

UNIVERZITA PARDUBICE

Fakulta filozofická

Komiksové adaptace v současné literární kultuře
z naratologického pohledu

Darja Vičíková

Bakalářská práce

2016

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Darja Vičíková**
Osobní číslo: **H12189**
Studijní program: **B7105 Historické vědy**
Studijní obor: **Historicko-literární studia: Historicko-literární**
Název tématu: **Komiksové adaptace v současné literární kultuře
z naratologického pohledu**
Zadávající katedra: **Katedra literární kultury a slavistiky**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Studentka prozkoumá podíl komiksových adaptací klasických i současných literárních děl na českém knižním trhu, a to zejména co do jejich vlivu na proměny dnešní medializované literární kultury. Hlavním cílem jejího bádání bude narativní analýza vybraných komiksů, jejichž naratologické komparace s původními texty budou zdrojem teoretických úvah nejenom v kontextu obecných teorií narativu, ale přinesou rovněž podněty pro kritickou reflexi nejrůznějších adaptačních postupů. Práce by se měla opírat o dosavadní stav bádání ve zmíněných oblastech, v řadě ohledů však bude autorka nepochybně nucena vstupovat na pole dosud méně probádaná.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury: **viz příloha**

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Jiří Studený, Ph.D.

Katedra literární kultury a slavistiky

Datum zadání bakalářské práce: **30. dubna 2015**

Termín odevzdání bakalářské práce: **31. března 2016**



prof. PhDr. Karel Rýdl, CSc.
děkan



L.S.



PhDr. Miroslav Kouba, Ph.D.
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2015

Příloha zadání bakalářské práce

Seznam odborné literatury:

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. BAŽANT, Jan. Krakatit. 1. vyd. Praha: Talpress, 2009. ČAPEK, Karel. Krakatit. Praha: Fragment, 2010. ERBEN, Karel Jaromír. Kytice: [komiks]. Vyd. v této úpravě 1. Ilustrace Bára Čechová. Praha: Garamond, 2006. ERBEN, Karel Jaromír. Kytice: z pověstí národních. 3. vyd. Praha: Mladá fronta, 162 s. Květy poezie (Mladá fronta). GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Z francouzštiny přeložila Barbora Antonová. 1. vyd. Brno: Host, 2005. HODROVÁ, Daniela...na okraji chaosu... Poetika literárního díla 20. století. Vyd. 1. Praha: Torst, 2001. HUTCHEON, Linda. Teória adaptácie. Vyd. 1. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2012. KAFKA, Franz. Zámek. Vyd. 6. Praha: Nakladatelství Franze Kafky, 1997. LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. Průvodce literárním dílem. Výkladový slovník základních pojmů literární teorie. 1. vyd. Praha: Nakladatelství H & H, 2002. MAIROWITZ, David Zane - KAFKA, Franz. Zámek. 1. vyd. Ilustrace Jaromír 99,. V Praze: Labyrint, 2013. McCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Z angličtiny přeložil Richard Podaný. 1. vyd. Brno: BB/art, 2008. MEZERA, Filip. Narativní postupy v počítačových hrách. Pardubice, 2008. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice. Vedoucí práce Jiří Studený. MÜLLER, Richard -ŠIDÁK, Pavel. Slovník novější literární teorie: glosář pojmu. Vyd. 1. Praha: Academia, 2012. NOVÁK, Radomil GEJGUŠOVÁ, Ivana. Adaptace literárního díla a její didaktické využití. 1. vyd. Ostrava: Ostravská univerzita, 2002. PAVERA, Libor - VŠETIČKA, František. Lexikon literárních pojmů. 1. vyd. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. Teorie praxe a komiksu. In Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky: Jiná česká literatura (?). 1. vyd. Stanislava Fedrová. Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2010.

Prohlášení autora

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byla jsem seznámena s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v Univerzitní knihovně.

V Pardubicích dne 30. 6. 2016

Darja Vičíková

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Jiřímu Studenému, Ph.D. za trpělivost, věcné připomínky a vstřícnost při vedení této práce. V neposlední řadě bych chtěla také poděkovat příbuzným, přátelům a PhDr. Květoslavě Vejrostové za podporu a povzbuzování po dobu mého studia.

Anotace

Ve své práci prozkoumám podíl komiksových adaptací klasických i současných literárních děl na českém knižním trhu, a to zejména co do jejich vlivu na proměny dnešní medializované literární kultury. Hlavním cílem mého bádání bude narativní analýza vybraných komiksů, jejichž naratologické komparace s původními texty budou zdrojem teoretických úvah nejenom v kontextu obecných teorií narativu, ale přinesou rovněž podněty pro kritickou reflexi nejrůznějších adaptačních postupů.

Klíčová slova

Naratologie, adaptace, komiks, Karel Jaromír Erben, Franz Kafka, Karel Čapek, balada, román

Title

Comic Adaptations in Current Literary Culture from Naratologic Point of View

Annotacion

In my thesis I will deal with exploring of share of comics adaptations of classic and actual literary works on Czech book market, especially in terms of influence on transformation of nowadays publicized literary cultures. The main goal of my research is narrative analysis of chosen comic books, whose narrative comparison with original texts will be source of theoretic considerations not only in context of basic theories of narratives, but will bring suggestions for critical reflection of various adaptation procedures.

Keywords

Adaptations, Comic Adaptations, Comics, Czech Literature, Ballad, Fiction, Naratologic, Point of View.

Obsah

Úvod.....	10
1 Komiks	12
1.1 Struktura komiksu	16
1.2 Komiksová narace.....	18
2 Adaptace	22
2.1 Za hledáním definice.....	22
2.2 Adaptační proces a dílčí složky literárních textů převedené v komiks.....	24
2.3 Problematika intermediality a remediace.....	29
3 Analýza vybraných literárních děl a jejich komiksových adaptací	32
3.1 Sbíрка balad <i>Kytice</i>	32
3.1.1 Balada <i>Kytice</i>	34
3.1.2 Balada <i>Poklad</i>	35
3.1.3 Balada <i>Svatební košile</i>	36
3.1.4 Balada <i>Polednice</i>	38
3.1.5 Balada <i>Zlatý kolovrat</i>	39
3.1.6 Balada <i>Štědrý den</i>	41
3.1.7 Balada <i>Holoubek</i>	42
3.1.8 Balada <i>Záhořovo lože</i>	43
3.1.9 Balada <i>Vodník</i>	44
3.1.10 Balada <i>Vrba</i>	45
3.1.11 Balada <i>Lilie</i>	46
3.1.12 Balada <i>Dceřina kletba</i>	47
3.1.13 Balada <i>Věštkyně</i>	47
3.2 Román <i>Zámek</i>	48
3.2.1 Adaptační přístup	50
3.2.2 Naratologická komparace.....	52

3.3 Román Krakatit	54
3.3.1 Adaptační přístup	55
3.3.2 Narativní komparace	57
4 Závěr	60
5 Resume	62
Literatura.....	63
Primární.....	63
Sekundární.....	63
Elektronické zdroje	65
6 Přílohy	67

Úvod

Ve své bakalářské práci se budu zabývat komiksovou adaptací v současné literární kultuře z naratologického pohledu a prozkoumám podíl komiksových adaptací klasických i současných literárních děl na českém knižním trhu. Vybrané komiksové adaptace, o které se budu opírat v naratologické komparaci s původními texty, mi budou zdrojem teoretických úvah nejenom v kontextu obecných teorií narativu, ale budou podnětem také pro kritickou reflexi nejrůznějších adaptačních postupů. Pro tuto analýzu jsem vybrala tři klasická díla, z nichž každá je zástupcem jiné časové doby a jedna z nich i žánru. Jsou jimi sbírka balad *Kytice* Karla Jaromíra Erbena, román *Zámek* Franze Kafky a další román *Krakatit* Karla Čapka. Rýsuje se zde několik metodických oblastí: 1. podíl komiksových adaptací na celkové komiksové produkci (průzkum v rámci současné literární kultury); 2. naratologické komparace (literárněteoretický přístup); 3. obecná problematika adaptací (problematika intermediality a remediace). Na základě těchto tří metodologických postupů budou vybraná díla zkoumána na pozadí širšího přehledu tohoto typu knih.

V teoretické části práce se úvodem zaměřím na tematiku komiksu a jeho základní stavební a narativní prvky, které následně pomohou k narativní analýze. Poté se budu zabývat pojmem adaptace, její charakteristikou a různými adaptačními postupy. Dále ještě kapitolu doplním o koncept intermediality a remediace. Na základě těchto skutečností pak bude moci být posouzeno, zda jsou zkoumané komiksy skutečnou plnohodnotnou adaptací, nebo jestli jsou komiksové adaptace velmi vzdálené od literárního textu a vytvářejí zcela jiné umělecké dílo.

Praktická část práce se bude zabývat především již několikrát zmíněnou narativní analýzou, při níž budu zkoumat problematiku adaptace jako teoretického a praktického problému. Ve svém bádání prozkoumám literární předlohu a výslednou komiksovou adaptaci, nakolik tato adaptace může z časového hlediska prvotní text rozšiřovat, zrychlovat či zpomalovat, jejich frekvenci a způsob vyprávění, perspektivu, typ vypravěče a samotný příběh. Součástí praktické části jsou dále obrázkové přílohy, které demonstrují míru adaptace při převádění literární předlohy v komiksový obraz. Zde budou brány v potaz hlavně obecnější struktury prostoru, pohybu, barvy, velikosti postav aj.

Téma této práce dosud odborně zpracováno nebylo. Jako práci, která se zabývá podobným tématem komiksových adaptací, bych zmínila bakalářský

text Jany Štukhejlové¹, která se však zabývala celkovou problematikou komiksových adaptací. Mým cílem není zkoumat, zdali jsou klasické literární žánry vhodné ke komiksové adaptaci, ale zabývat se narací těchto komiksových adaptací a jejich podobnosti a posunů, včetně těch intertextuálních a intermediálních.

¹ ŠTUKHEJLOVÁ, Jana. *Problematika komiksových adaptací literárních děl se zaměřením na českou literaturu* [online]. 2012 [cit. 2015-02-16]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/361436/ff_b/?id=240431. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Vedoucí práce PhDr. Dagmar Koudelková.

1 Komiks

V této kapitole se vydáme po stopách definice termínu komiks, zastavíme se u nejznámějších teoretiků, kteří se komiksem zabývají, a poté se přesuneme ke komiksové historii. Abych se v dalších kapitolách mohla dále opírat o tuto kapitolu, je nezbytně nutné si vysvětlit jednotlivé stavební prvky komiksu, díky kterým lépe porozumíme narativní stránce a následným analýzám adaptovaných textů.

Laicky by se dalo říci, že komiks, nebo také jinak řečeno obrázkový sešit, či obrázkový příběh², je kombinace obrazu a slova. Jelikož však není tato jednoduchá definice úplně přesná, pokusme se přesněji komiks definovat. V první řadě bych ráda představila vymezení Scotta McClouda, který ve své knize *Jak rozumět komiksu* definoval tento druh sekvenčního umění jako „záměrnou juxtaponovanou (juxtapozice = pozice dvou, nebo více prvků vedle sebe) sekvenci kreslených a jiných obrazů, určené ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku“³. McCloud jako jeden z mála autorů datuje vznik komiksu mnohem dříve než do 19. století. Přichází s myšlenkou, že egyptské hieroglyfy nebo tapiserie z Bayeux se komiksu podobají, přiznává však, že neví, kdy a kde komiks vznikl. K tomuto postoji se vyjádřil teoretik Mario Saraceni, který vnímá komiks jako moderní text, ve kterém je sice možné vidět i spojení s komunikačními systémy starověkých civilizací, nicméně komiks ve formě jak jej známe dnes, byl podle něj vytvořen až v druhé polovině 19. století.⁴

V opozici k Scottu McCloudovi stojí také francouzský teoretik Thierry Groensteen. V publikaci *Stavba komiksu* se Groensteen staví skepticky k vytvoření slovníkové definice, tvrdí, že „rozmanitost toho, co si dělalo či dodnes dělá nárok na označení komiks, je tak velká, že je vlastně téměř nemožné stanovit jakékoliv definiční kritérium, jež by mělo všeobecnou platnost“⁵, tím vyvrací všechna různá vymezení svých předchůdců, konkrétně ve výstižně nazvané kapitole *Nenalezitelná definice*.

Podobně jako T. Groensteen se staví proti slovníkovým definicím komiksu také Umberto Eco. V knize *Skeptikové a těšitelé* se sice ke komplexní definici nevyjadřuje vůbec, avšak mluví o komiksu jako „symbolickému repertoáru vytvářející sémantiku

² FORET, Martin (Ed.). *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012, 498 s. ISBN 9788024433271, s. 22.

³ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9, s. 9.

⁴ SARACENI, Mario. *Language of comics*. London and New York: Routledge, 2003. ISBN 9780415214223, s. 1.

⁵ GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, 220 s. ISBN 80-7294-141-0, s. 28.

komiksu“⁶ a nahlíží na něj z podobně úzce vymezené perspektivy, jako ti, kteří komiksu přisuzují především status literatury pro děti a mládež.

Dětská čtenářská obec má komiksy v oblibě zřejmě primárně z vizuálního hlediska, jinými slovy málo textu, mnoho ilustrací. Avšak v současné době na pultech knihkupectví nalezneme nespočet komiksů, které nemají s četbou pro děti a mládež nic společného. Komiks nám nabízí mnoho žánrů pro celou škálu čtenářských obcí. Mimo komiksy určeným dětem nacházíme komiksy pro fanoušky různých televizních seriálů či počítačových her. Naopak pro další čtenáře jsou určeny komiksy s historickou tematikou, nebo komiksově ztvárněnými biografiemi. V komiksu nás nyní nepřekvapí ani syrově obscénní tematika, plná erotiky a krvelačných vražd.

Abychom nehovořili pouze o zahraničních autorech, je důležité z českých teoretiků, zabývajících se komiksem, jmenovat Pavla Kořínka, Martina Foreta a Michala Jareše, kteří vytvořili odbornou publikaci *V panelech a bublinách*⁷, ve které nalezneme kapitoly z teorie komiksu. Tito autoři se k definování pojmu komiks staví jako k povaze „těkavě rozkmitaného objektu, okem a definicí obtížně zachytitelného.“⁸ Pro další teoretické poznatky se poté přiklání k definici McCloudovy formulace, resp. jejího rozšíření v podání francouzského sociologa a kulturního historika Jean-Paula Gabilieta, který definuje model pojmu komiks kategoricky do dvou oblastí, a to 1) realizovaná možnost interakce mezi ikonickým sdělením a psaným slovem, 2) produkce v kontextu masové publikace po roce 1830 – čili zde nabývá na důležitosti i technologický aspekt.⁹

Snahy o definici nejsou v Česku velmi rozšířené. Před rokem 1989 byl komiks vnímán především jako tvorba pro děti a mládež, nemůžeme tedy očekávat definice zbavené předsudků.¹⁰ Lze konstatovat, že v poslední dekádě 20. století se komiks stával všeobecně populárním fenoménem jak u čtenářské obce, tak i co se týče teorie. Na přelomu 80. a 90. let se u nás vůbec poprvé začíná formovat akademická reflexe komiksu. Již Vladimír Veverka upozornil na absurdnost představy jakožto dětského žánru v textu Comics – hledání kvality¹¹.

⁶ ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Svoboda, 1995, 417 s. ISBN 80-205-0472-9, s. 160.

⁷ KOŘÍNEK, Pavel – FORET, Martin – JAREŠ, Michal. *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015. 456 s. ISBN 978-80-7470-113-9.

⁸ Tamtéž, s. 32.

⁹ Tamtéž, s. 31.

¹⁰ FEDROVÁ, Stanislava (ed.). *Česká literatura v intermedialní perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2010, 516 s. ISBN 978-80-85778-73-1, s. 79

¹¹ PROKÚPEK, Tomáš – KOŘÍNEK, Pavel – FORET, Martin – JAREŠ, Michal. *Dějiny československého komiksu 20. století II*. Akropolis, 2014, 996 s. ISBN 978-80-7470-061-3, s. 988.

Ideologické tlaky pomalu zanikaly po roce 1989 a postupně se komiksu podařilo zbavit nánosů většiny letitých stereotypních předsudků¹². Tomu primárně dopomohlo rozšíření žánrového, obsahového i formálního záběru komiksu. Na začátku nového milénia tomu dopomohl jistě také celospolečensky zvýšený zájem o komiks, rozšiřující se škála překladů ze zahraničí, stejně jako první práce nové generace komiksových tvůrců v Česku. Typickou skupinou představitelů komiksu je tzv. „generace nula“, jejíž tvorba přesahovala rámec již zmíněné literatury pro děti a mládež.

Generace nula je označením kolektivu mladých autorů, kteří se začali kolem roku 2000 tvořivě projevovat a začali vytvářet komiksovou scénu znovu od začátku a jinak – bez nálepky „tvorba pro děti a mládež“. Z těchto autorů se postupně začali vydělovat úspěšní jednotlivci, některým se podařilo prosadit své komiksy také za hranicemi – v sousedním Polsku, nebo také ve Francii či Itálii. Některé komiksy autorů Generace nula získaly ceny na mezinárodních festivalech, jiné komiksy se promítly v divadelních zpracováních nebo také ve filmu. Z těch nejúspěšnějších můžeme jmenovat například Jiřího Gruse, Jaromíra 99 nebo Tomáše Kučerovského. Komiksy nejen těchto autorů, ale i dalších úspěšných tvůrců, jsou zastoupeny v antologii *Generace nula*¹³ Tomáše Prokúčka, která představuje žánrově i tématiky různorodé lokace českého komiksu.

Heslo komiks nalezneme v téměř každé příručce, avšak výsledkem jsou docela nedostačující závěry, které nepokrývají celkový význam komiksové tvorby. V českých příručkách se tedy můžeme setkat s heslem „komiks“ jako „Intersémiotický narativní žánr, líčící událost či příběh prostřednictvím série kreseb zpravidla doplněných textem.“¹⁴, případně jako „kreslený seriál, v němž hraje podstatnější roli výtvarná složka než složka literární [...] Svou uměleckou úroveň patří do triviálního umění, nezatěžuje čtenáře otázkami o vztahu člověka a světa, chce jen pobavit.“¹⁵. Musíme však brát v potaz, že poslední zmíněná definice pochází ze středoškolské příručky a zařadili jsme ji zde pouze z důvodu, že je určena pro mládež, která nejvíce komiksy čte. Je tu však snaha komiks dále rozvíjet a zkoumat, jak jsem již zmínila, známými autory, kteří se komiksem (hlavně v Česku) zabývají, jsou například Martin Foret, Tomáš Prokúpek, Michal Jareš nebo Pavel

¹² PROKÚPEK, Tomáš – KOŘÍNEK, Pavel – FORET, Martin – JAREŠ, Michal. *Dějiny československého komiksu 20. století II*. Akropolis, 2014, 996 s. ISBN 978-80-7470-061-3, s. 988.

¹³ PROKÚPEK, Tomáš. *Generace nula: český komiks 2000-2010*. Praha: Plus, 2010, 159 s. ISBN 978-80-259-0020-8, s. 4. – Antologie navazuje na stejnojmennou výstavu z roku 2007.

¹⁴ MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, 699 s. ISBN 80-7185-669-x, s. 316.

¹⁵ LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem. Výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Praha: Nakladatelství H & H, 2002. 355 s. ISBN 80-7319-020-6, s. 149. – Středoškolská příručka

Kořínek. Tito autoři společně spolupracovali i na publikaci *Dějiny československého komiksu 20. století*¹⁶

V českých zemích podle knihy *Dějiny československého komiksu 20. století* lze komiks nalézt minimálně od poloviny 19. století, kdy se komiksu blízké žánry začaly objevovat v satirických či humoristických dětských časopisech. Domácí tvůrci v některých ohledech navazovali na tradici lidových tisků, kramářských písní a obrazových archů. Jedním z prvních českých komiksových tvůrců byl Ladislav Vlodek, který své stripy prezentoval prostřednictvím časopisu *Koule*. Za další autory komiksů dvacátého století můžeme považovat Josefa Ladu, nebo autora Ondřeje Sekoru s jeho kresleným seriálem *Ferda Mravenec*. Tento kreslený seriál autor následně v padesátých a šedesátých letech převedl do knižní podoby. Nesmíme přehlédnout ani časopis *Mladý hlasatel*, který ve třicátých letech představil doposud nejdelší český komiksový seriál *Rychlé šípy* autorů Jaroslava Foglara, Jana Fischera a Marko Čermáka, který komiks kreslil od přelomu šedesátých a sedmdesátých let. Od šedesátých let se pak na českém komiksovém poli stal velmi oblíbeným komiksový časopis *Čtyřlístek*.

Samostatnou kapitolou českého komiksu je výtvarník Kája Saudek, který se stal ikonou pro mnoho budoucích kreslířů. Do většího povědomí se dostal díky kresbám k filmu *Kdo chce zabít Jessii?* režiséra Miloše Macourka v roce 1966. Poté následovala spolupráce s Oldřichem Lipských na filmu *Čtyři vraždy stačí, drahoušku* v roce 1971. V sedmdesátých letech se Kája Saudek živil kreslením seriálů pro časopis *Mladý svět*, kde vycházel populární komiks o náčelníkovi lupičů *Lips Tullian*.

Přelom let 1993–1994 je obdobím absolutního nezájmu o komiksovou tvorbu, po něm však nastupuje éra vydavatelství a magazínu *Crew*, které vzniklo roku 1997 a funguje dodnes. Nakladatelství se postaralo prostřednictvím překladů světových komiksů o vydání akčních a fanoušky velmi oblíbených komiksů, do nichž patří například *Batman*, *Lobo*, *Soudce Dredd*, či *Sin City* Franka Millera. Do *Crew* pronikly i humorné stripy s *Peanuts*, *Calvinem a Hobbesem*, nebo *Dilbertem*. Z těchto faktů je jasné, že komiksová tvorba v české kultuře figurovala hlavně na poli literatury pro děti a mládež. Až v současné době se komiks u nás soustředí na všechny věkové generace. Do českého kulturního prostředí přispěli svými komiksy autoři z již zmíněné „generace nula“.

