – „Ten chlap se měl omluvit.“

Překladatelka na jednom místě změnila zájmeno ve spojení z „naši“ na „moji muži“ (s. 39). Jsou to slova policejního inspektora a použití zájmena „my“ by v češtině zahrnovalo i Brabaxe, za kterým prezident přišel a se kterým právě hovoří. Brabax však není součástí policie a použití inkuzivního „my“ by bylo zavádějící. Proto se překladatelka rozhodla ke změně na „moji muži“, což čtenář zná jako běžný výraz z kriminálních románů a seriálů. Ve výchozí podobě spojení „unsere Männer“ inkuzivitu neimplikuje a lze ho spíše vyložit jako „muži patřící k policii“.

Taktéž na straně 39 však překladatelka opět okopírovala gramatiku němčiny, když větu „So ist es!“ přeložila doslovně: „Tak je to!“ V daném případě jde o reakci na Brabaxovo shrnutí, že pokud ve zločincově tašce nebyla nalezena bomba, ale pouze kapusta, musely být tašky někde zaměněny. V češtině spíše odpovídá varianta: „Přesně tak.“

Na několika místech sice překladatelka velmi dobře převedla německý slovosled do aktuálního členění větného, na straně 41 se jí to však nepodařilo. Policejní prezident říká: „Die Tasche liegt in der Kutsche. Aber warten Sie... Den Zettel, den wir in der Tasche fanden, habe ich hier.“ – „Taška leží v kočáře. Ale počkejte... Papírek, který jsme našli

v tašce, mám tady.“ Výpovědi jsou rozděleny do dvou bublin, přičemž první končí třemi tečkami. Pokud uvážíme téma a réma, měl by překlad vypadat následovně: „Taška leží v kočáře. Ale počkejte... Mám tady papírek, který jsme v ní našli.“

K zachování německé gramatiky v českém překladu došlo i na straně 42. Califax se zděsí: „Wenn ich hier eine Stromuhr habe, hat Cornelius nachher keinen Kohlkopf! Und wenn ich hier keinen Kohl habe, hat Cornelius keine gefüllte Pute.“ – „Když já mám elektrické hodiny, nemá Cornelius žádnou kapustu. A když já nemám kapustu, nebude mít Cornelius žádnou plněnou krůtu.“ Použití záporného zájmena „žádný“ je v tomto případě v češtině nepřirozené a bylo způsobeno doslovným překladem z němčiny. Po vymazání tohoto zájmena působí věty přirozeně a odpovídají sdělení ve výchozím jazyce.

Překlad obsahuje i překlepy. Na straně 43 čteme místo „přeškrtnuté“ slovo „přešktnuté“. Na straně 45 schází v názvu „Berkeley Square“ ypsilon.

Na straně 46 je kuchař Cornelius konfrontován s tím, že má tašku s bombou. Jeho reakcí je: „Welcher Bombe?“ – „Jakou bombou?“ Pravděpodobně se opět jedná o kopírování německé gramatiky, protože čeština vyžaduje doplnění předložky. Kuchař má správně říci: „S jakou bombou?“ K ponechání gramatiky němčiny dochází i na následující straně, kde je spojení „Fragen über Fragen“ přeloženo jako „otázka na otázku“. Čeština však disponuje jinou podobou, a to „jedna otázka za druhou“.

Komiks obsahuje dvě místa, na nichž nejsou do obrazu zakomponovány citoslovce či etikety, nýbrž výkřiky, které by byly jinak součástí bubliny (s. 47). Proto jsou analyzovány v rámci bublin a recitativů. Většina jazykových prvků zabudovaných do obrazové složky nebyla změněna (jedná se převážně o citoslovce, proto viz oddíl 4.2.2.4 o citoslovcích). Výkřik „Caaaliifax!“ na straně 47 se však týká gramatických instrukcí. Tím, že nebyl v cílovém textu změněn, nebylo podstatné jméno vyskloňováno. Správně má být ve vokativu a znít „Caaaliifaxi“ (s případným znásobením posledního vokálu). Vyžadovalo by to zásah grafika, který by musel celý nápis posunout doleva, aby se prodloužení zvolání do panelu vměstnalo. Na jiných místech můžeme pozorovat, že takové řešení není nemožné (např. výkřik „Bomba“ na s. 47, viz obr. 36). Pro názornost viz obrázek 30.



Obrázek 30 – Výkřik zakomponovaný do obrazu (Pekelný 2002)

Velmi problematické je řešení interpunkce. Celkově lze shrnout, že interpunkce ve většině případů nebyla dodržena. Pokud je ve výchozím textu věta zakončena vykřičníkem, téměř vždy v překladu chybí. Příkladem je v komiksu tolik, že zde není možno všechny vyjmenovat. Na každé straně se však jedná o minimálně tři změny, a to většinou ve větách zvolacích, ve kterých má být i v češtině vykřičník dodržen. Na druhou stranu je někde výchozí interpunkce ponechána.

Taktéž se zdá, že překladatelka důsledně mění kombinovaná či zdvojená interpunkční znaménka (tedy kombinaci otazníku a vykřičníku či naopak, kombinaci tří teček a vykřičníku či otazníku nebo znásobení vykřičníků či otazníků) v jednoduchá. Přesto v cílovém textu nalezneme i zachovanou podobu: „A představte si, co jsme našli v tašce?!“, „Snad bombu??“ (s. 39). Podle Debické (2006) je kombinace interpunkčních znamének v češtině přípustná. Pokud je kombinace či znásobení odůvodněné, není tedy důvod interpunkci v překladu měnit.

Na některých místech je však změna interpunkce odůvodnitelná. Překladatelka dvakrát nahradila pomlčku v textu čárkou: „Bleib ruhig, Cornelius – hier ist doch deine Tasche!“ – Uklidni se, Corneliu, tvá taška je tady.“ (s. 37), „Nein – einen Kohlkopf!!“ – Ne, jen kapustu!“ (s. 39). Zde je změna přípustná, protože Ústav pro jazyk český funkci pomlčky specifikuje následovně:

Obvykle bývá užívána ve funkci oddělování částí projevu (místo čárky ohraničující vsuvku či přístavek), vyjádření rozsahu nebo vyznačení přestávky v řeči (k zesílení platnosti lze použít i více pomlček za sebou), dále i pro uvození přímé řeči a místo nuly v psaní peněžních částek.⁹

To však není hlavní funkcí pomlčky ani v jednom z uvedených příkladů. Celkově lze shrnout, že přístup k interpunkci je v překladu velmi nejednotný.

Z vnitrojazykové kategorie zbývají ještě stylistické instrukce. Analyzovaný komiks v tomto ohledu poskytuje bohatý materiál. Ve výchozím textu se stylisticky liší řeč jednotlivých

⁹ Internetová jazyková příručka, dostupná z: <<http://prirucka.ujc.cas.cz/?id=165>>, [cit. 13. 8. 2012].

postav podle jejich rolí a sociokulturního zařazení. Kuchař a Califax tedy mluví nižším stylem, zatímco Brabax a inspektor se vyjadřují velmi vybraně. V překladu se toto rozlišení příliš neodrazilo. Califaxova řeč se ve výchozím textu vyznačuje prvky, které poukazují na nižší styl, nedbalejší výslovnost nebo jsou vyloženě nespisovné. Zde je několik příkladů, dané prvky jsou v případě většího kontextu podtrženy: „Mensch Cornelius, durch Rosmarin kriegt die Pute erst den richtigen Pfiff!“ (s. 36), „’ne neue Zwiebel“ (s. 37), „klarofix“ (str. 37), „mal seh’n“ (s. 41), „schau’n wir mal nach“ (s. 42), „gibt’s ’ne Katastrophe“ (s. 42). V českém překladu oproti tomu nalezneme v Califaxově mluvě prvky stylu mnohem vyššího: „alespoň“ (s. 37), „tvá taška“ (s. 37), „vždy“ (s. 42). Lépe to lze vidět na příkladu v kontextu. První zde uvedená věta o rozmarýnu byla přeložena: „Člověče, Corneliie, jen rozmarýn dodá krůtě tu správnou chuť.“ „Dodat tu správnou chuť“ se nachází stylově mnohem výše, než „den richtigen Pfiff kriegen“. Stylisticky originál odpovídá spíše variantě: „Člověče, Corneliie, rozmarýn dá krůtě teprve ten správný šmrnc,“ nebo: „Člověče, Corneliie, jen s rozmarýnem bude mít krůta pořádný šmrnc.“ Překlad použitý v komiksu styl na jednu stranu zvyšuje, na druhou nivelizuje, protože výraz „Pfiff“ je stylisticky zabarvenější, než použité slovo „chuť“.

