Masarykova univerzita
Filozofická fakulta

Ústav hudební vědy
Sdružená uměnovědná studia

Jana Štukhejlová

PROBLEMATIKA KOMIKSOVÝCH ADAPTACÍ LITERÁRNÍCH DĚL SE ZAMĚŘENÍM NA ČESKOU LITERATURU

Bakalářská diplomová práce

Vedoucí práce: PhDr. Dagmar Koudelková

2012

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

.....

Jana Štukhejlová

Zde bych chtěla poděkovat PhDr. Dagmar Koudelkové za vedení práce,
Mgr. Ondřeji Bláhovi za konzultace v oblasti teorie komiksu
a mé rodině, příteli a přátelům za podporu.

Děkuji.

OBSAH

ÚVOD 5
1 TEORETICKÁ ČÁST 7
1.1 Teorie a fungování komiksu 7
1.2 Teorie a fungování adaptace 11
1.3 Teorie a fungování povídky 17
1.4 Teorie a fungování balady 18
1.5 Teorie a fungování pohádky 20
1.6 Závěr a shrnutí teoretické části 21
2 PRAKTICKÁ ČÁST 23
2.1 Proměna 23
2.1.1 Adaptace Petera Kupera 23
2.1.2 Adaptace Václava Gatarika 26
2.2 Kytice 29
2.2.1 Kytice 29
2.2.2 Poklad 30
2.2.3 Svatební košile 31
2.2.4 Polednice 32
2.2.5 Zlatý kolovrat 33
2.2.6 Štědrý den 34
2.2.7 Holoubek 35
2.2.8 Záhořovo lože 37
2.2.9 Vodník 39
2.2.10 Vrba 40
2.2.11 Lilie 40
2.2.12 Dceřina kletba 41
2.2.13 Věštkyně 43
2.3 Zlaté české pohádky 44
2.3.1 Dlouhý, Široký a Bystrozraký 44
2.3.2 Rozum a Štěstí 46
2.3.3 Dvojčata 48
2.3.4 Obuchu, z pytle ven! 49
2.3.5 Otesánek 50
2.4 Závěr a shrnutí praktické části 51
ZÁVĚR 53
RESUMÉ 54
SEZNAM VYOBRAZENÍ 55
SEZNAM PRAMENŮ A LITERATURY 56

ÚVOD

Práce si klade za cíl pomocí teoretického rozebrání fungování komiksu, adaptace a v menší míře také povídky, balady a pohádky zjistit, zda jsou určité literární žánry vhodnější ke komiksové adaptaci než jiné. Prakticky bude práce tento závěr ověřovat na komiksové adaptaci povídky *Proměna* od Franze Kafky, balad ze sbírky *Kytice* od Karla Jaromíra Erbena a pohádek od téhož autora.

Teoretická část práce bude vycházet z odborné literatury a jejím předmětem je sepsat a komparační metodou zpracovat různé názory na fungování komiksu. Cílem je vytvořit ucelený přehled základních stavebních prvků komiksu, díky jejichž znalosti bude možné tento žánr na pomezí literatury, výtvarného umění, filmu a divadla vhodně ohodnotit. Následně bude vymezen sám pojem adaptace, která je v této práci považována za metodu a tvůrčí proces. Na základě této definice bude moci být posouzeno, zda jsou zkoumané komiksy skutečnou adaptací, či se literárními předlohami pouze inspirovaly. V případě komiksové adaptace je rovněž nutné se zabývat fungováním adaptovaného díla a zjistit, zdali si již z principu komiks a určitý literární žánr neodporují. Jaroslav Tichý tvrdí, že *„[…]lze předpovědět skoro se stoprocentní jistotou, že každý seriál s literárním pozadím bude podprůměrný.“*[1] Hovoří především o porušení citové a myšlenkové struktury a také specifického autorova stylu.

V praktické části bude práce aplikovat zjištěné teoretické znalosti na konkrétní komiksové adaptace a jejím cílem bude tato díla popsat právě z hlediska naplnění požadavků na komiksovou adaptaci literárního díla vymezených v teoretické části. Přihlédnuto bude také k samotné vhodnosti komiksového zpracování dané látky. Součástí praktické části jsou dále obrazové přílohy, které demonstrují míru adaptace při převádění literární předlohy v komiksový obraz.

Cílem této práce není shrnutí historie komiksu, ani popis jeho vývoje. Rovněž popis života a díla autorů adaptovaných literárních děl není pro práci potřebný. Cílem je zjistit, zda lze literární předlohu plnohodnotně adaptovat v komiks, a to podle kritérií nastavených na základě studia odborné literatury. Základním předpokladem přitom je, že pro kvalitní komiksovou adaptaci je nezbytně nutné zvolit si vhodnou předlohu. Rozhodně není záměrem práce dokázat, že komiks je primitivní žánr nebo naopak žánr vhodný k adaptování čehokoli.

[1] CLAIR, René – TICHÝ, Jaroslav. *Comics*. 1. vyd. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1967. s. 36.

Práce má sloužit jako výchozí bod pro další bádání v oblasti teorie komiksu a jako jeden z možných náhledů na možnosti a vlastnosti komiksu.

Práce kromě pramenů čerpala informace z řady odborné literatury, z níž se jako nejpřínosnější ukázala publikace Svatavy Urbanové *Comics. Díl 2*, která sice takřka stoprocentně kopíruje o rok mladší knihu Anny Mikušťákové *Comics*, ale v některých tématech ji vhodně rozvíjí a doplňuje. Pro práci odtud byla použita především různá dělení jednotlivých témat týkajících se komiksu a také odborné termíny. Ačkoliv je útlý sborník *Adaptace literárního díla a její didaktické využití* zaměřen na filmové adaptace literárních předloh, byl vhodný i pro potřeby této práce, jelikož právě s filmem má komiks mnoho společného. Sborník je navíc z roku 2002, takže je aktuální a uvažuje o adaptacích jako o vhodné metodě k rozšíření vědomostí o literární předloze. To je také jeden z náhledů, kterými se práce zabývá. Pro popis fungování povídky, novely, balady a v neposlední řadě i komiksu práce čerpala z obecných slovníkových publikací *Encyklopedie literárních žánrů*, *Průvodce literárním dílem. Výkladový slovník základních pojmů literární teorie* a *Lexikon literárních pojmů.* V jejich případě byla nejvíce užita komparační metoda, jelikož cílem bylo zjistit obecné zákony týkající se jednotlivých literárních žánrů. Fungování komiksu rozebírají ve svých esejích v knize *Comics* také René Clair a Jaroslav Tichý, publikace je však již poměrně stará a proto bylo nutné k postulovaným tvrzením přistupovat obezřetně. Knihy *Stavba komiksu* od Thierry Groensteen a *Jak rozumět komiksu* od Scotta McLouda jsou sice velmi rozsáhlé a slouží k opravdu dokonalému pochopení komiksu, ale pro potřeby této práce se z nich dalo použít jen několik málo informací. Kniha *Jak rozumět komiksu* však posloužila především jako inspirační zdroj, jde totiž o odbornou publikaci vytvořenou komiksovou formou. Knihy *The Language of Comics* a *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1925, vol. 1.* zahraničních autorů Maria Saraceniho a Davida Kunzla byly použity pouze pro zkompletování a porovnání některých názorů na fungování komiksu, stejně jako esej „Komiks“ Anny Zelenkové ve sborníku *Ako vstupovať do živej kultury: kapitoly z literárnej vedy a estetiky.*

Téma této práce dosud odborně zpracováno nebylo a za knihy, které se tématem zabývají alespoň částečně či v menší míře lze označit esej Michala Jareše *„A vůbec tenhle brouk": Pokusy o komiksové ztvárnění Kafkovy Proměny* a vybrané kapitoly z knihy *Skeptikové a těšitelé* Umberta Eca. Z těch tedy bylo možno vycházet a částečně se inspirovat. Další knihy sloužily především k doplnění, shrnutí a komparaci jednotlivých myšlenek.

1 TEORETICKÁ ČÁST

1.1 Teorie a fungování komiksu

Názory badatelů na přesnou definici komiksu se sice značně různí, všechny teorie se však shodují v tom, že komiks musí mít obrazovou a textovou složku, přičemž obrazová by měla být dominantní. Ovšem zatímco např. Thierry Groensteen požaduje, aby byla obrazové složce přisouzena větší důležitost, protože má v komiksu více prostoru než text[2], René Clair a většina ostatních komiksových teoretiků je přesvědčena, že by se obrazová složka neměla prosazovat natolik, aby bylo slovo zbytečné[3]. Právě z důvodu neoddělitelnosti textu od obrazu by se tyto dvě složky měly vzájemně respektovat a kresba by měla brát ohled na úroveň textu a naopak, tedy čím jednodušší kresba, tím jednodušší jazyk atd.[4] Jako obecné znaky komiksové kresby Groensteen vyjmenovává tyto[5]:

- **Antropocentrismus** – hlavním hybatelem děje v komiksu je ústřední postava, a proto je i postavám obecně věnován největší prostor obrazový.
- **Synekdochické zjednodušení** – znak související s předchozím. Co není potřebné pro porozumění situaci, komiks vypouští. Pavel Kořínek, zabývající se komiksem jako žánrovou specifikací, ale např. tvrdí, že komiksem se dají přenést i ty nejzávažnější obsahy[6].
- **Typizace** – opět souvisí s předchozími body. Postava v komiksu bývá zobrazována jen s několika charakteristickými a často typizovanými znaky osobnosti. V některých případech pak lze hovořit již o stereotypech a podle Umberta Eca je tato podmínka pro komiks *„[…]prostě neodmyslitelná.“*[7]
- **Expresivita** – pro dokonalé pochopení děje musí být výrazy postav co nejexpresivnější.

---

[2] GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu.* Z francouzštiny přeložila Barbora Antonová. 1. vyd. Brno: Host, 2005. s. 20.
[3] CLAIR, René – TICHÝ, Jaroslav. *Comics.* Op. cit., s. 17.
[4] McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu.* Z angličtiny přeložil Richard Podaný. 1. vyd. Brno: BB/art, 2008. s. 49.
[5] GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu.* Op. cit., s. 190-191.
[6] KOŘÍNEK, Pavel. Adjektivum „komiksový“ jako žánrová specifikace. In *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?): [Praha, 28.6.-3.7.2010].* Stanislava Fedrová (ed.). 1. vyd. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR: Akropolis, 2010. s. 97.
[7] ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé.* Z italštiny přeložil Zdeněk Frýbort. 1.vyd. Praha: Argo, 2006. s. 144.

- **Rétorická konvergence** – obrazy musí být dobře čitelné, a z toho důvodu komiks využívá možností kresby k vyvolání požadovaných efektů.

Obrazová a textová složka mohou mít mezi sebou různé vztahy, pro které je možné použít následující čtyři pojmy, které uvádí Anna Zelenková[8]:

- **Intenzifikace** – text a obraz se navzájem doplňují a zvyšují tak svou účinnost, což je vztah pro komiks optimální. Dagmar Mocná tento případ nazývá termínem **komplementárnost**[9], Scott McCloud **aditivní kombinace**[10].
- **Modifikace** – text a obraz jsou ve významovém kontrastu. Toto není u komiksu příliš běžné.
- **Paralelnost** – text s obrazem se navzájem pouze ilustrují. Pro komiks není tento vztah vhodný, avšak je společně s intenzifikací nejčastější. Dagmar Mocná vztah nazývá **redundancí**[11].
- **Divergence** – mezi textem a obrazem není žádný vztah. V komiksu se tento vztah běžně nepoužívá.

Textové složce komiksu je obecně v odborné literatuře věnován menší prostor, avšak např. Svatava Urbanová rozděluje text v komiksu na **text volný** (promluva vypravěče či popis děje) a **text zakotvený**, který symbolizují bubliny s ustálenou symbolikou u hlav postav[12]. Pro komiksové adaptace literárních děl je podle ní častější text volný z důvodu nutnosti bližšího popisu děje. Je však nutné, aby se obrazová složka s volným textem rozvíjela a nebyla jím pouze znovu popisována, tedy aby nedocházelo k paralelnosti. Mikušťáková dále dodává, že by postavy měly hovořit pouze o tom, co dělají, nebo se chystají udělat. Komiks by se neměl zabývat minulostí, a už vůbec o ní mluvit[13]. S tím je však v případě adaptací literárních děl, které se minulostí často zabývají, možno polemizovat. Komiks navíc může události v minulosti oddělit od těch přítomných např. světlejšími barvami, vlnitými okraji jednotlivých obrazů atd.

---

[8] ZELENKOVÁ, Anna. Komiks. In *Ako vstupovať do živej kultury: kapitoly z literárnej vedy a estetiky.* L'ubomír Plesník (ed.). Nitra: Vysoká škola pedagogická, 1995. s. 211-212.
[9] MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef, et al. *Encyklopedie literárních žánrů.* 1. vyd. Praha, Litomyšl: Paseka, 2004. s. 316.
[10] McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu* . Op. cit., s. 154.
[11] MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef, et al. *Encyklopedie literárních žánrů.* Op. cit., s. 316.
[12] URBANOVÁ, Svatava. *Comics. Díl 2.* Ostrava: Atelier Milata, 1996. s. 13.
[13] MIKUŠŤÁKOVÁ, Anna. *Comics.* 1.vyd. Brno: CERM, 1995. s. 3.