¹⁶ PROKŮPEK, Tomáš – KOŘÍNEK, Pavel – FORET, Martin – JAREŠ, Michal. *Dějiny československého komiksu 20. století II*. Akropolis, 2014, 996 s. ISBN 978-80-7470-061-3.

1.1 Struktura komiksu

Komiks můžeme chápat jako umělecké dílo s vizuální dominantou. Jeho hlavním prvkem je obraz, který bývá statickým fragmentem vizuální narace. Samotný obraz má omezenou výpovědní hodnotu, obsahuje ikony, které znázorňují osobu, místo, věc, nebo myšlenku.¹⁷ Dále obraz obsahuje způsob zobrazení – prostorové uspořádání zobrazených předmětů, postav atd. v daném časovém okamžiku vyprávění. Dalo by se říci, že obraz v rámci komiksu má stejnou výpovědní hodnotu jako věta či souvětí v románu. Komiks dokonce bývá spojován s formou literatury, avšak podle mého názoru tento výrok nemůžeme brát úplně doslova. Komiks chápou jako samostatnou formu umění. V nejrůznějších slovnících se v nejširším pojetí setkáváme s definicí, že literatura je souborem všech zachovaných slovesných textů a písemných záznamů ve všech jazycích světa. Již tento základní fakt komiks úplně nenaplnuje, neboť přeci komiks nemusí obsahovat žádná slova. To, v čem si je komiks s literaturou podobný, jsou její funkce. Proti tomuto připodobňování komiksu k literatuře se ohradil i komiksový kritik a teoretik Pavel Kořínek, který se k problematice spojování komiksu s literaturou vyjadřuje takto: „Na jedné straně se komiksoví teoretici, novináři i autoři neustále evangelicky snaží kázat, jak svébytným je komiks výrazovým prostředkem a jak velkým argumentačním faux pas je jeho žánrové, literárně zakořeněné vnímání, a toto tvrzení se jim docela daří argumentovat. Zároveň ale na tyto emancipační snahy komiksová publicistika bleskurychle zapomíná, vyskytne-li se zrovna na obzoru nějaká příležitost opentlit se lákavou literární nálepkou [...] Nebylo by načase přestat se schovávat za máminu prozaickou sukni, odložit podpurná kolečka a vyrazit do světa skutečně sám za sebe? Pěkně poděkovat, ale říct: ‚Díky za vaši chválu, ale víte co, nechcete si ji raději nechat pro nějakou literaturu?‘“¹⁸

Abychom se mohli problematikou komiksových adaptací zabývat, je důležité si vysvětlit jednotlivé „stavební“ prvky komiksu. Musíme brát ohled také na fakt, že přímo formulované definice komiksu prakticky neexistují, neboť teoretická analýza se potýká s problémem nepropracované terminologie (i když se několik pojmů ustálilo), a s tím, že řada teoretiků odmítá bádání z důvodu mizivé prestiže komiksu v celku umění. V této podkapitole využiji knihy *Stavba komiksu* a *Jak rozumět komiksu*, které se k terminologii vyjadřují.

¹⁷ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9, s. 27.

¹⁸ KOŘÍNEK, Pavel. *Chris Ware a komiksově sebevědomí*. A2. 2013, č. 2, s. 7.

Úzce s obrazem je spojován termín *panel*, kterým se označuje orámování obrazu. Panely se mohou překrývat, nebo mít rozdílnou velikost vzhledem k důležitosti *obrazů*. Jednotlivé mezery mezi panely pak dávají čtenáři prostor k napojení obrazů v sekvenci, vyplnění „míst nedourčenosti“, spojení obou obrazů v jeden pomocí vlastní představivosti. Pro tento jev, kdy pozorujeme jenom části, ale rozumově vnímáme jako celek, užívá McCloud pojem „ucelení“¹⁹

Specifické na komiksu je rozhodně to, že podobně jako němý film nepotřebuje slova, komiks – zejména kratšího rozsahu – nevyžaduje text. Jedná se o absenci slov, potlačení tištěného slova na minimum. Čtenář má tu moc pomocí obrazů „vstoupit do příběhů bez šifry, bez prostředníka, kterým se za jistých okolností může stát i slovo.“²⁰ U komiksových děl je text zakotven ve formě textových polí, které jsou pojmenovány jako *bubliny*, nebo také *balóny* (tyto pojmy používá Thierry Groensteen v knize *Stavba komiksu*). *Bublinami* je podle Groensteena označována v komiksu myšlenka, *balónem* pak přímá řeč. Textové vyjádření v těchto bublinách nemusí přímo obsahovat slova, textová část se může také nahradit znaky (jako například vykřičníkem či otazníkem), nebo obrazy. Pokud se text objevuje mimo obrazová pole, jedná se o tzv. *rámeček* nebo *recitativ*²¹. V těchto *rámečcích* zpravidla nalezneme komentář vypravěče, expoziční poznámku, nebo scénickou vysvětlivku.

Písmo v komiksu slouží k propojení pocitů a vjemů, k dokreslení situace. V bublinách se používají například různé druhy písma. Síla hlasu bývá zdůrazňována tloušťkou písma, nebo zvětšením oproti ostatnímu textu. Naopak tenké linky písma by měly naznačovat hlas tišší. Dále pak například roztřesené písmo zpravidla značí strach nebo vyjádření, že je postavě zima apod.

Samostatnou výpovědní jednotkou je v komiksu *strip*²². Pásmo obvykle tří, pokud jsou osamostatněny, po sobě jdoucích a navazujících *panelů*, které zachycují pohyb, prostor nebo časové rozhraní. Tyto *stripy* jsou pro komiks nezbytně nutné, protože je rozdíl mezi tím, zdali k vyobrazení okamžiku použijeme pouze jeden *panel*, nebo deset – tyto panely zachycují velikost a délku narace. Pomocí takových *stripů* můžeme v komiksu rozeznat napětí, gradaci děje a další zdůraznění určitých významů ve vyprávění. *Stripy* mohou být seřazeny buď v horizontálním, nebo vertikálním pásu. *Horizontální pás* (nebo *strip*) je

¹⁹ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9, s. 63.

²⁰ CLAIR, René – TICHÝ, Jaroslav. *Comics*. Státní nakladatelství dětské knihy v Praze, 1967, s. 30.

²¹ GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, 218 s. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0, s. 197.

²² GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, 218 s. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0, s. 198.

základním rytmem narace. Několik po sobě jdoucích *stripů* tvoří *stránku*. Tato *stránka* sdružuje *stripy* do jednoho „celku“. T. Groensteen o *stránce* hovoří jako o *archu*, aby se odlišilo reálné pojmenování média, neboť každá kniha je tvořena ze stránek.

V knize *Stavba komiksu* je termín dvoustrana pevně stanoven „DVOUSTRANA – Největší souvislý segment komiksu (multirámeček), který může čtenář obsáhnout pohledem. Někteří autoři s konceptem dvoustrany pracují například tak, že využívají zrcadlového efektu.“²³ Nepřerušný sled několika stránek za sebou se nazývá *blok*. Počet stránek v *bloku* je libovolný, minimálně však musí obsahovat alespoň dvě – to znamená alespoň jednu dvoustranu, což je jedna z nejmenších možných dvojstránkových bloků.

Aby komiks jako takový mohl vzniknout, je samozřejmě zapotřebí autor. Komiksovým autorem chápeme člověka, který se podílí na scénáři, kresbě, nebo obojím. Klasicky tak tedy mohou být i dva autoři – jeden, který napíše scénář a druhý, který se postará o kresbu. Stojí také za zmínku, že *komiksový autor* není tentýž, jako *komiksový tvůrce*, kterým bývá každá osoba, která se na komiksu nějakým způsobem podílí. Již zmíněný *scénárista* napíše příběh včetně případných dialogů rozvržených do jednotlivých panelů, *kreslíř* libovolnou technikou tyto panely a obrazy na nich vytvoří, *kolorista* již vzniklé obrazy vybarví a závěrem si na své přijde tzv. *letrážista*²⁴, který zpracuje texty v bublinách a rámečcích, vytvoří například typ písma a podobně.

Thierry Groensteen nám v knize *Stavba komiksu* představuje i další možné tvůrce, kterými může být například *inker*, nebo *maketista*²⁵. Na komiksu se tedy může podílet celý tým tvůrců, ale není vyloučeno, že jeden tvůrce má na starost více věcí anebo úplně všechno. Pokračující vývoj techniky ovlivnil tvorbu komiksu tak, že je dnes často některá z pozic (*kolorista*, *letrážista*) nahrazována počítačem.

1.2 Komiksová narace

Podle *Slovníku novější literární teorie* pojem narace znamená jednoduše vyprávění.²⁶ Dále pak narativ, který podle téhož slovníku znamená „obecně chápané vyprávění, pojem narativ přitom zahrnuje jak to, o čem se vypráví, tak i způsob, jakým se o tom vypráví [...]. Narativ je širší pojem než čistě literárněvědně chápaný pojem, protože zahrnuje i

²³ GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, 218 s. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0, s. 195.

²⁴ Tamtéž, s. 199.

²⁵ Tamtéž.

²⁶ MÜLLER, Richard – ŠIDÁK, Pavel (eds.). *Slovník novější literární teorie: glosář pojmů*. Praha: Academia, 2012, 699 s. ISBN 978-80-200-2048-2, s. 341.

nejazykové případy (film, drama, balet aj.)²⁷ V této podkapitole si vysvětlíme, jaký je způsob narace v komiksu. Vyjmenujeme základní prvky příběhu a dále si pak vysvětlíme narativní diskurs, čímž rozumíme narativní zprostředkování (zejména vypravěče, vnímání času a prostoru).

Pokud se chceme zabývat vyprávěním, je nutné mít příběh, který je vyprávěn. Ten se nejčastěji nazývá fabule²⁸ a skládá se ze základních stavebních jednotek – z události, postav a prostoru.²⁹ Ve výsledné naraci můžeme fabuli prezentovat různými způsoby. Můžeme respektovat primární chronologii, ale můžeme také události v příběhu přehodit, nebo retrospektivně události zařadit do příběhu. Způsob, jakým jsou v literárním díle uspořádány tématické složky, se nazývá syžet.

Vzhledem k tomu, že narace je v komiksu rámově podobná klasickým románům či povídkové tvorbě, můžeme zde použít různé nástroje literární teorie. Vypravěč v literární teorii je podle publikace *Naratologie* „mluvčím narativní výpovědi. Jeho prostřednictvím jsou sdělovány narativní informace“³⁰ Jaké místo případně vypravěči v komiksovém příběhu? V knize *Ako vstupovat do živej kultúry* se v kapitole Komiks dozvídáme, že vypravěč komiksu bývá stavěn až na druhou kolej.³¹ Zprostředkovatelem vyprávění v komiksu jsou hlavně dvě složky. Tou první je autorská vyprávěcí situace, kdy vypravěč stojí mimo svět postav. V tomto případě se můžeme s vypravěčem setkat v již zmiňovaných rámečcích, které podle Maria Saraceniho poskytují dostatečné informace nad rámec dialogu postav³² a vnímat tak tyto recitativy podobně jako „voiceover“ u filmu. Druhou složkou rozumíme vypravěče zprostředkovaného prostřednictvím personální vyprávěcí situace. Ta nastává tehdy, kdy je vypravěčem tzv. reflektor – může jím být například hlavní hrdina příběhu, který myslí, cítí, vnímá, ale nemluví ke čtenáři jako vypravěč³³. Polský teoretik Jerzy Szylak má v komiksu na vypravěče naprosto rozdílný pohled. Po vypravěčovi nenachází žádné stopy, izoluje pouze stopy komiksového autora. To z toho důvodu, že většina komiksových kreslířů konstruuje obraz vlastními osobitými

²⁷ MÜLLER, Richard – ŠIDÁK, Pavel (eds.). *Slovník novější literární teorie: glosář pojmů*. Praha: Academia, 2012, 699 s. ISBN 978-80-200-2048-2, s. 341.

²⁸ KUBÍČEK, Tomáš – HRABAL, Jiří – BÍLEK, Petr A.. *Naratologie*. Praha: Dauphin. 2013. 247 s. ISBN 978-80-7272-592-2, s. 33.

²⁹ Tamtéž, s. 41-100.

³⁰ Tamtéž, s. 124.

³¹ PLESNÍK, Ľubomír. *Ako vstupovať do živej kultúry: kapitoly z literárnej vedy a estetiky*. Nitra: Vysoká škola pedagogická, 1995, 243 s. ISBN 80-88738-57-1, s. 122,

³² SARACENI, Mario. *Language of comics*. London and New York: Routledge, 2003. ISBN 9780415214223, s. 59.

³³ PLESNÍK, Ľubomír. *Ako vstupovať do živej kultúry: kapitoly z literárnej vedy a estetiky*. Nitra: Vysoká škola pedagogická, 1995, 243 s. ISBN 80-88738-57-1, s. 122.

styly. Vypravěč je tedy ukryt v obraze.³⁴ To je samozřejmé, avšak lze si představit, že budeme mít vypravěče, který se přenesení i do jiné úrovně vyprávění. Namísto stylotvorných prostředků řeči nám komiksový tvůrce předkládá stylotvorné prostředky kresby, malby, grafiky, ve které se vypravěč může promítnout. Z toho nám také vyplývá, že vypravěč není v žádném případě tvůrce narativu, text komponuje autor a vypravěč je výsledkem postupné čtenářovy konstrukce.³⁵ V následných analýzách budu pracovat s tezí, že vypravěče můžeme spatřit buď z pohledu jedné či vícero postav v adaptovaném komiksu nebo v recitativu u jednotlivých rámečků či přímo ukrytého v obraze.

Podle Umberta Eka je „Čas příběhu součástí obsahu příběhu. Pokud v textu stojí psáno ‚uběhlo tisíc let, je čas příběhu tisíc let‘³⁶. Čas diskursu je na rozdíl od času příběhu záležitostí výstavby textu a jeho strategie³⁷. Tato definice lze chápat v kontextu rytmické funkce rámečku a času zobrazovaného děje ve stripech. Podle Scotta McClouda iluzi času vytvářejí v komiksu obrázky, mezery mezi nimi a také slova, která zastupují zvuk, který může existovat pouze v čase.³⁸ Podle Willa Eisnera, amerického kreslíře a teoretika, jsou signálem uplynulého času bubliny, které ohraničují text, jsou na sobě umístěním závislé, případně je jejich umístění závislé na zobrazované akci. Co bývá u čtení bublin také důležité, je role čtenáře, který má za úkol tyto bubliny v předepsaném pořadí přečíst, aby bylo zřejmé, kdo mluví první.³⁹ V následné analýze se budeme zabývat časovou výstavbou⁴⁰, zdali byla dodržena *posloupnost* výsledné adaptace s původním textem, *trvání* (zdali dochází ke zpomalení, či zrychlení v porovnání s adaptovaným textem) a *frekvence* (zdali se frekvence v komiksově adaptaci pozmění, či stále zůstává singulativní, repetitivní nebo iterativní)

Je dobré si také ujasnit, že při čtení komiksu vnímáme čas prostorově, neboť čas a prostor splývají v jedno – tím vzniká pohyb, a jelikož jsou komiksy založeny na statických

³⁴ FORET, Martin (ed.). *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum kulturních, mediálních a komunikačních studií při Filozofické fakultě, 2012, 498 s. ISBN 978-80-244-3327-1, s. 255.

³⁵ KUBÍČEK, Tomáš – HRABAL, Jiří – BÍLEK, Petr A.. *Naratologie*. Praha: Dauphin. 2013. 247s. ISBN 978-80-7272-592-2, s. 124.

³⁶ ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy: přednášky na Harvardově univerzitě*. Překlad Bronislava Grygová. Olomouc: Votobia, 1997, 206 s. ISBN 80-7198-248-2, s. 75.

³⁷ Tamtéž, s. 79.

³⁸ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9, s. 95.

³⁹ FORET, Martin (ed.). *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012, 498 s. ISBN 978-80-244-3327-1, s. 258.

⁴⁰ KUBÍČEK, Tomáš – HRABAL, Jiří – BÍLEK, Petr A.. *Naratologie*. Praha: Dauphin. 2013. 247s. ISBN 978-80-7272-592-2, s. 108

obrazech, musí se najít nějaký způsob, jakým pohyb vyjádřit. Podle Scotta McClouda⁴¹ může být pohyb ztvárněn minimálně šesti různými způsoby. Pohyb může být naznačen tzv. *pohybovou linkou*, při které dochází k tomu, že na jednom obrázku vedou čáry, které naznačují, jakou dráhu daný předmět má. Další možností je užití *fotografického pruhování*, kdy pohyb bývá znázorněn znásobenými obrazy rozmazaných siluet. Pohyb může být i vyobrazen *mnohočetnými obrazy subjektu*, nebo způsobem, kdy *objekt zůstane zaostřený, zato se rozmáže pozadí*. Dalším naznačením může být *pozice řidiče*, kdy čtenáře komiksu posadíte přímo za volant. Poslední metodou, je znázornění pohybu, kdy několik stejných panelů za sebou obsahuje stejný výjev, jen postava, subjekt nebo prostředí za subjektem, který má být v pohybu, se na každém z panelů prostorově posunuje. Tuto metodu McCloud nazývá *polyptych*⁴².

V této chvíli jsme se již dozvěděli potřebné informace k teorii komiksu pro tuto bakalářskou práci. Víme, jak těžké je komiks definovat, přikláníme se však k teorii Scotta McClouda, jehož definici jsme si zmínili výše. Známe i stručnou historii komiksu – primárně v tuzemském prostředí, kde dlouhou dobu figuroval komiks jako podřadné médium a médium určené mladé generaci a nastínili jsme si i současnou situaci.

Vysvětlili jsme si základní strukturu komiksu, pro jeho prvky si stanovili jednotlivé termíny s ohledem na to, že formulované definice komiksu prakticky neexistují a můžeme je použít v následném bádání v stěžejní třetí kapitole. Zkoumali jsme i narativní prvky komiksu, z čehož jsme došli k závěru, že se v závěrečné kapitole budeme zabývat primárně adaptovaným příběhem, rolí vypravěče, časovou výstavbou, posloupností fabule, frekvencí, prostorem a pohybem.

⁴¹ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9, s. 112-114.

⁴² Tamtéž, s. 115.

2 Adaptace

Adaptace můžeme chápat jako projev široké kultury, který se podílí na vytváření nových objektů přepisem, nebo přizpůsobením. Tato definice je však velice obecná. V této kapitole si pro přesnější orientaci objasníme, co všechno adaptace může pro literární text znamenat a jaké mohou být důvody pro její vznik. Dále se budeme zabývat adaptačními procesy a poté nastíníme problematiku intermediality a remediace.

2.1 Za hledáním definice

V *Lexikonu literárních pojmů* se dozvídáme, že pojem adaptace znamená „přizpůsobení se, přepis, úprava textu“⁴³ Jelikož nám *Lexikon literárních pojmů* nabízí pouze adaptace v textologii, v teorii překladu nebo adaptaci v divadelní, rozhlasové a televizní tvorbě, zařadíme komiks k té třetí podobě adaptace – ke dramatické, neboť jak jsme se dozvěděli již v předchozí kapitole, komiks a film toho mají velmi společného, co se stavebních prvků týče. „Vzniká v zásadě nový žánr a nové dílo. V takových případech jde o zásadní zásah do celé struktury původního díla [...] Adaptované dílo se nachází na rozhraní mezi původním dílem a textem přizpůsobeným specifickým podmínkám a cílům recepce.“⁴⁴ Lépe je adaptace vysvětlena ve studii *Adaptace literárního díla a její didaktické využití* Radomila Nováka a Ivany Gejgušové „Adaptace je proces 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.“⁴⁵

Pokud se zamyslím nad otázkou, proč adaptace ať už komiksové, nebo filmové vnikají, napadne mě především snaha o popularizaci literární předlohy. Čtenáři kniha nemusí být až tolik blízka, a proto například zvaží variantu komiksu nebo filmu a tuto podobu ztvárnění pak mylně pokládá za rovnocennou s literárním dílem. Komiks sice pro čtenáře může znamenat atraktivnější formu předávání estetických informací, jenže vzniká nebezpečí, že dojde k zjednodušení myšlenkové i kompoziční struktury – čtenář je pak o kvality literárního díla ochuzen. Dalším důvod pro vznik komiksové adaptace spatřuji v přiblížení literatury dětem. Jako správným příkladem vzniku takovéto adaptace zmíním například komiksové ztvárnění Bible, která nespočívá v kvalitě původního díla, ale spíše

⁴³ PAVERA, Libor – VŠETIČKA, František. *Lexikon literárních pojmů*. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002, 422 s. ISBN 80-7182-124-1, s. 9.

⁴⁴ Tamtéž, s. 10.

⁴⁵ NOVÁK, Radomil – GEJGUŠOVÁ, Ivana. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití*. Ostrava: Ostravská univerzita, 2002, 32 s. ISBN 80-7042-221-1, s. 6-7.

přiblížení tematiky dětem. Podle studie *Adaptace literárního díla a její didaktické využití*⁴⁶ Radomila Nováka a Ivany Gejgušové je důvodů samozřejmě více. Jedním z nich může také být *nedostatek původních námětů* – komiks je přeci jen o mnoho mladším médiem, a proto se tvůrci adaptace nechávají inspirovat literárními díly. Dalším důvodem může být také *aktuální polemika autora adaptace s autorem předlohy*: „Záměrem takovéto polemiky je aktualizace a podtržení aktuální platnosti myšlenek předlohy, časté je její ‚umocnění‘ při aplikaci na současnost. Adaptace může často zabíhat až do parafráze, která se od předlohy podstatně odlišuje.“⁴⁷ Dále se nám také nabízí *komerční důvody* – autoři adaptací vybírají literární text hlavně pro finanční úspěch. Pak je ale možné, že se tyto komerční důvody zrcadlí ve vytvořené adaptaci, která nemusí mít takovou kvalitu, jakou by si adaptovaný text zasloužil. Všechny zmíněné důvody se mohou samozřejmě kombinovat.