Z vnějškových kategorií jsou pro daný komiks podstatné faktor místa a afektivní implikace. Realie, tedy součást faktoru místa, jsou specifické tím, že děj je situován do Velké Británie a již v originále jsou realie záměrně zcizeny. Používají se anglické pomístní názvy: „Dover Street“ (s. 41), „Shepherd Market“ (s. 41), „Bakerstreet“ (s. 46; zde lze vidět, že ani výchozí text není jednotný a užívá odlišné normy v psaní pomístních jmen); ale i například názvy pokrmů: „stew“ (s. 39); a také tituly a oslovení: „inspector“ (s. 38), Mr. Brabax (s. 38), „Lady“ (s. 43). Obecným přístupem překladatelky bylo zmíněné realie ponechat v angličtině. Přeložila pouze takové, o kterých se domnívala, že by v češtině působily rušivě nebo až příliš exoticky. Uzpůsobila tedy například českému pravopisu funkci „inspektor“ (s. 38) nebo oslovení „lady“ ve větě: „Erstens bin ich ’ne Lady und...“ použila titul „dáma“, což je pro českého dětského čtenáře srozumitelnější: „Za prvé jsem dáma a...“

Otázkou je, zda stejná situace platí i pro záměnu typicky britského pokrmu „stew“ za domácí „guláš“ (s. 39). Přestože se jedná o jednoduše vystavěný komiks, je jeho cílem čtenáře poučit a informovat o realitách jiné země. Proto jsou již v originálu obsaženy exotizující prvky. Pokrm „stew“ je pro německého čtenáře stejně neznámý jako pro českého, navíc není důvod nevyužít potenciálu komiksu k poučení cílového čtenáře. Ze stejného důvodu měla překladatelka ponechat oslovení na straně 38 v původní formě, tedy „Mr. Brabax“. Překladatelka ho ani nenahradila, nýbrž vypustila: „Musím nutně mluvit s Brabaxem.“

Výchozí věta zní: „Ich muß dringend Mr. Brabax sprechen!“ Výpověď je tím mnohem méně formální, než ve výchozím textu. Navíc opět došlo k chybě v interpunkci, která náleží gramatickým instrukcím.

S faktorem místa a současně afektivními implikacemi pracuje pasáž na straně 38, ve které si Califax zpívá a mísí u toho němčinu s angličtinou:

„Hering, Aal and Kabeljau,
sometimes green and sometimes blau,
sometimes blau and sometimes green,
with a taste of Rosmarin...“

Na stejné straně Califax pokračuje:

„Hering, Aal and Kabeljau,
inside red and outside grau...“

Píseň nebyla přeložena, proto došlo nejen ke ztrátě komiky, ale i k sémantické výpustce. Komiku spočívající na hře se dvěma jazyky není snadné přeložit, situace přesto není neřešitelná:

„Treska, pstruh or maybe lín,
sometimes hnědý, sometimes green,
sometimes modrý, sometimes red,
s rozmarýnem bych ho sněd...“
(Popř. „sometimes modrý, sometimes green,
with a taste of rozmarýn...“)

Analogicky lze přeložit druhou část písně:

„Treska, pstruh or maybe lín,
inside red and outside green...“

Ke ztrátě komiky došlo i v posledním, shrnujícím recitativu v komiksu (str. 48). Recitativ je ve verších a vtipným způsobem zakončuje děj. Rýmovaná forma ke komice společně s použitými citoslovci přispívá (problematika tedy patří i do následujícího oddílu o citoslovcích):

„Dann und wann beginnt ein Fall
mit lautem PENG und großem KNALL!
Manchmal läuft's auch andersrum
und dann macht's am Ende BUMM!“

Překladatelka nepoužila veršovanou formu, čímž text ztrácí nejen komiku, ale i smysl, proč byl vlastně použit:

„Jak a kdy začíná případ hlasitým
PRÁSK a velkou RÁNOU!
Někdy to probíhá jinak a pak to
na konci udělá BUM!!“

Je zjevné, že se jedná o doslovný překlad. Text spíše působí dojmem, že nejde o finální verzi, ale spíše o poznámky překladatele. Protože by konstruktivní kritika podle Reißové měla obsahovat návrh vlastního řešení, nabízí autorka práce možný překlad:

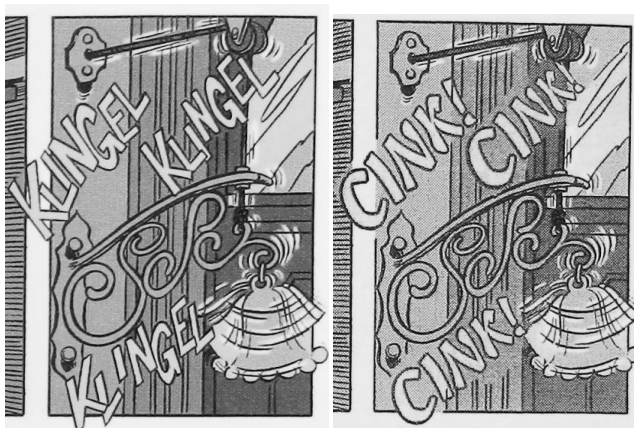
„Někdy všechno začne tak,
že bomba přede TIK a TAK.
Nejde vám to na rozum,
když na konci přijde BUM!“

4.2.2.3 Etikety

V analyzovaném komiksu nejsou etikety využívány nikterak hojně. Nachází se v něm několik cedulí s názvem trhu či jiného místa, jeden nákupní seznam a jeden nápis s přáním všeho nejlepšího k narozeninám. Všechny tyto etikety jsou již ve výchozím textu v angličtině, protože pomáhají děj umístit do Londýna. Proto je nebylo nutné, ani vhodné překládat. Překladatelka je tedy ponechala ve výchozí podobě.

4.2.2.4 Citoslovce

V tabulce 3 jsou uvedena všechna citoslovce nacházející se v analyzovaném komiksu. Opět je uveden pouze první výskyt citoslovce, a pouze pokud bylo stejné citoslovce na jiném místě přeloženo jinak, figuruje v seznamu vícekrát.



Obrázek 32 – Překlad citoslovcí (Pekelný 2002, Ruffedt 1996a)

V tomto případě se však jedná o jediný překlad citoslovcí zabudovaných do obrazu. Ostatní jsou ponechána, přestože se od citoslovcí v cílovém jazyce výrazně liší. Nejnápadnějším místem je ponechání citoslovcí „blub blubber“ a „zisch“ při vaření (s. 41, viz obr. 33). Německým citoslovcím v daném kontextu odpovídají české „bubly bubly“ a „sssss“ nebo „ššššš“. Citoslovce „zisch“ navíc český dětský čtenář bez znalostí německého pravopisu nepřečte správně, takže mu zvuk ani evokovat nemůže.



Obrázek 33 – Ponechání citoslovcí (Pekelný 2002)

Celý komiks doprovází tikání bomby, znázorněné jako citoslovce „tick“, které je vždy zabudované do obrazu. V českém překladu citoslovce opět nebylo změněno, což u čtenáře může vést k nepochopení situace. Na rozdíl od němčiny, v níž se „ck“ čte jako „k“, se v češtině vyslovují obě hlásky. „Tick“ v češtině tikání hodin či bomby nepřipomíná. V panelu na straně 39 se s německými citoslovcí tikání dostává do rozporu i výpověď Califaxe v bublině, který si pro sebe komentuje příjemnou atmosféru: „... vařící se guláš, tikot hodin na stěně...“ Zde stojí bezprostředně vedle sebe „tikot“ a „tick“ (viz obr. 34). V těchto jmenovaných případech, kdy citoslovce nebyla přeložena, dochází k ochuzení informací, tedy k sémantické výпустce.



Obrázek 34 – Rozpor mezi citoslovci a sdělením v bublině (Pekelný 2002)

Některá citoslovce samozřejmě ve výchozí podobě ponechat lze: například „kloing!“ (jako zvuk do sebe narážejícího skla, s. 44), „auua“ (s. 44), nebo citoslovce znázorňující výbuch „baaaaaawuumm“ (s. 48).

Citoslovce přímo v bublinách přeložena byla. V některých případech byla z neznámých důvodů zkrácena („hmm“ – „hm“, „psst“ – „pst“), což je záležitost posunu afektu, protože se tímto zkrácením zmírňuje důraz. Zároveň lze překlad citoslovcí opět obecně přiřadit k užšímu situačnímu kontextu.

4.2.3 Lettering

Z použitých obrázků v předchozích částech analýzy lze vidět, že lettering nebyl převeden 1:1. Již font je jiný, což má za následek podstatně prázdnější bubliny, než je tomu v originále. Není tím dodržen poměr mezi výškou a šířkou písmen. Nelze zde spekulovat, jaký to má vliv na účinek komiksu a jak to může změnit čtenářův dojem z něj, v předchozích částech práce však byly vysloveny jasné požadavky na zachování letteringu co možná nejměněji, protože lettering je jakousi přidanou informací.

Mnohem viditelněji byl lettering změněn tam, kde byl nahrazen výrazný text (s. 47, viz obr. 35 a 36). Neimplikuje tím lettering jiné emoce, jiné asociace, než ve výchozím textu? Minimálně tím však dochází k smíchání několika typů letteringu v rámci jednoho komiksu. Tento důsledek je výrazný především na straně 47 (viz obr. 35), kde vedle sebe ve dvou panelech stojí původní a nový lettering. V originále je lettering sjednocený v rámci celého komiksu. V těchto případech se jedná o strategii transmutatio.



Obrázek 35 – Změna letteringu (Pekelný 2002, Rufledt 1996a)



Obrázek 36 – Změna letteringu 2 (Pekelný 2002, Rufledt 1996a)

Zajímavé je, že při překladu citoslovcí na straně 39 (viz obr. 32) lettering dodržen byl nebo se původnímu letteringu alespoň velmi podobá. Je ovšem možno vytknout, že zatímco výchozí lettering znázorňuje směr zvuku (stejně jako na obr. 4), cílový lettering tuto vlastnost opomíjí. I zde se tedy jedná o transmutatio.