Kromě nutnosti obrazové i textové složky Urbanová definuje komiks následujícími pěti znaky[14]:

- **Dějovost, akce** – komiks vždy musí mít děj, jinak se stane pouhým sledem ilustrací. Stejně jako obrazová složka nesmí pouze ilustrovat text, ani text by neměl znovu popisovat to, co je viditelné na obraze. Děj musí být dále posouván jednáním postav a nikoli promluvami vypravěče. Postavy proto musí být dostatečně logické a jejich vztahy vyjasněné[15]. Jelikož právě hlavní hrdina je hybatelem děje, musí mu být věnována speciální pozornost. V případě adaptace literární postavy je pak nutné veškerou její charakteristiku vyjádřit výtvarně. Tichý k problematice hlavního hrdiny dodává, že tento musí být dostatečně originální. Jedině tak je zaručena nosnost příběhu[16].
- **Verbálně-ikonické fungování** (vyjadřuje se pouze to, co lze výtvarně zachytit) – zde je možné vést polemiku, co vše je možné výtvarně zobrazit. Eco hovoří o vizualizaci *„[…]metafory nebo přirovnání[…]“*[17], tedy schopnosti komiksu zobrazit např. úsloví „vidět hvězdičky.“ Urbanová se k problematice dále nevyjadřuje, jedním z častých argumentů kritiků je pak to, že autoři komiksů předkládají hotové obrazy, zatímco literatura vede čtenáře k aktivnímu vytváření mentálních konceptů[18].
- **Definované konvence a kódy, které pomáhají ke snadnějšímu pochopení** – komiksy používají ustálené kódy především v zobrazení mluvy (rozdílné bubliny pro myšlení a přímou řeč). Mario Saraceni navíc zmiňuje speciální hranatou bublinu, která v adaptacích literárních děl upozorňuje na důležitost textu v ní obsaženého[19].
- **Seriálová realizace v novinách či časopisech** – tento bod zmiňuje i David Kunzle, podle kterého musí být komiks vytvořen k masové reprodukci v novinách

[14] URBANOVÁ, Svatava. *Comics. Díl 2.* Op. cit., s. 3.
[15] Ibid., s. 6.
[16] CLAIR, René – TICHÝ, Jaroslav. *Comics.* Op. cit., s. 38.
[17] ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé.* Op. cit., s. 141.
[18] BUBENÍČEK, Petr. Proměny myšlení o literatuře ve filmu. In *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?): [Praha, 28.6.-3.7.2010]*. Editovala Stanislava Fedrová (ed.). 1. vyd. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR: Akropolis, 2010. s. 138.
[19] SARACENI, Mario. *The Language of Comics*. 1st edition. London, New York: Routledge, 2003. s. 9.

a časopisech[20]. V počátcích komiksu tomu tak skutečně bylo, dnes je již komiksové spektrum daleko širší.

- **Zábavnost** (komiks slouží k rozptýlení) – o ironii a humoru se zmiňuje i René Clair[21], avšak i tento znak je dnes již překonaný. Jana Čeňková například komiks rozděluje do tematických variant, konkrétně na komiksy **dobrodružné**, kam řadí i adaptace literárních děl, **humorné**, které slouží právě k rozptýlení, **politické** a **erotické**[22].

Mikušťáková k těmto základním vlastnostem komiksu přidává ještě **pohyb**[23]. Pokud budou postavy vyjádřeny pouze staticky, nebudou pro čtenáře atraktivní. David Kunzle ve své definici komiksu zmiňuje rovněž **sekvenci oddělených obrazů** (více oddělených obrazů na jedné stránce), která musí být zároveň mravoučná i aktuální[24].

---

[20] KUNZLE, David. *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1925, vol. 1.* 1st edition. Berkeley: University of California Press, 1973. s. 2.
[21] CLAIR, René – TICHÝ, Jaroslav. *Comics.* Op. cit., s. 17.
[22] ČEŇKOVÁ, Jana. Komiks pro děti a mládež. In *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež.* Jana Čeňková (ed.). Praha: Portál, 2006. s. 150-151.
[23] MIKUŠŤÁKOVÁ, Anna. *Comics.* Op. cit., s. 2.
[24] KUNZLE, David. *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1925, vol. 1.* Op. cit., s. 2.

1.2 Teorie a fungování adaptace

V případě komiksové adaptace literárního díla jde o transformaci původního umění slova na umění slova a obrazu. Podle Nováka a Gejgušové lze o adaptaci hovořit jako o procesu *„[…]vzniku uměleckého díla, které se rodilo za soustavné inspirace jiným uměleckým dílem a které i po svém dokončení uchovává s tímto dílem zjevné strukturní souvislosti.“*[25] Adaptace se na rozdíl od parodie, se kterou ji pojí zjevný vztah s předlohou, ke svému původu většinou otevřeně hlásí[26]. Zachování výrazné strukturní souvislosti je zásadním požadavkem na adaptaci, zároveň je však možné strukturu do určité míry modifikovat. Linda Hutcheon hovoří o přitažlivosti adaptací právě z důvodu směsi opakování a rozdílnosti, známého a nového[27]. Zásadní roli během procesu adaptace hraje nejen předloha, a již dříve zpracované adaptace[28], ale i záměr autora, který musí udržovat dialektický vztah reprodukce a tvorby. Jinak by výsledkem bylo pouze okopírované dílo, nebo naopak dílo bez vztahu k předloze[29]. Kateřina Dejmalová, která se věnuje adaptaci mýtů pro děti, se o adaptaci vyjadřuje z textologického hlediska jako o úpravě *„[…]jež usnadňuje vnímání díla[…]“*[30]. To koresponduje s teorií Hutcheon, podle níž všichni autoři adaptací používají své vlastní metody, na druhou stranu ale: *„They use the same tools that storytellers have always used: they actualize or concretize ideas; they make simplifying selections, but also amplify and extrapolate; they make analogies; they critique or show their respect, and so on.“*[31] [Překlad: „Používají stejné nástroje, jako vypravěči používali vždy. Aktualizují nebo konkretizují myšlenky, zjednodušují výběry, ale i rozšiřují a extrapolují. Vytváří analogie, kritizují či ukazují respekt atd.]

Novák s Gejgušovou uvádějí celkem šest důvodů, kvůli kterým adaptace vznikají[32]. Ač jsou tyto důvody vzniku původně sepsány pro filmové adaptace, lze je takřka bezvýhradně

---

[25] NOVÁK, Radomil – GEJGUŠOVÁ, Ivana. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití.* 1. vyd. Ostrava: Ostravská univerzita, 2002. s. 6-7.
[26] HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation.* New York; London: Routledge, 2006. s. xiii.
[27] Ibid., s. 114.
[28] Ibid., s. xiii.
[29] NOVÁK, Radomil – GEJGUŠOVÁ, Ivana. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití.* Op. cit., s. 8.
[30] DEJMALOVÁ, Kateřina. Mýty v adaptacích pro děti a mládež. In *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež.* Jana Čeňková (ed.). Praha: Portál, 2006. s. 87.
[31] HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation.* Op. cit., p. 3.
[32] NOVÁK, Radomil – GEJGUŠOVÁ, Ivana. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití.* Op. cit., s. 5.

aplikovat i na adaptace komiksové, jelikož komiks pracuje kromě literárních a výtvarných postupů také s těmi filmovými.[33]

- **Popularizace předlohy** – původní myšlenkou může být snaha přiblížit širšímu publiku předlohu, která je jinak náročná či neaktuální. Je zde však nebezpečí zjednodušování a neefektivního ochuzování předlohy, podle Dejmalové např. z kompozičního, tematického či jazykového hlediska[34]. Atraktivním komiksovým zpracováním vhodné předlohy je ale možné čtenáře motivovat k přečtení původního díla. Edukaci dětí v tomto smyslu zmiňuje i Hutcheon[35].

- **„Umocnění" umělecké kvality předlohy** – zatímco literatura pracuje pouze se slovem, komiks pracuje navíc s obrazem, což může čtenářův zážitek umocnit. V tomto případě však velmi záleží na autorovi obrazové části, zda je ochoten navázat dialog s autorem předlohy, a do jisté míry se jemu a především jeho stylu přizpůsobit. Například sám Franz Kafka žádal, aby v ilustracích jeho díla *Proměna* nebyl Řehoř Samsa přímo zobrazován jako brouk[36].

- **Aktuální polemika autora adaptace s autorem předlohy** – zde jde především o aktualizaci a zvýraznění aktuální platnosti literárního díla. Komiks, který je vnímán jako moderní žánr, má navíc pro tento typ adaptace jisté předpoklady. Za tyto komiksy je možno považovat takové, jejichž námět je oproti literární předloze zasazen do současnosti, je zde používána moderní mluva atd. Podle Hutcheon však může být někdy obtížné identifikovat skutečného autora adaptace[37]. Konkrétně v případě komiksu to může být buď autor obrazové, nebo textové části, pokud to není stejná osoba. V některých případech aktuální polemiky se výsledná adaptace od předlohy velmi liší. Takové komiksy je pak možno označovat termínem parafráze.

---

[33] ČEŇKOVÁ, Jana. Komiks pro děti a mládež. In *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež*. Op. cit., s. 150.
[34] DEJMALOVÁ, Kateřina. Mýty v adaptacích pro děti a mládež. In *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež*. Op. cit., s. 87.
[35] HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. Op. cit., s. 118.
[36] KAFKA, Franz. *Dopisy přátelům a jiná korespondence.* Editovala a z němčiny přeložila Věra Koubová. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Franze Kafky, 2007. s. 260.
[37] HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. Op. cit., s. 80.

- **Nedostatek původních námětů** – komiks je relativně mladý umělecký žánr (jeho počátky lze nalézt na konci 19. století)[38], který se navíc konkrétně v českých zemích setkává s nedostatkem kvalitních scénářů a scénáristů obecně. Může tedy být lákavé vypůjčovat si náměty a témata z literatury.

- **Komerční důvody** – sem lze zařadit převážně adaptace literárních bestsellerů, u kterých se vydavatel příliš neohlíží na vhodnost předlohy ke komiksovému zpracování, ale zajímá ho především její komerční úspěšnost. Jestliže Petr Mareš nabízí možnost vnímat adaptaci především jako svědectví o kontextu, v němž vznikla[39], mohl by tento důvod symbolizovat výrazně ekonomickou orientaci dnešní společnosti.

- **Kombinace předcházejících důvodů**

Adaptace lze dále dělit z kvantitativního a kvalitativního hlediska. Kvantitativní se zabývá mírou převedených motivů a podle tohoto kritéria lze adaptace rozlišit na[40]:

- **Věrné** – je zachována většina motivů.

- **Volné** – jsou zachovány pouze některé motivy. Novák s Gejgušovou uvádějí v rozdělení ještě případ, kdy je zachován pouze jeden motiv. V takovém případě se však již nejedná o adaptaci.

V případě kvalitativního rozdělení, kdy je hodnocena práce s myšlenkou, je Novákem s Gejgušovou považováno za adaptaci takové dílo, které dodržuje ducha či smysl předlohy[41]. Kamilla Elliott tento způsob adaptace nazývá spiritistickým[42], často se totiž může stát, *„[…]že adaptace zachová zejména kostru příběhu, ztratí však tělo sdělení.“*[43] Podle Elliott je tento způsob

---

[38] McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu.* Op. cit., s. 9.
[39] MAREŠ, Petr. Adaptace a aktualizace. In *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?): [Praha, 28.6.-3.7.2010].* Stanislava Fedrová (ed.). 1. vyd. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR: Akropolis, 2010. s. 156.
[40] NOVÁK, Radomil – GEJGUŠOVÁ, Ivana. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití.* Op. cit., s. 8.
[41] Ibid., s. 8.
[42] ELLIOTT, Kamilla parafrázována dle BUBENÍČEK, Petr. Proměny myšlení o literatuře ve filmu. In *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?): [Praha, 28.6.-3.7.2010].* Op. cit., s. 138.
[43] DEJMALOVÁ, Kateřina. Mýty v adaptacích pro děti a mládež. In *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež.* Op. cit., s. 88.

nejrozšířenější a předpokládá existenci jakéhosi ducha předlohy, kterého jde vyextrahovat a převést např. do komiksu. Avšak díla, která nerespektují výše zmíněného „ducha“ a nedodržují jeho přenos, jsou označována jako interpretace či rezignace, nelze je řadit pod adaptaci, a proto nejsou pro potřeby této práce vhodná.

V případě této práce je adaptace považována za proces transformace z jednoho uměleckého druhu na jiný. Za základní kritérium při kritickém zkoumání její úspěšnosti bude považováno dodržení smyslu předlohy, s čímž souvisí maximum zachovaných motivů. Rovněž přání autorů literární předlohy, jsou-li nějaká, je nutno brát v potaz, jelikož autor má přirozeně právo hovořit o významu a smyslu svého díla. I případné aktualizace tématu lze tedy považovat za plnohodnotnou adaptaci, pokud ovšem budou zachovány klíčové motivy a vyznění. Problematika zjednodušování, kterou někteří autoři (Hutcheon, Dejmalová) chápou jako nedílnou součást procesu adaptace, pak koresponduje se způsobem fungování komiksu a proto nebude chápána negativně. Tak by mohla být chápána pouze v případě, že by předloha zjednodušením přišla o větší množství základních motivů.

Literární text obecně obsahuje podle Gejgušové s Novákem několik charakteristik, které jsou potenciálně dobře zpracovatelné pro adaptaci. Rozdělení je ponecháno, komentář je však vztažen ke komiksu, především k jeho možnostem na poli výtvarně-literárním. Konkrétně tedy k tomu, co je v původní literární předloze možné vyjádřit ve specifickém komiksovém jazyku a co je naopak nutné doslovně převzít z předlohy. K následujícím bodům bude ještě příležitost vyjádřit se v kapitolách o jednotlivých literárních žánrech[44].

- **Pohybovost (pohybová dynamičnost)** – množství popisů fyzických akcí v literární předloze. Tyto akce se dají do komiksové řeči převést prostřednictvím „pohybové linky“, kterou McCloud popisuje jako zachycení časového úseku prostřednictvím obrazu *„[…]mezi dynamickým pohybem futuristů a Duchampovým schematickým pojetím pohybu[…]“*[45]. Pohybovou linku lze vidět např. na straně 25 (obr. č. 3).

- **Příběhovost (epická dynamičnost)** – množství situací epického charakteru. Pro komiks jako umělecký žánr, který je obvykle postaven na dějovosti a akci, jsou tyto situace velmi důležité.

[44] NOVÁK, Radomil – GEJGUŠOVÁ, Ivana. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití.* Op. cit., s. 12.
[45] McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu.* Op. cit., s. 110.

- **Konfliktnost dramatická dynamičnost** – přítomnost konfliktu a rozporu. Komiks tyto situace umí vyjádřit jak rozfázováním pohybu, tak např. specifickými tvary bublin.

- **Výtvarnost, předmětná obrazovost** – literatura může buď implicitně či explicitně popisovat prostředí, ve kterém se odehrává. Zde má komiks širokou škálu možností, jak s touto složkou naložit. Může buď popis pouze převést do vizuální podoby, nebo může využít možnosti zapracovat do jednotlivých prostředí nálady a pocity hrdiny. Toho lze docílit např. prací s barvami, postavením hrdiny v prostoru, deformací objektů atp.