V kontrastu s možnými důvody vzniku adaptací bych ráda zmínila hledisko Milana Kundery. Ten ve své předmluvě k divadelní hře *Jakub a jeho pán* má k adaptaci velmi kritický pohled. Vnímá adaptaci tak, že „jednoho dne veškerá minulá kultura bude úplně přepsaná a úplně zapomenuta za svým rewritingem, za svým přepsáním.“⁴⁸ To je výrazně ovlivněno jeho pojetím literatury, zejména autorství. Z eseje *Kunderův sen o absolutním autorství* V. Bělohradského se dozvídáme, že umělecké dílo podle Milana Kundery „vzniklo z individua, z jeho jedinečnosti, je logické, že toto jedinečné individuum, autor, má nad tím, co celé vzešlo z něho, všechna práva.“⁴⁹ Nechápejme to však tak, že u Milana Kundery nedominuje myšlenka neposkvrněného uměleckého díla. Autor se může dílem inspirovat, z toho však podle něj vyústí ve variaci. V předmluvě k již zmiňované publikaci doplňuje, že čím víc chce adaptátor zůstat diskrétně skryt za románem, tím víc ho zrazuje. Tím, že ho redukuje do nové podoby, zbavuje ho nejen jeho půvabu, ale i jeho smyslu.

⁴⁶ NOVÁK, Radomil – GEJGUŠOVÁ, Ivana. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití*. Ostrava: Ostravská univerzita, 2002, 32 s. ISBN 80-7042-221-1, s. 5-6.

⁴⁷ Tamtéž, s. 5.

⁴⁸ KUNDERA, Milan. *Jakub a jeho pán: pocta Denisi Diderotovi : o třech jednáních*. Vyd. 2. Brno: Atlantis, 2007, 134 s. ISBN 978-80-7108-283-5, s. 15.

⁴⁹ BĚLOHRADSKÝ, Václav. *Kunderův sen o absolutním autorství*. [online]. [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: http://www.multiweb.cz/hawkmoon/kunderuv_sen.htm

2.2 Adaptační proces a dílčí složky literárních textů převedené v komiks

Adaptační proces můžeme chápat jako „všechny operace související se subjektivním přetvořením předlohy“.⁵⁰ Jednak se jedná o pochopení předlohy, kde dochází k tomu, že upravovatel vystupuje v roli čtenáře a ve své adaptaci předkládá svůj subjektivní výklad předlohy. Dále se jedná také o interpretaci předlohy, kdy dochází k vytvoření představy konkrétní výkladové verze.

Adaptační postupy mohou být různé, adaptování textu se neřídí pouze jedním přístupem – je jasné, že každý autor adaptace se k literárnímu textu postaví po svém. Významná Polská filmová teoretička Alicja Helmanová ve své studii *Tvořivá zrada* předkládá postupy různých teoretiků, jak text adaptovat⁵¹. Pro náš text jsme vybrali tři, které nyní budeme prezentovat.

- Klasifikace Geoffreého Wagnera spočívá ve třech možných druzích adaptace – *transpozici* (přenesení románu na plátno – v našem případě přenesení románu v komiks), *komentáři* (komentář se objevuje tam, kde je originál určitým způsobem vědomě změněn) a *analogii* (tím chápeme výrazné vzdálení od literárního textu s cílem vytvoření zcela jiného uměleckého díla).
- Obdobou je klasifikace Michaela Kleina a Gillian Parkerové, kteří také zvolili trojčlenný model. Nabízejí tyto možnosti adaptace – *věrnost vůči příběhu, zachování pouze základní kostry* a v poslední možnosti se staví k originálu jako k východisku pro *vytvoření odlišného díla*.
- Trojčlenný model nabízí ještě také Dudley Andrew, který se k adaptacím staví jako k *vypůjčce* (je možné vypůjčovat i z literárního textu téměř cokoli – ideu, jednotlivé prvky, nebo téma jako celek), *transformaci* (při níž zachovává věrnost textu, nebo duchu – jedná se o postavy a jejich vzájemné vztahy a základní prvky narace) a *křížení* (text originálu je zachován v maximální možné míře, originál ve filmu – v našem případě v komiksu – žije svým vlastním způsobem).

Martin Foret se typologizací komiksových adaptací literárních děl zabývá v publikaci *V panelech a bublinách* také. Dochází k třem typům adaptací, které jsou:

⁵⁰ NOVÁK, Radomil – GEJGUŠOVÁ, Ivana. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití*. Ostrava: Ostravská univerzita, 2002, 32 s. ISBN 80-7042-221-1, s. 9

⁵¹ HELMANOVÁ, Alicja. *Tvořivá zrada*. Filmové adaptace literárních děl. In: MAREŠ, Petr, Petr SZCZEPANIK. *Tvořivé zrady: současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře: sborník filmové teorie*. Praha: Národní filmový archiv, 2005, s. 133-144.

1) *Transmediálně-expanzivní*⁵², tím je myšleno, že jsou komiksové adaptace vytvářeny kvůli rozšíření již úspěšných jinomediálních pretextů a hlavním cílem takové adaptace je akor vizualizace. 2) *Kánonem determinované*⁵³ jsou takové adaptace, jejichž pretext je „klasické“ literární dílo. Zde se adaptace soustřeďuje na základní dějovou linii a má ve zvyku rámcově následovat zažitou vizualizaci. Posledním typem, tedy v pořadí třetím, jsou adaptace *v užším smyslu transponující*⁵⁴, čímž rozumíme adaptace, které nejsou řízeny marketingovými či didaktickými motivacemi, ale vznikají v autorské gesci.

Velký význam pro adaptaci literárního textu mají bezesporu i dílčí narativně-stylistické prvky. Podle posouzení těchto jednotlivých prvků v originálním textu a komiksové adaptaci zjistíme, nakolik může být adaptace podobná literárnímu textu. Dále je nutné si také nastínit, jak se jednotlivé složky literárního díla zobrazí v komiksu. Takové rozdělení nalezneme například i v již zmíněné knize *Adaptace literárního díla a její didaktické využití* autorů Radomíra Nováka a Ivany Gejgušové⁵⁵. Z knihy jsem ponechala původní názvy, nicméně jsem je použila pro přenos literárního textu v komiks, nikoli ve filmu.

- **Pohybovost**, pohybová dynamičnost – pohyb v literatuře může být vyjádřen explicitně nebo implicitně, jedná se nejen o přesuny z místa na místo, ale také například o gesta, nebo mimiku. V komiksu je všechna pohybovost znázorněna pomocí pohybových linek, o kterých jsem se zmínila již v předchozí kapitole.
- **Příběhovost**, epická dynamičnost – pohyb příběhu časem a prostorem. Zde se můžeme setkat s jistými nesrovnalostmi. Přenést znázorněný časoprostor z literárního díla do komiksu může vést k odchýlkám, kdy se například zkratovitost slova těžce převádí do obrazu. Nebo se naopak celý příběh nevejde do výsledné komiksové adaptace a musí se scénář opatrně redukovat, aby neztratil základní tematiku a motiv původního textu.
- **Konfliktnost** – dramatická dynamika děje lze v komiksu vyjádřit pomocí dialogu postav a stříhu jednotlivých panelů, čímž může vzniknout konfliktnost, ale i další dramatické roviny, jako například napětí, gradace apod.
- **Výtvarnost**, předmětná obrazovost – tato dílčí složka zahrnuje v literárním textu popis prostředí, pracuje s výtvarným viděním světa, dá se připodobnit poetizaci

⁵² KOŘÍNEK, Pavel – FORET, Martin – JAREŠ, Michal. *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015. 456 s. ISBN 978-80-7470-113-9, s. 162.

⁵³ Tamtéž.

⁵⁴ Tamtéž, s. 163.

⁵⁵ NOVÁK, Radomil – GEJGUŠOVÁ, Ivana. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití*. Ostrava: Ostravská univerzita, 2002, 32 s. ISBN 80-7042-221-1, s. 9-11.

místa a příběhu. V komiksu takovou výtvarnost spatřujeme hlavně v ilustraci (to je zřejmé), takže pokud je v literárním textu ponurá atmosféra prostředí, komiks je laděn například v tmavých barvách a naopak. Pokud je v literárním textu zřejmá například citová chladnost, budou tomu opět přizpůsobeny jak barvy, tak také tvary, linky apod. ilustrací. Zde velmi závisí a interpretaci autora komiksové adaptace, jak se těchto implicitních pocitů zhostí.

- **Popis a přímá charakterizace osob** – v literárním díle je popis a charakteristika postav vyjádřena explicitně. Zde má komiks jisté výhody, neboť dlouhé popisy postav jsou vykreslené v ilustrační podobě. Samotné chování postav však musí vyplývat ze vzhledu (například záporné postavy budou mít ostřejší rysy), nebo posléze z děje. V čem pak komiks může mít trošku navrch, je například oblečení postav, které není v knize vyjádřeno.
- **Zvukovost** – jak jsem již zmiňovala v předchozí kapitole, zvuk lze v komiksu zachytit v bublinách (dialogu postav), v postranních rámečcích nebo jako onomatopoeie (používání citoslovcí), což je pro komiks ideální a typické. Citoslovce mohou zvukově dokreslit vzniklou situaci (například pád: „Bum!“), nebo můžou značit například zuřivost některé z postav (například citoslovcem „Grrr!“)
- **Dialogičnost** – stejné jako u zvukovosti, dialog postav je zachycen primárně v bublinách se zobáčky, které směřují k postavám. Je důležité je v komiksu seřadit lineárně, aby bylo poznat, kdo v obraze mluví první. Jinak nastává nepřehlednost a čtenář se tak může dozvědět odpověď dřív, než si přečte otázku.
- **Úvahovost, filozofičnost** – Zde má komiks jisté slabiny, neboť je médiem založeném na akci a emocionalitě. Buď se tedy filozofičnost díla může zrcadlit formou dialogu postav, nebo je nalezneme vyjádřené v recitativu. Avšak pokud si sama sobě položím otázku, zdali je komiks vhodným médiem, do kterého adaptovat literární text založený na filozofických úvahách, musím podotknout, že v tomto směru je můj postoj spíše negativní. To samé se týká také přenosu lyrické stránky textu, vzhledem k tomu, že komiks je žánrově epickým. Více se o tom zmíníme níže.

Adaptace se nám tu stává otázkou převoditelnosti rozličných uměleckých druhů, převoditelnosti symbolického jazyka na symbolický obraz. Pojdme se zamyslet nad tím,

zda si některé literární žánry neodporují s komiksovým médiem, resp. zda mohou být některé literární žánry a styly nevhodnou předlohou komiksové adaptace.

Poezie se dělí na lyrickou, epickou, lyricko-epickou a básnické drama. Pro lyriku je typická nepřítomnost časové dimenze, takže se čas jeví jako cyklický a čtenář se sice domnívá, že se situace odehrála v čase, ale vnímá ji jako vytrženou z časoprostoru. Obvyklá je také metaforika, která autorovi pomáhá vyjádřit představy a text bývá délkově kratší, než epická báseň nebo drama.⁵⁶ Z této základní charakteristiky lyrické poezie nám vyplývá, že převoditelnost takového textu do komiksové adaptace není úplně vhodná. Zmiňovala jsem se v textu již o tom, že základním pilířem komiksu je příběh, který však lyrika postrádá. Z toho vyplývá, že je lyrická báseň pro komiksovou adaptaci méně vhodná.

Opačný rozměr nám nabízí epické dílo, resp. báseň, která zahrnuje oblast literatury výpravné. Jejím základním rysem je dějovost – vyprávění v časoprostoru a jeho souvislostech. Dominuje monolog a vyjadřovacím subjektem je vypravěč, který je zároveň zprostředkovatelem narace. Na vytváření epických obrazů se podílí kromě vypravěče také pásmo postav, z nichž zpravidla jedna bývá hlavní.⁵⁷ Pro komiks je epický text ideální, neboť obsahuje všechny potřebné prvky, které komiks obnáší.

Lyricko-epická poezie stojí na pomezí lyriky a epiky. Mezi lyricko-epickou poezií řadíme baladu, romanci a poému. Vzhledem k tomu, že v třetí kapitole budu analyzovat sbírku balad Karla Jaromíra Erbena, řekneme si k baladám více. Balada je literární žánr se smutným, pochmurným dějem, rychlým spádem a obvykle tragickým až šokujícím koncem. Objevují se prvky lyrické, epické i dramatické. Laicky by se dalo říci, že se jedná o tragédii vyprávěnou formou básně. Konflikty v baladě bývají zpravidla jen naznačeny a na čtenáře vytvářejí výchovný apel. Mezi postavami vystupují mimo obyčejné lidi i bytosti nadpřirozené, s nimiž člověk svádí boj.⁵⁸ S převoditelností do komiksu se má balada mnohem lépe než samotný lyrický žánr. Vyjádření dějovosti, dramatickosti a občasným dialogem není pro komiks nijaký problém, všechny tyto adaptační prvky jsme si již vysvětlili. V čem však spatřuji „zádrhel“ je fakt, že tato emocionalita příběhu v baladě je vyjádřena pomocí zvukomalebnosti a rýmů, které se však do komiksových bublin či recitativu nemusí příliš hodit, neboť do těchto míst, které komiks věnuje pro text, se

⁵⁶ PAVERA, Libor – VŠETIČKA, František. *Lexikon literárních pojmů*. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. ISBN 80-7182-124-1, s. 216.

⁵⁷ PAVERA, Libor – VŠETIČKA, František. *Lexikon literárních pojmů*. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. ISBN 80-7182-124-1, s. 98.

⁵⁸ Tamtéž, s. 40.

sáhodlouhé verše nemusejí vlézt. Samozřejmě zde záleží na komiksovém tvůrci, jaký k tomu zaujme postoj a jakou formou verše promítne do výsledné adaptace.

Důkazem, že lze do komiksového prostředí zakomponovat poezii, je pro nás docela nový komiksový druh, který se nazývá Poetry comics. Začal se jím v sedmdesátých letech dvacátého století zabývat americký spisovatel, výtvarník a performer Dave Morice, jehož první myšlenka o komiksové poezii vznikla při rozhovoru s básníkem, který mu řekl, že „pomocí slov maluje obrazy do lidské mysli“.⁵⁹ Poetry comics je tedy formou poezie, která implementuje grafické komiksové prvky s prvky poezie. Od klasického komiksu se tato forma odlišuje především nevyužíváním lineárních panelů a přechodů mezi nimi. Panely v této poezii nemají „vyprávět“, ne vždy mají identifikovatelné charaktery a práce jsou více koncepční, metaforické a abstraktní na rozdíl od klasického komiksu. Dave Morice uplatnil Poetry comics poprvé v roce 1978, kdy ztvárnil báseň *Daddy* autorky Sylvie Plathové. Co bychom u nás mohli s jistou dávkou představivosti vnímat jako poetry comics, je ilustrační doprovod Erbenových Svatebních košil od Aléna Diviše, které se svým sekvenčním charakterem poetry comics blíží. S jistotou však můžeme říci, že vytvoření poetry comicsu Alén Diviš vůbec nezvažoval, spíše byl fascinován „básnickým materiálem a z potřeby ho to neadekvátněji převést do obrazové podoby.“⁶⁰

Próza na rozdíl od poezie obvykle nepodléhá některým specifickým formám, například formě rytmické, nebo grafické.⁶¹ Próza je zpravidla založená na ději a vyprávění příběhu bez veršů. Pod prózou si můžeme představit mnoho literárních žánrů, jako příklad uvádím povídku, novelu, román nebo mýtus. Základem prózy je příběh (fabule), který se vyznačuje dějovou posloupností událostí (syžet). Dějové posloupnosti se mohou větvit a vytvářet tak vlastní doprovodnou linii odbočující od původního příběhu. Celkově prozaická díla bývají pro komiksové adaptace nejvhodnější.

Důkazem, že lze do komiksového prostředí zakomponovat poezii, je pro nás docela nový komiksový druh, který se nazývá Poetry comics. Začal se jím v sedmdesátých letech dvacátého století zabývat americký spisovatel, výtvarník a performer Dave Morice, jehož první myšlenka o komiksové poezii vznikla při rozhovoru s básníkem, který mu řekl, že „pomocí slov maluje obrazy do lidské mysli“.⁶² Poetry comics je tedy formou poezie, která

⁵⁹ ANDĚLOVÁ, Tereza. *Poetry komiks: Nevšední žánr nabízí nejen recyklované básně*.

Topzine.cz [online]. 2013 [cit. 2016-02-04]. Dostupné z: <http://www.topzine.cz/poetrykomiks-nevsedni-zanr-nabizi-nejen-recyklovane-basne>

⁶⁰ KOŘÍNEK, Pavel (ed.). *Signály z neznáma*. Řevnice: Arbor vitae, 2012, ISBN 978-80-7467-012-1, s. 158.

⁶¹ PAVERA, Libor a František VŠETIČKA. *Lexikon literárních pojmů*. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. ISBN 80-7182-124-1, s. 292.

⁶² ANDĚLOVÁ, Tereza. *Poetry komiks: Nevšední žánr nabízí nejen recyklované básně*.

implementuje grafické komiksové prvky s prvky poezie. Od klasického komiksu se tato forma odlišuje především nevyužíváním lineárních panelů a přechodů mezi nimi. Panely v této poezii nemají „vyprávět“, ne vždy mají identifikovatelné charaktery a práce jsou více koncepční, metaforické a abstraktní na rozdíl od klasického komiksu. Dave Morice uplatnil Poetry comics poprvé v roce 1978, kdy ztvárnil báseň Daddy autorky Sylvie Plathové. Co bychom u nás mohli s jistou dávkou představivosti vnímat jako poetry comics, je ilustrační doprovod Erbenových Svatebních košil od Aléna Diviše, které se svým sekvenčním charakterem poetry comics blíží. S jistotou však můžeme říci, že vytvoření poetry comicsu Alén Diviš vůbec nezvažoval, spíše byl fascinován „básnickým materiálem a z potřeby ho to neadekvátněji převést do obrazové podoby.“⁶³

Próza na rozdíl od poezie nepodléhá některým specifickým formám, například formě rytmické, nebo grafické.⁶⁴ Próza je zpravidla založená na ději a vyprávění příběhu bez veršů. Pod prózou si můžeme představit mnoho literárních žánrů, jako příklad uvádím povídku, novelu, román nebo mýtus. Základem prózy je příběh (fabule), který se vyznačuje dějovou posloupností událostí (syžet). Dějové posloupnosti se mohou větvit a vytvářet tak vlastní doprovodnou linii odbočující od původního příběhu. Celkově prozaická díla bývají pro komiksové adaptace nejvhodnější.

2.3 Problematika intermediality a remediace

Intermedialitu můžeme chápat jako překročení mediálních hranic a hybridizací medií⁶⁵. V současné digitalizované době se tento pojem stal fenoménem. Obecně se teorie intermediality zabývá vztahy různých médií, která se vzájemně prolínají a jejichž spojením vzniká úplně nové dílo. Tato média by se měla významově propojit slovem, obrazem nebo zvukem, resp. „koncepty jednoho média nahradí v jejich funkci koncepty média jiného, a tím danou mediální tvorbu zevnitř transformují“⁶⁶. Intermedialita spolupracuje s různými aluzemi, citacemi, odkazy, znalostmi a zkušenostmi příjemců i vysílatelů informací.⁶⁷

Topzine.cz [online]. 2013 [cit. 2016-02-04]. Dostupné z: <http://www.topzine.cz/poetrykomiks-nevsedni-zanrnabizi-nejen-recyklovane-basne>

⁶³ KORÍNEK, Pavel (ed.). Signály z neznáma. Řevnice: Arbor vitae, 2012, ISBN 978-80-7467-012-1, s. 158.

⁶⁴ PAVERA, Libor a František VŠETIČKA. *Lexikon literárních pojmů*. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. ISBN 80-7182-124-1, s. 292.

⁶⁵ FEDROVÁ, Stanislava (ed.). *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2010, 516 s. ISBN 978-80-85778-73-1, s. 15.

⁶⁶ Vztahy mezi médii. *KFS FF UK* [online]. Katedra filmových studií FF UK Praha [cit. 2016-02-02]. Dostupné z: <http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/intermedialita.pdf>

⁶⁷ Tamtéž.

Intermedialita může například úzce spolupracovat s literaturou, neboť literatura je médiem s velkým množstvím různých námětů a hotových struktur. Tento přístup je využíván primárně u teorií adaptace, což je pro nás jistým způsobem přínosné. Komiks, který bychom mohli chápat jako intermédiu, je vhodným příkladem projevu dvou a více mediálních forem (např. obrazu, textu), které se slučují a nejdou od sebe již oddělit.

S tím také souvisí remediace. Tento pojem můžeme chápat z hlediska podle Pauly Leveson jako „lineárně vývojový teleologický proces, v němž jsou starší média nahrazována lepšími a dokonalejšími“⁶⁸. Komplikovanější definici vypracovali Jay David Bolter a Richard Grusin, kteří v práci *Remediation Understanding new media* nevnímají remediaci jako „jednosměrný, ale naopak obousměrný proces, v němž nositelem změn nejsou pouze nová media, ale s jejich nástupem se nutně mění i média stará, která jsou přinucena na tyto změny nějak odpovědět.“⁶⁹

V našem prostředí se o remediaci zajímá například Karel Piorecký, který nám v odborném článku *Proměny čtenářství v procesu remediace*⁷⁰ předkládá, že remediaci můžeme chápat jako reprezentaci jednoho média v mediu jiném. Pro pochopení tohoto výroku bychom mohli doplnit, že takovou reprezentací jednoho média v druhém může být například kniha v elektronické podobě, nebo bychom mohli uvést již zmíněné komiksové pasáže Káji Saudka ve filmech *Kdo chce zabít Jessi?* a *Čtyři vraždy stačí drahoušku*.