4.2.4 Obrazová složka

Zdá se, že do obrazové složky nebylo zasaženo. I formát byl dodržen. Přesto překlad obsahuje jedno místo, kde došlo k nedokonalému zásahu do obrazu. Tato změna souvisí s grafickou úpravou v důsledku překladu citoslovce zabudovaného do obrazu. Původní citoslovce „Klingel“ (s. 38) bylo vymazáno a nahrazeno překladem „Cink“. Na obrázku lze však vidět zásah grafika, který vyretušoval i rýhy na zárubních dveří a následně je nedoplnil, takže v panelu vznikly viditelné vyretušované plochy kolem citoslovce (viz obr. 32).

4.2.5 Dílčí závěr

Text byl vybrán k analýze mimo jiné proto, že je určen dětskému čtenáři. Přístup k překladu by tedy měl čtenáře zohledňovat. To se však nestalo. Nejvýraznější odchylkou od překladu komiksu pro dětské publikum je fakt, že citoslovce zabudovaná do obrazu nebyla až na jednu výjimku přeložena. Úroveň překladu je navíc nízká, cílový text obsahuje řadu hrubých chyb. Na jazykové úrovni došlo ke ztrátě informace jak na sémantické, tak na lexikální a stylistické rovině, na rovině gramatické bylo zaznamenáno časté kopírování gramatiky němčiny. Lettering nebyl převeden 1:1; pokud byl vyžadován náročnější zásah letterera či grafika, byl lettering buď ponechán, nebo nahrazen neuspokojivě. Cílový komiks obsahuje navíc stopy po neprofesionálním retušování nápisů. Došlo i k diskrepanci mezi obrazovým a jazykovým materiálem. Překlad budí dojem, že vznikl v rychlosti, a některá překladatelská řešení působí nedokončeně a nefinalizovaně, spíše jako hrubý překlad. Překladatelka nevzala v úvahu všechny aspekty překladu komiksu a omezila se víceméně na překlad textu v bublinách a recitativěch, i tento překlad je však nedostatečný.

Pokud srovnáme oba analyzované komiksy, musíme nutně dojít k závěru, že úroveň překladu neodpovídá očekáváním. První analyzovaný překlad, Mawilovo *Koktání*, byl zhodnocen velmi pozitivně. Přestože překlad vyšel v neziskovém časopise, má velmi vysokou úroveň. Přístup k překladu navíc spíše odpovídá požadavkům kladeným na dětský komiks: Byla překládána citoslovce, etikety atd. Vzhledem k podmínkám vzniku překladu a cílovému čtenáři byly očekávány za prvé nižší úroveň překladu a za druhé více exotizující přístup. Analýza přinesla pozitivní výsledky.

Druhý analyzovaný překlad v pořadí, *Pekelný stroj* z řady příběhů o *Abrafaxech*, očekávání taktéž nenaplnil, avšak v tomto případě v negativním smyslu slova. Překlad neodpovídá požadavkům jmenovaným ve třetí kapitole, navíc nezohledňuje dětského čtenáře. Úroveň překladu je velmi nízká, překlad obsahuje hrubé chyby.

Závěr

Jedním z cílů předložené diplomové práce bylo poskytnout přehled aspektů překladu komiksu. Pro tento účel bylo nutno nejdříve definovat předmět diplomové práce, tedy komiks, a to takovým způsobem, aby co nejlépe vyhovoval translatologickému pohledu. Vedle běžného vydělení od ostatních forem (cartoons, fotoromán) a vyjmenování specifických prvků komiksu byla v použité definici podtržena role ukotvení ve společnosti a také mediální zprostředkovanost komiksu.

Z definice vyplývá, že k další analýze komiksů je nutno zpracovat situaci ve výchozí a cílové kultuře. Překladatel se musí jako odborník výborně orientovat v obou kulturách a musí znát postavení komiksu v těchto zemích. Teprve poté se může správně rozhodnout pro vhodnou strategii překladu. Tento úvodní stručný přehled sleduje vývoj komiksu na území dnešního Německa a dnešní České republiky. Vzhledem k historickému vývoji Německa je daná podkapitola rozdělena na vývoj ve východní a západní části země a na další rozvoj po znovusjednocení obou států. Mapuje taktéž konstituování německé komiksové scény. Zpracování české komiksové scény sleduje stejný průběh, poskytuje tedy rovněž nejdříve přehled o historickém vývoji scény a následně o jejím postupném konstituování.

Po stanovení výchozí situace autorka zpracovala hlavní aspekty překladu komiksu. Vedle obecných strategií změny prvků při překladu podle Delabastity a translatologického pojetí lokalizace a exotizace se kapitola zabývá třemi hlavními okruhy: obrazovými, typografickými a jazykovými prvky v komiksu a jejich překladem. V rámci jazykových prvků se nezaměřuje pouze na recitativy a bubliny, ale věnuje se i překladu citoslovcí, takzvaných etiket, názvu a reálií. Na podkapitole o překladu humoru je ukázána obtížná situace při překladu jednoho z typických prvků komiksu a současně problematika možného provázání obrazových a jazykových prvků.

Vedle stanovení aspektů na teoretické bázi a diskusi o možnostech jejich překladu však daná kapitola poskytuje také vhled od praxe: Je popsán průběh vzniku překladového komiksu, do kterého není zapojen pouze překladatel, ale i řada dalších aktérů, a především nakladatelství. K lepšímu pochopení role a přístupu nakladatelství k překladu komiksu byl pěti českým komiksovým nakladatelstvím rozeslán krátký dotazník. Výsledky ukázaly, že nakladatelství k překladu komiksů přistupují většinou zodpovědně a věnují pozornost i ostatním aspektům, než jen překladu bublin a recitativů. Přístup nakladatelství k překladu komiksů v zásadě nezpochybňuje požadavky stanovené touto prací, z čehož vyplývají i požadavky kladené na analyzované překlady v následující části.

V analytické části práce byl nejdříve stanoven analytický model. Model relevantních prvků překladu komiksu z předchozí části práce byl doplněn o translatologický model Kathariny Reißové pro analýzu jazykových prvků a Delabastitův model k analýze prvků typografických a obrazových. Analýze byly podrobeny dva komiksové příběhy: Mawilovo *Koktání* a *Pekelný stroj* z řady příběhů o *Abrafaxech*.

První analyzovaný překlad byl zhodnocen velmi kladně. Překladatel neopomíjel ani citoslovce a etikety, letterer dodržel typografickou stránku, nevznikla ani diskrepance při překladu jazykových prvků vázaných na obraz. Celkově použil řadu zdařilých řešení. Překlad neobsahuje hrubé chyby a vykazuje konsekventní metodu. To vyvrací výchozí hypotézu, že taková metoda v překladech komiksů chybí. Alespoň pro tento překlad předpoklad neplatí.

Analýza druhého překladu však tak pozitivní výsledky nepřinesla. Celková úroveň překladu byla zhodnocena jako nízká, s hrubými chybami. Až na výjimky nebyla citoslovce zakomponovaná do obrazu v překladu zohledněna. Etikety se tomuto závěru vymykají, protože vzhledem k umístění děje do jiné, než výchozí kultury již ve výchozím textu, byly etikety ponechány ve výchozí podobě. Lettering nebyl vůči výchozímu textu dodržen a došlo i k diskrepanci mezi obrazovými a jazykovými prvky. Překladatelka navíc nezohlednila dětského čtenáře a nepřizpůsobila mu překlad jednotlivých prvků. Překladatelská řešení jsou nejednotná a celkově lze říci, že překlad opravdu nevykazuje důslednou metodu, což výchozí hypotézu potvrzuje.

Vzhledem k nereprezentativnosti výběru a malému vzorku nelze závěry paušalizovat. Lze spíše konstatovat určité tendence. Nelze souhrnně říci, že překladatelé komiksů nepoužívají konsekventní metodu. Z analýzy spíše vyplývá, že záleží na osobě překladatele a na daném nakladatelství – tedy na jeho redakční politice, technických možnostech a vůbec přístupu k překladu komiksů. Příklad nakladatelství *Aargh!* navíc ukazuje, že i při nedostatečných financích je možno pořídit kvalitní překlad.

Práce se zabývá pouze základními aspekty překladu komiksu, přestože tak činí obsáhleji, než dosud dostupné české práce. Aspekty mohou být v budoucnu rozšířeny o další, například o citáty a narážky v komiksu, o podrobnější zpracování překladu humoru, které by se věnovalo i zobrazením metafor atd. Přístup je možno doplnit také o sociologický pohled. Celkově lze říci, že překlad komiksu je velmi komplexní záležitostí a nabízí řadu dalších témat ke zpracování.

Resumé

Tato práce je příspěvkem k teorii překladu komiksu. Zabývá se jednotlivými aspekty překladu komiksu, a to jak na jazykové, tak na obrazové a takzvané typografické úrovni. Cílem práce je přispět k danému tématu, které doposud nebylo dostatečně zpracováno. Současně se práce zaměřuje na sledování, jak je překlad aspektů dodržován v již uskutečněných překladech. Byla vyslovena hypotéza, že překlady komiksů nevykazují jednotnou metodu.

Hlavní teoretickou oporou je Kaindlův model relevantních prvků komiksu, obsažený v práci *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog: Am Beispiel der Comicübersetzung* (2004b). V analytické části je tento model doplněn translatologickým modelem Kathariny Reißové (1971) a Delabastitovým modelem (1989).