- **Popis a přímá charakterizace osob** – zatímco v literatuře je poměrně častý explicitní popis osob, v případě komiksu jsou postavy zobrazeny vizuálně a jejich vnitřní charakteristika vyplývá z chování během děje. To demonstruje např. Eco na rozboru komiksu Steve Canyon v knize *Skeptikové a těšitelé*.

- **Zvukovost** – zvuky, které jsou v literatuře popsány explicitně či implicitně, lze v komiksu nejčastěji převést do bublin, která mají svá specifická pravidla. Tato pravidla vytvářejí bohatý symbolický repertoár, díky kterému lze podle Eca hovořit až o sémantice komiksu[46]. Mezi ta základní lze pak řadit tvar bublin (přímá řeč je značena zobáčkem u tváře postavy, myšlenka pak jakýmsi obláčkem s bublinkami). O citoslovcích v komiksu Eco hovoří jako o prvku, který *„[…]volně rozšiřuje onomatopoické zdroje jazyka“*[47], a uvádí celou řadu významů jednotlivých citoslovcí. Některé jsou stejné i v češtině, jiné však mají význam pouze v angličtině.

- **Dialogičnost** – obecně lze říci, že čím více dialogů literární text obsahuje, tím je vhodnější pro komiksovou adaptaci. Společně s dialogy je možné předpokládat akci či konflikt, který je pro většinu komiksů zásadním požadavkem. Gejgušová s Novákem však v případě dialogů upozorňují na nutnost jejich dělení podle obsahu a podle struktury. Obsahově lze dialogy rozdělit na **epický,** jehož jádrem není spor, **lyrický**, který je často veden formou vnitřního dialogu jednoho až dvou lidí a **dramatický**, ve kterém je hlavním tématem právě spor či konflikt.

[46] ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé.* Op. cit., s. 141.
[47] Ibid., s. 142.

Podle struktury slouží dialog **v epice** k oživení vyprávění, **v lyrice** přináší napětí a **v dramatu** je na rozdíl od epiky hybatelem děje.

- **Úvahovost, filozofičnost** – „*Úvaha je vždy retardací děje.*“[48] Jako taková tedy nemusí být vhodná pro komiks, který obvykle vyžaduje akci a dějovou linku. O takto striktním výroku lze polemizovat, jelikož existují mnohé komiksy, které s úvahami pracují. Obecně je však možné předpokládat, že předlohy s větším množstvím autorových úvah a zamyšlení budou pro komiksovou adaptaci méně vhodné.

[48] NOVÁK, Radomil – GEJGUŠOVÁ, Ivana. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití*. Op. cit., s. 14.

1.3 Teorie a fungování povídky

Povídka je epický literární žánr kratšího až středního rozsahu, který se většinou zabývá pouze jednou dějovou linií, jednou situací a jednou hlavní postavou. Ta se v průběhu děje charakterově nevyvíjí[49]. Celkově tedy jde o *„[…]nekomplikovaný syžet[…]“*[50] a pokud je to nutné, o předchozích událostech je čtenář informován jen velmi stručně[51]. Povídka není nijak úzce žánrově specifikovaná. Lze ji vymezovat buď vůči románu (rozsah a dějová rozvětvenost) či novele, která je strukturovanější a více zdůrazňuje příběh. Povídka oproti ní klade také větší důraz *„[…]na naraci a na zvýšenou aktivitu subjektivizovaného vypravěče.“*[52] Podle Pavery s Všetičkou je možné ještě dále povídku vymezit vůči črtě, jejíž děj je statičtější a popisy častější a bohatší[53]. Právě toto vymezování vůči ostatním literárním žánrům je zásadní, jelikož pojem povídka není sám o sobě nikterak pevně významově ustálen. V povídce se rovněž často objevují popisy, a proto je možno ji přirovnat i např. k reportáži či fejetonu[54]. Na rozdíl od románu může mít povídka otevřený konec, děj však většinou přímočaře směřuje k rozuzlení zápletky[55].

Takto teoreticky se povídka jeví jako ideální předloha pro komiksovou adaptaci, jelikož splňuje např. požadavek Mikušťákové na to, aby se komiks nezabýval minulostí (viz str. č. 8). Dalšími, pro povídku typickými, prvky, které poskytují dostatečně pevné základy pro výstavbu komiksového scénáře, jsou např. jedna dějová linie, jeden hlavní hrdina nebo záliba v popisech. Směřování děje k rozuzlení dále nabízí dynamický spád a orientace syžetu na přítomnost rovněž slibuje potřebnou jednoduchost.

Dílo Franze Kafky *Proměna* je možno považovat za typickou povídku a jako takové by mohlo sloužit jako vhodný námět pro komiks. Příběh sleduje bizarní přeměnu obchodního cestujícího Řehoře Samsy v jakýsi hmyz a následné chování jeho rodiny. Samotný důvod proměny v knize řešen není. Postavy jsou popsány pouze charakterově a pro komiks jsou vhodně typizovány - krásná a hodná sestra Markétka, přísný otec, slabá matka a drsná

---

[49] LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem. Výkladový slovník základních pojmů literární teorie.* 1. vyd. Praha: Nakladatelství H & H, 2002. s. 251.
[50] Ibid., s. 251.
[51] PAVERA, Libor – VŠETIČKA, František. *Lexikon literárních pojmů.* 1. vyd. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. s. 288.
[52] MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef, et al. *Encyklopedie literárních žánrů.* Op. cit., s. 516.
[53] PAVERA, Libor – VŠETIČKA, František. *Lexikon literárních pojmů.* Op. cit., s. 288.
[54] MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef, et al. *Encyklopedie literárních žánrů.* Op. cit., s. 515.
[55] LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem. Výkladový slovník základních pojmů literární teorie.* Op. cit., s. 251.

posluhovačka. Příběh skýtá rovněž určité množství konfliktních a akčních scén (bránění obrazu, házení jablek) a i závěrečné rozuzlení, kdy se celá rodina po Řehořově smrti spokojeně vydává na výlet. Celý příběh navíc prostupuje tíživá atmosféra plná bezmoci, která může komiksu posloužit jako jednotící rámec, např. v případě výtvarné stylizace jednotlivých obrazů.

V případě *Proměny* však nastává problém etického rázu. Již výše bylo zmíněno, že sám Franz Kafka si výslovně přál, aby Řehoř nikdy nebyl zobrazen přímo jako brouk. *„Hmyz sám nemůže být na žádné kresbě. A nemůže být vidět ani z dálky. […] volil bych výjevy jako: rodiče a prokurista před zamčenými dveřmi nebo ještě lépe rodiče a sestra v osvětleném pokoji, zatímco dveře k naprosto tmavému vedlejšímu pokoji zejí dokořán.“*[56] Pokud by tedy autor komiksu chtěl dodržet přání autora předlohy, mohl by pro komiks nastat problém. Ten totiž potřebuje hlavního hrdinu jako hybatele děje, a pokud by tento měl zůstat v celém komiksu nezobrazen, čtenář i samotná podstata komiksu by byli značně ochuzeni. Za těchto podmínek se komiksová adaptace *Proměny* jeví jako nevhodná, ačkoli by autor mohl použít to, čemu Groensteen říká podprahová přítomnost postavy[57]. V takovém případě by Řehoř zobrazen nebyl vůbec, jeho rodina by o něm ale v komiksu mluvila a čtenář by věděl, že tam někde je. Pokud by se však autor adaptace rozhodl porušit Kafkovo přání a brouka zobrazoval, změnilo by se původní vyznění. Ve výsledku je tedy takováto adaptace sporná, a není proto považována za vhodnou pro komiksové zpracování. S tím souhlasí ve svém eseji „A vůbec tenhle brouk“ i Michal Jareš.

1.4 Teorie a fungování balady

Dle definice je balada kratší *„[…]lyrickoepická píseň s tragickým vyvrcholením.“*[58] Většinou jde o pochmurný veršovaný příběh obyčejných lidí, které za jejich vášně či touhy protivící se vyšší moci stihne trest. Vyšší moc může být zastupována např. osudem, zákonem nebo démonem. Hlavní hrdina je většinou proti vyšší moci bezmocný a časem jí podléhá[59]. Pouze velmi málo balad končí dobře, naprostá většina pak tragicky. Příběh bývá velmi jednoduchý, týká se jedné zápletky a má rychlý spád[60]. Postavy bývají silně typizovány a většinou není známo ani jejich jméno nebo vzhled. Mohou se zde vyskytovat i nadpřirozené

[56] KAFKA, Franz. *Dopisy přátelům a jiná korespondence.* Op. cit., s. 260.
[57] GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu.* Op. cit., s. 197.
[58] MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef, et al. *Encyklopedie literárních žánrů.* Op. cit., s. 37.
[59] LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem. Výkladový slovník základních pojmů literární teorie.* Op. cit., s. 33.
[60] MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef, et al. *Encyklopedie literárních žánrů.* Op. cit., s. 37.

bytosti. Balada bývá často psána formou dialogu a často také dochází k opakování motivů. Lederbuchová její stavbu dokonce přirovnává k antické tragédii[61].

Přítomnost nadpřirozených bytostí a minimální popis postav je atraktivní pro obrazovou složku komiksu, jelikož dává velký prostor invenci autora adaptace. Střet hrdiny s vyšší mocí a následné tragické vyvrcholení se rovněž jeví pro komiks jako vhodné, stejně jako občasná dialogičnost. Problémem se nicméně jeví lyrika s častým opakováním a líčením pocitů. Pokud by autor komiksu nedodržel veršované dialogy, příběh by ztratil mnohé ze své umělecké kvality. Pokud by ji ale dodržel, musel by předlohu zkrátit alespoň o opakování, jelikož komiks si žádá vývoj děje vpřed. Zvukomalba v dialozích se pak nehodí pro omezený prostor komiksových bublin. V neposlední řadě lze rovněž předpokládat, že lyrický jazyk nebude kompatibilní s jazykem často používaným v komiksových bublinách. Zde jsou myšleny převážně vyjádření citoslovcí jako „bum“, „křach“ atd.

Jednotlivé balady ve sbírce *Kytice* autora Karla Jaromíra Erbena se zdají různě vhodnými pro komiksovou adaptaci. Některé balady mají nepochybně výraznější příběh než jiné. Například v úvodní baladě „Kytice“ je příběhu věnován minimální prostor a důležitost je kladena především na lyriku, dialogy se pak v epické části balady nevyskytují žádné. Je zde však hojnost popisů a líčení pocitů hlavních hrdinů. Balady jako „Věštkyně či „Záhořovo lože“ pak už příběh takřka úplně postrádají. Jistě i v nich se dějová linka nalézt dá, ale tím nejdůležitějším je již zmíněná, pro komiks spíše nevhodná, úvahovost a filozofičnost. Při vynechání lyriky pak příběh ztratí smysl a hloubku. Jako nejvhodnější balady pro komiksové zpracování se tak jeví „Poklad“, „Svatební košile“, „Polednice“, „Zlatý kolovrat“, „Štědrý den“, „Holoubek“, „Vodník“ a „Lilie“. Tyto mají přímou dějovou linku s dostatkem zvratů a jasně vymezené hlavní postavy. Kvůli lyrice v komiksové adaptaci však hrozí markantní zjednodušování či naopak pouhé ilustrování textu. V případě *Kytice* tak rozhodně není na místě adaptovat všechny balady, tři výše zmíněné jsou pro komiks nevhodné.

[61] LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem. Výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Op. cit., s. 33.

1.5 Teorie a fungování pohádky

Pohádka je označována za *„[…]zábavný, zpravidla prozaický žánr folklórního původu s fantastickým příběhem.“*[62] Často jsou přítomny nadpřirozené bytosti a magické předměty a dobro v naprosté většině vítězí nad zlem. Postavy pak bývají mimo jiné typizovány (kladný versus záporný hrdina) a bez psychologie (místy až nelogické jednání)[63]. Nezřídka jako samostatná postava vystupuje i příroda či počasí. Dochází zde k častému opakování motivů se stupňující se gradací a pohádky samotné se většinou odvíjejí podle podobných schémat. Nejčastějším z nich je patrně to, kdy princ/princezna či venkovský chlapec/dívka jako představitelé dobra pomocí kouzel překonávají zkoušky, které jim nastražilo zlo. To je také nakonec bez milosti zničeno[64] a pohádka tak přináší morální ponaučení. Jelikož je pohádkový žánr velmi starý a jednotlivé příběhy se přenášely většinou orálně, není výjimkou, že od jedné pohádky existuje mnoho různých variant[65].

Stejně jako v případě balady, i zde může přítomnost nadpřirozena a minimální popis postav poskytnout prostor pro invenci autora obrazové části. Binární opozice postav a jejich ústřední souboj se také jeví jako vhodná pro komiks, jelikož lze předpokládat, že tyto konflikty budou skýtat množství akce a další komiksově vděčné situace. Díky většímu množství variant jednotlivých pohádek má autor adaptace poměrně široké možnosti ohledně jazyka a promluv použitých v bublinách. Jelikož jsou pohádky ve většině případů veskrze známé, nekladou se na autora nároky ohledně přesných citací. Z těchto důvodů se pohádky jeví jako ideální předlohy pro adaptaci.

Karel Jaromír Erben převyprávěl celou řadu klasických pohádek, přičemž Lucie Lomová jich zpracovala v komiks pět. Pohádky „Dlouhý, široký a bystrozraký“, „Dvojčata“, „Otesánek“, „Obuchu, hýbej se!“ a „Rozum a štěstí“ se skutečně jeví všechny stejně co do vhodnosti komiksové adaptace. Jejich jednoduché, dynamické příběhy s konflikty, typizovanými postavy i rozuzlením bez velkých nároků na dodržení přesných textů se zdají být ideálními předlohami pro komiksovou adaptaci.

---

[62] MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef, et al. *Encyklopedie literárních žánrů.* Op. cit., s. 472.
[63] Ibid., s. 473.
[64] LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem. Výkladový slovník základních pojmů literární teorie.* Op. cit., s. 238.
[65] PAVERA, Libor – VŠETIČKA, František. *Lexikon literárních pojmů.* Op. cit., s. 280.