Stále nám však nesmí unikat fakt, že nové médium, jakkoli je z hlediska modernosti či technologie lepší a dokonalejší, je stále v tomto případě na starém mediu závislé. Staré médium tedy nemůže být zcela vymazáno. To znamená, že remediace působí, jak již bylo zmíněno, oboustranně. Staré médium, jakým může být vzhledem k tématu této práce původní literární dílo, si může přivlastňovat komiksový charakter ve vzniklé komiksové adaptaci stejně tak, jako komiksová adaptace si přivlastňuje literární předlohu.

Podle Jay Davida Boltera a Richarda Grusina se systém remediace dělí na dva způsoby chápání, a to na mediaci a hypermediaci. Imediací můžeme popsat proces, kdy dochází ke čtenářovu stvoření komplexního světa média (v našem případě komiksu). Laicky by se dalo říci, že čtenář komiksu přijímá výsledné dílo jako celek, jako by to byl prostor reálný a identifikuje se světem fikce. Komiksové pasáže vhodně doplňují celkovou atmosféru filmu, když. Naopak hypermediaci chápeme jako zviditelňování procesu mediace, kdy si

⁶⁸ PIORECKÝ, Karel. Proměny čtenářství v procesu remediace. *Česká literatura* 58, č. 4, 2010, s. 490-501.

⁶⁹ Tamtéž.

⁷⁰ Tamtéž.

čtenář uvědomuje médium jako takové, sleduje jeho výstavbu a pozoruje jednotlivé mediální kombinace. Obě tyto složky se mohou při čtenářské recepci libovolně střídat.

S intermedialitou do jisté míry souvisí i intertextualita, resp. intermedialitu můžeme vnímat jako rozšířením fenoménu intertextuality. Intertextualitu chápeme jako jakýkoli vztah textu k jinému textu, nebo přítomnost jednoho textu v textu druhém.⁷¹ Pokud se zaměříme na adaptaci z intertextuálního pohledu, stojí za zmínku si vysvětlit pojmy pretext a posttext, které spadají do intertextuálních konceptů a které v následné analýze budeme používat. Posttextu můžeme rozumět jako intertextově organizovaném textu, který se odvolává na text předcházející (pretext). Vztah mezi pretextem a posttextem není nutně vázán na časovou následnost pretextu.⁷² Při analyzování komiksových adaptací budu s pojmem pretext pracovat. Pretextem budu značit původní literární text, který je převeden do komiksové adaptace. Výsledný komiks budu značit adaptací.

⁷¹ MÜLLER, Richard, Pavel ŠIDÁK (eds.). *Slovník novější literární teorie: glosář pojmů*. Praha: Academia, 2012, 699 s. ISBN 978-80-200-2048-2, s. 243.

⁷² Tamtéž. s. 397.

3 Analýza vybraných literárních děl a jejich komiksových adaptací

V této kapitole budu analyzovat vybrané komiksové adaptace českých literárních děl na základě již zjištěných poznatků z předchozích kapitol. Díla seřadím podle časového období, kdy literární předloha vznikla. Pro tuto praktickou část mé práce, jak již bylo zmíněno v úvodu, jsem si vybrala sbírku balad *Kytice* Karla Jaromíra Erbena, román *Zámek* Franze Kafky a další román *Krakatit* Karla Čapka.

Při výběru knih a jejich komiksových adaptací jsem měla k dispozici řadu titulů, které bych k analýze mohla použít. Nakonec jsem zvolila sbírku *Kytice*, a to primárně z toho důvodu, abych zjistila, nakolik komiksoví tvůrci transponovali jednotlivé balady do komiksu, a nakolik se mohl komiks promítnout i v jiném uměleckém žánru, než v klasické próze. Na adaptacích jednotlivých balad pracovalo několik komiksových tvůrců, a tak se domnívám, že výslednou analýzou nám může vzejít řada různých a (při porovnání) rozdílných závěrů, jak na tuto komiksovou antologii nahlížet. Na podzim roku 2013 byla velmi propagovaná komiksová adaptace románu *Zámek* Franze Kafky. S příchodem tohoto komiksu vznikla také kapela Kafka band, ve které vystupuje přímo i autor tohoto komiksu. Komiks byl i kritikou pozitivně přijat, a proto jsem se rozhodla do mého výběru tuto komiksovou adaptaci zařadit. Abychom nedocházeli k jednoznačným závěrům, nehovořili o komiksových adaptacích literatury bez jejich rozlišení a nastínili tak i možné odlišné realizační rysy při zpracovávání komiksových adaptací, jsem se rozhodla na závěr ještě přidat adaptaci románu *Krakatit* Karla Čapka, kterou zpracoval Jan Bažant.

3.1 Sběrka balad *Kytice*

Karel Jaromír Erben na svém hlavním básnickém díle pracoval po dobu zhruba dvaceti let.⁷³ Svazek dvanácti balad vyšel poprvé v roce 1853 v nakladatelství Jaroslava Pospíšila s názvem *Kytice z pověstí národních*. První tištěnou baladou však byla *Poklad* již v roce 1838, kdy vyšla v časopisu *Vesna* a sešla se s úspěchem i u Františka Palackého. Druhé vydání *Kytice* v roce 1861 bylo obohaceno baladou *Lilie*, do *Věstkyně* bylo přidáno šest

⁷³ JANÁČKOVÁ, Jarmila (ed.). K. J. Erben, in: *Česká literatura od počátků k dnešku*. 2. dopl. vyd. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008, ISBN: 978-80-7106-963-8, s. 236-241.

nových slok a nově také připojen oddíl sedmnácti písní.⁷⁴ Tento oddíl byl ale později autorem opět vypuštěn a ve vydání z roku 1871 ho již nenajdeme.

Kytice, jak ji známe dnes, obsahuje třináct balad, které jsou vedeny ponurým tématem a jsou zakončeny tragickým koncem. Lidová mytologická balada ve svém ději obsahuje konflikt mezi člověkem a přírodou. Hlavním konceptem Erbenových balad je trest a následné pokání za spáchané přestupky vůči řádu v lidském životě a přírodním dění. V baladách jsou vykresleny příběhy lidí na základě elementárních vztahů mezi matkou a dítětem, ženou a mužem nebo člověkem a přírodou. To vše dále umocňuje čas a prostor, ve kterých se jednotlivé balady odehrávají, protože každá část roku, měsíce a dne má svoji magickou moc.

Pokusů o komiksově ztvárnění této sbírky bylo hned několik. Již v šedesátých letech se o to společně pokusili Oldřich Jelínek a Adolf Born, kteří se zajímali o obrázkové příběhy. Jejich *Svatební košile* tehdy otiskl časopis *Dikobraz*. „Byli jsme přesvědčeni, že nás s tím vyhodí (,poklonkování západním trendům, etc.‘). Snad v té době byla politická situace poněkud uvolněnější a k našemu překvapení ,košili‘ akceptovali.“⁷⁵

Svatební košili se pokusil ztvárnit také Jaromír Švejdík alias Jaromír 99 ve svých typických striktně černobílých barvách. Balada byla publikována v *Komiksfest! Revue* v roce 2008. Dalším autem, který se pokusil ztvárnit prostřednictvím komiksu tentokrát baladu *Vodník*, byl Lukáš Fibrich. Velmi originálním způsobem vytvořil čtrnáctidílný komiks, který v roce 2005 vycházel v časopisu *ABC* na pokračování. V tom samém roce pod taktovkou Martiny Valihrachové vychází *Vodník* ještě v další komiksově podobě, a to ve sborníku *Noc*, který představoval práce studentů VŠUP. V roce 2006 vzniká ucelená sbírka *Kytice – komiks* – u nakladatelství Garamond, ze které v této práci budeme vycházet. Nakladatel Petr Himmel nabídl spolupráci deseti autorům, z nichž někteří se komiksům věnují anebo jsou absolventy animace na FAMU.⁷⁶ Pro jejich komiksově ztvárnění byla použita předloha kritického vydání *Kytice*⁷⁷, které vydalo nakladatelství Lidové noviny v roce 2003.

⁷⁴ BÍLKOVÁ, Eva (ed.). *Kytice v nás: sborník ke 150. výročí prvního vydání básnické sbírky Karla Jaromíra Erbena*. Jilemnice: Gentiana, 2003. ISBN 80-86527-12-3. s. 16.

⁷⁵ SIXTA, Pavel. *S Bornem jsme měli spoustu srandy, ale i malérů, vzpomíná Oldřich Jelínek*. [online] 2010 [cit. 2016-02-25]. Dostupné z: <http://www.komiksarium.cz/index.php/2010/12/s-bornem-jsme-meli-spoustu-srandy-ale-i-maleru-vzpomina-oldrich-jelinek/>.

⁷⁶ *Erbenova Kytice jako komiks*. [online] 2006 [cit. 2016-02-25]. Dostupné z: <http://www.novinky.cz/kultura/83378-erbenova-kytice-jako-komiks.html>

⁷⁷ ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice. České pohádky*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2003. s. 326. ISBN: 80-7106-637-0.

Pokud bychom se měli zaměřit na důvod vzniku komiksové adaptace, nezdá se, že by se mělo jednat primárně o přiblížení tématu dětem. I přes to, že komiksová adaptace se může zdát kánonem klasické literatury determinována, je již na pohled vidět spíše snaha o autorskou gesci a přepracování díla, kdy s literaturou původního znění nakládají komiksoví tvůrci po svém. S jistotou můžeme vyloučit, že by byla důvodem popularizace předlohy, vzhledem k tomu, že sbírka *Kytice* je snad jednou z neznámějších děl české literatury.

Vzhledem k tomu, že se na antologii podílelo více autorů, došlo k poměrně velké nevyrovnanosti mezi jednotlivými komiksy, které jsou zpracované různě. Protože knize chybí jednotný koncept, bude nutné každou baladu analyzovat zvlášť.

3.1.1 Balada *Kytice*

Této balady se zhostila Daniela Horáčková. Jedná se o adaptaci spíše volnějšího rázu. Můžeme říci, že se původnímu textu výsledný komiks podobá jen z části, neboť původní myšlenka, postavy, motiv smrti a návratu zůstává, děj se však od pretextu výrazně liší. Patrně na tom má svůj podíl lyrická složka této balady, která zde převažuje nad epičností. Autorka jakoby tuto míru lyriky a epiky otočila a vznikl tak dějově úplně jiný příběh.

Čas se ve výsledné adaptaci oproti pretextu výrazně rozšiřuje, patrně se odehrává také v jiné časové době, neboť v adaptaci nejsou synové stylizováni do milých dítek, ale do dospělých tří mužů. Dochází k napětí i gradaci – hlavně ve chvíli, kdy se nemrtvá matka vrací domů ke svým třem synům a následuje přestřelka jako z akčního filmu, která je ukončena poté, co je zabit poslední ze synů. Můžeme si všimnout rozvržení panelů, které bývají v počtu tří až šesti na jedné straně, z čehož je zřejmé, kde dochází ke zrychlení a zpomalení děje. Pohyb je v komiksu zachycen pohybovými linkami, například při přestřelce synů s matkou, kde jsou znázorněny náboje vystřelené z revolveru. Pohyb je znázorněn i při přibližování se nemrtvé matky do místnosti, kdy se v pořadí čtyř panelů přibližuje po místnosti směrem dopředu. Vypravěč, kromě několika úvodních recitativů, kterými začíná stejně jako adaptovaná balada „[...] Zemřela matka a do hrobu dána sirotky po ní zůstaly [...]“⁷⁸, dále již nevstupuje do děje. Frekvence výsledné adaptace je singulativní, neboť celý komiks popisuje jedenkrát to, co se jedenkrát stalo.

V komiksu spatřujeme návrat matčiny duše (Obr. 1) v podobě krvelačné zrůdy k jejím třem hamižným starším synům, kteří nevypadají jako slušní lidé, spíše bych jejich postavení ve společnosti přiřadila do některé z marginálních vrstev. Jemná něžnost pretextu se vytrácí a vzniká místy až překvapující morbidnost. Mohlo by se zdát, že se

⁷⁸ ČECHOVÁ, Bára, et. al. *Kytice*. Praha: Garamond, 2006, 153 s. ISBN 80-86955-25-7. S. 5.

jedná parodii, avšak tyto prvky hororu a násilí se v celé sbírce latentně vyskytují, takže vlastně jde jen o dotažení určitých tendencí.

V komiksu se nacházíme pouze na dvou místech – na hřbitově, kde je matka pohřbena a v domě, kde pozůstali synové žijí. Tento ponurý prostor je laděn převážně do hnědých barev a dalších tmavých odstínů modré, černé, nebo červené. Jediné, co nás z těchto barev vytrhne, jsou použité onomatopoeie, které jsou zvýrazněny různými světlejšími barvami (zelená, oranžová, bílá). Vzhledem k tomu, že tyto citoslovce nevycházejí jen z úst postav, nenacházejí se v bublinách, ani v recitativu, jsou pouze ohraničeny černou linkou.

Žánrově i tematicky spatřujeme tajemnou hororovou scénérii, která je pro Kytici příznačná. Autorka transformovala dílčí motivy a estetické tendence originálu. V komiksově podobě balady *Kytice* spatřujeme motiv revenanta, nebezpečného zemřelého, který se v představách lidí mohl vracet mezi živé a páchat zlo. Na tomto motivu zde můžeme sledovat nenápadné připomenutí *Svatebních košil*. Komiks splňuje všechny formální náležitosti, avšak nerespektuje původní předlohu. Dochází k aktualizaci příběhu. Z adaptačního hlediska docházíme k závěrům, že podle klasifikace Geoffreyeho Wagnera dochází v adaptaci k analogii (k vzdálení se od literárního textu s cílem vytvoření jiného uměleckého díla). Dle modelu Michaela Kleina a Gillian Parkerové se adaptace staví k originálu jako k východisku pro vytvoření odlišného díla a nejlépe to vystihuje trojčlenný model Dudley Andrewa, podle něj v této výsledné adaptaci dochází k vypůjčce – autorka si ke vzniku komiksu vypůjčila z pretextu původní idey, kterou aktualizovala do výsledné komiksově adaptace.

3.1.2 Balada *Poklad*

Tuto komiksovou adaptaci můžeme brát zřejmě jako jednu z nejzdařilejších z celé antologie. Scénárista a výtvarník Tomáš Chlud, který je autorem výsledné adaptace, ponechal velkou část veršů, které vložil buď do bublin, nebo recitativu, podle narativní složky. A tak se nám tu nabízí příběh matky, která dá přednost cennostem, než tomu nejcennějšímu – svému vlastnímu dítěti.

Tématika Velkého pátku je zde časově rozšířena o jednu další rovinu. Poté co dítě zůstane uvězněno ve skále, se o něho po celý rok stará rohatý bůh. Tento motiv zde můžeme chápat jako posun k pohanskému původu a hledání původní spirituality. Je jím pak také nahrazena část, kdy se v baladě žena kaje. Autor mohl použít tuto vsuvku se záměrem, aby komiks nebyl statický a narativ se nějakým způsobem dál vyvíjel. V pomalejším tempu četby pomáhá také rozřazení panelů v počtu pěti až deseti na jednu

stranu. Pohyb je v adaptaci ztvárněn nejčastěji přiblížením se v jednotlivých panelech k subjektu, například k matce s dítětem, kterého předkládá k bohu a prosí o pomoc. Frekvence výsledné adaptace je stejně jako u balady *Kytice* singulativní.

Vypravěč je v adaptaci dosazen do role sýkorky (Obr. 2), a tím je také text včleněn více mezi jednotlivé postavy. Tato symbolika nám může představovat lidovou slovesnost, myšleno tak, že „o tom si štěbetají i ptáčci na střeše“, tou sýkorkou je nahrazen stařec vyprávějící o události, která se stala. Mimo symboliku lidové slovesnosti zde spatřuji i symboliku návratu k folklóru. Kdybychom měli analyzovat místo, kde se děj odehrává, podle druhého panelu v komiksu v tom spatřuji Beskydy. Kaplička vizuálně odpovídá kapli svatého Cyrila a Metoděje na Radhošti (Obr. 2). Rohatého boha, který se stará o dítě v jeskyni, bychom mohli připodobnit k Radegastu, bohovi pohostinnosti, plodnosti a úrody.

Stejně tak jako v původním textu, se prostorově ocitáme na třech místech – v lese, ve skále a v kostele. Barvy komiksu jsou laděny do pestrých barev, hraničené bílým podkladem. V kombinaci s barvami všechny postavy vypadají mile, sympaticky. Jejich rysy jsou jemné, z komiksu nelze rozeznat, zdali je některá z postav záporná – až na jeden moment, kdy poté, co se matka znovu setká s dítětem, má dítě červené oči, ostřejší rysy a na čele znak již zmíněné mytologické postavy.

Tomáš Chlud využil lidové tematiky, kterou promítl do této adaptace ve velké míře. Podle klasifikace Geoffreyeho Wagnera můžeme tuto adaptaci přirovnat k transpozici, avšak není to úplně přesné, vzhledem k tomu, že se autor adaptace nedržel striktně pretextu. Z trojčlenného adaptačního modelu je tento komiks vytvořen prostřednictvím křížení, což je pro celkovou adaptaci nejpřesnějším termínem, vzhledem k tomu, že autor zachovává věrnost myšlence v největší možné míře, avšak samotná adaptace nabízí i jinou rovinu příběhu.

3.1.3 Balada *Svatební košile*

Na výsledném komiksu *Svatební košile* se podíleli scénářem Lukáš Houdek a kresbou Karolína Rasochová. I přes pár připomínek, které níže zmíním, se mi tato adaptace ze všech balad zdá jako jedna z těch zdařilejších. V recenzích se však můžeme setkat s opačným názorem, jako například u Tomáše Prokūpka, který tvrdí, že „*Svatební košile*

Lukáše Houdka a Karolíny Rasochové jsou zřejmě vůbec nejslabším číslem sborníku a za jejich výtvarnou bezkrevností výrazně zaostává i zpráchnivělý hlavní hrdina balady.⁷⁹

Z časového hlediska výsledná adaptace baladu nijak nerozšiřuje, ani obsahově není textu přidána další rovina, celkově je výsledek spíše převyprávěním, než prezentací. Celý narativ se odehrává v rychlejším tempu, s čímž souvisí nejen stísněný prostor k vykreslení podrobnějších událostí, nebo pocitů, neboť panely jsou uskupeny v počtu šesti až patnácti na jednu stranu, ale domníváme se, že i samotný narativ příběhu tvůrci koncipovali tak, kdy duch nesmí ztrácet čas a co nejrychleji dívku přivést na hřbitov. Scénář komiksu je sestaven primárně z přímé řeči, která se ovšem neobjevuje v žádné bublině. Přímou řeč nalezneme pouze v recitativu, čímž by si možná neznalí mohli klást otázku, k čemu se zrovna v tu chvíli text váže, avšak obraz napoví a proto to jako zásadní problém nevnímám. Vypravěč na rozdíl od balady *Poklad* není žádnou z postav. Frekvence adaptace je stejně jako v předchozích případech singulativní.

Výsledná adaptace dopomáhá rychlejšímu rytmu také za pomoci pohybových linek jednak v jednotlivých panelech (při běhu na hřbitov jsou linky šrafovány ve stejném směru jako cesta, po které směřují) a i mezi panely. Jako velmi zdařilý příklad zmiňuji otevírání okna hned v úvodu adaptace, jak lze vidět v obrázkové příloze (Obr. 3). Vzhledem k tomu, že se epická složka odehrává za noci, jsou barvy laděny do ponurých barev a k vykreslení příběhu kreslířka použila perokresbu. Můžeme si všimnout, že v začátcích jsou barvy světlejší a s postupem dramtizace příběhu obrazová podoba tmavne s tím, že kresby jsou více šrafované a postavy mají ostřejší rysy.

Celkově ilustraci v komiksu můžeme chápat do poslední chvíle jako předzvěst počínající tragédie. Z příběhu nelze na pohled určit, jestli narativ obsahuje zápornou postavu. Zde komiksoví tvůrci ponechali motiv tajemna vzhledu démonické postavy, která si přišla pro svou milou. V původní baladě se čtenář o vzhledu této repliky také nic nedozví až do poslední třetiny balady, kdy se jeho popis dozvídáme z dívčiny promluvy. V komiksu spatřujeme pouze náznaky této bytosti, v polovině zahlédneme pouze oči, ale jinak nám je postava stále zahalena tajemstvím. Obdobně jako v pretextu je tedy pro čtenáře znepokojivé pozorovat zvláštní chování a do samého konce balady i komiksového zpracování nevědět, zda se jedná o mrtvého. To, co je nevyřčené, pouze naznačené, dokáže vyvolat největší hrůzu.

⁷⁹ PROKŮPEK, Tomáš. *Klasikova Kytice a kacířské kouzlo komiksu*. [online]. 2011 [cit. 2016-02-20]. Dostupné z: <http://casopis.hostbrno.cz/archiv/2011/9-2011/klasikova-kytice-kacirske-kouzlo-komiksu>.

V komiksu jsou dodrženy všechny základní prvky a motivy pretextu (motiv víry, nadpřirozené bytosti a přírody), v adaptačním kontextu je zcela jasné, že se jedná spíše o převyprávění děje, kdy tvůrci nezakomponovali do příběhu žádnou další novou rovinu. Můžeme tedy říci, že narativní složka balady nebyla nijak zásadně narušena. Z toho vyplývá, že podle klasifikace Geoffreyeho Wagnera dochází k transpozici, v klasifikaci Michaela Kleina a Gillian Parkerové k věrnosti vůči příběhu a u trojčlenného modelu Dudleyho Andrewa dochází k transformaci.