Po stanovení definice komiksu vhodné pro potřeby překladu je nastíněn vývoj komiksové scény ve výchozí a cílové kultuře. Tento přehled je pro překladatele důležitý, aby byl podle postavení komiksu ve společnosti schopen zvolit překladatelskou strategii. Po stanovení výchozích podmínek autorka práce přistupuje k samotnému přehledu překladatelsky relevantních prvků komiksu a k možným strategiím jejich překladu. Tento teoretický koncept je doplněn praktickým pohledem, tedy přístupem nakladatelství k překladu komiksu. Postoje byly zjištěny pomocí dotazníku a výsledky ukázaly, že nakladatelství chápou překlad komiksu jako komplexní proces a nezaměřují se pouze na překlad bublin a recitativů. Současně technicky, ani jinak neomezují požadavky kladené v teoretickém konceptu.

Analytická část se zaměřila na dva překlady: Mawilovo *Koktání* a *Pekelný stroj* z řady příběhů o *Abrafaxech*. Zatímco první analyzovaný překlad byl hodnocen velmi kladně (překladatel neopomíjel ani citoslovce a etikety, letterer dodržel typografickou stránku, nevznikla ani diskrepance při překladu jazykových prvků vázaných na obraz, překlad navíc vykazoval konsekventní metodu), závěr druhé analýzy byl negativní: Celková úroveň překladu byla zhodnocena jako nízká, s hrubými chybami. Až na výjimky nebyla citoslovce zakomponovaná do obrazu v překladu zohledněna. Lettering nebyl dodržen a došlo i k diskrepanci mezi obrazovými a jazykovými prvky. Překladatelka nezohlednila dětského čtenáře a nepřizpůsobila mu překlad jednotlivých prvků. Překladatelská řešení jsou nejednotná a celkově lze říci, že překlad nevykazuje důslednou metodu.

První analyzovaný překlad tedy výchozí hypotézu vyvrací, druhý ji potvrzuje. Vzhledem k malému sledovanému vzorku a nereprezentativnosti výběru nelze činit paušalizující závěry. Z analýzy spíše vyplývá, že záleží na osobě překladatele a na daném nakladatelství – tedy na jeho redakční politice, technických možnostech atd.

Summary

The thesis seeks to make a contribution to the theory of comic translation. It addresses the individual aspects of translating comics, taking into account not only language but also images and typography, i.e. issues which have not yet been exhaustively studied. Another aim of this thesis is to establish to what extent the above points have been observed in previous translations. We argue that the approach to the translation of comics under scrutiny is inconsistent.

The theoretical framework is provided by Kaindl's model of relevant elements in comics for translation purpose, introduced in his work *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog: Am Beispiel der Comicübersetzung* (2004b). In the analytical section, this model is complemented by Katharina Reiß's model (1971) and Delabastita's model (1989).

After defining comics adequately for the purpose of translation, the development of comics in the source and target culture is outlined. This overview is important for the translator in order to be able to choose an appropriate translation strategy on the basis of the place of comics in society. After specifying the situation, the thesis provides an overview of the relevant elements of comics for translation purposes and of the possible strategies for translating them. Apart from the requirements of comics translations set within translation studies, the thesis also investigates the attitudes of publishers. Based on questionnaires distributed among publishers, we can conclude that they adopt a comprehensive attitude to the translation of comics, not only taking into consideration balloons and captions, but also creating favourable conditions to meet the requirements of translation studies.

In the analytical section, two translations of German comics into Czech are analysed: Mawil's *Koktání* and *Pekelný stroj* from the serial *Abrafaxen*. While one of the translations has achieved very good results (the translator translated also interjections and inscriptions, the letterer observed the typography, no discrepancies between language and picture could be found, moreover, the translation uses a comprehensive approach), the conclusion of the second analysis is negative. The quality of the translation is very low, the translation contains serious mistakes. Interjections in the picture have not been translated, with only minor exceptions. Lettering has not been observed and a discrepancy between language and picture is apparent. The translator did not take into account that the target audience are children and failed to make the necessary adjustments. The translation shows a lack of comprehensive method.

The first piece of work we have analysed does not tally with our hypothesis whereas the second translation confirms it. The results, however, cannot be generalized; the final character of translations of comics depends on the individual translator and on the publisher - on his editorial practices, technical conditions and other things.

Seznam obrázků

Obrázek 1 – Retušování z důvodu cenzury (Bonelli 1948, cit. podle Zanettin 2008b).....	44
Obrázek 2 – Kulturně specifický obraz (Brétecher 1989, cit. podle Kaindl 2004b: 183)	45
Obrázek 3 – Změna obrazového prvku (Schulz 1983, cit. podle Kaindl 2004b: 215)	46
Obrázek 4 – Vyjádření zvuku letteringem (Charlier 1962, cit. podle Kaindl 2004b: 225)	48
Obrázek 5 – Lettering přispívající ke komice (Gosciny, Uderzo 1961, cit. podle Kaindl 2004b: 222; Gosciny, Uderzo 1992: 45)	48
Obrázek 6 – Různá blízkost letteringu k originálu v překladech (Gosciny, Uderzo 1963, 1990, 1978, 1977, cit. podle Schopp 2008: 172; Gosciny, Uderzo 1993: 33)	49
Obrázek 7 – Recitativ komentující předchozí děj (Rufledt 1996b).....	52
Obrázek 8 – Sociokulturní informace v bublinách (Mawil 2007e, 2010)	53
Obrázek 9 – Etiketa nahrazující část děje (Rufledt 2000, 2001)	55
Obrázek 10 – Etiketa upřesňující obrazový prvek (Mawil 2007d, 2007a).....	55
Obrázek 11 – Etiketa zasazující do situačního rámce (Mawil 2007e, 2010)	56
Obrázek 12 – Etiketa zasazující děj do politické a společenské situace (Mawil 2007e, 2010)	56
Obrázek 13 – Citoslovce jako zdroj komiky (Uderzo 2001a, 2001b)	58
Obrázek 14 – Citoslovce jako zdroj komiky 2 (Uderzo 2007).....	59
Obrázek 15 – Vizuální komika doplněná jazykem (Herriman 1992, cit. podle Kaindl 2004a: 183).....	60
Obrázek 16 – Slovní hříčka podpořená obrazem (Gosciny, Uderzo 1961, 1968, cit. podle Kaindl 2004a: 177)	63
Obrázek 17 – Slovní hříčka závisející na multimodalitě (Gosciny, Uderzo 1968, 1972 cit. podle Kaindl 2004a: 180)	64
Obrázek 18 – Rozložení dvoustran (Mawil 2007b, Witzel 2007).....	75
Obrázek 19 – Překlad homofonie (Mawil 2007b, Witzel 2007)	80
Obrázek 20 – Překlad etiket (Mawil 2007b, Witzel 2007).....	81
Obrázek 21 – Různé postupy při překladu etiket (Mawil 2007b, Witzel 2007).....	82
Obrázek 22 – Citoslovce koktání (Mawil 2007b, Witzel 2007).....	84
Obrázek 23 – Lettering nadpisu (Mawil 2007b, Witzel 2007).....	86
Obrázek 24 – Zachovaný lettering u vydechnutí (Mawil 2007b, Witzel 2007)	86
Obrázek 25 – Změna bublin (Mawil 2007b, Witzel 2007).....	87
Obrázek 26 – Změna bublin 2 (Mawil 2007b, Witzel 2007).....	87
Obrázek 27 – Kulturně specifický obrazový prvek (Mawil 2007b, Witzel 2007)	88
Obrázek 28 – Sémantický posun (Pekelný 2002, Rufledt 1996a).....	91
Obrázek 29 – Nepřeložená bublina (Pekelný 2002).....	91
Obrázek 30 – Výkřik zakomponovaný do obrazu (Pekelný 2002)	95
Obrázek 31 – Přehláska v překladu (Pekelný 2002).....	99
Obrázek 32 – Překlad citoslovcí (Pekelný 2002, Rufledt 1996a).....	100
Obrázek 33 – Ponechání citoslovcí (Pekelný 2002).....	100
Obrázek 34 – Rozpor mezi citoslovcí a sdělením v bublině (Pekelný 2002).....	101
Obrázek 35 – Změna letteringu (Pekelný 2002, Rufledt 1996a).....	101
Obrázek 36 – Změna letteringu 2 (Pekelný 2002, Rufledt 1996a).....	102

Seznam tabulek

Tabulka 1 – Typologie humoru v komiksu (Kaindl 2004a: 175)	62
Tabulka 2 – Výčet citoslovcí	83
Tabulka 3 – Seznam citoslovcí	99

