

Filozofická fakulta Univerzity Palackého

**Komiks a problematika jeho překladu v aplikaci na
komiks Maus I.**

Bakalářská práce

Filozofická fakulta Univerzity Palackého

Katedra anglistiky a amerikanistiky

Komiks a problematika jeho překladu v aplikaci na komiks Maus I.

Comics and issues related to their translation as applied on the comic Maus I.

Autor: Alena Zaoralová, Angličtina se zaměřením na aplikovanou ekonomii

Vedoucí práce: Mgr. Jitka Zehnalová, Dr.

Olomouc, 2012

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně a uvedla úplný seznam citované a použité literatury.

V Olomouci dne

Vlastnoruční podpis

Děkuji Mgr. Jitce Zehnalové, Dr. za odborné vedení bakalářské práce a za veškerý její čas a připomínky.

Alena Zaoralová

Anotace

Tato bakalářská práce se zabývá komiksy a problematikou jejich překladu. Práce se skládá ze dvou hlavních částí. První část je teoretická a obsahuje základní informace o komiksu jako o druhu média, definice komiksu, důvody proč jsou komiksy v poslední době tak oblíbené a stručnou historii komiksu.

Druhá část práce je zaměřená prakticky. V této části analyzuji překlad vybraného komiksu **Maus I**. Praktická část je rozdělena do tří podkapitol na lingvistické, kulturní a technické problémy při překladu komiksu. Každá z těchto částí obsahuje mnoho příkladů v tabulkách, které jsou doplněny komentářem. V závěru praktické části je shrnutí a zhodnocení překladu.

Klíčová slova

Překlad

Komiks

Médium

Historie komiksu

Překladatelské problémy

Abstract

This thesis deals with comics in general and translation of comics. It consists of two parts. The first part is the theoretical one and focuses on comic as medium, definitions of comic, reasons why comics are so popular and brief history of comics.

The second part is practical and analyses comic book **Maus I**. The practical part is divided into three subchapters according to translation problems. These subchapters deal with linguistic, cultural and technical problems. In each subchapter there are numerous examples in charts and commentaries. There are summary and evaluation of the translation at the end of the thesis.

Key words

Translation

Comic

Medium

History of comic

Translation problems

Obsah

Anotace	5
Abstract.....	6
Obsah	7
1 Úvod.....	6
2 Komiks jako médium.....	8
2.1 Co je to komiks	8
2.2 Z čeho se komiks skládá.....	9
2.3 Proč lidé čtou komiksy	10
2.4 Stručná historie komiksu.....	10
2.4.1 Stručná historie komiksu před rokem 1895.....	11
2.4.2 Stručná historie komiksu po roce 1895.....	13
3 Problematika překladu komiksu	21
3.1 Představení analyzovaného textu.....	21
3.2 Překlad komiksu	22
3.2.1 Lingvistické problémy.....	23
3.2.2 Kulturní problémy.....	29
3.2.3 Technické problémy	34
4 Závěr	40
Resume	42
Bibliografie	44

1 Úvod

Komiksy si našly místo v naší společnosti už na sklonku 19. století.¹ Teprve v poslední době se povědomí a náhled společnosti na komiksy poněkud změnily. Už nemusíme hledat komiksy nebo krátké stripy² pouze v časopisech a knížkách pro malé děti. Nyní mohou číst komiksy i dospělí a nemusí se za to vůbec stydět. Mnoho vydaných komiksů už totiž pojednává o jiných tématech než jsou superhrdinové, kočky, které jí celý den jen lasagne nebo kačeři oblečení do námořnických oblečků. Tvůrci komiksů zjistili, že toto médium unese i mnohem těžší žánry a složitější zápletky, které můžeme najít například u klasických spisovatelů nebo v dílech o světových válkách.