3.1.4 Balada *Polednice*

Snad z celé sbírky nejznámější baladu *Polednice* zadaptovala Veronika Zemánková. Oproti již zmíněným baladám není vizuálně až tak drastická, jako balada *Kytice*, nebo *Svatební košile*. Z časového hlediska se v pretext od původního textu mírně zrychlil. Autorka adaptace upustila od úplného přepisu pretextu. Například obraz „[...] hrej si! – tumáš kohouta! – Než kohout, vůz i husárek bouch, bác! Letí do kouta. [...]“⁸⁰ obměnila za scénu s kocourem, kterého se dítě nešťastně pokusilo uložit do kočárku. Dále autorka adaptace úplně vynechala popis polednice „[...] Malá, hnědá, tváří divé pod plachetkou osoba: o berličce, hnáty křivé, hlas – vichřice podoba! [...]“⁸¹. Polednici v adaptaci vůbec nevidíme, jen její stín, který se přibližuje k vystrašené matce, což v adaptaci vidíme tak, že se v jednotlivých panelech stín zvětšuje. Můžeme tedy tvrdit, že se autorka adaptace přiklonila k obdobnému ztvárnění záporné postavy v příběhu stejně tajemně, jako autoři adaptace *Svatební košile*.

Z pretextu se čtenář nedozví, jak vypadá matka, nebo neposlušné dítě, o kterém dokonce ani nevíme, jakého je pohlaví. Komiksová tvůrkyně adaptace se tedy nemusela soustředit na rámcově zažitou vizualizaci na vzor navázanou, ale svébytně interpretovala tyto postavy po svém. Matka je stylizována do štíhlé ženy s dlouhými vlasy, které má svázané ve dva drdoly a je oděná červenými šaty se zelenou zástěrou. Dítě z komiksu chápeme jako chlapce (vzhledem k tomu, že nemá vlasy a je oděn modrém tričku), který už umí chodit, takže již není úplným batoletem.

Celý komiks se stejně jako jeho pretext odehrává v jedné místnosti a pohyb je znázorněn za sebou jdoucími panely, na kterých je zřejmý posun. Příběh je rozložen v počtu tří až devíti panelů na jedné straně, na kterých autorka prezentuje kromě epického příběhu i pocity hlavních postav (Obr. 4). Ty vidíme v bublinách, ve kterých jsou další obrazy.

⁸⁰ ČECHOVÁ, Bára, et. al. *Kytice*. Praha: Garamond, 2006, 153 s. ISBN 80-86955-25-7, s. 48.

⁸¹ Tamtéž.

Můžeme vidět, jak si matka idylicky sní nad spokojenou domácností, nebo že má dítě hlad. Mimo obrazy se v bublinách nachází také přímá řeč matky k dítěti, a pak i nařikání dítěte pomocí citoslovcí „uááá“. Komiks je vykreslen pomocí pastelek do expresivních červeno žlutých barev, což působí hravě a komicky oproti vážnosti pretextu.

Domníváme se, že u této adaptace došlo k perzifláži pretextu, neboť idylické představy ženy a nemotorné dětské hrátky, při kterých není v nějak markantní míře nastíněno, že by dítě stále plakalo, se zdají nadneseně zjednodušující základní dějovou linii a ani zpočátku nepředznamenávají, že by matka měla v sobě tolik zloby, aby varovala dítě před zavoláním Polednice. Dramatičnost příběhu vnímáme až tehdy, kdy se začnou otevírat dveře a Polednice se přibližuje za matkou s dítětem v náručí, kde je zobrazen hlavní motiv příběhu – pouto matky a dítěte – a objevuje se zmíněný stín, který je v šedých barvách. Poslední panel, který znázorňuje tragický konec je již pouze v barvách černobílých.

Kromě hlavních postav z pretextu se v adaptaci nachází nově ještě černý kocour, o kterém již byla zmínka. Tuto postavu v příběhu můžeme chápat, jako autorčino navrácení se k původní spiritualitě a pověrám. Neboť černá kočka nevěští nic dobrého a podle pověr krade lidem štěstí a přináší smůlu. Tato postava čtenáře doprovází celým příběhem, kde působí symbolicky jako předzvěst tragédie. Objevuje se i na závěrečném panelu, kde již víme, že matka své dítě, byť aby ho ochránila, nechtěně zadusila. Vypravěč nám do komiksu nevstupuje.

Veronika Zemánková se nedržela úplně striktně pretextu, nedošlo tak k úplnému přepisu (rewritingu), jako u předchozí balady *Svatební košile*. Můžeme hovořit o adaptaci pomocí transpozice, avšak tento výrok není úplně přesný. Přesnější je spíše klasifikace Michaela Kleina a Gillian Parkerové, kde bychom volili možnost věrnosti vůči příběhu. Nejvíce tento přenos definuje Dudley Andrew, díky kterému bychom mohli hovořit o transformaci, kdy autorka adaptace zachovává věrnost myšlenky se základními prvky narace, s minimálními odklony od původního příběhu.

3.1.5 Balada *Zlatý kolovrat*

Výtvarnice Bára Čechová aktualizovala baladu *Zlatý kolovrat* do současné podoby, přičemž úzce spolupracovala s adaptovaným textem. I přes to, že vraného bujného koně transformovala do auta značky Ferrari a místo kolovratu je do komiksu zvolen mixážní pult, zůstala původní myšlenka a téma zachována.

Balada *Zlatý kolovrat* je inspirována pohádkou o zlatém kolovratu, objevují se zde jasné pohádkové rysy, kterými jsou kouzelné předměty, postavy nebo tematika dobra, které

vítězí nad zlem. Do komiksové adaptace jsou tyto rysy samozřejmě promítnuty, autorka se však vizuálně od pohádky oprostila a pojala tuto adaptaci jako autorskou gesci k vytvoření originální moderní aktualizaci. Na pohled recipient nepozná, že by se mělo jednat o pohádku, a to hned kvůli několika transformacím, které komiksová tvůrkyně využila. Jak již bylo zmíněno, zlatý kolovrat je transponován jako mixážní pult, chaloupka, kam jede z lesa pán, je v komiksu koncipována jako bar, postava Dory je stylizována do krásné mladé dívky s minisukní a tričkem s výrazným dekoltem, matka Dory je stylizována do starší ženy jakoby z nevěstince, kouřící cigaretu. Když pán odjíždí s vojsky ven, jede v tanku. Autorce adaptace nechybí ani smysl pro humor, když vedle Dořiných rukou visí uzená ryba a vedle Dořiných očí stojí sklenička se zavařeninou, na které je štítek „Jabka 2006“⁸². Všemi tyto prvky dochází k jistému parodování pretextu a žánrové hře.

Z časového hlediska není adaptace rozšířena o žádnou další rovinu. Stejně jako u balady *Kytice* spatřujeme zrychlení a zpomalení podle počtu panelů na stránce, které jsou v počtu jednoho až čtrnácti na jedné straně. Můžeme si všimnout zajímavé interpretace, kdy po dramatickém okamžiku, kdy matka s dcerou vraždí nebohous Doru (situováno do deseti panelů na jedné dvoustraně) přichází rychlé zklidnění vykreslením pouze jedním panelem na další straně. Převážně celý text je včleněn do přímých řečí postav. Komiks postrádá recitativu, vypravěče spatřujeme ve zvířatech a přírodních objektech (hovoří veverka, pláčou hory). Písmo se v některých panelech stává přímo součástí obrazu (Obr. 5).

Například oproti *Polednici*, která se odehrává pouze v jedné místnosti, je balada *Zlatý kolovrat* prostorově rozmístěna na několika místech. Nacházíme se na cestě, v chaloupce (v adaptaci interpretováno jako bar), na zámku, v lese a jeskyni. Barvy jsou laděny do zelených, šedých, bílých a červených barev s důrazem na černou obrazovou linii. Podle Richarda Klíčnicka se pro autorku adaptace stalo střediskem inspirace komiks *Pixy Maxe Anderssona*⁸³. Pohyb je v komiksu znázorněn několika po sobě jdoucími panelemi, na kterých je zjevný pohyb i za pomoci citoslovců (například pomocí „klop klop klop“ při klepání na dveře).

Mimo ústřední postavy krále, Dory, batolete a matky s dcerou se, jak jsem již zmínila, objevují i postavy zvířat. Záporná postava matky jde velmi snadno rozpoznat, neboť je vyobrazena ostřejšími rysy, hustým hranatým obočím, později také červenými očmi, nebo upířími zuby. Velmi vhodně je zaměněn v adaptaci kolovrat za mixážní pult. Nejen, že to

⁸² ČECHOVÁ, Bára, et al. *Kytice*. Praha: Garamond, 2006. 153 s. ISBN 80-86955-25-7. s. 70

⁸³ KLÍČNÍK, Richard. *Zemřela Kytice do komiksu dána*. [online]. 2006 [cit. 2016-02-26]. Dostupné z: <http://magazin.aktualne.cz/kultura/umeni/zemrela-kytice-do-komiksu-dana/r~i:article:144401/>.

evokuje moderní dobu, ale při scéně, kdy na pult zahraje nepravá nevěsta, se z mixážního pultu začínají vydávat zvuky: „Vrrr – zlou to předeš nit! Přišla jsi krále ošidit: nevlastní sestru jsi zabila, údův a očí jsi zbavila – vrrr – zlá to nit!“⁸⁴. Tato zvukovost je z pretextu trochu poupravena, avšak velmi vhodně vsazena do obrazu (Obr. 6).

Výsledná komiksová adaptace ctí hlavní téma komiksu a přitom ho komiksová tvůrkyně dokázala originálně převést do soudobých kulis. Z toho důvodu však nemůžeme pokládat adaptační přístup pomocí transformace, ale spíš výpůjčky, pokud se od této chvíle budeme soustředit pouze na jeden adaptační přístup, a to z pohledu Dudleyho Andrewa.

3.1.6 Balada *Štědrý den*

Kristina Dufková, režisérka několika animovaných filmů, zvolila k adaptování balady volnou formu. Výsledkem se nám stává komiks, jehož vyznění sice zůstává stejné jako v pretextu, avšak prostředí a lyrická složka se mění.

Čas je ve výsledné adaptaci zrychlen hlavně z toho důvodu, že autorka vynechala některé části pretextu. Výsledný komiks začíná až druhým zpěvem a původní čtvrtý zpěv, ve kterém se odehrává průběh celého roku do dalšího štědrého dne, je v adaptaci také vynechán. V adaptaci je tedy interpretována krátká doba večera před Štědrým dnem, poté cesta Marie a Hany k jezeru pod lesem, kde se dívky dozví, co je čeká, a pak už jen opakující se večer před Štědrým dnem. Na konečné stránce zjišťujeme, jak dopadl osud dvou dívek, které byly tolik dychtivé po budoucnosti. Vizually není osud dívek na poslední straně znázorněn, dozvíme se tak pouze z recitativu a z posledního panelu, kde místo devíti lidí sedí pouze sedm a na místech, kde měla sedět Marie a Hana jsou prázdná místa doplněna šipkami, které doplňují, kde měly dívky sedět.

I přes vynechání zmíněných zpěvů autorka adaptace zachovala tematiku Štědrého večera a jeho moci. V Erbenově *Štědrém dni* je důležitým prvkem také vyobrazení prostředí a jeho kontrasty, které se v baladě objevují jak v rytmizaci, tak obrazově. Tyto kontrasty rovněž autorka adaptace zakomponovala do výsledného komiksu. Hned na prvních panelech můžeme vidět kontrast srdečného prostředí v teple domova oproti mrazivé tmě venku za okny.

Komiks je rozvržen do pěti až devíti panelů na jedné stránce, lyrickou složku autorka obměnila za pochycení jiných momentů – hned v úvodu komiksu vidíme čtyři po sobě jdoucí panely, které značí začátek štědrého večera sněžením. Tato lyrická pasáž se v komiksu opakuje i následující rok, a tak můžeme říci, že frekvence je iterativní,

⁸⁴ ČECHOVÁ, Bára, et al. *Kytice*. Praha: Garamond, 2006. 153 s. ISBN 80-86955-25-7, s. 60.

v příběhu se odehrál štědrý večer dvakrát, nyní a před rokem s tím, že jsou použity tytéž panely.

Prostorově se v pretextu nacházíme před chaloupkou, v místnosti a u jezera. Na jednotlivých panelech si můžeme všimnout prostorového přibližování se postavám, čímž bylo zabráněno staticčnosti. Vypravěč nás uvádí do příběhu skrz recitativ, neprezentuje se do žádné z postav. Komiks je laděn do tmavých barev, které dodávají okultistický nádech tématice Štědrého dne. Kresby jsou jemné, nevýrazné, vypadají nevinně, stejně jako nevinně zvědavá myšlenka na budoucnost. Svou vizualizací komiks připomíná spíše kolážovité zpracování. Jako rušivý element jemné kresby spatřuji v použití počítačového fontu písma, který se objevuje stejně jako v recitativu i v bublinách a není s kresbou úplně kompatibilní. Autorka přehodila řazení některých veršů, čímž přehodila i narativ příběhu. Podle trojčlenného modelu Dudleyho Andrewa se jedná o adaptaci pomocí výpůjčky.

3.1.7 Balada *Holoubek*

Již z vizuálního hlediska si můžeme všimnout, že tuto baladu adaptoval Tomáš Chlud, jelikož se kresbou velmi podobá baladě *Poklad*. Autor tuto baladu přiblížil k současné době a zaměnil několik původních motivů. Z časového hlediska se adaptace od původního pretextu zrychluje. Nejen, že se adaptace straní lyrických částí, ale hlavně se samotný děj neodehrává v blíže specifikovatelném časovém úseku. Z komiksu tedy nevyčteme, jestli se příběh odehrál během jednoho večera, nebo tří let, jak je uvedeno v původním textu. Výsledkem je třístranný komiks, který se rozprostírá v počtu sedmi až osmi panelů na jednu stranu. Tomáš Chlud prostor aktualizoval do současné doby. Z jednotlivých panelů se dozvídáme, že narace se odehrává ve městě díky panelovým domům, které jsou v adaptaci vyobrazeny. Dále vidíme také elektrické vedení na mostě, ze kterého vdova skočí. Motiv svatby je zaměněn za pohlavní styk, který je v adaptaci překryt černým štítkem, na kterém je napsáno „cenzurováno“⁸⁵. V ložnici vidíme stolní lampu na komodě, na které lze zpozorovat i rámeček s fotkou zesnulého muže.

Autor výsledné adaptace originálně pozměnil také hledisko vypravěče. Všechn text je přetvořen v obraz, takže se do komiksu nepromítl žádný z veršů ani jejich jinak modifikovaný text. Jediný vázaný text k příběhu, který ve výsledku spatřujeme, je vrkání holoubka, který se zdá být přímo i vypravěčem nešťastného příběhu ženy, která otráвила svého muže a následné vrkání holoubka ji přinutilo spáchat sebevraždu (Obr. 7).

⁸⁵ CHLUD, Tomáš, et al. *Kytice*. Praha: Garamond, 2006. 153 s. ISBN 80-86955-25-7, s. 89.

Zde se nám však nabízí ještě jiná rovina jak chápat vrkání holoubka v příběhu. Holoubek na žádném z panelů není fyzicky přítomen, při pohřbu přichází vrkání ze stromu, tam bychom ho jistě očekávali, na dalších panelech nás však vrkání stále doprovází, a to i na místech, kde holoubek nemůže být fyzicky přítomen (například v ložnici). Můžeme tedy vrkání holoubka brát za možnou formu psychózy ženy, které vrkání v její mysli donutí spáchat sebevraždu za vraždu svého manžela. Holoubka zahlédneme pouze na posledním panelu, holoubek však není živý, je vytesaný z kamene na náhrobku mrtvých manželů. Komiksová adaptace je aktualizována do současné doby, došlo k adaptačnímu postupu pomocí výpůjčky. Téma zůstává věrné původnímu textu.

3.1.8 Balada *Záhořovo lože*

Balada *Záhořovo lože* je inspirována legendou a je z celé sbírky nejvíce lyrickým textem s filosofickými prvky. Jak jsme zmínili v druhé kapitole, tato kombinace není pro komiks úplně vhodná. Jan Černý a Rostislav Tecl dali komiksovému zpracování impresivní podobu, při níž se tolik nadrželi původního textu. Vznikla tedy adaptace, která spíše ilustrativně doplňuje pretext. Z časového hlediska nedokážeme určit, jak moc je čas rozšířen, zrychlen, nebo zpomalen, neboť ani samotné panely na sebe moc nenavazují. Devítistránkový komiks s frekvencí tří až osmi panelů na jedné straně se rozprostírá na několika místech, mezi kterými občas nejsou úplně jasně vidět přestupy.

Komiks zobrazuje poutníkův příběh, který vypráví Záhořovi o tom, jak se znamením kříže, který lze zpozorovat na čtvrtém panelu, donutil satana, aby poručil ďáblu vrátit poutníkovi jeho duši. Ďábel se bránil, ale jakmile měl být uvrhnut v Záhořovo lože, duši raději vrátil. V pretextu víme, že devadesát let trvalo, než se poutník vrátil za Záhořem. V komiksu vidíme znázorněn čas prostřednictvím přesýpacích hodin ve třetím panelu na šesté straně, avšak jako čtenáři komiksu netušíme, jak dlouho trvala Záhořova modlitba, která možná způsobila přeměnu jabloňové hole v ovocný strom, díky kterému byly odpuštěny jeho hříchy. Záhoř i poutník nakonec umírají s pocitem klidu, což je interpretováno na posledním panelu. Je nutné zmínit, že pokud recipient nezná původní baladu, je těžké nalézt jistou návaznost s pretextem. Bez přečteného pretextu může být čtenář ztracen.

Téma víry je v pretextu důležitým faktorem, takže je touto tematikou prostoupena i celá adaptace. Křesťanské vnímání dobra a zla je v adaptaci interpretováno jak vizuálně, za pomoci velkého množství křížů v panelech, ocitáme se také v pekle, ale samozřejmě i

z toho narativního hlediska. V posledním panelu dochází na slovo „ámen“, které se využívá při ukončování modliteb a významově odpovídá frázi „Staniž se“.

Tato balada tvoří výjimku v samostatné Erbenově sbírce i proto, že se v ní nachází nejrozsáhlejší a nejdůkladnější popis postavy samotného Záhoře: „Tělo jeho – skála na skále ležící, údy jeho – svaly dubového kmene, vlasy a vousy v jedno splývající s ježatým obočím tváři začazené; a pod obočím zrak bodající, zrak jedovatý, podobný právě zraku hadímu v zelené trávě.“⁸⁶ Ve výsledném komiksu této charakteristice odpovídá postava ve druhém panelu, která je vyobrazena jako kus skály, kolem něž je tráva. Na kusu skály je pak hlava a dvě ruce. Tím je také dotáhnout Erbenův motiv přírody, do které vniká lidský prvek, který umožňuje navazovat kontakt s živými bytostmi. Kdybychom měli posoudit model adaptačního procesu, který byl použit, jednalo by se o výpůjčku.

3.1.9 Balada *Vodník*

Adrian Kukal s Ondřejem Pfeifferem dali baladě *Vodník* počítačovou podobu, proto výsledný komiks vizuálně vypadá jako část počítačové hry nebo sci-fi filmu. Což v nás evokuje jednak zajímavé intermediální prolnutí dvou médií a pak také hru se žánry, neboť jsou míseny hororové prvky s prvky sci-fi. Úzce přitom spolupracovali s původním textem, a tak vznikl vizuálně i obsahově zdařilý komiks.

Čas se oproti pretextu mírně zpomaluje, můžeme si hned v úvodu všimnout čtyř po sobě jdoucích panelů, které vykreslují jen krajinu kolem jezera. Celkově je komiks rozvržen do jednoho až osmi panelů na jedné straně. Pomalého tempa si můžeme všimnout i na druhé straně, která obsahuje pět panelů, z nichž čtyři se prostorově nachází v místnosti, kde bydlí matka s dcerou. Lze vidět, jak se pomalu dcera obléká, jak si váže culíčky a jak odchází.

Komiks se některými panely podobá poetry comics, jak jsme si vysvětlili v druhé kapitole. Na jednom panelu se nám odehrává několik obrazů, čímž je vyřešen jak pohyb, který nám v komiksu nezůstává úplně statický a text není zařazen do lineárních panelů a přechodů mezi nimi. Samotný text není rozlišen od volného a vázaného, není zařazen ani v recitativu, ani v bublinách. Vzhledem k tomu, že má text zelenou barvu, se často na zeleném podkladě trochu ztrácí.

Prostorově se nacházíme v pokoji, kde bydlí matka s dcerou, u jezera a v jezeře a oproti pretextu taktéž na hřbitově, neboť autoři poupravili část, kdy se dcera vrací za matkou. Nevrací se za ní do místa původního bydliště, ale na hřbitov, kde se probudí duch již

⁸⁶ ČERNÝ, Jan – TECL, Jaroslav, et al. *Kytice*. Praha: Garamond, 2006. 153 s. ISBN 80-86955-25-7, s. 93.

zemřelé matky (Obr. 8). Tento kontext však žádným způsobem nenarušuje myšlenku původního pretextu.

V komiksu nás může překvapovat možná až vysoká míra erotična, která oproti baladě *Holoubek* není cenzurovaná. Také bychom to mohli vnímat jako prolnutí živé bytosti s přírodou či nadpřírozenem, stejně jako v baladě *Záhořovo lože*, vzhledem k tomu, že k pohlavnímu styku dochází mezi dívkou a vodníkem. V adaptaci taktéž dominuje nahota. Považovat tuto nahotu za obscénní by bylo krajně povrchní, domníváme se, že komiksoví tvůrci tímto chtěli taktéž interpretovat návrat k přírodě. Obdobný charakter přírody v pretextu, tak i ve výsledné adaptaci *Vodníka* má i již zmíněná balada *Poklad*. V obou případech lze vidět, že příroda může být pro člověka nebezpečná a může ho i pohltnout. V baladě *Poklad* je přírodou pohlceno dítě, v baladě *Vodník* je jím žena.