Bibliografie

Primární literatura

- BILAL, E., CHRISTIN, P. 1989. *Die Geschäfte der Unsterblichen*. Hamburg: Carlsen.
- BILAL, E., CHRISTIN, P. 1990. *La Foire aux Immortels*. Genève: Les Humanoïdes associés.
- BONELLI, G., BONELLI, A. G. 1948 – . *Tex*. Milano: Sergio Bonelli Editore.
- BRETECHER, C. 1989. *Die Frustrierten 4*. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt.
- Diamanty paní Dobbsové. 2002. In *Malí detektivové: Abrafaxové na stopě*. Příbram: IRY, s. 15–33.
- GOSCINNY, R., UDERZO, A. 1961. *Une aventure d'Astérix le Gaulois*. Paris: Dargaud.
- GOSCINNY, R., UDERZO, A. 1963. *Astérix et les Goths*. Neuilly s. Seine: [b. j.].
- GOSCINNY, R., UDERZO, A. 1968. *Asterix der Gallier*. Stuttgart: Ehapa.
- GOSCINNY, R., UDERZO, A. 1977. *Asterix ja Gootit*. Helsinki: [b. j.].
- GOSCINNY, R., UDERZO, A. 1978. *Asterix and the Goths*. London: [b. j.].
- GOSCINNY, R., UDERZO, A. 1990. *Asterix und die Goten*. Stuttgart: [b. j.].
- GOSCINNY, R., UDERZO, A. 1992. *Asterix Gal*. Zagreb: Izvori.
- GOSCINNY, R., UDERZO, A. 1992. *Asterix z Galie*. Praha: Egmont.
- GOSCINNY, R., UDERZO, A. 1993. *Asterix a Gótové*. Praha: Egmont.
- HERRIMAN, G. 1992. *Krazy Kat: Wohin geht das Licht, wenn's ausgeht? Band 2 1917*. Wien: Comicforum.
- CHARLIER, J., UDERZO, A. 1962. *Tanguy et Laverdure: Pour l'Honneur des Cocardes*. Paris: Dargaud.
- CHARLIER, J., UDERZO, A. 1988. *Tanguy und Laverdur: Für Ehre und Vaterland*. München: Splitter.
- Malí detektivové: Abrafaxové na stopě*. 2002. Příbram: IRY.
- MAWIL. 2007a. Jak jsem jednou doma neměl už nic k jídlu... In *KomiksFest! 2. ročník 2007*. Praha: Sequence, s. 7–9.
- MAWIL. 2007b. Stottern. In *Action Sorgenkind*. Berlin: Reprodukt.
- MAWIL. 2007c. Wie wir mal den Škoda tunten. In *Action Sorgenkind*. Berlin: Reprodukt.

- MAWIL. 2007d. Wie ich mal nichts mehr zu essen hatte... In *Action Sorgenkind*. Berlin: Reprodukt.
- MAWIL. 2007e. Wie ich mal mein erstes Auto gekriegt hab. In *Action Sorgenkind*. Berlin: Reprodukt.
- MAWIL. 2010. Moje první auto. In *Aargh! 10. Komiksový sborník*. Brno: Analphabet Books, s. 68–71.
- Pekelný stroj. 2002. In *Malí detektivové: Abrafaxové na stopě*. Příbram: IRY, s. 36–48.
- RUFLEDT, H. 1996a. Die Höllenmaschine. In *Kleine Detektive: Die Abrafaxe auf heißer Spur*, Bd. 1. [B. m.]: Mosaik Steinchen für Steinchen Verlag, s. 36–48.
- RUFLEDT, H. 1996b. Mrs. Dobbs' Diamanten. In *Kleine Detektive: Die Abrafaxe auf heißer Spur*, Bd. 1. [B. m.]: Mosaik Steinchen für Steinchen Verlag, s. 15–33.
- RUFLEDT, H. 2000. *Die Abrafaxe in Afrika: Congo*. [B. m.]: Mosaik Steinchen für Steinchen Verlag.
- RUFLEDT, H. 2001. *Congo: Abrafaxové v Africe*. Příbram: IRY.
- SCHULZ, Ch. M. 1983. Die Peanuts. In *Stern* 13.
- UDERZO, A. 2001a. *Astérix et Latraviata*. Paris: Les Editions Albert René.
- UDERZO, A. 2001b. *Asterix und Latraviata*. Berlin: Egmont Ehapa.
- UDERZO, A. 2007. *Asterix a Latraviata*. Praha: Egmont.
- WITZEL, M. 2007. Koktání. In *Aargh! 7. Komiksový sborník*. Brno: Analphabet books, s. 84–88.

Sekundární literatura

Články a monografie

- CELOTTI, N. 2008. The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. In F. Zanettin (Ed.). *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, s. 33–49.
- COUPERIE, P. 1972. Antécédents et définition de la bande dessinée. In W. Herdeg, D. Pascal. *Comics: L'art de la bande dessinée*. Zürich: The Graphic Press, s. 9–13.
- Český komiks (?) a výtvarné umění*. 2002. Praha: České muzeum výtvarných umění.
- DELABASTITA, D. 1989. Translation and mass-communication: Film and T. V. translation as evidence of cultural dynamics. In *Babel*, 35: 4, s. 193–218.

- DELABASTITA, D. 1998. Wortspiele. In M. Snell-Hornby et al. (Ed.). *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg, s. 285–288.
- DIESING, H. 2011. *Český komiks I. poloviny 20. století*. Praha: Verzone.
- DIZDAR, D. 1998. Skopostheorie. In M. Snell-Hornby et al. (Ed.). *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg, s. 104–107.
- DOLLE-WEINKAUFF, B. 1990. *Comics: Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945*. Weinheim: Beltz.
- DOLLE-WEINKAUFF, B. 2008. *Comics made in Germany*. Wiesbaden: Harassowitz.
- FUCHS, W., REITBERGER, R. 1971. *Comics: Anatomie eines Massenmediums*. München: Heinz Moos Verlag.
- FUCHS, W. 1977. *Comics im Mediamarkt, in der Analyse, im Unterricht*. Opladen: Leske + Budrich Verlag.
- FUCHS, W., REITBERGER, R. 1978. *Comics-Handbuch*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.
- GILLÁR, M. 2009. *Teorie komiksu: Současné přístupy a jejich kritické revize*. Diplomová práce na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity v Brně na Ústavu české literatury a knihovnictví. Vedoucí práce Jan Tlustý.
- Goethe-Institut e. V., SCHMITT, E. (Ed.). 2010. *Comics, Manga & Co.: Die neue deutsche Comic-Kultur*. München: Goethe-Institut München.
- GROENSTEEN, T. 2005. *Stavba komiksu*. Brno: Host.
- GRÜNEWALD, D. 2010. *Struktur und Geschichte der Comics: Beiträge zur Comicforschung*. Bochum: Ch. A. Bachmann.
- HOLZ-MÄNTTÄRI, J. (1986). Translatorisches Handeln – theoretisch fundierte Berufsprofile. In M. Snell-Hornby (Ed.). *Übersetzungswissenschaft: Eine Neuorientierung, Zur Integrierung von Theorie und Praxis*. Tübingen: Francke, s. 348–374.
- HORST, E. 2010. *Nur keine Sentimentalitäten! Wie Dr. Erika Fuchs Entenhausen nach Deutschland verlegte*. München: Blessing.
- CHLOUPEK, J. et al. 1991. *Stylistika češtiny*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství Praha.
- IHME, B. 2005. Ich bin im ICOM... Der Interessenverband Comic e. V. wird 25. In *Comic! Jahrbuch 2006*. Stuttgart: ICOM, s. 8.

Ještě jsme ve válce: Příběhy 20. století. 2011. Praha: Post Bellum, nakladatelství Argo, Ústav pro studium totalitních režimů.

KADRIC, M., KAINDL, K. 1997. Astérix – Vom Gallier zum Tschetnikjäger: Zur Problematik von Massenkommunikation und Übersetzerischer Ethik. In M. Snell-Hornby et al. (Ed.). *Translation as Intercultural Communication: Selected papers from the EST Congress – Prague 1995.* Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, s. 135–146.

KAINDL, K. 1998. Sprache und Bild in der Comicübersetzung. In B. Kettemann, M. Stegu, H. Stöckl (Ed.). *Mediendiskurse: Verbal-Workshop 1996 Graz.* Frankfurt a. M.: Lang, s. 93–105.

KAINDL, K. 1999. Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation. In *Target*, vol. 11, no. 2, s. 263–288.

KAINDL, K. 2004a. Multimodality in the translation of humour in comics. In E. Ventola, Ch. Cassily, M. Kaltenbacher (Ed.). *Perspectives of Multimodality.* Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, s. 173–192.

KAINDL, K. 2004b. *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog: Am Beispiel der Comicübersetzung.* Tübingen: Stauffenburg.

KAINDL, K. 2008. Visuelle Komik: Sprache, Bild und Typographie in der Übersetzung von Comics. In *Meta*, vol 53, n. 1. Montréal: Presses de l'Université de Montréal, s. 120–138.

KNIGGE, A. C. 2010. Made in Germany: Poznámky k dějinám komiksu v Německu. In *Aargh! 10. Komiksový sborník.* Brno: Anaphabet Books, s. 38–46.

KOLB, W. 1998. Sprachvarietäten. In M. Snell-Hornby et al. (Ed.). *Handbuch Translation.* Tübingen: Stauffenburg, s. 278–280.

KOVÁŘ, V. 2011. *Autorský komiks.* Bakalářská práce na Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy v Praze. Vedoucí práce Martin Raudenský.

KREJČÍ, M., PROKŮPEK, T. 2006. Komiksy Káji Saudka: Měděný věk. In *Aargh! 6. Komiksový sborník.* Brno: Anaphabet Books, s. 28–33.

KUFNEROVÁ, Z. 1994. Jak překládat nářečí. In Z. Kufnerová et al. *Překládání a čeština.* Jinočany: H&H, s. 68–71.

LÁDEK, J., PAVELKA, R. 2010. *Encyklopedie komiksu v Československu 1945–1989.* Praha: XYZ.