1.6 Závěr a shrnutí teoretické části

Teoretická část byla tvořena popisem teorie a fungování komiksu, adaptace, povídky, balady a pohádky na základě studia odborné literatury. Nyní následuje praktická část, která aplikuje poznatky z teoretické části na komiksové adaptace děl *Proměna, Kytice a Zlaté české pohádky* a směřuje k jejich kritickému zhodnocení. Vzhledem k rozsahu a většímu množství témat je nyní na místě shrnout základní poznatky a kritéria, se kterými bude v praktické části pracováno.

V případě komiksu jako samostatného uměleckého žánru na pomezí literatury, výtvarného umění a filmu je to především požadavek obrazové a textové složky, přičemž ta obrazová by měla být dominantnější. Jediným přípustným vztahem mezi obrazovou a textovou složkou je intenzifikace, k paralelnosti či divergenci by obecně v komiksu nemělo docházet vůbec (viz str. 8). Textová složka by se pak měla dělit na text volný a zakotvený, čímž je kladen důraz na přítomnost komiksových bublin. Dále komiks ke svému plnohodnotnému fungování potřebuje ve většině případů hlavního hrdinu, jemuž by měla být věnována většina prostoru a který by měl být klíčovým hybatelem děje. Toto jsou základní požadavky na plnohodnotné fungování komiksu, se kterými by měl proces adaptace počítat.

Adaptace je tedy v této práci považována za proces transformace literárního díla v komiks. V první řadě je nutné posoudit, zda je dílo k adaptaci v komiks vůbec vhodné, což lze provést jednak na základě rozboru jednotlivých literárních žánrů a také dle kritérií na straně 14 až 16. Základním požadavkem adaptace je zachování maximálního množství motivů, proto budou za plnohodnotné adaptace považovány pouze ty věrné a volné nikoliv. S tímto rovněž souvisí otázka aktualizace, která je přípustná do té míry, dokud zachovává „ducha“ předlohy. To stejné platí i u zjednodušování, které je u komiksu více či méně nutné. Z etických důvodů by měla být tolerována i přání autorů. Pokud nejsou, nejedná se o dodržení výše zmíněného „ducha“.

Ohledně jednotlivých literárních žánrů a konkrétních děl bylo vyzkoumáno, že povídka se teoreticky k adaptaci hodí, *Proměna* však vzhledem k přání autora o nezobrazování hlavního hrdiny nikoli. Při dodržení přání by totiž adaptace porušovala základní pravidla komiksu. Balada není vhodná kvůli své lyrické složce, jelikož lze očekávat velmi výrazné zjednodušování a ochuzování. Za alespoň částečně vhodné lze považovat balady „Poklad“, „Svatební košile“, „Polednice“, „Zlatý kolovrat“, „Štědrý den“, „Holoubek“,

„Vodník“, „Vrba“, „Lilie“ a „Dceřina kletba“, které mají výraznou dějovou linii. Velmi nevhodné se naopak jeví lyrická „Kytice“ a úvahová „Věštkyně“ a „Záhořovo lože“. Pohádka jako literární žánr s poměrně jasně vymezenými pravidly, podobností mezi jednotlivými příběhy a částečnou volností pro přesnou slovní formulaci se obecně zdá být vhodnou předlohou pro komiks. Pohádky „Dlouhý, Široký a Bystrozraký“, „Dvojčata“, „Otesánek“, „Obuchu, hýbej se!“ a „Rozum a Štěstí“ ze sbírky Karla Jaromíra Erbena pak tuto teorii potvrzují a na teoretické rovině slibují možnost kvalitní komiksové adaptace.

2 PRAKTICKÁ ČÁST

2.1 Proměna

Kafkovu povídku převedli do komiksové podoby hned tři autoři. Tento rozbor se však bude věnovat pouze komiksům Václava Gatarika a Petera Kupera, jelikož dílo Roberta Crumba v Čechách dosud nevyšlo. V případě analýzy těchto komiksů bude rovněž pracováno s esejem Michala Jareše, který výše zmíněné tři komiksy srovnává a také již v začátku upozorňuje na nevhodnost zobrazování Řehoře jako brouka vzhledem ke Kafkovu přání[66].

Zkušený americký autor Peter Kuper vydal svůj komiks *Proměna* v roce 2004 a přímo na titulní straně použil termín „adaptace". Naopak sochař Václav Gatarik, který *„[…]má s komiksem minimální zkušenosti[…]"*[67] (*Proměna* je jeho prvním komiksem), použil na titulní straně termín „nakreslil". Jeho komiks vyšel o pět let později než Kuperův, je o více než dvacet stran delší, a navíc pracuje s formátem A4. Rozdíly mezi jednotlivými adaptacemi lze proto očekávat nejen v míře zachovaného textu (Gatarik kvůli rozsahu), ale i ve funkčnosti komiksové formy (Kuper kvůli zkušenostem). O samotných úskalích komiksové adaptace díla *Proměna* se pak Jareš vyjadřuje takto: *„Místy chybí grotesknost, místy zase vizualizací odchází nálada, již jsme měli vytvořit a číst sami."*[68] Tento Jarešův výrok by šel v širším slova smyslu vztáhnout na jakékoli vizuální adaptace literární předlohy, a podpořil by tak mimo jiné Bubeníčkovu kritiku komiksu související s ochuzováním čtenáře o aktivní vytváření mentálních konceptů, viz strana 9.

2.1.1 Adaptace Petera Kupera

Peter Kuper rozdělil svůj komiks do tří částí, přičemž první končí otcovým útokem na Řehoře holí a druhá útokem jablky. Otci je tak věnována obzvláštní pozornost už jen kvůli tomu, že jako jediná z postav v komiksu má v očích zřítelnice. Podle Jareše *„Tato interpretace vychází z tradovaných vztahů otec a syn, pro Kafku tak typické."*[69] Obrazová část komiksu je vyvedena technikou scratchboardu, který připomíná dřevoryt. Je tak kladen důraz na tvrdé kontrasty

---

[66] JAREŠ, Michal. „A vůbec tenhle brouk": Pokusy o komiksové ztvárnění Kafkovy Proměny. In *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?): [Praha, 28.6.-3.7.2010]*. Stanislava Fedrová (ed.). 1. vyd. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR: Akropolis, 2010. s. 101.
[67] Ibid., s. 104.
[68] Ibid., s. 105.
[69] Ibid., s. 104.

mezi černou a bílou. Barvy se v komiksu vůbec nevyskytují, což se vhodně doplňuje se stylizací a výraznou expresivitou Kuperových postav. V případě Řehoře je pak častá práce se světlem a obrysovou linkou. Zatímco Řehoř-brouk je na začátku zobrazován velmi jasně a s pevnými konturami, v průběhu děje jsou jeho obrysy stále více roztřesené, rozostřené a je více pracováno s bílou. Na obrazech zobrazujících umírání je Řehoř již celý bílý a ve chvíli svítání sluneční paprsky osvětlují Řehoře tak, že jeho obličej vypadá jako lebka. Jareš v této souvislosti hovoří až o barokizující náladě[70]. Takto zobrazovaný proces chřadnutí vhodně koresponduje s tím, jak je popisován v knize.

Postavy byly zachovány v komiksu všechny až na první posluhovačku, která však pro děj není natolik zásadní, aby její absence byla citelná. Každá z postav pak má svůj vlastní typ písma i bublin (obr. č. 1). To nejen výrazně usnadňuje čtenářovu orientaci, ale rovněž autorovi umožňuje nechat postavy promlouvat např. zpoza zavřených dveří. Právě díky fontu a bublině lze totiž snadno rozpoznat, o koho se jedná. V komiksu se tak výrazně snižuje statičnost a paralelnost, jelikož autor nemusí nutně zobrazovat postavu, která právě mluví.

Obr. č. 1 - různé typy bublin a fontů v Kuperově Proměně

Není opomenuto ani to, že Řehoř má jinou bublinu a font písma, když se pokouší mluvit nahlas a když přemýšlí (obr. č. 2). Tím je funkčně adaptována skutečnost, že *„Jeho slovům […] sice nerozuměli, ačkoli jemu připadala dost jasná[…]“*[71].

[70] JAREŠ, Michal. „A vůbec tenhle brouk": Pokusy o komiksové ztvárnění Kafkovy Proměny. In *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?): [Praha, 28.6.-3.7.2010]*. Op. cit., s. 118.
[71] KAFKA, Franz. *Proměna.* Z němčiny přeložil Vladimír Kafka. 1. vyd. Praha: Vyšehrad, 2005. s. 29.

Kromě textu vázaného je v menší míře pracováno rovněž s textem volným a citoslovci. V daleko větší míře jsou pak součástí obrazů citace z předlohy na jednolitém černém či bílém pozadí, přičemž některé jsou i velmi dlouhé. Autor se je v tomto případě snaží alespoň rozčlenit do více kratších úseků a rovněž velikost písma přizpůsobuje vždy tomu, aby byl text dobře čitelný.

Obr. č. 2 - rozdílné fonty a bubliny pro Řehořovy myšlenky a hlasitou promluvu v Kuperově Proměně

Ze základních motivů byly v Kuperově komiksu zachovány takřka všechny, pozměněné drobnosti pak nikterak nenarušují původní vyznění. Například v případě bránění obrazu na stěně není předem vysvětlen Řehořův vztah k němu, je však nahrazen jeho myšlenkou a pocitem, že musí zachránit alespoň něco (obr. č. 3). Další drobností bylo vynechání faktu, že matka toužila Řehoře navštívit. Ani tento prvek však celkové vyznění zvláště neochudil. Proces adaptace byl tedy v případě Kuperovy *Proměny* zvládnut tak, že všechna základní témata zůstala zachována a navíc byla přetransformována v komiksově naprosto funkční příběh. V něm nedochází k paralelám, statičnosti, ani čtenářsky nepřehledným situacím.

Obr. č. 3 - Řehořovo bránění obrazu v Kuperově Proměně

2.1.2 Adaptace Václava Gatarika

Václav Gatarik rovněž pracoval převážně s kontrastní černo-bílou, v jeho komiksu však lze nalézt několik celostránkových barevných obrazů. Těmi jsou např. Řehořův pokus o slezení z postele, bránění obrazu a jablko v krunýři. Tyto barevné obrazy by tedy bylo možné považovat za zvýraznění klíčových momentů povídky. Zvýrazněny jsou však i obrazy, které v původní povídce vůbec nejsou a které si tam autor vlastní invencí dodal. Takovým je např. obraz Markétky v hospodě. Zatímco v povídce otec dceři řekne, že pivo nechce, v komiksu se dívka do hospody vypraví. Takovýchto přidaných situací je v komiksu celá řada, včetně první dvoustrany. Ta jako kdyby předcházela událostem popisovaným v povídce, čtenář totiž vidí Řehoře, jak se chystá ke spánku. Z dalších je to například obraz Řehořova otce, kterak ve „frcu“ prodává rodinné šperky nebo rovněž závěrečná jízda tramvají, při které se Markétce dvoří průvodčí. S těmito přidanými obrazy samozřejmě souvisí i přidání postav, které se v předloze vůbec nevyskytovaly. Čtenář se tak setkává s lékařem, zámečníkem, zastavárníkem, průvodčím a především pak se psem Pupim a kocourem Maculdou, kteří se vyskytují v průběhu celého příběhu. Kromě relativně jasného poselství ukázat jinak kladný vztah Markétky a otce ke zvířatům je jejich úloha v komiksu nejen zbytečná, ale místy až rušivá. Lidské postavy na ně totiž reagují takřka neustále, a to i ve chvílích, kdy jejich konání vůbec nesouvisí s dějem. Od samotného děje pak toto může odvádět pozornost. Za příklad lze považovat první obraz, ve kterém otec vyhazuje podnájemníky. Tento poměrně důležitý dějový zvrat je doplněn o zobrazení psa, který se snaží kopulovat s Markétčinou panenkou (obr. č. 4). Na tuto situaci pak matka v několika dalších obrazech, na kterých stále probíhá vyhazování nájemníků, dále upozorňuje. U Gatarika tedy nejen nefunguje Groensteenův požadavek synekdochického zjednodušení, ale vzhledem k přidávání postav a situací ve větším množství by se dalo hovořit i o jeho popíraní.

Momenty jako kopulující pes pak společně s používáním vlastního jazyka místo jazyka předlohy zvyšují grotesknost a absurditu celého příběhu. Potlačují však jeho hlubší rozměry, které dostatečně nereprezentuje ani roztřesená kresba ani závěrečný obraz. Na tom žena tlačí na vozíku postiženého chlapce vedle tramvaje, ve které se veze spokojená rodina. Autor tedy výrazně vyzdvihl pouze jednu rovinu předlohy na úkor jiné, což čtenáře velmi omezuje v možnosti vlastního výkladu příběhu.

Obr. č. 4 - kopulující pes v Gatarikově Proměně

Text je v naprosté většině vázaný, ačkoli volný se na několika místech rovněž objevuje. Písmo s bublinami vhodně koresponduje se stylem kresby a stejně jako u Kupera, i v tomto komiksu má Řehoř jiný font písma u myšlenek a promluv nahlas. Na některých místech komiks pracuje s původním textem, častěji však dějovou linku opatřuje slovy vlastními. U situací, které v předloze nejsou, je pak tento vlastní jazyk samozřejmý.

Kromě již zmíněných přidaných situací autor provedl několik dalších změn, které více či méně ovlivňují vyznění děje. Příkladem je obraz, na kterém hraje na housle Řehoř, Markétka ho obdivuje a říká mu, že by měl jít na konzervatoř (obr. č. 5). Ve scéně s nájemníky však hraje Markétka. Řehoř v předloze nejenže na housle nehrál, ale o Markétce, kterou chtěl poslat na konzervatoř, se vyjadřoval tak, že *„[…]na rozdíl od něho velice milovala hudbu[…]“*[72]. Řehoř si byl se sestrou velmi blízký, což bylo demonstrováno mimo jiné právě tím, že ač sám rád hudbu neměl, milované sestře chtěl platit hudební vzdělání. Pokud však v komiksu hráli na housle oba, tento motiv se vytrácí. Jistě si mohli být také blízcí proto, že oba hráli na stejný hudební nástroj. Pro komiks, který by měl pracovat se zjednodušováním, je však toto vysvětlení poměrně náročné a navíc v samotném Gatarikově díle není nikterak doložené.