V první části této bakalářské práce se zaměřím na komiks obecně, jeho vznik a historii. Dále se zaměřím na specifické prvky komiksu, které se mohou jevit jako problematické při překládání. Nebudu tedy zkoumat obecné překladatelské problémy, ale soustředím se hlavně na ty, které jsou pro překlad komiksu typické. Jazyk komiksů je totiž jedinečný, protože jde o kombinaci textu a obrázků. Při překladu proto může nastat problém například v případě, kdy je potřeba cílový text rozšířit, ale není kam, protože v komiksové bublině už není místo. V komiksech se dále objevuje velké množství citoslovcí a foneticky zapsaných zvuků. Jelikož si spisovatelé fonetické zapsání konkrétních zvuků vymýšlí, překladatel musí mnohdy vymyslet „zvukové novotvary“.

Ve druhé části se zaměřím na konkrétní komiks a to na knihu **Maus I**. Jedná se o první část dvoudílného komiksu, který pojednává o utlačování Židů. Vybrala jsem si ho, protože je jedním z příkladů, že komiks může mít i vážné téma. Tento komiks byl napsán podle skutečné události. Je o samotném autorovi komiksu, který se snaží čtenáři zprostředkovat pohled svého otce, který byl za 2. světové války spolu s ostatními Židy utlačován a později dopraven do koncentračního tábora. „**Maus** je

¹ TOMÁŠEK, O. *Translating Comics*. Brno, 2009. Diplomová práce na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity na katedře anglistiky a amerikanistiky. Vedoucí diplomové práce Mgr. Ing. Jirí Rambousek. s 14.

² Sekvence obrázků na jednom řádku. 25fps *Definice komiksu a jeho konvence* [online]. [cit. 2011-12-4]. <<http://25fps.cz/2007/definice-komiksu-a-jeho-konvence> >.

*příběh Vladka Spiegelmana, Žida, který přežil holocaust, a jeho syna, kreslíře, který se snaží vyrovnat s otcem, jeho brožurým příběhem i dějinami jako takovými.*³ Budu porovnávat originální anglickou verzi s překladem, který vytvořili Jiří Zavadil, Jan Macháček a Magdaléna Fričová.

V této práci se nebudu vůbec věnovat japonským komiksům, kterým se také jinak říká manga. Je to z toho důvodu, že se vyvíjely prakticky odděleně a jsou velice odlišné od evropských a amerických komiksů.

Cílem této práce je prozkoumat komiks a jeho specifika, která hrají důležitou roli při překládání a zjištěné poznatky aplikovat na komiks **Maus I**.

³ Vaše databáze knih - knižní databáze - CBDB.cz *Maus I: Otcova krvavá pout' dějinami (Art Spiegelman)* [online]. [cit. 2011-12-4]. < <http://www.cbdb.cz/kniha-8389-maus-i-otcova-krvava-pout-dejinami-maus-i-a-survivors-tale-my-father-bleeds-history> >.

2 Komiks jako médium

„Užívání pojmu média nemá přesně vymezené hranice, rozumí se jím jak technický prostředek, komunikační kanál, tak sociální instituce, organizace masové komunikace...“⁴ Pojem médium je tedy velice široký a většinou jsou do něj zahrnuty knihy, časopisy a také jakákoliv audiovizuální díla. Z toho můžeme vyvodit, že komiks je v každém případě médium, jelikož patří do audiovizuálních děl. Mccloud k tomu píše ve své knize **Jak rozumět komiksu**, že umělecká forma – médium – známá jako komiks, to je nádoba schopná pojmout jakékoli množství myšlenek a obrazů.⁵ Komiks jako médium je tedy velice obecný pojem a vymezení hranic mezi tím, co komiks je a mezi tím, co už není, je velice obtížné. Proto se v další kapitole budu zabývat přiblížením toho, jak můžeme komiks definovat a kam se dá zařadit.

2.1 Co je to komiks

Teoretické zkoumání komiksů nalezneme v díle **Komiks a sekvenční umění** od Willa Eisnera. Milan Kruml o něm ve své knize **Comics: stručné dějiny** říká, že je to jedna z nejlepších publikací o vyprávěcích metodách komiksu.⁶ Will Eisner definuje komiks jednoduše jako sekvenční umění. Tuto základní myšlenku po té Scott Mccloud rozvádí dále, aby našel definici komiksu. K termínu sekvenční umění přidává slovo vizuální. To by ovšem zahrnovalo i animovaný film, proto definici rozšiřuje o slovo juxtapozice.⁷ Tím Mccloud vylučuje z definice animované filmy, protože rozdíl mezi animovanými filmy a komiksem z pohledu juxtapozice je ten, že u filmu se obrázky promítají na stejné místo za sebou, ale v komiksu jsou obrázky vedle sebe. Definuje tedy komiks jako juxtaponované sekvenční vizuální umění a dále odtrhne slovo umění, protože to je podle něj vágní. Slovo umění je v definici nahrazeno statickými obrazy, a protože komiks je záměrně uspořádán autorem, je