- LEVÝ, J. 1998. *Umění překladau*. Praha: Ivo Železný.
- MARKSTEIN, E. 1998. Realia. In M. Snell-Hornby et al. (Ed.). *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg, s. 288–291.
- MATĚJÍČEK, T. H. (Ed.). 2005. *O (ne)mrtvých jen dobré: Almanach české komiksové elity*. Praha: BB Art.
- MATULÍK, R. 2008. Sovětský vpád do českého komiksu aneb Inspirace, adaptace, normalizace. In *Aargh! 8. Komiksový sborník*. Brno: Anaphabet Books, s. 39–43.
- MAWIL. 2002. *Strandsafari*. [B. m.]: Schwarzer Turm.
- MAWIL. 2009. *Safari pláž*. Praha: Sýpka.
- MCCLOUD, S. 2008. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB Art.
- MOUNAJED, R. 2010. Geschichte in Sequenzen: Über das Subgenre der Geschichtscomics. In D. Grünewald (Ed.). *Struktur und Geschichte der Comics: Beiträge zur Comicforschung*. Bochum: Ch. A. Bachmann Verlag, s. 130–146.
- NEWMARK, P. 1988. *Approaches to Translation*. Hertfordshire: Prentice Hall International.
- NORD, Ch. 1989. Loyalität statt Treue: Vorschläge zu einer funktionalen Übersetzungstypologie. In *Lebende Sprachen*, Nr. 3/89, s. 100–105.
- NORD, Ch. 1993. *Einführung in das funktionale Übersetzen: Am Beispiel von Titeln und Überschriften*. Tübingen/Basel: Francke.
- NORD, Ch. 2009. *Textanalyse und Übersetzen: Theoretische Grundlagen, Methode und didaktische Anwendung einer übersetzungsrelevanten Textanalyse*. Tübingen: Julius Groos Verlag.
- NOSEK-WINDY, V. 1998. Ediční poznámky Václava Noska-Windyho. In J. Foglar. *Rychlé šípy*. Praha: Olympia, s. 323–339.
- OPITZ, M. (Ed.). 2006. *CZekomiks: O Čechách a komiksu*. Brno: Martin Příbyl.
- PEIRCE, CH. S. 1997. Grammatica Speculativa. In B. Palek (Ed.). *Sémiotika*. Praha: Univerzita Karlova, s. 38–125.
- PENKNER, A. 2010. *Humor als Übersetzungsproblem bei multimedialen Texten: Am Beispiel der deutschen Synchronfassung von „Monty Python and the Holy Grail“*. Diplomová

práce na Universität Wien, Zentrum für Translationswissenschaften. Vedoucí práce Mary Snell-Hornby.

PLATTHAUS, A. 2010. Der deutsche Comic ist wieder da: Zeichner/innen und Tendenzen der letzten zwanzig Jahre. In Goethe Institut e. V., E. Schmitt (Ed.). *Comics, Manga & Co.: Die neue deutsche Comic-Kultur*. München: Goethe-Institut München, s. 4–7.

POLÁČKOVÁ, M. 1994. Jazyková komika a překlad. In Z. Kufnerová et al. *Překládání a čeština*. Jinočany: H&H, s. 117–122.

PONWEISER, R. 2010. *Kulturspezifika und Anspielungen in der multimedialen Übersetzung am Beispiel der amerikanischen Fernsehserie „Buffy the Vampire Slayer“*. Diplomová práce na Universität Wien, Zentrum für Translationswissenschaften. Vedoucí práce Mary Snell-Hornby.

POPOVIČ, A. 1974. *Teória umeleckého prekladu: Aspekty textu a literárnej metakomunikácie*. Bratislava: Tatran.

PROKŮPEK, T. 2010a. Ondřej Sekora v cizích službách. In *Aargh! 10. Komiksový sborník*. Brno: Anaphabet Books, s. 88–95.

PROKŮPEK, T. 2010b. Žádné komiksy nebyly, tak jsme si je holt nakreslili: Rozhovor s Martinem Němcem. In *Aargh! Výroční speciál*. Brno: Anaphabet Books, s. 37–40.

REISS, K. 1971. *Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik*. München: Hueber Verlag.

REISS, K., VERMEER, H. 1991. *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.

ROTA, V. 2008. Aspects of Adaptation: The Translation of Comics Formats. In F. Zanettin (Ed.). *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, s. 79–97.

RYŠKA, K. 2007. Dvojitý život českého komiksu. In *KomiksFest! 2. ročník 2007*. Praha: Seqence, s. 34–36.

SCHMITT, P. A. 1998. Graphische Literatur, Comics. In M. Snell-Hornby et al. (Ed.). *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg, s. 266–269.

SCHOLZ, M. F. 2010. Comics als Quelle der Geschichtswissenschaft: Mit Beispielen aus der DDR-Geschichte. In D. Grünwald (Ed.). *Struktur und Geschichte der Comics: Beiträge zur Comicforschung*. Bochum: Ch. A. Bachmann Verlag, s. 201–206.

- SCHOPP, J. 1994. Typographie als Translationsproblem. In M. Snell-Hornby et al. (Ed.). *Translation Studies: An interdisciplinary*. Amsterdam: John Benjamins, s. 349–360.
- SCHOPP, J. 1998. Typographie und Layout. In M. Snell-Hornby et al. (Ed.). *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg, s. 199–204.
- SCHOPP, J. 2008. In Gutenbergs Fußstapfen: Translatio typographica. Zum Verhältnis von Typographie und Translation. In *Meta*, vol 53, n. 1. Montréal: Presses de l'Université de Montréal, s. 167–183.
- SNELL-HORNBY, M. 1995. *Translation Studies: An integrated approach*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- SPILLNER, B. 1980. Semiotische Aspekte der Übersetzung von Comics-Texten. In W. Wilss (Ed.). *Semiotik und Übersetzen*. Tübingen: Narr, s. 73–85.
- STROBEL, R. 1993. Text und Bild im Comic. In K. Dirscherl (Ed.). *Bild und Text im Dialog*. Passau: Wissenschaftsverlag, s. 377–395.
- ŠIMKOVÁ, N. 2007. *Comics Between Two Cultural Environments: Analysis of the Genre and Options for Translation*. Diplomová práce na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity v Brně na katedře anglistiky a amerikanistiky. Vedoucí práce Simona Javůrková.
- TOMÁŠEK, O. 2009. *Translating Comics*. Diplomová práce na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity v Brně na katedře anglistiky a amerikanistiky. Vedoucí práce Jiří Rambousek.
- VERMEER, H. J. 1978. Ein Rahmen für eine allgemeine Translationstheorie. In *Lebende Sprachen*, 1978, č. 23, s. 99–102.
- VERMEER, H. J. 1994. Translation Today: Old and new problems. In M. Snell-Hornby et al. (Ed.). *Translation Studies: An interdisciplinary*. Amsterdam: John Benjamins, s. 3–16.
- VEVERKA, V. 2001. Exhumace: Pryč s imperialistickým škvárem!!! In *Crew*, 2001, č. 18, roč. V. Praha: Comics Art Publishers, s. 4–6.
- VEVERKA, V. 2002. Exhumace: Pryč s imperialistickým škvárem!!! 2. část. In *Crew*, 2002, č. 20, roč. VI. Praha: Comics Art, s. 17–20.
- VILIKOVSKÝ, J. 2002. *Překlad jako tvorba*. Praha: Ivo Železný.
- ZANETTIN, F. (Ed.). 2008a. *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome.

ZANETTIN, F. 2008b. Comics in Translation: An Overview. In F. Zanettin (Ed.). *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, s. 2–31.

ZANETTIN, F. 2008c. The Translation of Comics as Localization: On Three Italian Translation of *La piste des Navajos*. In F. Zanettin (Ed.). *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, s. 201–219.

Elektronické zdroje

DEBICKÁ, A. 2006. Konkurence antikvy a kurzivy ve výstavbě uměleckého textu. In *Naše řeč*, vol. 89, issue 4. Dostupné z: <<http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?lang=en&art=7900>>, [cit. 16. 8. 2012].

FANTOVÁ, J. 2012. *Re: Dotaz o redakční práci při překládání komiksů*. 9. 7. 2012 9:24, [cit. 16. 7. 2012]. Osobní komunikace.

CHLUD, T. 2012. *Re: Dotaz o redakční práci při překládání komiksů*. 4. 7. 2012 18:28, [cit. 16. 7. 2012]. Osobní komunikace.

JANÁČOVÁ, E. 2011. Karel Jerie: Komiks může zvládnout jeden člověk. In *Lidové noviny*, 27. 10. 2011. Dostupné z: <<http://www.mediar.cz/karel-jerie-komiks-muze-zvladnout-jeden-clovek/>>, [cit. 20. 6. 2012].

JANIŠ, V. 2004. Janiš, Viktor o komiksu a jeho překládání. In *iLiteratura*, 16. 2. 2004. Dostupné z: <<http://www.iliteratura.cz/Clanek/15299/janis-viktor-o-komiksu-a-jeho-prekladani/>>, [cit. 19. 7. 2012].

Komiksové festivaly. c2000–2012. Dostupné z: <<http://www.komiks.cz/odkazy.php?detail=17>>, [cit. 19. 6. 2012].

LIESKE, D. 2012. *The Wormwoldsaga*. Dostupné z: <<http://www.wormworldsaga.com/>>, [cit. 31. 7. 2012].