[72] KAFKA, Franz. *Proměna.* Op. cit., s. 52.

Obr. č. 5 - Řehořovo hraní na housle v Gatarikově Proměně

Ve zpracování lze nalézt i změny, které původní vyznění příběhu nemění. Například místo schovávání se pod pohovku si Řehoř z prostěradla vyrobí jakýsi hábit s dírami pro oči. Také schovávání na další místa nemění původní význam, navíc se tak částečně zabraňuje statičnosti. Právě ta je jinak velkým problémem Gatarikova komiksu, stejně jako paralelnost, přílišná popisnost a podle Jareše i brzdění děje[73]. Nezkušenost s komiksovým žánrem se pak na několika místech odráží v lehce nelogickém řazení obrazů. To je patrné např. u scény s bráněním obrazu na stěně. Z Gatarikova stejně jako Kuperova komiksu se čtenář nedozví jeho význam, Gatarik ho však nenahradil žádným jiným pocitem a není zřejmé, proč by se Řehoř byť jen pokoušel vylézt zpod pohovky. K autorově nezkušenosti dále Jareš dodává, že *„[…]dochází k nelogickým stranovým přesunům některých předmětů v zobrazovaných místnostech[…]“*[74]. Celkově má komiks větší množství nedostatků jak z hlediska procesu adaptace, tak komiksové formy, přičemž nejvýraznějším se jeví nedodržení synekdochického zjednodušení. Gatarikův komiks proto na rozdíl od toho Kuperova nelze považovat za plnohodnotnou adaptaci a Jareš se o něm vyjadřuje jako o komiksu popisném *„[…]bez jasného vymezení a umění střihu a kompozice.“*[75]

---

[73] JAREŠ, Michal. „A vůbec tenhle brouk": Pokusy o komiksové ztvárnění Kafkovy Proměny. In *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?): [Praha, 28.6.-3.7.2010]*. Op. cit., s. 104.
[74] Ibid., s. 104.
[75] Ibid., s. 123.

2.2 Kytice

Kolektiv autorů zpracoval všechny Erbenovy balady, přičemž minimálně tři k tomu, z důvodů uvedených v teoretické části, nejsou vhodné. Autoři se rovněž ne vždy drželi původních veršů, významu a smyslu básně. To je také zmíněno v poznámce na konci sborníku: *„Ilustrátoři použili v kresbách verše tak, jak uznali za vhodné pro výtvarné pojetí básní.“*[76] Vzhledem k rozdílným pojetím, stylům i míře adaptace je tedy nutné hodnotit a popsat každou baladu zvlášť. Pro ilustraci některých tvrzení jsou popisy doplněny obrazy z komiksů.

2.2.1 Kytice

Daniela Horáčková zpracovala úvodní baladu s názvem „Kytice“, která je v této práci kvůli přílišné lyričnosti považována za nevhodnou ke komiksové adaptaci. Horáčková pak zvolila spíše adaptaci volnou, tedy zachování jednoho motivu. Z původní epické části Erbenovy balady, ve které děti chodí oplakávat mrtvou matku, které se jich nakonec zželí a vrátí se na svět coby mateřídouška, autorka zachovala postavy a téma smrti. Naopak zcela volně pojala téma vracení se. Matka se zde vrací coby nemrtvá a své děti, které lační po majetku, brutálně zavraždí. Tím se zcela mění původní vyznění balady a nelze tedy hovořit o zachování původního „ducha“ a tedy ani o plnohodnotné adaptaci. Z původních Erbenových veršů zůstaly zachovány přesně čtyři řádky, a to v podobě volného textu. Komiks dále pracuje i s textem vázaným v bublinách a nejvíce pak s citoslovci (obr. č. 6). Ty jsou vyvedeny počítačovým písmem v měnících se výrazných barvách, které se jeví nevhodným k použité výtvarné technice. Komiks sice splňuje všechny formální náležitosti, nerespektuje však původní předlohu, a proto ho nelze považovat za plnohodnotnou adaptaci.

Obr. č. 6 - návrat matky jako nemrtvé v komiksu Kytice

[76] ČECHOVÁ, Bára, et al. *Kytice.* 1. vyd. Praha: Garamond, 2006. s. 162.

2.2.2 Poklad

Balady „Poklad“ se ujal Tomáš Chlud, který je na rozdíl od většiny ostatních autorů ve světě komiksu kvůli svým zkušenostem již známý a uznávaný. „Poklad“ byl díky svému epickému příběhu zhodnocen jako relativně vhodný pro komiksovou adaptaci a lze spekulovat o tom, zda právě to spolu s Chludovými zkušenostmi dalo vzniknout poměrně kvalitní komiksové adaptaci. Komiks ctí původní příběh, pracuje s Erbenovými verši a také se vyhýbá statičnosti některými změnami. Ty celkovému významu a smyslu příběhu nic neubírají, ale komiksovou formu tím pozvedávají. Hlavní změna je v přidání pohanské symboliky. Dítě je během roku opatrováno jakýmsi rohatým bohem, který mu vtiskne na čelo svůj symbol, jenž je rovněž vidět venku na kameni. Když se po roce do jeskyně vrátí matka, dítě je zlé (vyjádřeno rudou barvou očí, ostrými zuby a změněnou mimikou) a k matce nechce. Až když matka odprosí rodičku boží, dítě je zbaveno znaku na čele a je zase normální. Touto vsuvkou je jakoby nahrazen popis matčiných pocitů během roku, kdy se kaje. Téma matčina odprošení Boha za hamižnost a touhy po navrácení dítěte zůstalo v zásadě stejné, místo matčiných pocitů bylo však v komiksu nahrazeno akčnější formou očarovaného dítěte (obr. č. 7).

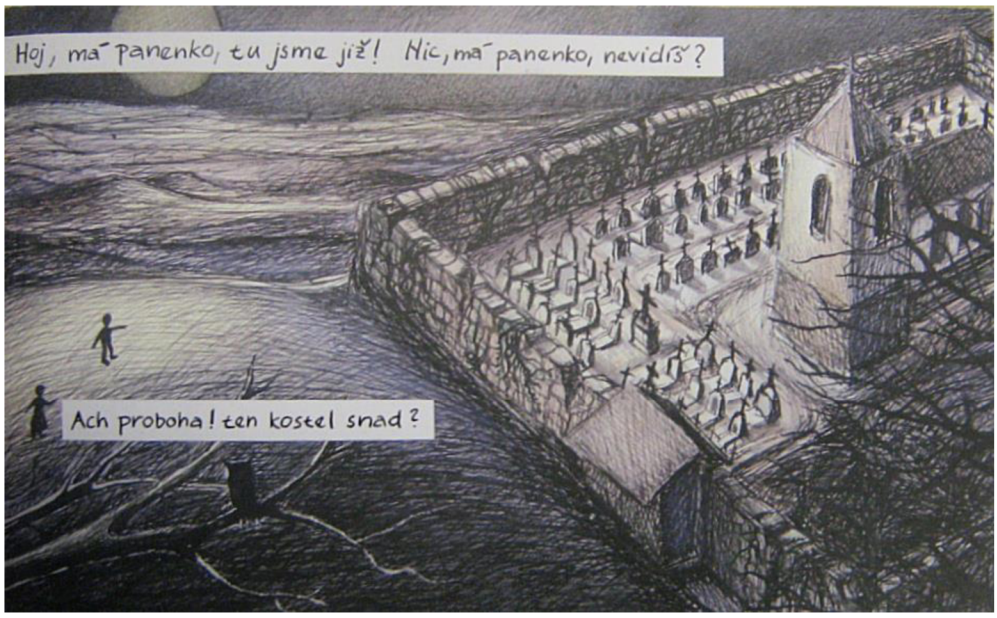
Obr. č. 7 - dítě a pohanská symbolika v komiksu Poklad

Další menší změnou je dosazení sýkorky do role vypravěče. Zabraňuje se tak přílišné statičnosti, text je více dělen mezi jednotlivé postavy a navíc sýkorka může symbolizovat lidový příběh, o kterém si „štěbetají i vrabci na střeše.“ Jak v případě sýkorky, tak v případě dalšího volného textu však často dochází k paralelnosti (obr. č. 8). Tento jev lze přičítat snaze o dodržení maxima z původního textu.

Obr. č. 8 - sýkorka-vypravěč a paralelnost v komiksu Poklad

2.2.3 Svatební košile

Karolína Rasochová (kresba) a Lukáš Houdek (scénář) zpracovali baladu „Svatební košile“. Ač má tato balada stejně jako „Poklad“ epický příběh a ještě navíc množství dialogů a akce, nebyl její komiksový potenciál skutečně naplněn. Z důvodů malé expresivnosti ve tvářích postav budí obrazy spíše dojem ilustrace a především zde není nijak rozlišen text volný a vázaný (v komiksu se vůbec nevyskytují bubliny). Samotné postavy jsou pak většinou zobrazovány zdálky (obr. č. 4), či je větší prostor věnován vykreslení pozadí. Ani tak ale žádný obraz nemá dostatek prostoru (i patnáct obrazů na jedné stránce) a nejsou tedy příliš odlišeny důležité události či pocity. Ve výsledku je komiks vcelku nepřehledný, plný paralel a statický, přestože původní předlohu respektuje a proces adaptace proběhl zdařile. V tomto případě tedy příliš nefunguje komiksová forma a nelze tak hovořit o plnohodnotné adaptaci.



Obr. č. 9 - postavy zdálky a nerozlišení volného a vázaného textu v komiksu Svatební košile

2.2.4 Polednice

Baladu „Polednice“, která má rovněž značně epický příběh, zpracovala Monika Zemánková. V komiksu se jí podařilo zabránit statičnosti a navíc rozvinout pocity. U dítěte jsou v „obláčkové“ bublině zobrazeny představy toho, co by chtělo dělat. U matky jsou během vaření při přelévání surovin vidět její představy ideálního stavu – hodné dítě, včas uvařený oběd, ona upravená, manžel s květinou, šťastná rodina. Díky těmto obrazům se lze lépe vcítit do postav, které jsou jinak pojaté vhodně jednoduše a s dostatečnou dávkou expresivity. S tou je v komiksu pracováno velmi často, stejně jako se změnami úhlů pohledu. Příběh je tedy možno vnímat jak z pohledu matky, tak z pohledu dítěte a ani jeden není nijak zvýhodňován. Oproti předloze přibyla do komiksu černá kočka. Její funkce se jeví na jedné straně jako symbolická (černá kočka věští neštěstí), na druhé pak má konkrétní funkci (obr. č. 10). Dítě si chce hrát a pokouší se proto dát kočku do kočárku, ta však s mňoukáním uteče a dítě se opět rozbrečí. Komiksově funkční akce tak nahrazuje původní verše *„[…]hrej si! – tumáš kohouta!“ – Než kohout, vůz i husárek bouch, bác! Letí do kouta. A zas do hrozného křiku[…]“*[77]. Celý komiks je pak laděn do velmi expresivních žluto-červených barev, se kterými černá kočka vhodně kontrastuje. Její funkci tedy lze chápat i z čistě výtvarného hlediska. Autorce se v tomto případě podařilo vytvořit naprosto funkční komiksovou adaptaci, která ctí předlohu včetně původních rýmů.

[77] ČECHOVÁ, Bára, et al. *Kytice*. Op. cit., s. 48.

Obr. č. 10 - nahrazení kohouta živou kočkou v komiksu Polednice

2.2.5 Zlatý kolovrat

Bára Čechová adaptovala „Zlatý kolovrat“ a vznikl tak jediný příspěvek ve sborníku, který pracuje na základě aktualizace. Původní vyznění zůstalo zachováno, král tu však nejezdí na koni, ale ve Ferrari, dívky nepředou, ale mixují hudbu na DJ pultu a do bitvy král odjíždí v tanku. Zvolená forma aktualizace u této balady funguje zejména proto, že kolovrat a předení obecně je pro řadu dnešních čtenářů věc již neznámá, na rozdíl od mixování hudby. U samotného DJ pultu pak rovněž není překvapivé, že vydává zvuk a informuje tak krále o činu matky s dcerou. Minimální barevnost se vhodně doplňuje s písmem, ze kterého se v mnoha případech stává součást obrazu (obr. č. 11) a původní text vypravěče je v mnoha případech rozdělen mezi různá zvířata či předměty (obr. č. 12), čímž se zabraňuje statičnosti. Text volný je pak rovněž přítomný a v několika případech ho lze stěží rozeznat od textu vázaného, jelikož několika bublinám chybí „zobáčky.“ K paralelnosti v případě tohoto komiksu dochází pouze ojediněle a adaptace je tak skutečně funkční.

Obr. č. 11 - verše jako součást obrazu v komiksu Zlatý kolovrat

Obr. č. 12 - rozdělení textu mezi různé vypravěče v komiksu Zlatý kolovrat

2.2.6 Štědrý den

Kristina Dufková, která má zkušenosti coby režisérka animovaných filmů, zpracovala baladu „Štědrý den“. Ačkoli více či méně dodržuje původní text, s jeho uspořádáním pracuje velmi volně. Pořadí veršů je v komiksu na několika místech přehozeno, vyznění se tím nicméně nemění. Největším rozdílem je pak to, že dívky v komiksu nepředou, ale pouze sedí kolem stolu a pijí čaj. Právě v hrnku čaje si Hana představuje, jak se jí ve vodní hladině zjeví souzený hoch. „Duch“ díla je v komiksu nepochybně zachován a samotný proces adaptace proběhl rovněž zdařile, jelikož paralelnost se takřka neobjevuje. Komiksové formě by však šla vytknout malá expresivnost ve tvářích postav, která je ale typická pro autorčin specifický

výtvarný styl. Největším nedostatkem komiksu je pak práce s písmem, jelikož Dufková zvolila k již zmíněnému výtvarnému stylu počítačově předdefinované bubliny a rovněž naprosto běžný font (obr. č. 13). Ačkoli komiks pracuje s citoslovci a textem volným i vázaným, vše je vyvedeno odosobněným písmem. To navíc na tmavém pozadí zaniká a v několika případech lze pouze stěží rozeznat, zda jde o bublinu „se zobáčkem“ či bublinu myšlenkovou. Obrazová a textová složka tedy dohromady nevytváří harmonický dojem a lze najít dokonce i překlep. Celkově však jde o relativně zdařilou komiksovou adaptaci.