Ve výsledné adaptaci lze upozorovat, že si komiksoví tvůrci dali za cíl přiblížit se baladě *Poklad* nejen přírodou, ale také motivem víry, která v pretextu není až v takové míře, jako v komiksu. Když vodník povolí ženě vrátit se z jezera za svou matkou, tak její kroky směřují do kostela, kde její matka leží již zesnulá. A když nad ní pláče a bojí se večera, zjeví se z mrtvé matky duch, který se snaží ženu ochránit. Závěr komiksu však končí stejně jako pretext, žena je sice zachráněna, ale za cenu dítěte.

Vodník, jakožto démonický symbol je v adaptaci interpretován jako zelený, vyzáblý dlouhovlasý muž s křečovitým výrazem ve tváři. Naopak dívka, kterou jezero s vodníkem pohltnutí, je pohledná obyčejná žena. Dítě, které spolu stvoří, se podobá normálnímu dítěti, jen s tím rozdílem, že má děsivě zelené oči. Počítačová animace, která je laděná hlavně do zelené barvy se může zdát vizuálně neatraktivní, avšak právě tím se komiks z celé sbírky stává nejoriginálnější. Autoři komiksu neaktualizovali do současné doby, můžeme si však oproti původní baladě všimnout, erotické roviny a nahoty, která nás doprovází celým dějem. Ztvárnění komiksové adaptace *Vodníka* bychom mohli považovat za transformaci.

3.1.10 Balada *Vrba*

Kristina Dufková vmístila do komiksové adaptace této balady téměř celý původní text. Na rozdíl od komiksového zpracování balady *Záhořovo lože* tento komiks může obsahově fungovat i samostatně, bez přečtení původního textu.

Čas se zde rozšiřuje v závislosti na prostoru, ve kterém se děj odehrává. Příkladem může být část, kdy v pretextu se muž své ženy ptá na její zdravotní stav u stolu, ale v adaptaci se prostor při dotazování přesouvá od stolu do koupelny, kde se žena mezitím sprchuje a poté si čistí zuby (Obr. 9). To všechno můžeme spatřovat na tří až osmi panelech na jedné

straně. Vědma, spirituální bytost, je v adaptaci znázorněna jako kartářka, která muži prozradí, co se děje s jeho ženou. Poté, co to zjistí, chce ženě pomoci tím, že pokácí vrbu, která je nedílnou součástí jeho ženy, avšak díky jeho aktivitě a starosti, žena s pokácením vrby umírá. Stejně jako v baladě *Záhořovo lože* a *Poklad*, se tu setkáváme se splynutím s přírodou.

Zajímavě je interpretována dramaturgie kácení vrby a chvíle poté. Že s kácením vrby smrt přichází v tom samém okamžiku, je zobrazeno poměrně důvěřivě, když žena umírá při vysávání. Doznívání dramatické scény pak vidíme na následujícím panelu, kde je pouze cesta, muž a jeho stín, to celé doplněno bitím kostelního zvonu, což pro muže může předvídat tragickou událost.

U adaptace došlo k převyprávění původního textu, autorka však použila několik aktualizací. Příkladem je muž sedí u stolu s věštkyní, žena, která nad rámec pretextu vykonává i další věci (péče o hygienu, domácí práce). Vypravěčem není žádná z postav.

Komiks je vytvořen pastelkami, kresba je jemná, působí křehce, tak jako je v příběhu křehký život ženy. Chybí zde jakákoli mimika postav, takže se v adaptaci nesetkáme téměř žádných emocí, které pretext komiksu nabízí (např. starostlivost o milovanou osobu, překvapení, zhroucení muže nad zemřelou ženou). Jedinou emocií, je pláč dítěte po ztrátě své matky. Z hlediska trojčlenného modelu Dudleyho Andrewa byl pretext adaptován křížením.

3.1.11 Balada *Lilie*

V porovnání s Kristýnou Dufkovou, která pojala komiksovou adaptaci balad vizuálně obdobně, se Bára Čechová prezentovala v adaptacích *Zlatý kolovrat* a *Lilii* velmi odlišně. Čas je ve výsledné adaptaci zrychlen zvláště pro to, že autorka v ději vynechala některé postavy, které v příběhu měli více méně důležitou roli, a celkově byl celý scénář zredukován na minimum. Tato skutečnost se pak odráží na prostorovém vnímání výsledného komiksu, neboť společně s tímto přeskočením a dále také vynecháním mezer mezi jednotlivými panely autorka nenapomáhá k příběhové orientaci.

Na třech až šesti panelech, které jsou upořádány na výsledných sedmi stranách, se místy vyskytuje nelogický vývoj děje. Přihlížíme také k tomu, že balada *Lilie* je epicky rozmanitá a že by mohla být ztvárněna poměrně rytmičtěji. Komiks je zprvu laděn do teplých jemných barev, které v dramatických částech ztmavnou. Důležité u této adaptace je zmínit, že je zde vidět snaha obrazově zviditelnit souznění člověka s přírodou, tak jako je

tomu v pretextu, neboť dívka, která je hlavní postavou této balady splývá s přírodou, stejně tak, jako je tomu v baladách *Vrba*, *Záhořovo lože* nebo *Vodník*.

Výsledná adaptace se spíše podobá komiksové poezii než tradičnímu komiksu. Obrazová volnost se nám zde mísí s kompozičně nevyváženými kresbami. Podle adaptačního modelu tato adaptace vznikla výpůjčkou.

3.1.12 Balada *Dceřina kletba*

S Kristinou Dufkovou jsme se setkali již v předchozích baladách *Štědrý den* a *Vrba*. Vizuálně podobně autorka ztvárnila i baladu *Dceřina kletba*. Třístránkový komiks s frekvencí čtyř panelů na každé straně nabízí příběh s tematikou dobrovolné sebevraždy za spáchané činy.

Čas se zrychluje a přetvařuje. Jednak z toho důvodu, že autorka některé menší pasáže do výsledného komiksu nezařadila textově, ani obrazově a jednak autorka dějovou linku původní balady překomponovala. Vidíme tedy, že napřed se matka dcery ptá, co vzkáže jejímu chlapci a poté (na rozdíl od pretextu) se zeptá, co míní učinit (Obr. 10). Celý komiks však působí velmi staticky, ztvárněného pohybu je zde velmi málo, ani mimika ve tvářích postav není nijak více propracovaná. Jediným, co se v komiksu vymyká celkové vizualizaci, je holoubek v druhém panelu, který je jakoby vystřižený z fotografie a dodán do rukou dívce, stejně tak jako miminko ve čtvrtém panelu. Na dalších panelech pak ještě vidíme dobovou fotografii v rámečku, která taktéž kontrastuje s kresbou pastelkami.

Autorka adaptace pretext aktualizovala do současnosti, neboť v původní baladě je jasně řečeno, že dcera chce spáchat sebevraždu oběšením, v komiksu však zvolí aktuálnější podobu – předávkování se léky. Motiv prokletí a následného ukončení života vyznívá v kontrastu s pastelkovou dětskou kresbou nedůvěřivě, avšak tato metoda kresby mohla být volena záměrně, aby jím bylo tematizováno dětství, jeho ztráta a přechod do kruté dospělosti. Podle trojčlenného modelu se jedná o adaptaci pomocí výpůjčky.

3.1.13 Balada *Věštkyně*

Baladu *Věštkyni* zpracoval Miroslav Vodička. Na pohled tato adaptace vypadá spíše jako obrazová koláž s motivy balady, se kterou autor obohatil původní text. Od všech komiksových adaptací se liší rozčleněním na velké hlavní pole, do jehož rohů se napojují menší obrazy. Text je na některých stranách velmi špatně čitelný. Adaptace je však součástí celku dalších adaptací a integrálně s nimi navazuje vztah.

Na rozdíl od ostatních balad, je *Věštkyně* z hlediska času složitější a významově bohatší. Vzhledem k tomu, že čas je v této baladě spojen s osudem národa, odlišuje se od ostatních

balad, ve kterých se čas objevuje všudypřítomný podléhající cyklicky měnícímu se času přírody. Tak jako se pretext liší od ostatních balad, liší se i komiksová adaptace od všech ostatních. Některé části mohou recipientovi opět připomenout poetry comics tak, jako v baladě *Vodník*. Dalším důležitým rozdílem, který je třeba si uvědomit je, že v předchozích baladách byl v popředí pouze jedinec, zde je naznačen osud celého národa, která své naděje obrací do budoucnosti.

Autor této adaptace interpretoval dávná proroctví věštkyně, která věští o historických událostech českého národa. Do adaptace se výsledný pretext promítl například ve vyobrazení rotundy svatého Jiří na hoře Říp, znázorněnou siluetou Prahy, kde dominuje v bílých barvách Karlův most (Obr. 11).

Závěrem můžeme říci, že komiksová sbírka *Kytice* nám nabízí ukázkou rozdílných přístupů ke komiksové adaptaci básně. V jednotlivých analýzách jsme neporovnávali jejich kvalitu, jelikož je čistě na čtenáři, aby posoudil, které balady převedené v komiks se mu líbí více, či méně. V celé analýze komiksových zpracování Erbenových balad jsme si nedovolili neposuzovat, jaké balady jsou adaptovány lépe a které hůře, neboť neznáme kritéria toho, co je „dobré“ a „špatné“. Pokud bychom měli na komiksové adaptace takto nahlížet, nespíš by to byl dost nesmyslný úkol, při kterém bychom nedošli k žádným plnohodnotným výsledkům. Všimli jsme si spíše přístupů, jak se autoři s jednotlivými baladami vypořádali a jejich narativní proměny. Sbíрка se rozdělila primárně na dva „tábory“ – na komiksové tvůrce, kteří ponechali pretext v co nejvyšší možné míře a na ty, kteří komiks nějakým způsobem aktualizovali do soudobých kulís a obohatili jej o další roviny a motivy.

3.2 Román *Zámek*

Román Franze Kafky *Zámek* vznikl v německém jazyce v roce 1924, česky byl poprvé vydán v roce 1935⁸⁷. Jen malá část Kafkových děl byla vydána za jeho života. Většinu jeho děl zveřejnil až posmrtně Max Brod i přes Kafkovo přání, aby všechny jeho rukopisy byly zničeny. Jak trefně zmiňuje Milan Kundera v předmluvě knihy *Kastrující stín svatého Garty*, „Bez Broda by nám dnes z Kafky nezůstalo ani jeho jméno.“⁸⁸

⁸⁷ JANÁČKOVÁ, Jarmila (ed.). K. J. Erben, In: *Česká literatura od počátků k dnešku*. 2. dopl. vyd. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008, s. 1082. ISBN: 978-80-7106-963-8, s. 538

⁸⁸ KUNDERA, Milan. *Kastrující stín svatého Garty*. Brno: Atlantis, 2006, 72 s. ISBN 80-7108-274-0, s. 12.

Ústředním tématem knihy je nekonečná tíha byrokratická a osud zeměměřiče K., který je povolán na zámek. Na ten se mu však přes veškeré úsilí nedaří dostat. Zámek je centrem, kolem nějž je uspořádán celý prostor románu a má nastavené striktní hierarchické pravidla, které je nutné dodržovat. Pokud zkoumáme příběh hlouběji, zjišťujeme, že primárním problémem není jen nastavená byrokracie, ale také druhá rovina příběhu, a to devalvace jedince. Zeměměřič K. není ve vesnici přijímán, a pocítujeme tak z celé situace napětí mezi realitou hlavní postavy a nereálným až absurdním celkem.

Na rozdíl od sbírky *Kytice* nebyl *Zámek* v Česku víckrát adaptován do komiksové podoby. Setkáváme se pouze s filmovým zpracováním. Do komiksové podoby byly adaptovány i další Kafkovy romány, a to *Proces* (2009)⁸⁹ a *Proměna* (2009)⁹⁰.

Komiksová adaptace *Zámku* vznikla na zakázku britského vydavatelství SelfMadeHero, která se specializuje na adaptace literárních klasiků. Z jejich distribuce můžeme u nás nalézt například i komiksovou adaptaci *Mistr a Markétka*⁹¹. O scénář se postaral David Zane Mairovicz, americký spisovatel, který už v minulosti pro komiks adaptoval Kafkův *Proces*. Tehdy tento komiks vznikl ve spolupráci s výtvarnicí Chantal Montellier. Pro *Zámek* přizval výtvarníka Jaromíra 99, kterého poznal díky filmu *Alois Nebel*.

Jaromír 99, vlastním jménem Jaromír Švejdík je známý český zpěvák, skladatel, kytarista a výtvarník. Pseudonym Jaromír 99 autor používá již od roku 1999, čímž chtěl oddělit svou hudební tvorbu, kde používá své pravé jméno, od kreslení.⁹² Pro výtvarnou tvorbu Jaromíra 99 jsou primárně typické základní čtyři barvy, které autor do svých ilustrací promítá. Jsou jimi bílá, černá, šedá a červená. V jednom z rozhovorů⁹³ Jaromír 99 vysvětluje, že pro komiksovou adaptaci *Zámku* zvolil výtvarnou techniku zvanou Scherenschnitt⁹⁴, která spočívá v tom, že se obrázky ryjí do papíru, vystřihávají se a v několika vrstvách – černé, bílé a šedivé – se potom lepí na sebe. Technika je to velmi časově náročná a celkově pracná, proto ji autor vytvořil pomocí simulace v počítači.

Komiksová adaptace vyšla původně v anglickém jazyce u již zmíněného vydavatelství SelfMadeHero v roce 2013 k příležitosti 130. výročí narození Franze Kafky. V českém

⁸⁹ MONTELLIER, Chantal. *Proces: grafický román*. Praha: BB/art, 2009. 128 s. ISBN 978-80-7381-538-7.

⁹⁰ GATARIK, Václav. *Proměna*. Praha: Garamond, 2009. 106 s. ISBN 978-80-7407-064-8.

⁹¹ KLIMOWSKI, Andrzej - SCHEJBAL, Danusia. *Mistr a Markétka: grafický román*. Praha: BB/art, 2009. 128 s. ISBN 978-80-7381-556-1.

⁹² Jaromír 99 – mezi rockem, filmem a mignolou. [online]. 2003 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=619>

⁹³ ŠÍDA, Jan a Jaromír ŠVEJDÍK: *Všechno jsou to jen záblesky a zbytky snů*. [online]. 2014 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: <http://www.novinky.cz/kultura/348799-jaromir-svejdik-vsechno-jsou-to-jen-zablesky-a-zbytky-snu.html>

⁹⁴ „Té mé tvorbě se říká hezky česky kratochvilné vystřihovánky, německy scherenschnitt a anglicky paper cut.“, nazval Jaromír 99 techniku kresby v rozhovoru pro novinky.cz – tamtéž.

vydání komiks vyšel ještě v témže roce u vydavatelství Labyrint. Text v komiksu vychází z překladu Vladimíra Kafky z roku 1964.

Vzhledem k tomu, že oproti komiksové sbírce *Kytice je Zámek i Krakatit* rozsáhlejším dílem, bude nutné analýzu rozložit do dvou částí. Části jsem nazvala Adaptační přístup a Naratologická komparace.

3.2.1 Adaptační přístup

Expresivní atmosféra vesnice s dominantou zámku, do které hlavní postava zeměměřiče K. přichází, je v komiksové adaptaci vyobrazena černo-bílými hrubými linkami vyjadřující onu expresivní kresbu. Celá expresivní stránka pretextu je v adaptaci postavena na vizuální podobě. Postavy a celková kompozice vypadá poněkud syrově až jednoduše, ostře, čistě a hranatě. Do děje vstupují i pasáže, které se podobají stínovému divadlu, kde je sugestivně propracována hra se světlem a stínem.

Hlavní postavu zeměměřiče K. spatříme již na titulní straně knihy. Když se pozorně podíváme, vidíme v tváři hlavní postavy jistou podobnost s Franzem Kafkou (Obr. 12). Tato podobnost není čistě náhodná. Jaromír 99 v rozhovoru pro mladý česko-německý internetový magazín přiznal, že je mezi autorem pretextu a hlavní postavou komiksu opravdu vazba. „Ano, já jsem udělal K. jako Kafku v letech, kterých se on nedožil – řekněme třicet pět nebo čtyřicet.“⁹⁵ Dále Jaromír 99 také přiznává, že k inspiraci vedlejších postav navštívil sudetský hřbitov.⁹⁶

V komiksové adaptaci můžeme vidět celkové přetváření reálií oproti pretextu. Literární historici se shodují, že příběh v původním textu je inspirován obcí Sirem na severozápadě Čech, kde Kafka pobýval, když onemocněl tuberkulózou. Jaromír 99 však prostředí příběhu zasadil do Jeseníků (Branné, Javorníku a Javornického zámku – viz Obr. 13). Výrazy ve tvářích v tomto grafickém románu jsou statické, neměnné. Nelze z nich vyčíst žádná emoce. Tváře jsou většinou vážné, vypadají zamračeně. Nutno říci, že to je však pro tvorbu Jaromíra 99 typické a nakonec i tuto skutečnost bychom mohli pokládat za jakousi formu tajemna.

Stejně jako v pretextu, kresba i text interpretují izolovanost K. jako člověka bez jakýchkoli vazeb. Co se týče textu samotného, autoři se shodli, že není třeba brát Franze

⁹⁵ ZOUBKOVÁ, Alice. *Kafkův Zámek mě posouvá dál*. [online]. 2013 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: <http://www.goethe.de/ins/cz/prj/jug/kul/cs11559957.htm>

⁹⁶ Tamtéž.

Kafku jako výhradně depresivního a temného spisovatele.⁹⁷ Scénář byl tedy koncipován tak, aby na povrch vyšla také jeho grotesknost a ironie. I přesto však scénárista respektoval původní text.

Pojďme se teď na příkladu ukázat, v jaké míře je text převeden do komiksové podoby. Vybrali jsme část, kdy se K. setkává s panem učitelem: „*Pán si prohlíží zámek?*“ *zeptal se přívětivěji, než K. čekal, ale takovým tónem, jako by nebyl srozuměn k K-ovým počínáním.* „*Ano,*“ *řekl K. „jsem tu cizí, teprve od včerejšího večera.“* – „*Nelíbí se vám zámek?*“ *zeptal se učitel rychle. „Cože?“ otázal se K. trochu zaraženě a opakoval mírněji otázku: „Jestli se mi zámek líbí? Proč myslíte, že by se mi neměl líbit?“* – „*Nikomu cizímu se nelíbí,*“ *řekl učitel. Aby neřekl něco nevhodného, zavedl K. řeč jinam: „Vy nejspíš znáte hraběte?“* – „*Neznám,*“ *řekl učitel a chtěl se odvrátit. Ale K. nepovolil a ptal se dál: „Jak to? Vy neznáte hraběte?“* – „*Jak bych ho měl znát,*“ *řekl učitel potichu a nahlas dodal francouzsky: „Mějte ohled na ty nevinné děti.“* K. usoudil, že teď má právo zeptat se: „*Mohl bych vás, pane učiteli, někdy navštívit? Zůstanu tu delší dobu a už teď se cítím trochu opuštěný; k sedlákům nepatřím a do zámku taky ne.*“ – „*Mezi sedláky a zámkem není žádný rozdíl,*“ *řekl učitel. „To je možné,*“ *řekl K., „to na mé situaci nic nemění. Mohu k vám někdy zajít?“*⁹⁸

Tato delší textová pasáž je do komiksu převedena pouhými pěti bublinami: První panel: „Pán si prohlíží zámek?“ „Jsem tu cizí, teprve od včerejšího večera. Znáte hraběte?“⁹⁹. Druhý panel: „N'oubliez pas qu'il y a des enfants innocents ici!“ „Mohl bych vás někdy navštívit? K sedlákům nepatřím a do Zámku si taky ne.“¹⁰⁰ Třetí panel, kde bublina nehraje významově roli v dialogu, ale jen jako myšlenka v hlavě učitele: „Mezi sedláky a Zámkem není žádný rozdíl.“¹⁰¹ Z komiksové adaptace nám není ani známo, kdo je tím, se kterým K. hovoří a kdo jsou ti lidé kolem nich. Až z druhého panelu víme, že se sice jedná o děti, ale stále nevíme, jestli pán, se kterým K. mluví, je otcem dětí, učitel nebo někdo další.

Dále také dochází k některým odtajněním příběhu. V pretextu si nejsme existencí zámku úplně jistí, v komiksové adaptaci zámek spatřujeme již na prvních stránkách, jeho nedostupnost však zůstává. Tvůrci také nezapomněli i na jistou analogii s románem *Proces*

⁹⁷ Jaromír 99 a Jaroslav Rudiš postavili Kafka Band a vydávají album. [online]. 2014 [cit. 2016-02- 03]. Dostupné z: http://kultura.zpravy.idnes.cz/kafka-band- c7h-/hudba.aspx?c=A140130_112350_hudba_ob

⁹⁸ KAFKA, Franz. *Zámek*. Praha: Odeon, 1989, 406 s. ISBN 80-207-0720-4, s. 17-18

⁹⁹ MAIROWITZ, David Zane a Franz KAFKA. *Zámek*. Praha: Labyrint, 2013, 144 s. ISBN 978-80-87260-58-6, s. 5.

¹⁰⁰ Tamtéž.

¹⁰¹ Tamtéž.

– například když hlavní hrdina odchází z hospody se slovy „Dobrou noc. Je mi protivný každý výslech.“¹⁰²

Autoři také dodrželi časové období příběhu (které se nedá přesně určit). Stojí však za zmínku, že celkový fabule pretextu by se mohla zasadit i do současné doby, aniž by se příběh nějak markantně změnil. Do scénáře nebyla vložena ani žádná další rovina, která by se rozvíjela jiným směrem než v pretextu.