⁴ HALADA, J., OSVALDOVÁ, B. *Praktická encyklopedie žurnalistiky a marketingové komunikace*. Praha: Libri, 2007. s 118.

⁵ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/art, 2008. s 6.

⁶ KRUML, Milan. *Comics: stručné dějiny*. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, 2007. s 252.

⁷ Přilehlost, pozice dvou či více prvků vedle sebe. MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/art, 2008. s 7.

tato záměrnost přidána do definice. Dalším problémem při definování komiksu je podle Mcclouda kombinace textu a obrázků. Záměrná juxtaponovaná sekvence statických obrazů je tedy doplněna o kreslené a jiné obrazy. A aby Mccloud zajistil, že tato definice označuje jenom a pouze komiks, dodává ještě do definice možnosti využití komiksu. Komiks je tedy „*záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku*“.⁸

Definováním komiksu se zabývalo velké množství autorů komiksů a teoretiků. Mezi nejznámější patří Klaus Kaindl, který definuje komiks jako „*narrative forms in which the story is told in a series of at least two separate pictures*“.⁹ Další známá osobnost je R. C. Harvey se svým definováním komiksu „*pictorial narratives or expositions in which words (often lettered into the picture area within speech balloons) usually contribute to the meaning of the pictures and vice versa*“.¹⁰

2.2 Z čeho se komiks skládá

Komiks se skládá z rámečků, bublin a z různých grafických symbolů. Rámečky ohraničují jednotlivé obrázky a většinou odráží to, co se v obrázcích děje (například se liší jejich tvar a velikost podle důležitosti a plynutí času v komiksu, ohraničení rámečku může být rovné nebo obláčkové, což značí nějaký výjev z minulosti, také mohou mít roztřepené okraje jako znamení nebezpečí nebo vzteku). V komiksu se také mohou vyskytovat obrázky zcela bez rámečků, které mají zdůraznit otevřený prostor. Podle Willa Eisnera se rámečky většinou vytváří až po napsání celého příběhu, aby celkovou atmosféru jednotlivých scén zdůraznily.

V bublinách komiksů je text. Ten může být buď řečí jednotlivých postav, ale i myšlenkami (poznáme podle ohraničení bubliny, pokud je tečkované nebo obláčkové, jedná se o myšlenky). U řazení bublin na stránkách komiksu je důležité je seřadit odshora dolů a zprava doleva tak, aby čtenář věděl, v jakém pořadí je má číst. Bublíny mohou mít různé okraje, stejně jako rámečky, a písmo v nich se také může lišit, aby zdůraznilo řeč nebo pocity. Grafické symboly, na které můžeme v komiksech narazit

⁸ MC CLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/art, 2008. s 9.

⁹ KAINDL, Klaus. Comics in Translation. In *Handbook of Translation Studies*. Philadelphia: John Benjamins B.V., 2010. s 264.

¹⁰ HARVEY, R.C. *Comedy at the Juncture of Word and Image*. Mississippi: Varnum & Gibbons, 2001. s 76.

jsou například rozsvícená žárovka, která symbolizuje nápad nebo nota, která značí hudbu, zpěv nebo pískání.