MATĚJÍČEK, T. H. 2003a. *Generace 1989 českého komiksu 1 – Úvod*. Dostupné z: <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=414>>, [cit. 13. 3. 2012].

MATĚJÍČEK, T. H. 2003b. *Generace 1989 českého komiksu 2 – Předlistopadová velká čtyřka*. Dostupné z: <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=451>>, [cit. 13. 3. 2012].

MATĚJÍČEK, T. H. 2003c. *Generace 1989 českého komiksu 3 – Přelom 1988–90 (1/2)*. Dostupné z: <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=453>>, [cit. 13. 3. 2012].

- MATĚJÍČEK, T. H. 2003d. *Generace 1989 českého komiksu 4 – Přelom 1988–90 (2/2)*. Dostupné z: <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=457>>, [cit. 13. 3. 2012].
- MATĚJÍČEK, T. H. 2003e. *Generace 1989 českého komiksu 5 – Porevoluční změny 1990–93 (1/2)*. Dostupné z: <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=458>>, [cit. 13. 3. 2012].
- MATĚJÍČEK, T. H. 2003f. *Generace 1989 českého komiksu 6 – Porevoluční změny 1990–93 (2/2)*. Dostupné z: <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=459>>, [cit. 13. 3. 2012].
- MATĚJÍČEK, T. H. 2003g. *Generace 1989 českého komiksu 7 – 1993–95: Konec první vlny polistopadového komiksu*. Dostupné z: <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=460>>, [cit. 13. 3. 2012].
- MATĚJÍČEK, T. H. 2003h. *Generace 1989 českého komiksu 8 – 1995: Začátek druhé vlny aneb Generace CRWE*. Dostupné z: <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=461>>, [cit. 13. 3. 2012].
- Muriel*. Dostupné z: <<http://www.komiksfest.cz/2011/muriel>>, [cit. 24. 8. 2012].
- PAVLOVSKÝ, J. 2012. *Re: Dotaz o redakční práci při překládání komiksů*. 4. 7. 2012 15:36, [cit. 16. 7. 2012]. Osobní komunikace.
- Pomlčka. 2004. In *Internetová jazyková příručka*. Dostupné z: <<http://prirucka.ujc.cas.cz/?id=165>>, [cit. 13. 8. 2012].
- PROKŮPEK, T. 2002. *Současný český komiks*. In *Živel 21* [online]. Dostupné z: <<http://www.zivel.cz/index.php?content=article&id=378>>, [cit. 8. 6. 2012].
- PROKŮPEK, T., KREJČÍ, M. 2011a. *Encyklopedie komiksu v Československu vzbuzuje u čtenářů „ostalgie“ (1. část)*. In *Komiksárium* [online], 16. 5. 2011. Dostupné z: <<http://www.komiksarium.cz/?p=9967>>, [cit. 8. 6. 2012].
- PROKŮPEK, T., KREJČÍ, M. 2011b. *Encyklopedie komiksu v Československu vzbuzuje u čtenářů „ostalgie“ (2. část)*. In *Komiksárium* [online], 16. 5. 2011. Dostupné z: <<http://www.komiksarium.cz/?p=9968>>, [cit. 8. 6. 2012].
- PROKŮPEK, T. 2012. *Re: Dotaz o redakční práci při překládání komiksů*. 4. 7. 2012 9:36, [cit. 16. 7. 2012]. Osobní komunikace.
- Sherlock Holmes a pekelný stroj*. c2001–2012. Dostupné z: <<http://www.csfd.cz/film/14253-sherlock-holmes-a-pekelný-stroj/>>, [cit. 8. 8. 2012].

ŠPIČKOVÁ, K. 2012. *Re: Dotaz o redakční práci při překládání komiksů*. 3. 7. 2012 10:44, [cit. 16. 7. 2012]. Osobní komunikace.

TOMAN, V. 2004. *O českém komiksu aneb Perem Vlastislava Tomana*. Dostupné z: <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=775>>, [cit. 8. 6. 2012].

WEISSHAHN, G. 2008. Comics in der DDR: Superhelden des Sozialismus. In *Einestages, Zeitgeschichten auf Spiegelonline* [online]. Dostupné z: <http://einestages.spiegel.de/static/topicalbumbackground/2362/superhelden_des_sozialismus.html?o=position-ASCENDING&s=6&r=1&a=2362&c=1>, [cit. 24. 5. 2012].

WEISSHAHN, G. *Ungarn-Importe in der „Frösi“*. Dostupné z: <<http://www.ddr-comics.de/ungfroes.htm>>, [cit. 4. 6. 2012].

Jiné zdroje

MÜLLER, O. 2012. Komiksy ve světě a u nás [debata]. In *Knižní veletrh Svět knihy*. Praha: 17. 5. 2012.

STRZYZ, W. 2012a. Komiksy ve světě a u nás [debata]. In *Knižní veletrh Svět knihy*. Praha: 17. 5. 2012.

STRZYZ, W. 2012b. Zwischen kreativem Überfluss und wirtschaftlicher Realität [přednáška]. In *Knižní veletrh Svět knihy*. Praha: 17. 5. 2012.

Přílohy

Příloha 1 – Utrpení sv. Erasma	122
Příloha 2 – Lenin a velká revoluce	123
Příloha 3 – E-mailová komunikace s komiksovými nakladatelstvími: původní e-mail	124
Příloha 4 – E-mailová komunikace s komiksovými nakladatelstvími: BB art.....	125
Příloha 5 – E-mailová komunikace s komiksovými nakladatelstvími: Aargh!	126
Příloha 6 – E-mailová komunikace s komiksovými nakladatelstvími: Crew.....	127
Příloha 7 – E-mailová komunikace s komiksovými nakladatelstvími: nakladatelství Sýpka	128
Příloha 8 – E-mailová komunikace s komiksovými nakladatelstvími: Seqence	129

Příloha 1 – Utrpení sv. Erasma



Pramen: McCloud 2008: 15



► ► S výjimkou prvního pokračování byl komiks důsledně rozvržen do čtyř řad po třech obrázcích. Pouze duotónová barevnost se střídala od oranžové k lehce nazelenalé.



◄ Závěr seriálu mohl být pojat i jako případná pozvánka k návštěvě moskevského mauzolea.

Příloha 3 – E-mailová komunikace s komiksovými nakladatelstvími: původní e-mail

Zuzana Schwarzová <schwarzovazuzana@googlemail.com> 2. července 2012 22:11

Komu: [REDAKCE]

Dobrý den!

Píšu diplomovou práci o překládání komiksů a ráda bych do ní zahrнула i informace o redakční politice (abych zjistila, jak tato část produkce probíhá a kolik toho vlastně překladatel může ovlivnit).

Ráda bych Vás poprosila, zda by bylo možné zodpovědět několik následujících otázek o Vašem nakladatelství:

- Máte vypracované jasné pokyny pro překladatele?
- Dodržujete rozložení dvoustran podle originálu?
- Měníte velikost bublin?
- Překládají se citoslovce?
- Překládají se i citoslovce zakomponované do obrazu?
- Překládají se různé nápisy zakomponované do obrazu - např. nápis „mléko“ na lahvi s mlékem, nebo nápisy na lednici apod.?
- Měníte někdy text vyhotovený překladatelem bez kontaktování překladatele (třeba aby se lépe vešel do bublin nebo z jiných důvodů)?
- V jaké podobě překladatel odevzdává překlad - Word, nebo něco sofistikovanějšího?

Předem děkuji za odpověď, velmi byste mi pomohli!

S pozdravem

Zuzana Schwarzová,

studentka překladatelství/tlumočnictví na Ústavu translatologie Univerzity Karlovy

Příloha 4 – E-mailová komunikace s komiksovými nakladatelstvími: BB art

BB art <[REDACTED]> 3. července 2012 10:44

Komu: schwarzovazuzana@googlemail.com

Dobrý den,
níže jsou odpovědi na Vaše otázky.

Karolina Špičková
BB ART
Bořivojova 85
130 00 Praha 3
tel.: [REDACTED]
mobil: [REDACTED]

- Máte vypracované jasné pokyny pro překladatele? - máme jen pokyny technického rázu
- Dodržujete rozložení dvoustran podle originálu? - dodržujeme
- Měníte velikost bublin? - neměníme, většinou to není možné bez většího zásahu do grafické úpravy
- Překládají se citoslovce? - překládáme přibližně v polovině komiksů, většinou si to původní vydavatelé nepřejí
- Překládají se i citoslovce zakomponované do obrazu? - viz předchozí odpověď
- Překládají se různé nápisy zakomponované do obrazu - např. nápis „mléko“ na lahvi s mlékem, nebo nápisy na lednici apod.? -viz předchozí odpověď
- Měníte někdy text vyhotovený překladatelem bez kontaktování překladatele (třeba aby se lépe vešel do bublin nebo z jiných důvodů)? - měníme málo, ale konzultujeme to s překladatelem, nebo s redaktorem komiksu
- V jaké podobě překladatel odevzdává překlad - Word, nebo něco sofistikovanějšího? - word

Příloha 5 – E-mailová komunikace s komiksovými nakladatelstvími: Aargh!

TProkupek@seznam.cz <[REDACTED]> 4. července 2012 9:36
Komu: schwarzovazuzana@googlemail.com

Dobrý den,
přikládám odpovědi přímo k otázkám.
S pozdravem
Tomáš Prokůpek

Date: Mon, 2 Jul 2012 22:25:27 +0200
Subject: Fwd: Dotaz o redakční práci při překládání komiksů - pro diplomovou práci
From: schwarzovazuzana@googlemail.com
To: [REDACTED]

Dobrý den!