Obr. č. 13 - specifický výtvarný styl vs. počítačově předdefinované bubliny a font v komiksu Štědrý den

2.2.7 Holoubek

Tomáš Chlud kromě „Pokladu“ zpracoval i baladu „Holoubek“ a opět provedl oproti předloze několik změn. Tentokrát jsou však výraznější a vyznění komiksu je přeci jen více pozměněné. Nejdůležitějším znakem je pak to, že komiks nepracuje s původními verši ani jejich modifikovaným textem, přítomné jsou pouze citoslovce a volné či vázané „vrků“. Je tak kladen velký důraz na výčitky svědomí vdovy symbolizované vrkáním holoubka. V komiksu jsou způsobeny tím, že to byla právě ona, kdo zabil manžela. Ten ji také následně za doprovodu vrkání donutí spáchat sebevraždu. V tomto případě také lze hovořit o částečné

aktualizaci, jelikož oblečení účastníků pohřbu i závěrečný pohřeb vdovy-sebevražedkyně do hrobu vedle manžela ukazuje spíše na současnou dobu. Původní vdovina brzká svatba je také v komiksu nahrazena sexuálním stykem, a to po blíže nespecifikovaném časovém úseku (obr. č. 14). Celý komiks by se rovněž mohl odehrávat během jednoho dne a noci oproti třem letům, o kterých píše Erben.

Obr. č. 14 - nahrazení svatby sexem v komiksu Holoubek

Holoubek, respektive jeho „vrků“, je čtenáři představen hned na začátku komiksu a dále se pak objevuje na každém obraze, kde je i manžel. Samotný holoubek nicméně v celém komiksu explicitně zobrazen není, pouze na posledním obrazu hrobu manželů je malá kamenná soška dvou holoubků (obr. č. 15). Je tak vhodně vyjádřena jeho spíše symbolická úloha. Výsledkem je nepochybně originálně pojatá a komiksově funkční adaptace, lze však

polemizovat o dodržení témat a tedy o tom, zda jde o adaptaci věrnou či volnou. Za hlavní téma je však možné pokládat vdovino spáchání sebevraždy z důvodu výčitek svědomí, které jí připomíná vrkající holoubek. Toto téma bylo dodrženo, i když výčitky svědomí jsou v tomto případě způsobeny akčnější a tedy, zjednodušeně řečeno, komiksově atraktivnější vraždou. „Holoubka“ lze tedy považovat za, z hlediska procesu adaptace, patrně nejspornější komiks ve sborníku.

Obr. č. 15 - soška holoubků s podobiznou manželů v komiksu Holoubek

2.2.8 Záhořovo lože

O zpracování „Záhořova lože“, které je svou lyričností a filozofičností v této práci považováno za nevhodné ke komiksové adaptaci, se podělili Jan Černý a Rostislav Telcl. Výsledné dílo lze jen stěží označit za komiks, ačkoli obrazovou i textovou část má. Není však přítomen dostatečně jasný hlavní hrdina a příběh, přestože jistá epická linka je v baladě „Záhořovo lože“ přítomna. Autoři rovněž pracují s velmi neucelenou kresbou a grafikou, která se mění takřka s každým obrazem a opět také s předdefinovanými bublinami a počítačovým fontem. Původní verše jsou sice zachovány, celé pasáže jsou však vynechány bez toho, aby byl děj naznačen alespoň v obrazové části, jak vyplývá z citace a ukázky (obr. č. 16). V komiksu tedy příliš nefunguje filmová složka a výsledek působí spíše jako koláž nesouvisejících obrazů doplněných příležitostně o Erbenovy verše. Nejasnost hlavního hrdiny (např. úplně chybí vyjádření toho, kdo je vlastně Záhoř, ač v baladě se to čtenář dozví) společně s nejednotnou kresbou způsobují, že je „Záhořovo lože“ nefunkčním komiksem a zároveň adaptací, jelikož z původní lyriky i příběhu zůstalo jen nepochopitelné a neúplné torzo.

Obr. č. 16 - nefungující návaznost obrazů v komiksu Záhořovo lože

„Divoký tur lesní v bujnosti své síly
z kořene vyvrací mocná v lese dřeva:
proboden oštěpem, potácí se chvíli,
a padne, v bolesti smrtelné řeva,-

Takto muž lesní. Poražen tou zvěstí
na zemi klesá ve smrtelném strachu;
řve a svíjí se, bije v hlavu pěstí,
nohy poutníkovy objímaje v prachu:
„Smiluj se, pomoz, pomoz muži boží,
nedej mi dospěti k pekelnému loži!“-

„Nemluv takto ke mně! Červ jsem, roveň tobě,
bez milosti boží ztracen věčně věkův:
k ní ty se obrať, od ní prose lékův,
a čiň pokání v pravé ještě době.“-

Kterak mám se káti? Viz tu na mé holi
ty řady vrubův: co jich tu jest koli –
spočti je, můžel-li – ta známka každá,
každý ten vroubek jest jedna vražda!“ –

I zvedne poutník, k zemi se nakloně,
hůl Záhořovu – kmen mocné jabloně –
a zarazí ji v tvrdé skály témě
jako tenký proutek do zorané země.

„Tu kleč přede svědkem svých hrozných činů,
kleč ve dne v noci, ukrutný zlosynu!
Času nepočítej, nedbej žízně, hladu,
jedno počítej svých zločinů řadu,
lituj a pros boha, aby smazal vinu.
Vina tvá jest velká, těžká, bez příkladu:
bez příkladu budiž i tvoje pokání,
a bez konce jest boží smilování!
Tu kleč a čekej – až se v jedné době
Z milosti boží vrátím zase k tobě.“[78]

[78] ČECHOVÁ, Bára, et al. *Kytice*. Op. cit., s. 64.

2.2.9 Vodník

„Vodníka“ zpracovali Adrian Kukal a Ondřej Pfeiffer a pro tento účel zvolili pro komiks neobvyklou 3D grafiku a kresbu. Zřejmě kvůli té je v komiksu velké množství obrazů s důrazem na zobrazení celého těla a pozadí. To, stejně jako v případě „Svatební košile“, ochuzuje čtenáře o expresivitu a výrazy postav. Komiks proto působí více staticky a pro čtenáře neatraktivně. Rovněž není nijak odlišen text vázaný od volného (obr. č. 17), pouze citoslovce jsou odlišeny barevně. Jako u většiny komiksů v tomto sborníku, i u „Vodníka“ byl použit předdefinovaný počítačový font. Ten v tomto případě s ohledem na 3D grafiku nepůsobí tolik nepatřičně, byl však zvolen nevhodný typ písma vzhledem k velikosti textů a je proto obtížně čitelný, obzvláště v obrazech, kde je tento zelený font použit na zeleném pozadí (obr. č. 17).

Obr. č. 17 - nerozlišení volného a vázaného textu a nečitelnost v komiksu Vodník

Změnami v příběhu je pak obsah matčina snu. Zatímco v předloze je o svatbě, v komiksu je obsahem sexuální styk dcery s vodníkem. Další změnou je fakt, že matka při dceřině návštěvě žije. V komiksu je mrtvá a brání svou dceru jako duch. Nicméně ani jedna z těchto změn zásadně nemění význam balady. Proces adaptace tedy v případě „Vodníka“ proběhl dle nastavených pravidel v pořádku, nicméně komiksová forma má určité množství nedostatků.

2.2.10 Vrba

„Vrbu“ zpracovala opět Kristina Dufková. Jelikož využila takřka celý původní text, nutně se nemohla ubránit paralelám mezi obrazovou a textovou složkou, ačkoli se jim snažila zabránit aktualizací (žena se sprchuje, později vysává podlahu) a častými změnami prostředí. Písmo je stejně jako ve „Štědrém dnu“ počítačově předdefinované, tentokrát však není vůbec pracováno s bublinami. To je spolu s obrazovou složkou komiksu, která často mění úhly pohledu i velikost postav značně matoucí, jelikož dítě je kresleno takřka stejně jako otec. Dítě lze také na prvních dvou obrazech vzhledem k textu považovat za matku (obr. č. 18), která se jinak objeví až na druhé straně komiksu. Expresivita ve výrazech postav se opět skoro neobjevuje a otec pak výrazněji změní výraz pouze na obraze, na kterém mu oznamují smrt ženy. To je v případě „Vrby“, která nabízí širokou škálu emocí od starostlivosti, zamyšlení až po např. překvapení, poměrně málo. Z hlediska adaptace je tedy „Vrba“ zdařilá vzhledem k zachování všech motivů, z hlediska komiksové formy však nepříliš vhodně pracuje s textem a postavami.

Obr. č. 18 – nemožnost rozlišit manželku (mimo obraz) od dítěte v komiksu Vrba

2.2.11 Lilie

„Lilii“ stejně jako „Zlatý kolovrat“ zpracovala Bára Čechová, pojala ji však tradičněji. Písmo, které bylo ve „Zlatém kolovratu“ součástí obrazu, zde nahradil počítačový font, který je v mnoha případech nečitelný (obr. č. 19). Také není nijak rozlišen text volný a vázaný, což by právě v případě „Lilie“, kde se oba tyto texty vyskytují zhruba ve stejném poměru, bylo vhodné. Z postav v komiksu zůstali jen král a lilie, sluha a matka jsou zmíněni pouze nepřímo. Zde však není zjednodušení zcela na místě, jelikož s odebráním sluhy úplně chybí

pasáž přesazení lilie do zahrady, přičemž tento akt příliš nevyplývá ani z obrazové části (obr. č. 19). Odebráním matky pak čtenář zjistí až na posledním obraze, že to byla právě matka, kdo lilii zabil. Zdá se tedy, že v tomto případě nebylo minimálně odebrání sluhy shodné s požadavkem synekdochického zjednodušení podle Groensteena, jelikož děj se stal méně srozumitelným. Orientaci v tomto případě rovněž nenapomáhá absence mezer mezi jednotlivými obrazy. Ty společně s rámečky podle Groensteena rytmizují vyprávění a *„[…]podílí se na tvorbě struktury celého díla[…]“*[79]. Není také příliš jasný hlavní hrdina, jelikož na začátku je větší prostor věnován lilii a pak králi. Protože byl komiks ochuzen o postavy pro vývoj příběhu relativně důležité a jejich absence nebyla komiksovými prostředky dostatečně kompenzována, nelze „Lilii“ považovat za plnohodnotně zvládnutou komiksovou adaptaci. Další nedostatky pak lze najít v textové části, což ukazuje na mezery ve zvládnutí komiksové formy.

Obr. č. 19 – nečitelné písmo a nelogický vývoj děje v komiksu Lilie

2.2.12 Dceřina kletba

„Dceřina kletba“ se skládá výhradně z dialogů a měla by tedy být pro komiksovou adaptaci relativně vhodná. Tyto dialogy však obsahují velmi málo akce, na druhou stranu ale probíhají mezi jasně definovanými postavami. Baladu adaptovala do komiksu opět Kristina Dufková a stejně jako u předešlých dvou, i zde jsou největšími slabinami počítačový font

[79] GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu.* Op. cit., s. 197.

písma a minimální expresivita postav. S bublinami se zde nepracuje. V tomto případě to však není potřeba, jelikož samotná balada obsahuje pouze jeden typ řeči a čtenáři se tak jednotlivé typy nemohou plést. Drobnou obsahovou změnou je pouze dceřino spolykání prášků místo oběšení, což význam adaptace nikterak nemění oproti předloze. Autorka však dále zaměnila pořadí některých dialogů, což v komiksu působí poněkud zmatečně. Stručně řečeno, děj v komiksu probíhá tak, že poté, co dcera matce oznámí zabití dítěte, následuje matčin dotaz, co hodlá vzkázat chlapci. Teprve pak se ptá, co míní učinit. Dcera si začne sypat na ruku léky a přitom proklíná matku. Matčina otázka, co odkazuje dcera jí, chybí úplně. Bylo by sice možné, že ji dcera proklíná pouze sama pro sebe při páchání sebevraždy, to však není nijak, ani mezerou, odděleno od předchozího obrazu. Na tom se matka ptá dcery, jak hodlá napravit svou vinu (obr. č. 20 a 21). Dceřino chování tak v komiksu nedává smysl, ať už kvůli chybě ve scénáři, či pouze kvůli nezvládnuté obrazové složce (výraznější oddělení jednotlivých obrazů). Význam tedy zůstává relativně zachován, ačkoli lze spekulovat o tom, zda by ho neznalý čtenář z komiksu pochopil. Komiksová forma má pak opět výraznější nedostatky.

Obr. č. 20 - nelogická návaznost obrazů, absence matčina dotazu na dceřin odkaz jí v komiksu Dceřina kletba

Obr. č. 21 - nelogická návaznost obrazů, absence matčina dotazu na dceřin odkaz jí v komiksu Dceřina kletba

2.2.13 Věštkyně

„Věštkyně“ byla v teoretické části vyhodnocena jako velmi nevhodná pro komiksovou adaptaci. Je totiž velmi lyrická, nemá v podstatě žádný epický děj a ani hlavní postavu, nepočítáme-li vypravěčku. Ve sborníku ji měl v komiks adaptovat Miroslav Vodička, nemá však smysl tento jeho pokus dále podrobněji popisovat, jelikož nenese jediný znak komiksového žánru. Text je zde přepsán celý kromě poslední sloky a obrazová složka je pouze jakousi ilustrací. Nepracuje s konkrétními postavami a situacemi, jednotlivé strany jsou pojaty spíše jako koláže témat zmíněných v předloze. I zde byl použit počítačový font, který je místy velmi nečitelný.

2.3 Zlaté české pohádky

Pět pohádek podle Karla Jaromíra Erbena zadaptovala v komiks Lucie Lomová, která má s tvorbou komiksů bohaté zkušenosti, převážně však s tvorbou autorských příběhů. Lze tudíž očekávat především kvalitně zpracovanou komiksovou formu. Zároveň je pohádka jako žánr velmi vhodná k adaptaci. Na komiks jsou tedy vzhledem k těmto kritériím kladeny velké nároky. Erbenovy pohádky vyšly v mnoha různých vydáních, a jelikož Lomová v komiksu neuvádí, z jakého konkrétního vychází ona, byla použita kniha vydaná v roce 2003, a to kvůli aktuálnímu jazyku.