Jako novou rovinou, která byla do příběhu zasazena a kterou tak můžeme chápat je ukončení příběhu. Jak víme, román *Zámek* nebyl Franzem Kafkou dopsán, u komiksu však k jistému konci dochází. Zeměměřič K. je unavený a zhroucený. Hostinská mu ještě něco říká, ale nevíme co, protože je bublina prázdná.

3.2.2 Naratologická komparace

Z obrazu na první straně můžeme usoudit, že se jedná o obraz subjektivní. Je na něm vyobrazena cesta zeměměřiče K., doplněna recitativem „Bylo už pozdě večer, když K. dorazil.“¹⁰³ (Obr. 14) Již v tomto momentě si můžeme uvědomit, kdo je hlavním hrdinou a kde se celý příběh bude odehrávat. Na prvním obrazu zámek nevidíme stejně tak, jako je vyobrazeno v pretextu.

Jméno hlavního hrdiny není během vyprávění nikdy jinak zmíněno než K.. Vzhledem k titulní straně, u které jsme již zjistili, že tvář na ní zobrazená má podobu Franze Kafky, i samotné jméno hlavního hrdiny v nás asociuje Franze Kafku. Ráda bych podotkla, že i Milan Kundera zastává názor, že hlavními hrdiny románů a povídek Franze Kafky není nikdo jiný než sám autor „Ať je jmenuje Josef K., Rohan, Samsa, zeměměřič, Bendemann, zpěvačka Josefina či umělec v hladovění, hrdina jeho knih není nikdo jiný než Kafka sám“¹⁰⁴

Čas ve výsledné komiksové adaptaci plyne pomalým tempem stejně jako v pretextu a je důležité zmínit, že plyne v kruhu. Zeměměřič K. potkává tytéž obyvatele ze začátku příběhu i na samém konci vyprávění. Vzhledem k minimalizaci textu, má adaptace mnohem více místa k vyobrazení prostoru pomocí obrazů v panelech – vzhledem k jeho rozsahu. Na některých stranách si můžeme všimnout i panelu na jedné celé dvoustranně, čímž se stává výsledná adaptace statictější.

¹⁰² Tamtéž. s. 52

¹⁰³ MAIROWITZ, David Zane a Franz KAFKA. *Zámek*. Praha: Labyrint, 2013, 144 s. ISBN 978-80-87260-58-6, s. 1.

¹⁰⁴ KUNDERA, Milan. *Kastrující stín svatého Garty*. Brno: Atlantis, 2006, 72 s. ISBN 80-7108-274-0, s. 16.

Pohyb v příběhu pak nejčastěji spatřujeme na několika panelech za sebou, za použití polyptychu (Obr. 15). Celý komiks je rozložen do sto čtyřiceti stránek, ve frekvenci jednoho a osmi panelů na stránce. Tyto panely jsou singulativní – neopakují se, stejně jako v pretextu a jejich posloupnost v souvislosti s příběhem adaptovaného textu byla dodržena. Občas chybějící části v ději však vyvolávají v některých pasážích nenávaznost příběhu – pokud bychom pokračovali v ukázce, kde se K. setkal s učitelem, v komiksově adaptaci si na další straně můžeme všimnout, jak K. hází do okna sněhovou kouli. A čistě z adaptace nevíme, jestli už přišel na návštěvu k učiteli, nebo jestli se vydal někam jinam, popřípadě kam. Přičemž z pretextu je jasné, že hlavní hrdina hodil sněhovou kouli do okna jednoho ze sedláků. Vypravěče v adaptaci nenacházíme pouze v obrazech a mezi panely, ale také v použitém recitativu. Vypravěč se však nepromítl do žádné z postav.

Text nalezneme v bublinách, které v komiksu mají hranatý charakter. Dále pak promluvy postav ještě nalezneme v samostatných panelech, ve kterých je pouze text, a jsou na černém podkladu a v minimálním množství narazíme i na text, který je součástí obrazu (například text v dopisu od přednosta kanceláře). Komiksový příběh vystupuje jako celek, není nijak rozčleněn do jednotlivých částí (kapitol), jak je tomu v pretextu.

Sen z původního pretextu je v komiksu znázorněn pomocí panelů, které vytvářejí jakoby stínové divadlo. Tyto panely nejsou doplněny (kromě prvního panelu) žádným dalším textovým sdělením, celé sdělení snu vidíme pouze v obrazech. Tuto interpretaci příběhu spatřuji jako zajímavý adaptační přístup se specifickým způsobem narace. Z celé dvojstrany můžeme vyčíst sdělení z pretextu: „*A bylo mu, jako by tím dosáhl velikého vítězství, a už zde také byla společnost, aby to oslavila, a on nebo také někdo jiný zvedl sklenku šampaňského na počest toho vítězství. A aby všichni věděli, oč jde, opakovaly se zápas i vítězství ještě jednou, nebo snad ani ne opakovaly, nýbrž teprve teď se odehrávaly a již předtím byly oslaveny a slavily se bez ustání dál, protože výsledek byl našťastí jistý.*“¹⁰⁵

Na obrázcích v panelech znázorňující sen je představen i protivník hlavního hrdiny. Tento protivník je do výsledné adaptace převeden velmi zdařile k pretextu „Nějaký tajemník, nahý, velice podobný soše řeckého boha“¹⁰⁶ a pak také náhlé probuzení poté, co hlavní postava rozšlápne sklenku od šampaňského (Obr. 16).

Závěrem narativní komparace *Zámku* se ještě zaměříme na narativní ztvárnění erotična ve výsledné adaptaci. Milostný akt hlavního hrdiny s Frídou je v pretextu znázorněn ve

¹⁰⁵ KAFKA, Franz. *Zámek*. Praha: Odeon, 1989, 406 s. ISBN 80-207-0720-4. s. 289.

¹⁰⁶ Tamtéž.

třetí kapitole. Milan Kundera v předmluvě knihy *Kastrující stín svatého Garty* tuto pasáž považuje za nejkrásnější erotickou scénu, kterou kdy Kafka napsal¹⁰⁷. Milostný akt, který byl prostorově zasazen „v loužičkách piva a všelijaké nečistoty, jež pokrývala podlahu“¹⁰⁸ má pro nás význam z hlediska toho, že tato část je značně metaforizována do „dlouhé pouti pod oblohou cizoty“¹⁰⁹, jak zmiňuje taktéž Milan Kundera. V komiksově adaptaci je tato scéna obrazově poměrně zkrácena, avšak doprovoděna recitativem, kterým je čas prodloužen „*Uplývaly hodiny. Hodiny, v nichž K. neopouštěl pocit, že bloudí nebo se ocitá v tak vzdálené cizině, jako ještě nikdo před ním, v cizině, kde ani vzduch nemá stejné složení jako vzduch doma, kde se člověk samou cizotou musí udusit, a proti jejímuž nesmyslnému vábení se přesto nedá dělat nic než jít dál, dále bloudit.*“¹¹⁰

Do kterých adaptačních postupů bychom komiks *Zámek* mohli zařadit? Zjistili jsme, že adaptace splňuje základní prvky narace, zachovává také hlavní tematiku, které nepřidává žádný nový rozměr. Můžeme tedy podle klasifikace Geoffreyeho Wagnera chápat komiksovou adaptaci jako transformaci. Také podle klasifikace Michaela Kleina a Gillian Parkerové je ponechána věrnost vůči příběhu a podle modelu Dudleyho Andrewa spatřujeme adaptaci jako transformaci literárního díla do nového média.

3.3 Román Krakatit

Krakatit Karla Čapka vyšel poprvé v roce 1924. Jak je známo, název byl inspirován nešťastnou sopečnou erupcí sopky Krakatoa, která leží na ostrově Anak Krakatau v Sudském průlivu v Indonésii. Román je žánrově zařazen mezi utopicko-fantastická díla společně s románem *Továrna na absolutno*¹¹¹.

Hlavním tématem knihy je touha po moci. Inženýr Prokop vynalezl třaskavinu, která dokáže způsobit velké škody, a jeho objevu se pokouší zmocnit diktátoři, aby tak mohli vládnout celému světu. Inženýr Prokop však třaskavinu vydat nechce a tak se nám tu odkrývá další rovina příběhu, kterou můžeme nazvat osobní zodpovědností jedince za své činy.

Krakatit do komiksově podoby více adaptován nebyl, existuje jen v něčem podobný komiks *Paprsky života a smrti* podle dobrodružného románu J. M. Trosky *Pistole míru*

¹⁰⁷ KUNDERA, Milan. *Kastrující stín svatého Garty*. Brno: Atlantis, 2006, 72 s. ISBN 80-7108-274-0, s. 26

¹⁰⁸ KAFKA, Franz. *Zámek*. Praha: Odeon, 1989, 406 s. ISBN 80-207-0720-4, s. 52.

¹⁰⁹ KUNDERA, Milan. *Kastrující stín svatého Garty*. Brno: Atlantis, 2006, 72 s. ISBN 80-7108-274-0, s. 27

¹¹⁰ MAIROWITZ, David Zane a Franz KAFKA. *Zámek*. Praha: Labyrint, 2013, 144 s. ISBN 978-80-87260-58-6, s. 23.

¹¹¹ JANÁČKOVÁ, Jarmila (ed.). K. J. Erben, In: *Česká literatura od počátků k dnešku*. 2. dopl. vyd. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008, s. 1082. ISBN: 978-80-7106-963-8, s. 585.

(vyšlo souborně v komiksech z časopisů *Pionýr* a *Větrník*). Nabízí se také filmové zpracování režisérem Otakarem Vávrou a to hned dvakrát ve filmech *Krakatit* v roce 1948 a *Temné slunce*. Z Čapkových ostatních děl bylo do komiksové podoby zpracováno drama *Válka s mloky*, které vycházelo na pokračování v časopisu *Kometa*¹¹².

Komiksová adaptace *Krakatitu* vznikla u nakladatelství Talpress, které muselo před jeho vydáním ještě tři roky počkat, neboť se na původní dílo stále vztahoval autorský zákon. „Připravili jsme k vydání komiksové zpracování *Krakatitu*, nakreslil ho Jan Bažant a měl ho hotové v roce 2005. Ale pak se nám nepodařilo dohodnout se všemi skupinami vlastníků autorských práv.“¹¹³ Sdělil Vadimír Talaš z vydavatelství Talpress v článku pro idnes.cz. Komiks byl tedy finálně vydán v lednu roku 2009.

Jak již bylo zmíněno, komiksovou podobu dal *Krakatitu* Jan Bažant, český scénograf, loutkář, grafik a komiksový autor. Z komiksových ocenění získal v roce 2006 českou komiksovou cenu pro nejlepšího kreslíře¹¹⁴. Jeho inspiraci ovlivňuje každodenní život a z výtvarníků například František Kupka, Jeff Anderson, František Skála, Kája Saudek, nebo Jiří Grus¹¹⁵.

Krakatitu dal nejen výtvarnou podobu, ale postaral se také o scénář. Typickými znaky Bažantovy tvorby je vyplnění co nejvíce možného prostoru na jedné straně a jeho kresby se vyznačují možná až nadměrným šrafováním. Jeho komiksy jsou laděny spíše do expresivních černo-bílých barev, i když to není podmínkou. Pestrou škálu sivých barev však u něj nenalezneme.

3.3.1 Adaptační přístup

Hned na obálce knihy zjišťujeme první informace o příběhu, který nás v komiksu čeká. Nejen, že zde spatřujeme hlavního hrdinu, který v ruce drží snad plechovou oválnou krabici s písmenem ‚K‘ na víku, zjišťujeme však i v jakém zhruba prostředí a čase se bude příběh odehrávat. Prostor na obálce knihy působí industriálně. Za postavou vidíme černý dým, elektrický stožár, vysokou budovu a dopomáhá tomu i obrázek lokomotivy. Časové období si pak můžeme vyvodit podle včleněného obrázku auta, které vypadá jako z třicátých let.

¹¹² Generace 1989 Českého Komiksu (3) – přelom 1988-90 (1/2). In: *Komiks.cz* [online]. 2003 [cit. 2016-03-09] Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=453>

¹¹³ *Dílo Karla Čapka přestane v lednu chránit autorský zákon*. [online]. 2008 [cit. 2016-03-09] Dostupné z: <http://kultura.zpravy.idnes.cz/dilo-karla-capka-prestane-v-lednu-chranit-autorsky-zakon-pkw/>

¹¹⁴ Jan Bažant. In: *Artcasopis.cz*. [online]. AmbitMedia, a. s., © 2009–2014 [cit. 2016-03-09] Dostupné z: <http://artcasopis.cz/komiks/jan-bazant>

¹¹⁵ Jan Bažant – ve znamení graffiti, divadla a... svobody. In: *Komiks.cz* [online]. 2004 [cit. 2016-03-09] Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=888>

Celková kresba co se týče stínování a šrafování výrazně přispívá celkové atmosféře příběhu. Použitá mimika nečiní výsledný komiks statickým, oproti *Zámku* (kde je nedostatek emocí tématem) zde spatřujeme mnoho emocí ve tvářích (překvapení, zděšení, zamilovanost, strach, hněv, bolest, šílenství apod.). Vzhledem k rozsahu je scénář značně poupraven, dán do nových souvislostí, zjednodušen a zredukován. To se ve výsledné komiksové adaptaci projevuje dějovými výpustkami. Celkový příběh to ale nějakým markantním způsobem nenarušuje, pouze více zvýrazňuje hlavní dějovou linii.

Pojďme se v tuto chvíli podívat na míru redukce textu ve výsledné adaptaci. Pro ukázkou jsem vybrala část, kde se Anči přiznává, že má inženýra Prokopa ráda. Nejdříve se podíváme na pretext: „*A proč jste plakala?*“ *bručí Prokop. „Protože jste tak dlouho nešel,*“ *zní překvapující odpověď. V Prokopovi něco slábne, vůle či co. „Vy... vy mne... máte ráda?” Vysoká ze sebe, a hlas mu mutuje jako čtrnáctiletému. Hlava zarytá v jeho podpaží prudce a bez výhrady kývá. [...] Prokop ji hladí schýlená ramena, hladí její mladičkou šjí a hrud’, a nalézá jenom chvějící se oddanost; tu zapomíná na vše, prudký a brutální popadne ji hlavu a chce ji políbit na mokré rty. A hle, Anči se divoce brání, tuhne hrůzou a jektá „ne ne ne“; a už zas se zavrtala tváří do jeho kabátu a je cítit, jak v ní bouchá poplašené srdce. A Prokop náhle pochopí, že měla být políbena poprvé.*“¹¹⁶.

Tato scéna je ve výsledném komiksu znázorněna na straně jedenáct, která obsahuje třináct panelů. Na prvním panelu můžeme vidět, jak inženýr Prokop přichází do domu. Ve druhém panelu vidíme přicházet Anči do místnosti. Poté si již inženýr Prokop všiml, že Anči pláče a s následným panelem již začíná dialog: „Co je Vám Anči, proč pláčete?“¹¹⁷. Na pátém panelu pokračuje: „Vy... vy mne máte ráda Anči?“, „Ano...“¹¹⁸. A tím celý dialog mezi hlavním hrdinou a dívkou končí, spatřujeme líbající se pár a poté jen Ančín negativní postoj se slov „Ne... ne!“ a úprk, který je však pro nás podstatný, protože se nám zde tato scéna od pretextu odlišuje, neboť v pretextu scéna pokračuje a pro Inženýra Prokopa končí jako „nejkrásnější noc života“¹¹⁹

Na této ukázce si můžeme povšimnout i následného pokračování děje, kdy v komiksu jej již ráno, hlavní hrdina trhá na zahradě květiny a najednou si všimá novin, kde je psáno „Kratit!!! Ing. P. necht’ udá svou adresu Zn. Carson. hl. p.“¹²⁰ Tuto část v pretextu nalezneme až na straně padesát šest.

¹¹⁶ ČAPEK, Karel. *Krakatit*. Praha: Československý spisovatel, 1972. [235 s], s. 53

¹¹⁷ BAŽANT, Jan. *Krakatit*. 1. vyd. Praha: Talpress, 2009. 52 s. ISBN 978-80-7197-356-0, s. 11.

¹¹⁸ Tamtéž.

¹¹⁹ ČAPEK, Karel. *Krakatit*. Praha: Československý spisovatel, 1972. [235 s], s. 55

¹²⁰ Tamtéž.

V adaptaci nedochází k nějak výraznému přetváření reálií. Příběh se odehrává v komiksu na stejných místech jako v pretextu. Jedinou možnou interpretací, kterou můžeme chápat jako přetvoření, či aktualizaci, je vykreslení prostoru laboratoře, kde inženýr Prokop vytváří třaskavinu z pudru pro princeznu (Obr. 17). V pretextu bychom totiž nedohledali, že by byla v laboratoři na stole položená cedulka s názvem skupiny Nine Inch Nails, která vznikla v roce 1988. Domnívám se, že tato kapela nebyla komiksovým tvůrcem vybrána náhodou, vzhledem k faktu, že se tato skupina specializuje na žánr industriálního rocku. Dále zde můžeme vidět plechovku od fazolí, nebo krabici se značkou ropné společnosti Shell. Tato aktualizace vypadá vizuálně zdařile, pokud se čtenář do obrázku nezadívá důkladněji, je možné, že si toho ani nevšimne. Celkově to také působí docela komicky, takže z toho může plynout alespoň mírné odlehčení od příběhu.

Panely nejsou lineárně řazeny za sebou. Vykládáme si to tak, že autor chtěl využít co nejvíce místa na stránce, aby mohl co nejvíce promítnout pretext do komiksu. V některých částech však dochází k nepřehlednosti až chaotičnosti. Čtenářovi se pak může stát, že se odpověď dozví dříve, než položenou otázku.

3.3.2 Narativní komparace

Stejně jako u *Zámku* je úplně první panel na začátku komiksu sugestivně včleněn do prostředí Prahy, kde celý příběh začíná. Prahu bychom z obrazu sami nejspíš nepoznali, neboť zamračené příšeří nám nedovolí vidět nic jiného než obrys mostu a nábřeží, na kterém jde postava, která je k nám zády, ale tak nějak tušíme, že se jedná o hlavního hrdinu.

To, že se nacházíme v Praze, je doplněno recitativem v hranatém rámečku v levém horním rohu. Tento obraz je výpovědní hodnotou shodný se začátkem původního textu, kde „Prokop si razí cestu po nábřeží.“¹²¹ Tento prostor se nám na šesté straně také potvrdí, neboť se hlavní postava nachází na nádraží, které si je podobné s hlavním pražským nádražím (Obr. 18).

Vysoký stupeň relevance událostí v příběhu nastávají hned na druhé straně, kdy se inženýr Prokop setkává s Tomšem. Tohle setkání je zlomové, neboť poté, co Tomeš inženýra Prokopa uloží v jeho posteli, začne v mrzutém stavu popisovat výrobu vynálezu krakatitu a nastartuje tím celý příběh.

Hlavní postava inženýra Prokopa je charakteristická vždy patkou vyčesanou nahoru, oděném v spíše společenském oblečení (baloňák, košile, sako, smoking). V příběhu je pak

¹²¹ ČAPEK, Karel. *Krakatit*. Praha: Československý spisovatel, 1972. [235 s], s. 7.

často znázorňován jen náznakově, spíše pomocí siluety, nebo ve stínu, kde je poznávacím znakem již zmíněná vyčesaná patka.

U ostatních postav příběhu lze poměrně dobře rozpoznat, zdali se jedná o zápornou, nebo kladnou postavu. Postava knížete Hagen-Balttina je vyobrazena v panelu na straně sedmnáct. Zvrásčená tvář s vysokým čelem, která překrývá pohled do očí, značí typicky zápornou postavu. Na pozadí tohoto panelu spatřujeme vlajku Balttina, jehož ostře řešené písmeno B na červeném podkladu evokuje na pohled nacistickou vlajku. Na krku knížete spatřujeme odznak, který taktéž vyvolává vzpomínku na nacistické Německo.

Všechny ztvárněné postavy mají jedno společné, v komiksu jsou jim často zastíněné oči, což působí nedůvěryhodně, čímž se zvyšuje výpovědní hodnota příběhu, neboť nám udává informaci, že v příběhu není radno někomu jen tak věřit. Čas ve výsledné adaptaci plyne docela rychlým tempem, na jedné dvoustranně se nacházíme i na třech různých místech v časovém posunu bezmála několika hodin. Tyto časové skoky jsou však výtvarně ztvárněny, a proto se nám zdá, že děj plyne lineárně, bez stříhů typu „o tři hodiny později“, i když tyto stříhy v adaptaci nalezneme, ale v malé míře. Pro ukázkou přikládáme část, kde Inženýr prokop, po marném pokusu o útěk, vyrábí třaskavinu z princeznina pudru a čas strávený v laboratoři je vykreslen v jednom panelu mnohočetnými obrazy subjektu znázorňujícími den a noc (Obr. 19).

Komiksový tvůrce k vyjádření pohybu využil nejčastěji pohybových linek, jimiž oživil jednotlivé obrazy v panelech, a tak se nám komiks nejeví na první pohled úplně staticky (vidíme rozjíždět se auto, vyhození třaskaviny do dálí, povalení hlavní postavy na zem nebo zapotácení se). Mimo pohybové linky autor použil také šipky v obrazech i mezi panely pro snadnější orientaci. Nepřehlédneme ani polyptych nebo pohyb se zaostřeným objektem a rozmazaným pozadím.

Komiksové podání *Krakatitu* není příběhově zařazené do kapitol, jako je to u adaptovaného textu. Panely a celkově prostor v nich se často překrývají, aby naznačovaly chronologii scén. Zajímavým narativním způsobem je rozdělení reality a horečného snu v panelech. Kresbou se sen od reality nijak výrazně neliší, komiksový tvůrce využil pozměnění textových balónů, které jsou v bdělé rovině klasicky oválné a ve snu se pak změňují v sedmiúhelníky, do kterých je text včleněn (Obr. 20).