Píšu diplomovou práci o překládání komiksů a ráda bych do ní zahrнула i informace o redakční politice (abych zjistila, jak tato část produkce probíhá a kolik toho vlastně překladatel může ovlivnit).

Ráda bych Vás poprosila, zda by bylo možné zodpovědět několik následujících otázek o Vašem nakladatelství:

Máte vypracované jasné pokyny pro překladatele? Dodržujete rozložení dvoustran podle originálu?
Pokyny vypracované nemáme. AARGH! připravujeme spolu s Tomášem Kučerovským pod hlavičkou občanského sdružení Analphabet Books ve svém volném čase spolu a všechno se to pořád odehrává bez placení honorářů na nadšenecké bázi. Překlady tedy řešíme zčásti my s Tomášem, z části má žena a Tomášova přítelkyně, u jazyků, kterými nevládneme, zaskakují kamarádi nebo vstřícné kulturní instituce typu Goethe Institutu. Při tomto způsobu práce jsme nikdy pokyny vypracovávat nepotřebovali (anebo možná nestíhali :). Rozložení dvojstran je samozřejmě velmi důležité a respektujeme ho.

Měníte velikost bublin? Překládají se citoslovce?
Velikost bublin měníme v krajních případech, a to jen tehdy, kdy to umožňuje kompozice pole.
Citoslovce jsou často srozumitelná mezinárodně, ale obecně se k jejich překládání přikláníme.

Překládají se i citoslovce zakomponované do obrazu? Překládají se různé nápisy zakomponované do obrazu - např. nápis "mléko" na lahvi s mlékem, nebo nápisy na lednici apod.?
Pokud je to potřeba a je to jen trochu technicky proveditelné, překládáme i zakomponovaná citoslovce. (A technicky proveditelné to je prakticky vždycky)
Nápisy se také snažíme překládat, i když je samozřejmě rozdíl mezi překladem z angličtiny a maďarštiny. U prvního jazyka se dá počítat s obecnou srozumitelností některých nápisů, u druhého nikoli. Pokud ale nápis hraje roli v příběhu, překládáme samozřejmě i angličtinu.

Měníte někdy text vyhotovený překladatelem bez kontaktování překladatele (třeba aby se lépe vešel do bublin nebo z jiných důvodů)?
Texty občas měníme, ale s výjimkou opravdových drobností se s překladateli snažíme tyto změny konzultovat.
V jaké podobě překladatel odevzdává překlad - Word, nebo něco sofistikovanějšího?
Word bohatě stačí.

Předem děkuji za odpověď, velmi byste mi pomohli!
S pozdravem
Zuzana Schwarzová, studentka překladatelství/tlumočnictví na Ústavu translatologie Univerzity Karlovy

Příloha 6 – E-mailová komunikace s komiksovými nakladatelstvími: Crew

Jiří Pavlovský <[REDACTED]> 4. července 2012 15:36
Komu: Zuzana Schwarzová <schwarzovazuzana@googlemail.com>

Dobrý den,
omlouváme se, ale máme hodně práce, takže budu stručný:

Máte vypracované jasné pokyny pro překladatele?

Ne, spíš jen ústě jim navrhuje to nejjednodušší řešení (uvádět pouze čísla stránek, jednotlivé panely od sebe oddělovat mezerou a jednotlivé bubliny dávat čistě jen na nový řádek).

- Dodržujete rozložení dvoustran podle originálu?

Určitě. Ono to tak i musí být, jinak by se tím zabil obrázek.

- Měníte velikost bublin?

Někdy je to nutné, takže ano. Ale snažíme se to příliš nedělat.

- Překládají se citoslovce?

Jak kdy. Z japonštiny určitě, z angličtiny záleží na případě. Obvykle překládáme, pokud je kniha určena spíše dětským čtenářům (Garfield, Simpsonovi) a ne, pokud je to více pro dospělé a zvuk je pochopitelný.

- Překládají se i citoslovce zakomponované do obrazu?

Záleží na tom, jak moc a jak moc se tím naruší obraz. Kupříkladu u jedné ze série Batmana tvoří výbuch nápis Boom a výstřel nápis Bang (či něco podobného) a tam už by to bylo moc velký zásah do obrazu. Obvykle se ale snažíme spíše citoslovce nepřekládat.

- Překládají se různé nápisy zakomponované do obrazu - např. nápis „mléko“ na lahvi s mlékem, nebo nápisy na lednici apod.?

Jelikož je to poměrně pracná záležitost, dělá se to obvykle u věcí, které mají nějakou souvislost s dějem. Pokud jde čistě o jméno obchodu, který nemá v knize žádný význam, jen je to kulisa v ulici, kde hrdina prochází, tak se to nedělá (ostatně u filmů taky nevidíte přeložený každý název krámu, kolem kterého hrdina projíždí). Pokud ale nápis na krámě hraje roli, pokud je nutné, aby čtenáři věděli, kam hrdina jde, tak se to dělá.

Měníte někdy text vyhotovený překladatelem bez kontaktování překladatele (třeba aby se lépe vešel do bublin nebo z jiných důvodů)?

Někdy, ale pak mu posíláme ještě poslední verzi na schválení.

- V jaké podobě překladatel odevzdává překlad - Word, nebo něco sofistikovanějšího?

Word.

Tak.. snad to bude stačit.

Jiří Pavlovský

Příloha 7 – E-mailová komunikace s komiksovými nakladatelstvími: nakladatelství Sýpka

Tomáš Chlud <[REDACTED]> 4. července 2012 18:28
Odpovědět-komu: Tomáš Chlud <[REDACTED]>
Komu: Zuzana Schwarzová <schwarzovazuzana@googlemail.com>

Dobrý den,

tak tady jsou stručné odpovědi:

Jasně pokyny vypracované nemáme....

rozvržení dvoustran dodržujeme, a pokud je mi známo, tak nějaké pohybování s originálem je majitelem práv zakázáno...

velikost jsme za celou dobu měnili jen jednou, snažíme se dostat text do stávající velikosti...

citoslovce překládáme

citoslovce zakomponované do obrazu překládáme, pokud jsou v češtině velmi nepodobné originálu a pokud je autor originálu ochoten nám je rukou přepsat na český jazyk....

nápisy v textu překládáme, pokud jsou markantní, či nějak podstatně dějotvorné....

text překladatele měním, neboť jsem spolupřekladatelem, takže si to můžu dovolit..

Překlad je do mých rukou předkládán ve wordu, pak přichází fáze vpisování do bublin a práce s rytmem a délkou, kterou provádím osobně...

mějte se hezky a ať se daří,

Tomáš Chlud

Příloha 8 – E-mailová komunikace s komiksovými nakladatelstvími: Seqence

Seqence <[REDACTED]> 9. července 2012 9:24
Komu: Zuzana Schwarzová <schwarzovazuzana@googlemail.com>

Dobrý den,

Odpovědi k Vaším otázkám níže. Jinak bych určitě uvítala pokud byste mi mohla poslat elektronickou verzi vaší práce. Komiksu se studenti věnují zřídka, tak je zajímavé mít nové zdroje.

Děkuji a přeji ať se práce daří.

S pozdravem,

Janka Fantová

From: Zuzana Schwarzová [mailto:schwarzovazuzana@googlemail.com]
Sent: Monday, July 02, 2012 10:21 PM
To: [REDACTED]
Subject: Dotaz o redakční práci při překládání komiksů - pro diplomovou práci

Dobrý den!

Píšu diplomovou práci o překládání komiksů a ráda bych do ní zahrнула i informace o redakční politice (abych zjistila, jak tato část produkce probíhá a kolik toho vlastně překladatel může ovlivnit).

Ráda bych Vás poprosila, zda by bylo možné zodpovědět několik následujících otázek o Vašem sdružení:

- Máte vypracované jasné pokyny pro překladatele? - Ne
- Dodržujete rozložení dvoustran podle originálu? – podle přání autora. Seqence publikuje z překladových komiksů pouze krátké příběhy a ty autoři většinou tvoří tak, aby mohly v antologii, či revue začínat jak na pravé, tak na levé straně.
- Měníte velikost bublin? – ne
- Překládají se citoslovce? – pokud jsou v textu ano, pokud jsou v obrazu tak ne, ale u západního komiksu to není tak časté, s mangou by to bylo horší a na domluvě s nakladatelem nebo autorem, jestli je zásah do díla možný
- Překládají se i citoslovce zakomponované do obrazu? – viz výše
- Překládají se různé nápisy zakomponované do obrazu - např. nápis „mléko“ na lahvi s mlékem, nebo nápisy na lednici apod.? – podle kontextu a pak už je to sjednoceno v celém příběhu, obě varianty jsou možné
- Měníte někdy text vyhotovený překladatelem bez kontaktování překladatele (třeba aby se lépe vešel do bublin nebo z jiných důvodů)? – ano, ale jsme s překladateli předem domluveni, že úprava je možná ve fázi sázení textu grafikem.
- V jaké podobě překladatel odevzdává překlad - Word, nebo něco sofistikovanějšího? - word

Předem děkuji za odpověď, velmi byste mi pomohli!

S pozdravem Zuzana Schwarzová, studentka překladatelství/tlumočnictví na Ústavu translatologie Univerzity Karlovy