2.3.1 Dlouhý, Široký a Bystrozraký

První adaptovanou pohádkou je „Dlouhý, Široký a Bystrozraký“ a Lucie Lomová v ní provedla celou řadu menších změn, které nejenže nemění původní význam, ale v několika případech také vhodně rozvíjejí typizaci postav a upozorňují na jejich základní charakteristiky. Široký je tak nejčastěji zobrazován s jídlem či o jídle mluví a především původní princova reakce na Dlouhého sundání ptačího hnízda, která zněla: *„[…]ale co jsou mi ptačí hnízda platna, jestliže mne z toho lesa nemůžeš vyvést!“*[80] Byla nahrazena mírnější, a na dobrotu prince ukazující, promluvou: *„Pěkné kousky umíš! Ale vrať holátka zpátky na strom a radši pověz, kudy z lesa?“*[81] Další drobnou změnou je záměna původně statického dialogu prince s Bystrozrakým za komiksově funkčnější dialog, ve kterém figuruje princův kůň (obr. č. 22).

Obr. č. 22 - zjištění Bystrozrakého schopností formou dialogu o koni v komiksu Dlouhý Široký a Bystrozraký

[80] ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice; České pohádky.* Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2003. s. 130-131.
[81] LOMOVÁ, Lucie. *Zlaté české pohádky.* 1. Vyd. Praha: Práh, 2008. s. 10.

Zjednodušením pro dětské čtenáře by se pak dalo chápat nahrazení slova skořepina lasturou a explicitní upozornění černokněžníka na to, že obruče, které má kolem pasu, souvisí s kouzly použitými na princeznu (obr. č. 23).

Obr. č. 23 - explicitní vyjádření souvislosti mezi obručemi a kouzly v komiksu Dlouhý Široký a Bystrozraký

Princezny se pak týká změna, která se na první pohled jeví nepodstatná, může však svědčit o invenci autorky, která se ostatně v doslovu komiksu vyjádřila, že vybrala ty pohádky, které má nejraději[82]. Ač je totiž princezna v pohádce několikrát popisována jako *„[…]panna v bílém oděvu, stříbrným pasem opásaná, s perlovou korunou na hlavě[…]“*[83], v komiksu žádný pás ani perlovou korunu nemá, má pouze náhrdelník a korunu zlatou (obr. č. 24). Pokud si však princeznu autorka vždy představovala takto, není důvod doslovně popis princezny dodržovat.

[82] LOMOVÁ, Lucie. *Zlaté české pohádky.* Op. cit., s. 92.
[83] ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice; České pohádky.* Op. cit., s. 130.

Obr. č. 24 - rozdíl mezi popisem princezny v pohádce a v komiksu Dlouhý Široký a Bystrozraký

Text je v komiksu zastoupen jak v podobě vázaného, tak volného a font i bubliny se vhodně doplňují se stylem akvarelové kresby. Práce s písmem je sjednocená ve všech adaptovaných pohádkách a u dalších rozborů na ni tedy již nebude upozorňováno, pokud to nebude nezbytně nutné.

2.3.2 Rozum a Štěstí

Druhou pohádkou je „Rozum a Štěstí“. I když zde autorka provedla méně změn než v prvním případě, jsou drobné odlišnosti přítomny. Opět je pak vyzdvižena dobrota hlavního hrdiny, v tomto případě ve scéně s katem (obr. č. 24), která se v předloze nevyskytuje.

Obr. č. 25 - scéna s katem demonstrující Vaňkův charakter v komiksu Rozum a Štěstí

Také princezna brání Vaňka hned poté, co ho rada chce popravit. V předloze toto téma není příliš rozvíjeno, doslova je pak psáno toto: *„[…]ta královská dcera řekla potom doma otci, že Vaněk přece jen pravdu mluvil a že královské slovo nemá se rušit, a jest-li Vaněk ze sprostého rodu, že ho král snadno může knížetem udělat. A král řekl: „Máš pravdu, ať je knížetem!“*[84] Zatímco v předloze tedy král s dcerou ihned souhlasí, v komiksu ji okřikuje větami *„Ty mlč!“* a *„Už ani slovo!“* [85] Je tak podtržena humornost situace, během které si otec, dosud toužící po uzdravení němé dcery, náhle přeje její mlčení. Ač je toto výraznější změna oproti předloze, význam se stále nemění. Opět se tedy jedná o kvalitní adaptaci i komiksovou formu. Způsob převedení, kterým se Lomová snaží zabránit paralelnosti, je pak demonstrován (obr. č. 25) společně s citací z knihy: *„[…]dal se ke královskému zahradníkovi do učení. Nemnoho mu zahradník ukazoval, zato tím více chápal Vaněk. Brzy potom ani zahradníka neposlouchal, jak má co dělat, a dělal všecko po svém. Nejprve zahradník se mrzel; ale pak vida, že se tak všecko lépe daří, byl spokojen. „Vidím, že máš více rozumu nežli já,“ řekl a nechal pak už Vaňka zahradničit, jak sám chtěl.“* [86]

Obr. č. 26 - zabránění paralelnosti při popisu Vaňkových rozumových schopností v komiksu Rozum a Štěstí

[84] ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice; České pohádky.* Op. cit., s. 226-227.
[85] LOMOVÁ, Lucie. *Zlaté české pohádky.* Op. cit., s. 39.
[86] ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice; České pohádky.* Op. cit., s. 224.

2.3.3 Dvojčata

Třetí adaptovanou pohádkou jsou „Dvojčata“ a právě zde se poprvé objevuje změna oproti předloze, která ve spojitosti s komiksovou formou není zcela funkční. Zatímco v předloze princ setne babici hlavu ihned poté, co tato osvobodí všechny zkamenělé, v komiksu jde nejdříve s bratrem k ohni spálit její hůl. Pak následuje obraz se zdviženým mečem (obr. č. 27) a teprve potom je zobrazeno setnutí hlavy. Původní dynamická scéna je tak v komiksu zbavena akčnosti a navíc i logiky, protože i když je baba hlídána zvířaty, mohla by utéct či použít jiná kouzla.

Obr. č. 27 - malá dynamika scény způsobená změnou oproti předloze v komiksu Dvojčata

Jsou však přítomny i obrazy, které naopak vhodně adaptují poměrně statickou předlohu. Např. původní dlouhý monolog hostinského je v komiksu rozdělen mezi více návštěvníků hospody (obr. č. 28). Vyskytují se i zjednodušení předlohy kvůli nenarušování komiksu nedůležitými dějovými odbočkami. Nepracuje se tak např. s tím, co během roku dělal druhý bratr. Adaptace je tedy opět funkční, došlo zde však k poměrně výrazné chybě v komiksové formě, která je u tak zkušené autorky překvapivá.

Obr. č. 28 - rozdělení dlouhého monologu mezi více postav v komiksu Dvojčata

2.3.4 Obuchu, z pytle ven!

V případě adaptace pohádky „Obuchu, z pytle ven!“ pracuje autorka se dvěma vzájemně souvisejícími změnami, které čtenáři lépe vysvětlují motivaci postav. První změnou je to, že se švec o odprodání veškerého majetku neporadí se svou ženou, která mu pak oproti předloze nadává a je nešťastná. Když pak švec přichází k pastýři/pánubohu potřetí, ten se na něj oboří: *„Jen kvůli tvé ženě a ubohým dětem ti ještě naposledy pomohu[…]“*[87]. Je tak lépe pochopitelné, proč pastýř ševci, dobrému, byť trochu jednoduššímu člověku, vůbec pomáhá. Tato ševcova jednoduchost je pak zvýrazněna ještě v obrazech, kdy opakovaně přichází do hospody a diví se tamním vylepšením, aniž by si uvědomil, že pravým důvodem není pilná práce hospodských, ale to, že mu ukradli kouzelného beránka (obr. č. 29).

Lomová tedy v komiksu opět využila drobných změn ke zjednodušení a větší typizaci postav, což v tomto případě funguje a „Obuchu, z pytle ven!“ je kvalitní adaptací i komiksem. Z hlediska komiksové formy je zde pak výrazněji pracováno s písmem, jehož tučnost značí mluvu nahlas a bublinami, u kterých změněná forma symbolizuje ševcovu opilost (obr. č. 30).

Obr. č. 29 - opakovaná demonstrace ševcovy jednoduchosti a naivity v komiksu Obuchu, z pytle ven!

Obr. č. 30 - specifická bublina pro zobrazení ševcovy opilosti v komiksu Obuchu, z pytle ven!

[87] LOMOVÁ, Lucie. *Zlaté české pohádky.* Op. cit., s. 75.

2.3.5 Otesánek

Poslední zpracovanou pohádkou je „Otesánek“. Zde Lomová pracovala především s nahrazováním obecných pojmů jako např. „lidé ve vesnici“ za postavy, se kterými přijdou hlavní postavy v přímou interakci. Místo úvodního: *„Buďte rádi, že vám ho pánbůh nedal,“ mluvili jiní lidé, „však sami nemáte co jíst!“*[88] se tedy o situaci baví otec s dalším mužem, když jdou do lesa na dřevo (obr. č. 31). Na stejném principu pak funguje vyprošení si chleba, o který žena původně žádala ve vesnici, v komiksu však běžela za konkrétní sousedkou.

Obr. č. 31 - nahrazení obecných promluv dialogy s konkrétními postavami v komiksu Otesánek

V „Otesánkovi“ je velmi časté opakování, a to jak říkanky *„Jed‘ jsem, sněd‘ jsem[...]“*[89] vždy před tím, než někoho sní, tak i samotných „požíracích“ scén. V těchto případech Lomová používá k zabránění statičnosti pokaždé jiný úhel zobrazení a rovněž postupné minimalizování počtu obrazů i textu. Sežrání pasáčka s ovcemi je pak vyjádřeno již naprosto jednoduše a přitom srozumitelně (obr. č. 32). I v případě „Otesánka“ se tedy původní předlohu podařilo kvalitně adaptovat a zároveň vytvořit funkční komiks.

Obr. č. 32 - zjednodušení scény Otesánkova sežrání ovcí v komiksu Otesánek

[88] ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice; České pohádky.* Op. cit., s. 220.
[89] LOMOVÁ, Lucie. *Zlaté české pohádky.* Op. cit., s. 85.

2.4 Závěr a shrnutí praktické části

Dvě komiksové adaptace Kafkovy *Proměny* se od sebe velmi liší, což je způsobeno především zkušenostmi autorů Petera Kupera a Václava Gatarika. Zatím Kuperův komiks je kvalitní adaptací i fungující komiksovou formou, Gatarik do příběhu přidal větší množství vlastních motivů, postav i scén, čímž nedodržel podmínku zjednodušení. Jeho komiks rovněž používá jazyk původní předlohy, ale i jazyk vlastní, což může být pro čtenáře matoucí. Kuper používá jazyk Kafkův a jednotlivé textové pasáže se snaží co nejvíce členit, aby byla obrazová i textová složka komiksu v rovnováze. Ač je tedy Gatarikův pokus na poměrně vysoké úrovni, v mnoha ohledech i detailech se zkušenému Kuperovi nemůže vyrovnat. Oba dva autoři však pracovali s přímým zobrazením brouka, což je proti původnímu Kafkovu přání. Bylo by tak možné komiksy již z principu považovat za adaptace, jež nezachovaly „ducha“ předlohy. Při porušení autorova přání se Kafkova povídka ve výsledku prokázala jako vhodná ke komiksové adaptaci, potvrdila však nutnost kvalitní práce s komiksovou formou.

Při komiksových adaptacích Erbenových balad se projevila nezkušenost většiny autorů s komiksem. Nejčastěji to bylo patrné na nevhodné práci s písmem a bublinami. Rovněž snaha převést do komiksu i to, co již z principu není vhodné, nedopadla v případě „Záhořova lože“, „Kytice“ a „Věštkyně“ šťastně. Tyto komiksy buď nedodržely „ducha“ předlohy, nefungovala u nich komiksová forma či vůbec nebyly komiksy. Nefunkční komiksová forma pak byla i problémem komiksů „Svatební košile“ a „Vodník“, kde se hlavním nedostatkem jevila malá expresivita postav. Stejný problém lze zaznamenat i u tří adaptací, které vytvořila Kristina Dufková, tedy „Štědrého dne“, „Vrby“ a „Dceřiny kletby“.

Mezi další časté nedostatky komiksů pak patří statičnost a paralelnost. V případě „Lilie“ také odebrání postav sluhy a matky, kterým tratila logika příběhu. Ze všech rozebíraných adaptací tedy dopadla nejlépe „Polednice“. V této adaptaci byly dodrženy hlavní motivy, provedeny drobné změny pro zfunkčnění komiksové formy a navíc bylo pracováno i s pocity hlavních aktérů. Další kvalitní adaptací je „Zlatý kolovrat“, který téma zpracoval formou aktualizace, přesto funkčně. Na komiksech „Poklad“ a „Holoubek“ Tomáše Chluda je pak patrný rozdíl v kvalitě odrážející jeho zkušenosti. „Poklad“ se jeví jako velmi kvalitní adaptace a „Holoubka“ lze považovat, díky velké míře autorovy vlastní invence, za nejzajímavější komiks ve sbírce. Na celém sborníku je pak zajímavé nahrazování svateb

sexem („Holoubek“ a „Vodník“) a rovněž záměna předení za jinou činnost (mixování hudby ve „Zlatém kolovratu“ a pití čaje ve „Štědrém dni“). Autoři se tak patrně snažili komiksy co nejvíce přiblížit a zjednodušit dnešním mladým čtenářům. Balady se pak oproti očekávání ukázaly jako poměrně vhodné ke komiksové adaptaci. To však nelze aplikovat plošně, jelikož je nutné zohlednit míru lyričnosti v nich obsažené. Rovněž nedostatečně zvládnutá práce s komiksovou formou pak některým adaptacím uškodila.