Důležitým faktem je, že komiksová adaptace je založena primárně na dialogu postav. S recitativem, kde bychom našli vypravěčovo sdělení, se moc neseťkáme. Pouze u již

zmíněného střihu v čase, kde se dozvídáme sdělení typu „Později večer na zámku“¹²². Ostatní zvukové prvky, onomatopoeie jsou znázorněny pomocí kaligrafie (jsou jimi znázorněny výbuchy, pískání nebo projíždění auta). Vzhledem k minimálním recitativům se vypravěč nachází spíše ukryt mezi panely a samotné výpovědi obrazů.

Pokud bychom měli klasifikovat adaptační postup, který zvolil Jan Bažant k tvorbě výsledného komiksu, nabízí se nám několik východisek. Podle klasifikace Geoffreyeho Wagnera bychom adaptaci mohli chápat jako transpozici, neboť příběh a jeho hlavní motivy byly zachovány a přeneseny z pretextu do komiksu. U klasifikace Michaela Kleina a Gillian Parkerové volíme věrnost vůči příběhu a podle trojčlenného modelu Dudley Andrewa se jedná o transformaci.

Komiksová adaptace má silnou estetickou hodnotu, jako by celý příběh stavěl primárně na pochmurné atmosféře, která nás doprovází celým dílem a přitom ctí literární předlohu. Z narativního pohledu byly základní narativní prvky zachovány a i přes dějové výpustky byla narativní hodnota ponechána v nejvyšší možné míře s ohledem na fakt, že jiná komiksová adaptace *Krakatitu* neexistuje.

¹²² BAŽANT, Jan. *Krakatit*. 1. vyd. Praha: Talpress, 2009. 52 s. ISBN 978-80-7197-356-0, s. 19.

4 Závěr

Komiks je v současné době moderním a atraktivním žánrem, který si získal oblibu u široké čtenářské obce. Specifickým pro tento druh média je vizuální dominance nad textem, který v některých formách tohoto média nemusí být vůbec přítomen. Jeho oblíbenost v českém kontextu nebyla v historii taková jako dnes. Komiks byl považován za neperspektivní formu média a později vnímán jako literatura pro děti a mládež.

Posun v nahlížení na komiks se transformoval až s přelomem milénia, kdy mladá generace umělců, nazývajících se generace nula, začala vystupovat na český trh a pomalu se stávat oblíbenými. Samozřejmě tento důvod není jediným. Jak jsme v první kapitole zjistili, komiks začal sklízet velký úspěch i se vznikem nakladatelství a časopisu Crew, které začalo překládat populární zahraniční komiksy do češtiny. Pro čtenářskou obec není komiks atraktivním z hlediska explicity psaného slova, ale primárně skrze jeho multimediálnost, resp. že dokáže komunikovat se čtenářem stejně tak, jako například film, a to na základě obdobné struktury a narativní výstavby.

Na tuzemském knižním trhu v současné době nalezneme mimo Crew další řadu nakladatelství, která vydávají spolu s literaturou také komiksy. Mezi nejznámější bych zařadila nakladatelství Computer press, Albatros, Academia, Labyrint, Jota nebo Host. Nakladatelstvím v českém prostředí, vydávající komiksové adaptace, je Grada Publishing, u které vyšlo několik komiksových adaptací – nutno však podotknout, že se jedná spíše o adaptace zahraničních literárních děl (např. Julese Verna). Z celkového průzkumu trhu se domnívám, že podíl komiksových adaptací českých literárních děl je ve srovnání s českým komiksovým trhem poměrně malý.

Abychom mohli vytvořit adaptaci, je nutné v intertextuálním a adaptačním kontextu mít původní příběh, který pak přeneseme do jiného média se všemi nutnými adaptačními prvky, které jsme zjistili v druhé kapitole, která je zaměřena především na teorii adaptací. Zde nám velmi dopomohli autoři Radomil Novák a Ivana Gejgušová, díky nimž jsme dokázali pojmenovat dílčí prvky adaptace. Dále nám byla přínosnou i Alicja Helmanová, která ve své studii Tvořivá zrada předkládá různé adaptační postupy několika teoretiků.

Z prezentovaných adaptačních postupů v druhé kapitole jsme aplikací v analýze vybraných děl zjistili, že nejvíce spolupracujícím modelem adaptace nám byl trojčlenný model Dudleyho Andrewa.

Celá teoretická část nám následně dopomohla k výsledné analýze vybraných komiksových adaptací českých literárních děl. Zjistila jsem, že určité předlohy jsou pro komiksovou adaptaci krajně nevhodné, zvláště ty, které obsahují velkou míru lyriky a absenci postav. Čím více nám adaptovaný text nabídl epična, tím více bylo možné literární předlohu plnohodnotně adaptovat v komiks, aniž by výrazně tratil na své kvalitě. Co mě na analyzovaných komiksech velmi zaujalo, jsou možnosti, které komiks může původnímu literárnímu dílu nabídnout. Také bylo dokázáno, že není možné určit, zdali je adaptace dobrá, nebo špatná, neboť neznáme kritéria toho, co je „dobré“ a „špatné“. Pokud bychom měli na komiksové adaptace takto nahlížet, nejspíš by to byl dost nesmyslný úkol, při kterém bychom nedošli k žádným plnohodnotným výsledkům. Všimli jsme si spíše přístupů, jak se autoři s jednotlivými baladami vypořádali a jejich narativní proměny.

5 Resume

The goal of this thesis is narration of this comics alternations, its similarities and shifts, including intertextual and intermedia. Thesis is divided into three parts, first two are theoretical basics. In the first chapter is explained concept of comics and its requisites, such as its most important characteristics and basic concept. There is also short history and evolution of comics in Czech and foreign countries. Comics has not been in Czech Republic as popular as it is nowadays. Comics had been considered as unerspective form of media and later it had been considered as literature for children and youngster. The change in opinion started with change of millennium, when young generation of artist appeared on Czech market and became favourite. Comics is attractive for its readers because of its multimediality, respectively it can communicate with readers like a film, on the basis of similar structure and narrative construction.

Second chapter is about theory of adaptation. Authors Radomil Novák and Ivana Gejgušová were really helpful there, we could name parts of adaptation thanks to them. Another valuable author was Alicja Helmanová which in her study “Tvořivá zrada” submit different processes of adaptation from some theorists. From presented process of adaptation in second chapter we find out, that best model of adaptation is triplepart model of Dudley Andrew. It was also proved, that it is impossible to determine, if an adaptation is good or not, because each adaptation is different and can be interpreted by different way. Argumentation that some adaptation is better than another is insoluble and nonsensical job.

Whole theoretical part helped us to reach final analysis of chosen comic's adaptations of a czech literal work. For analysis I have chosen collection of ballads *Kytice* by Karel Jaromír Erben, where we can show transformation of lyrical-epic work in to comics. My next choice to analyse is novel *Zámek* by Franz Kafka and novel *Krakatit* by Karel Čapek. I have found out that some works are not suitable for comic's adaptation, especially literary works with too much of lyric poetry and absence of characters. Next thing which this thesis shows, is how authors of comics interpreted and actualized original literary work. Part of practical section of this thesis is attachment of illustrations that demonstrates measure of adaptation in changing original work into comic's adaptation. Here were taken into account mainly general distribution of space, move, color and the character's importance.

Literatura

Primární

BAŽANT, Jan. *Krakatit*. Praha: Talpress, 2009. 52 s. ISBN 978-80-7197-356-0.

ČAPEK, Karel. *Krakatit*. Praha: Československý spisovatel, 1972.

ČECHOVÁ, Bára, et. al. *Kytice*. Praha: Garamond, 2006, 153 s. ISBN 80-86955-25-7.

KAFKA, Franz. *Zámek*. Praha: Odeon, 1989, 406 s. ISBN 80-207-0720-4.

MAIROWITZ, David Zane a Franz KAFKA. *Zámek*. Praha: Labyrint, 2013, 144 s. ISBN 978-80-87260-58-6.

Sekundární

BÍLKOVÁ, Eva (ed.). *Kytice v nás: sborník ke 150. výročí prvního vydání básnické sbírky Karla Jaromíra Erbena*. Jilemnice: Gentiana, 2003. s. 144. ISBN 80-86527-12-3.

CLAIR, René – TICHÝ, Jaroslav. *Comics*. Státní nakladatelství dětské knihy v Praze, 1967, 30 s.

ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Svoboda, 1995, 417 s. ISBN 80-205-0472-9.

ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy: přednášky na Harvardově univerzitě*. Překlad Bronislava Grygová. Olomouc: Votobia, 1997, 206 s. ISBN 80-7198-248-2.

FEDROVÁ, Stanislava (ed.). *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2010, 516 s. ISBN 978-80-85778-73-1

FEDROVÁ, Stanislava (ed.). *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2010, 516 s. ISBN 978-80-85778-73-1

FORET, Martin (ed.). *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum kulturních, mediálních a komunikačních studií při Filozofické fakultě, 2012, 498 s. ISBN 978-80-244-3327-1.

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

GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, 218 s. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0.

- HELMANOVÁ, Alicja. Tvořivá zrada. Filmové adaptace literárních děl. In: MAREŠ, Petr, Petr SZCZEPANIK. *Tvořivé zrady: současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře: sborník filmové teorie*. Praha: Národní filmový archiv, 2005, s. 133-144.
- JANÁČKOVÁ, Jarmila (ed.). K. J. Erben, In: *Česká literatura od počátků k dnešku*. 2. dopl. vyd. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008, s. 1082. ISBN: 978-80-7106-963-8.
- KLIMOWSKI, Andrzej - SCHEJBAL, Danusia. *Mistr a Markétka: grafický román*. Praha: BB/art, 2009. 128 s. ISBN 978-80-7381-556-1
- KOŘÍNEK, Pavel – FORET, Martin – JAREŠ, Michal. *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015. 456 s. ISBN 978-80-7470-113-9.
- KOŘÍNEK, Pavel (ed.). *Signály z neznáma*. Řevnice: Arbor vitae, 2012, ISBN 978-80-7467-012-1.
- KOŘÍNEK, Pavel. *Chris Ware a komiksově sebevědomí*. A2. 2013, č. 2.
- KUBÍČEK, Tomáš – HRABAL, Jiří – BÍLEK, Petr A.. *Naratologie*. Praha: Dauphin. 2013. 247 s. ISBN 978-80-7272-592-2.
- KUNDERA, Milan. *Kastrující stín svatého Garty*. Brno: Atlantis, 2006, 72 s. ISBN 80-7108-274-0.
- KUNDERA, Milan. *Jakub a jeho pán: pocta Denisi Diderotovi: o třech jednáních*. Vyd. 2. Brno: Atlantis, 2007, 134 s. ISBN 978-80-7108-283-5.
- LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem. Výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Praha: Nakladatelství H & H, 2002. 355 s. ISBN 80-7319-020-6. – Středoškolská příručka
- MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.
- MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, 699 s. ISBN 80-7185-669-x,
- MONTELLIER, Chantal. *Proces: grafický román*. Praha: BB/art, 2009. 128 s. ISBN 978-80-7381-538-7.
- MÜLLER, Richard – ŠIDÁK, Pavel (eds.). *Slovník novější literární teorie: glosář pojmů*. Praha: Academia, 2012, 699 s. ISBN 978-80-200-2048-2.
- NOVÁK, Radomil – GEJGUŠOVÁ, Ivana. *Adaptace literárního díla a její didaktické využití*. Ostrava: Ostravská univerzita, 2002, 32 s. ISBN 80-7042-221-1,.

PAVERA, Libor –VŠETIČKA, František. *Lexikon literárních pojmů*. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002, 422 s. ISBN 80-7182-124-1.

PIORECKÝ, Karel. Proměny čtenářství v procesu remediace. *Česká literatura*. 2010 (Srpen).

PLESNÍK, Lubomír. *Ako vstupovať do živej kultúry: kapitoly z literárnej vedy a estetiky*. Nitra: Vysoká škola pedagogická, 1995, 243 s. ISBN 80-88738-57-1.

PROKŮPEK, Tomáš – KOŘÍNEK, Pavel – FORET, Martin – JAREŠ, Michal. *Dějiny československého komiksu 20. století II*. Akropolis, 2014, 996 s. ISBN 978-80-7470-061-3.

PROKŮPEK, Tomáš. *Generace nula: český komiks 2000-2010*. Praha: Plus, 2010, 159 s. ISBN 978-80-259-0020-8.

SARACENI, Mario. *Language of comics*. London and New York: Routledge, 2003. ISBN 9780415214223.

Elektronické zdroje

ANDĚLOVÁ, Tereza. *Poetry komiks: Nevšední žánr nabízí nejen recyklované básně*. Topzine.cz [online]. 2013 [cit. 2016-02-04]. Dostupné z:

<http://www.topzine.cz/poetrykomiks-nevsedni-zanr-nabizi-nejen-recyklovane-basne>

BĚLOHRADSKÝ, Václav. *Kunderův sen o absolutním autorství*. [online]. [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: http://www.multiweb.cz/hawkmoon/kunderuv_sen.htm.

Dílo Karla Čapka přestane v lednu chránit autorský zákon. [online]. 2008 [cit. 2016-03-09] Dostupné z: <http://kultura.zpravy.idnes.cz/dilo-karla-capka-prestane-v-lednu-chranit-autorsky-zakon-pkw-/>

Erbenova Kytice jako komiks. [online] 2006 [cit. 2016-02-25]. Dostupné z: <http://www.novinky.cz/kultura/83378-erbenova-kytice-jako-komiks.html>

Generace 1989 Českého Komiksu (3) – přelom 1988-90 (1/2). In: *Komiks.cz* [online]. 2003 [cit. 2016-03-09] Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=453>

Jan Bažant – ve znamení graffiti, divadla a... svobody. In: *Komiks.cz* [online]. 2004 [cit. 2016-03-09] Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=888>

Jan Bažant. In: *Artcasopis.cz*. [online]. AmbitMedia, a. s., © 2009–2014 [cit. 2016-03-09] Dostupné z: <http://artcasopis.cz/komiks/jan-bazant>

- Jaromír 99 – mezi rockem, filmem a mignolou. [online]. 2003 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=619>.
- Jaromír 99 a Jaroslav Rudiš postavili Kafka Band a vydávají album.* [online]. 2014 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: http://kultura.zpravy.idnes.cz/kafka-band-c7h-hudba.aspx?c=A140130_112350_hudba_ob
- KLÍČNÍK, Richard. *Zemřela Kytice do komiksu dána.* [online]. 2006 [cit. 2016-02-26]. Dostupné z: <http://magazin.aktualne.cz/kultura/umeni/zemrela-kytice-do-komiksu-dana/r~i:article:144401/>.
- PROKŮPEK, Tomáš. *Klasikova Kytice a kacířské kouzlo komiksu.* [online]. 2011 [cit. 2016-02-20]. Dostupné z: <http://casopis.hostbrno.cz/archiv/2011/9-2011/klasikova-kytice-kacirske-kouzlo-komiksu>.
- SIXTA, Pavel. *S Bornem jsme měli spoustu srandy, ale i malérů, vzpomíná Oldřich Jelínek.* [online] 2010 [cit. 2016-02-25]. Dostupné z: <http://www.komiksarium.cz/index.php/2010/12/s-bornem-jsme-meli-spoustu-srandy-ale-i-maleru-vzpomina-oldrich-jelinek/>.
- ŠÍDA, Jan a Jaromír ŠVEJDÍK: *Všechno jsou to jen záblesky a zbytky snů.* [online]. 2014 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: <http://www.novinky.cz/kultura/348799-jaromir-svejdik-vsechno-jsou-to-jen-zablesky-a-zbytky-snu.html>.
- ŠTUKHEJLOVÁ, Jana. *Problematika komiksových adaptací literárních děl se zaměřením na českou literaturu* [online]. 2012 [cit. 2015-02-16]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/361436/ff_b/?id=240431. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Vedoucí práce PhDr. Dagmar Koudelková.
- Vztahy mezi médii. *KFS FF UK* [online]. Katedra filmových studií FF UK Praha [cit. 2016-02-02]. Dostupné z: <http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/intermedialita.pdf>
- ZOUBKOVÁ, Alice. *Kafkův Zámek mě posouvá dál.* [online]. 2013 [cit. 2016-02-03]. Dostupné z: <http://www.goethe.de/ins/cz/prj/jug/kul/cs11559957.htm>

6 Přílohy

Obrázková příloha	68
Obr. 1: Ztvárnění krvelačné matky v komiksové adaptaci balady <i>Kytice</i>	68
Obr. 2: Lyrický mluvčí z balady <i>Poklad</i> je v komiksové adaptaci ztvárněn jako sýkorka.....	68
Obr. 3: Aplikace pohybových linek mezi panely v baladě <i>Svatební košile</i>	68
Obr. 4: Znázornění představ matky prostřednictvím obrazů v baladě <i>Polednice</i>	69
Obr. 5: Volný text v baladě <i>Zlatý kolovrat</i> se stal i součástí obrazu	69
Obr.7: V baladě <i>Holoubek</i> se nevyskytuje žádný dialog, pouze vrkání holoubka v recitativech.....	70
Obr. 8: Interpretace návratu dcery ke své matce v baladě <i>Vodník</i>	70
Obr. 10: Jak se promítlo přehození veršů ve výsledné adaptaci <i>Dceřina kletba</i>	71
Obr. 12: Obálka knihy <i>Zámek</i> s podobou Franze Kafky v letech, kterých se nedožil.	72
Obr. 14: „Bylo už pozdě večer, když K. dorazil.“	73
Obr. 15: Vyjádření pohybu za pomoci polyptychu.....	73
Obr. 16: Část K.-ova snu.	74
Obr. 17: V pozadí lze rozeznat Pražské hlavní nádraží.	74
Obr. 18: Laboratoř, kde inženýr prokop vytváří třaskavinu z pudru pro princeznu.	75
Obr. 19: Znázornění plynutí času na prostředním panelu – střídání dne a noci.	75
Obr. 20: Měnicí se obrys bublin znázorňující realitu x sen.	75

Obrázková příloha



Obr. 1: Ztvárnění krvelačné matky v komiksové adaptaci balady *Kytice*



Obr. 2: Lyrický mluvčí z balady *Poklad* je v komiksové adaptaci ztvárněn jako sýkorka.



Obr. 3: Aplikace pohybových linek mezi panely v baladě *Svatební košile*.



Obr. 4: Znárodnění představ matky prostřednictvím obrazů v baladě *Polednice*.



Obr. 5: Volný text v baladě *Zlatý kolovrat* se stal i součástí obrazu



Obr. 6: Aktualizace *Zlatého kolovratu* do soudobých kulis.



Obr.7: V baladě *Holoubek* se nevyskytuje žádný dialog, pouze vrkání holoubka v recitativech.



Obr. 8: Interpretace návratu dcery ke své matce v baladě *Vodník*



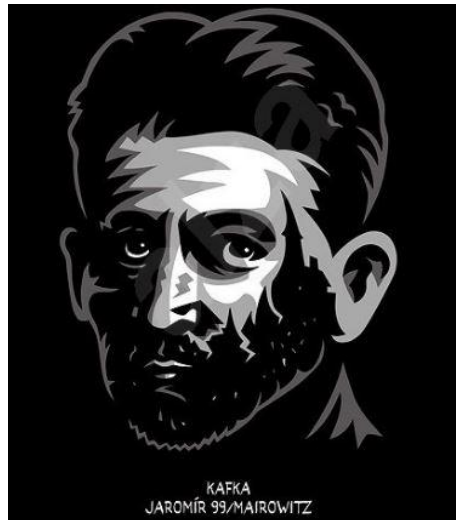
Obr. 9: Vizuálně zajímavé ztvárnění pohybu v baladě *Vrba*.



Obr. 10: Jak se promítlo přehození veršů ve výsledné adaptaci *Dceřina kletba*.



Obr. 11: Znázornění Prahy s dominantou Karlova mostu.



Obr. 12: Obálka knihy *Zámek* se podobou Franze Kafky v letech, kterých se nedožil.



Obr. 13: Vizuální podobnost s Javornickým zámekem.



Obr. 14: „Bylo už pozdě večer, když K. dorazil.“



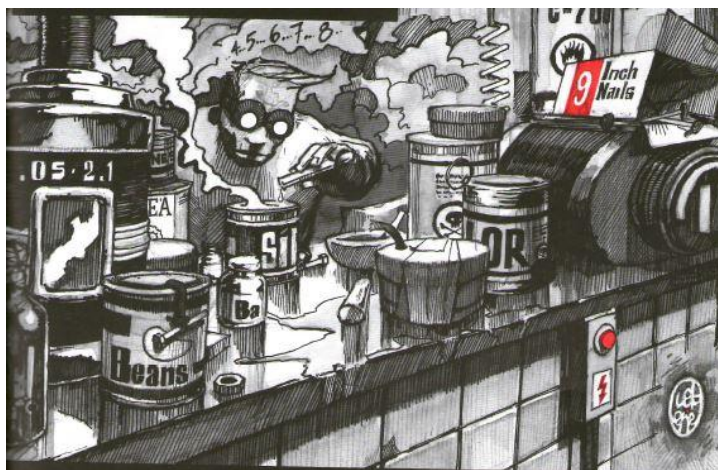
Obr. 15: Vyjádření pohybu za pomoci polyptychu.



Obr. 16: Část K.-ova snu.



Obr. 17: V pozadí lze rozeznat Pražské hlavní nádraží.



Obr. 18: Laboratoř, kde inženýr prokop vytváří třaskavinu z pudru pro princeznu



Obr. 19: Znázornění plynutí času na prostředním panelu – střídání dne a noci.



Obr. 20: Měnící se obrys bublin znázorňující realitu x sen.