Adaptace pohádek zkušenou komiksovou autorkou Lucií Lomovou se jevila jako ideální spojení a čtyři z pěti pohádek také byly zadaptovány kvalitně s naprosto funkční komiksovou formou. V případě adaptace pohádky „Dvojčata“ však došlo k rozmělnění akčního potenciálu scény, což lze považovat za nedostatek v komiksové formě. Existuje možnost, že toto rozdělení scény do více obrazů proběhlo z důvodu nutného zaplnění konce stránky. Tento problém je při tvorbě komiksu poměrně častý, je proto nutné mu předcházet pečlivým rozplánováním velikosti a pozice jednotlivých obrazů. Celkově se však potvrdilo, že je pohádka žánrem ke komiksové adaptaci vhodným.

ZÁVĚR

Práce se v teoretické části zabývala sepsáním základních znaků komiksu a jeho fungováním. Dále rozborem adaptace jako procesu transformace literárního díla v komiks a základními charakteristikami povídky, balady a pohádky jako literárních žánrů, které již někdy byly v komiks zpracovány. Na základě těchto teoretických znalostí práce v praktické části rozebírala komiksové adaptace Kafkovy *Proměny*, Erbenovy *Kytice* a pohádek. Práce si v úvodu stanovila za cíl zjistit, zda jsou určité literární žánry vhodnější pro komiksovou adaptaci než jiné. Povídka, která se teoreticky jevila jako vhodná předloha, se v případě Kafkovy *Proměny* ukázala spornou, jelikož aby mohl být vytvořen komiks s hlavním hrdinou, bylo nutné zobrazit brouka, což šlo proti přání autora. Z etického hlediska tedy *Proměna* nebyla vhodnou předlohou, při odhlédnutí od etiky však vznikla alespoň v jednom případě plnohodnotná komiksová adaptace. Teoreticky však žánr povídky k adaptaci vhodný je.

Balada se jevila v teoretické části jako spíše nevhodná, výsledky z praktické části ale dopadly značně různorodě. Nicméně se potvrdilo, že určité předlohy jsou pro komiksovou adaptaci krajně nevhodné, zvláště pak ty s vysokou mírou lyriky a absencí postav. Dále bylo zjištěno, že komiks umí specifickým způsobem pracovat s vyjádřením pocitů a není tak omezen pouze na akční příběh.

Pohádka, která byla teoreticky považována za ideální předlohu, pak v praktické části toto své postavení potvrdila. Především proto, že je dostatečně jednoduchá, typizovaná a autor adaptace není vázán konkrétním jazykem předlohy či způsobem vyprávění.

Bádání ukázalo, že určité literární předlohy lze plnohodnotně adaptovat v komiks, aniž by výrazně tratily. Je však nutné vybrat vhodnou předlohu, která splňuje alespoň některé podmínky komiksu a zároveň dbát na kvalitu komiksového zpracování, jelikož i vhodnou předlohu lze špatným zpracováním o mnohé ochudit. Často vytýkané zjednodušování je pak v případě některých předloh na škodu, u správně zvolených však nemusí vadit a komiksový žánr může naopak předlohu v mnoha případech rozšířit či zintenzivnit.

Celkově je tedy nutno postupovat v případě adaptací literárních děl v komiks velmi obezřetně, jelikož nebezpečí neúspěchu hrozí jak v nevhodné předloze, nepovedeném procesu adaptace, tak i v nekvalitním zpracování komiksové podoby. U té se ukázala důležitou vhodně zvolená grafická podoba písma a bublin. Komiks jako žánr na pomezí literatury, výtvarného umění a filmu musí udržet tyto jednotlivé složky v rovnováze. Pokud jedna chybí či naopak vyčnívá, komiks nepůsobí celistvým dojmem a nemůže být považován za kvalitní.

RESUMÉ

Práce kompletuje názory badatelů na základní stavební prvky komiksu a vytváří tak ucelený přehled těchto znaků, které následně používá k hodnocení komiksových adaptací českých literárních děl. Zabývá se pak především náležitostmi děje, vztahy mezi obrazovou a textovou složkou komiksu a také charakteristikou hlavního hrdiny. Práce rovněž v menší míře popisuje fungování adaptace jako procesu transformace literární předlohy v komiks, dále fungování povídky, balady a pohádky, a zjišťuje, zda je teoreticky vůbec možné tyto literární žánry plnohodnotně adaptovat. Tyto teoretické předpoklady práce následně prakticky ověřuje pomocí rozboru komiksových adaptací povídky *Proměna* Franze Kafky, balad ze sbírky *Kytice* Karla Jaromíra Erbena a pěti pohádek téhož autora. Výsledkem práce je závěr, že jisté literární žánry lze adaptovat lépe než jiné, je však nutné zvolit vhodnou předlohu, zachovat maximum motivů v procesu adaptace a kvalitně zpracovat komiksovou formu.

This work collects the views of researchers on basic elements of comics and by that creates a comprehensive overview of these attributes, which are then used to evaluate the comic book adaptation of Czech literary works. It deals primarily with the formalities of the plot, the relationship between visual and textual component of comics and characterization of the main character. The work also describes adaptation as a process of transformation from literary artwork into comics. Main features of story, ballad and fairytale are described and each of them is examined for theoretical adaptation suitability. These theoretical assumptions are then verified in practice by analyzing of comic book adaptations. Namely the story *Metamorphosis* by Franz Kafka, collection of ballads called *Kytice* by Karel Jaromír Erben and also five of his fairytales. The conclusion of the work is that certain literary genres can be adapted better than others, but it is necessary to choose the proper template, maintain maximum of original motives and to work out comic form well.

SEZNAM VYOBRAZENÍ

Obr. č. 1 - různé typy bublin a fontů v Kuperově Proměně ... 24
Obr. č. 2 - rozdílné fonty a bubliny pro Řehořovy myšlenky a hlasitou promluvu v Kuperově Proměně ... 25
Obr. č. 3 - Řehořovo bránění obrazu v Kuperově Proměně ... 25
Obr č. 4 - kopulující pes v Gatarikově Proměně ... 27
Obr. č. 5 - Řehořovo hraní na housle v Gatarikově Proměně ... 28
Obr. č. 6 - návrat matky jako nemrtvé v komiksu Kytice ... 29
Obr. č. 7 - dítě a pohanská symbolika v komiksu Poklad ... 30
Obr. č. 8 - sýkorka-vypravěč a paralelnost v komiksu Poklad ... 31
Obr. č. 9 - postavy zdálky a nerozlišení volného a vázaného textu v komiksu Svatební košile ... 32
Obr. č. 10 - nahrazení kohouta živou kočkou v komiksu Polednice ... 33
Obr. č. 11 - verše jako součást obrazu v komiksu Zlatý kolovrat ... 34
Obr. č. 12 - rozdělení textu mezi různé vypravěče v komiksu Zlatý kolovrat ... 34
Obr. č. 13 - specifický výtvarný styl vs. počítačově předdefinované bubliny a font v komiksu Štědrý den ... 35
Obr. č. 14 - nahrazení svatby sexem v komiksu Holoubek ... 36
Obr. č. 15 - soška holoubků s podobiznou manželů v komiksu Holoubek ... 37
Obr. č. 16 - nefungující návaznost obrazů v komiksu Záhořovo lože ... 38
Obr. č. 17 - nerozlišení volného a vázaného textu a nečitelnost v komiksu Vodník ... 39
Obr. č. 18 – nemožnost rozlišit manželku (mimo obraz) od dítěte v komiksu Vrba ... 40
Obr. č. 19 – nečitelné písmo a nelogický vývoj děje v komiksu Lilie ... 41
Obr. č. 20 - nelogická návaznost obrazů, absence matčina dotazu na dceřin odkaz jí v komiksu Dceřina kletba 42
Obr. č. 21 - nelogická návaznost obrazů, absence matčina dotazu na dceřin odkaz jí v komiksu Dceřina kletba 42
Obr. č. 22 - zjištění Bystrozrakého schopností formou dialogu o koni v komiksu Dlouhý Široký a Bystrozraký 44
Obr. č. 23 - explicitní vyjádření souvislosti mezi obručemi a kouzly v komiksu Dlouhý Široký a Bystrozraký .. 45
Obr. č. 24 - rozdíl mezi popisem princezny v pohádce a v komiksu Dlouhý Široký a Bystrozraký ... 46
Obr. č. 25 - scéna s katem demonstrující Vaňkův charakter v komiksu Rozum a Štěstí ... 46
Obr. č. 26 - zabránění paralelnosti při popisu Vaňkových rozumových schopností v komiksu Rozum a Štěstí ... 47
Obr. č. 27 - malá dynamika scény způsobená změnou oproti předloze v komiksu Dvojčata ... 48
Obr. č. 28 - rozdělení dlouhého monologu mezi více postav v komiksu Dvojčata ... 48
Obr. č. 29 - opakovaná demonstrace ševcovy jednoduchosti a naivity v komiksu Obuchu, z pytle ven! ... 49
Obr. č. 30 - specifická bublina pro zobrazení ševcovi opilosti v komiksu Obuchu, z pytle ven! ... 49
Obr. č. 31 - nahrazení obecných promluv dialogy s konkrétními postavami v komiksu Otesánek ... 50
Obr. č. 32 - zjednodušení scény Otesánkova sežrání ovcí v komiksu Otesánek ... 50

Všechna vyobrazení byla fotograficky pořízena autorkou z originálních komiksů, a to pouze pro účel této bakalářské práce.

SEZNAM PRAMENŮ A LITERATURY

Prameny

- ČECHOVÁ, Bára, et al. *Kytice.* 1. vyd. Praha: Garamond, 2006. 153 s. ISBN 80-86955-25-7.
- ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice; České pohádky.* Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2003. 326 s. ISBN 80-7106-637-0.
- GATARIK, Václav. *Proměna*. 1. vyd. Praha: Garamond, 2009. 106 s. ISBN 978-80-7407-064-8.
- KAFKA, Franz. *Dopisy přátelům a jiná korespondence.* Editovala a z němčiny přeložila Věra Koubová. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Franze Kafky, 2007. 1166 s. ISBN 978-80-86911-10-6.
- KAFKA, Franz. *Proměna.* Z němčiny přeložil Vladimír Kafka. 1. vyd. Praha: Vyšehrad, 2005. 119 s. ISBN 80-7021-774-X.
- KUPER, Peter. *Proměna.* Z angličtiny přeložili Vladimír Kafka a Viktor Janiš. 1. vyd. Praha: Netopejr, 2004. 77 s. ISBN 80-86096-74-2.
- LOMOVÁ, Lucie. *Zlaté české pohádky.* 1. Vyd. Praha: Práh, 2008. 93 s. ISBN 978-80-7252-233-0.

Použitá literatura:

- BUBENÍČEK, Petr. Proměny myšlení o literatuře ve filmu. In *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?): [Praha, 28.6.-3.7.2010]*. Editovala Stanislava Fedrová (ed.). 1. vyd. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR: Akropolis, 2010. s. 135-144.
- CLAIR, René – TICHÝ, Jaroslav. *Comics*. 1. vyd. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1967. 60 s.
- ČEŇKOVÁ, Jana. Komiks pro děti a mládež. In Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury*: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež.* Jana Čeňková (ed.). Praha: Portál, 2006. s. 149-156. ISBN 80-7367-095-X.
- DEJMALOVÁ, Kateřina. Mýty v adaptacích pro děti a mládež. In *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež.* Jana Čeňková (ed.). Praha: Portál, 2006. 87-97 s. ISBN 80-7367-095-X.
- ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé.* Z italštiny přeložil Zdeněk Frýbort. 1.vyd. Praha: Argo, 2006. 367 s. ISBN 80-7203-706-4.

- GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu.* Z francouzštiny přeložila Barbora Antonová. 1. vyd. Brno: Host, 2005. 218 s. ISBN 80-7294-141-0.
- HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation.* New York; London: Routledge, 2006. xviii, 232 s. ISBN: 0415967945.
- JAREŠ, Michal. „A vůbec tenhle brouk": Pokusy o komiksové ztvárnění Kafkovy Proměny. In *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?): [Praha, 28.6.-3.7.2010].* Stanislava Fedrová (ed.). 1. vyd. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR: Akropolis, 2010. s. 101-134. ISBN 978-80-85778-73-1.
- KOŘÍNEK, Pavel. Adjektivum „komiksový" jako žánrová specifikace. In *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?): [Praha, 28.6.-3.7.2010].* Stanislava Fedrová (ed.). 1. vyd. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR: Akropolis, 2010. s. 91-100. ISBN 978-80-85778-73-1.
- KUNZLE, David. *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1925, vol. 1.* 1st edition. Berkeley: University of California Press, 1973. 471 s. ISBN 978-0520018655.
- LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem. Výkladový slovník základních pojmů literární teorie.* 1. vyd. Praha: Nakladatelství H & H, 2002. 355 s. ISBN 80-7319-020-6.
- MAREŠ, Petr. Adaptace a aktualizace. In *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?): [Praha, 28.6.-3.7.2010].* Stanislava Fedrová (ed.). 1. vyd. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR: Akropolis, 2010. s. 155-164.
- McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu.* Z angličtiny přeložil Richard Podaný. 1. vyd. Brno: BB/art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.
- MIKUŠŤÁKOVÁ, Anna. *Comics.* Brno: CERM, 1995. 14. s. ISBN 80-85867-45-1.
- MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef, et al. *Encyklopedie literárních žánrů.* 1. vyd. Praha, Litomyšl: Paseka, 2004. 699 s. ISBN 80-7185-669-X.
- NOVÁK, Radomil – GEJGUŠOVÁ, Ivana. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití.* 1. vyd. Ostrava: Ostravská univerzita, 2002. 32 s. ISBN 80-7042-221-1.
- PAVERA, Libor – VŠETIČKA, František. *Lexikon literárních pojmů.* 1. vyd. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. 422 s. ISBN 80-7182-124-1.
- SARACENI, Mario. *The Language of Comics*. 1st edition. London, New York: Routledge, 2003. 110 s. ISBN 0-415-21422-X.
- URBANOVÁ, Svatava. *Comics. Díl 2.* Ostrava: Atelier Milata, 1996. 26 s.
- ZELENKOVÁ, Anna. Komiks. In *Ako vstupovať do živej kultury: kapitoly z literárnej vedy a estetiky.* L'ubomír Plesník (ed.). Nitra: Vysoká škola pedagogická, 1995. s. 205-222. ISBN 80-88738-57-1.