2.3 Proč lidé čtou komiksy

Komiksy oslovují velké množství čtenářů různých generací. Podle článku v časopisu **The New Presence**¹¹ od Jiřího G. Růžičky jsou ceny komiksů vyšší než ceny knížek a přesto je čtenářů komiksů hodně, protože lidé v dnešní době nemají tolik času na čtení a menší množství textu a více obrázků jim vyhovuje. Vyšší ceny komiksů jsou způsobeny z části tím, že jsou většinou výsledkem spolupráce týmu lidí a ne pouze dílem jednotlivců. Kromě kreslíře a scénáristy je zapotřebí maketisty, inkera, koloristy a letrážísty.¹² Ale ceny komiksů jsou vyšší i kvůli vysokým nákladům na tisk obrázků. Jelikož se vydavatelé snaží, aby cena komiksu čtenáře neodrazovala, setkáváme se častěji s černobílými komiksy než s barevnými. Když už si veřejnost trochu zvykla na přítomnost komiksů v knihovnách a knihkupectvích, je podle Jiřího G. Růžičky pro vydavatele mnohem výhodnější prodávat komiksy, které se čtou rychleji než knihy, protože tak se zákazníci mohou rychleji vrátit a koupit si další.

2.4 Stručná historie komiksu

Někteří autoři vidí začátky komiksu ne pouze ve stripech, které byly nejdříve součástí pouze novin a časopisů, ale jejich pojetí dějin komiksu sahá mnohem hlouběji do historie. Záleží tedy už pouze na úhlu pohledu jednotlivců, zabývajících se zjišťováním úplných začátků komiksu, jestli „první komiks“ vidí už v malbách z pravěku na stěnách v Lascaux, v Altamiře¹³ nebo začínají až začátkem 19. století.

¹¹ RŮŽIČKA, JIŘÍ, G. Comics – a 21st Century Medium: The History and Present State of a Medium. *The New Presence*, podzim 2008, č. 4, s 50.

¹² GROENSTEEN, Thierry. *Starba komiksu*. Brno: Host, 2005. s 199.

¹³ KRUMML, Milan. *Comics: stručné dějiny*. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, 2007. s 13. Pokud dále nebude uvedeno jinak, všechny odkazy v kapitole Stručná historie komiksu a ve všech podkapitolách, jsou z tohoto zdroje.

Vzhledem k tomu, že historie komiksu sahá tak hluboko a všechny informace o ní by se těžko vešly do jedné kapitoly mé práce, rozhodla jsem se tuto kapitolu pojmenovat stručná historie komiksu, rozdělit ji do dvou hlavních částí na stručnou historii komiksu před rokem 1890 a po něm a objasnit tedy jenom ve zkratce jednotlivé etapy vývoje komiksu. Kapitola je zpracována z knihy **Comics: stručné dějiny** od Milana Krumla. Z konkrétních období uvádím vždy jen některé zástupce, zejména ty, kteří jsou slavní i dnes.

2.4.1 Stručná historie komiksu před rokem 1895

Jak už jsem zmínila, za ten nejvzdálenější začátek dějin komiksu jsou považovány pravěké malby. Myslím, že není potřeba podrobně vysvětlovat důvody. Pravěké malby jsou v podstatě obrázkové malby, které často vyprávějí nějaký příběh. Stejně je tomu i v komiksech. Dále můžeme prvky komiksu najít i v egyptských hieroglyfech nebo na Trajánově sloupu. Ten byl jedinečný v tom, že obsahoval jeden z důležitých atributů komiksu, což je jeho určení pro veřejnost. Dále bychom mohli najít některé prvky komiksu například ve slavné tapisérii z Bayeux, jak uvádí Mccloud. Je až neuvěřitelné v čem všem by se daly různé znaky komiksu najít. Kruml k tomu říká: „*Možná jsme nedospěli k rozhodnutí, kam vlastně datovat vznik comicsu, ale můžeme s jistotou říci, že pokusy vyprávět příběhy prostřednictvím obrazu a textu se táhnou lidskou historií jako červená nit už od počátku věků.*“¹⁴ Dále také uvádí, že důvodem je, že tento způsob vyprávění byl nejsrozumitelnější a nejatraktivnější právě tím, že spojil dohromady text a obrázky.

Za nejdůležitější událost, která přispěla k vývoji komiksu se však považuje vynález knihtisku.¹⁵ Ten významně přispěl k tomu, že se knihy mohly začít volně šířit mezi čtenáře. Knih-tisk ale zároveň přispěl k oddělení obrázků a textu. Dále se totiž vyskytovala buď díla pouze obrázková nebo pouze s textem (až na některé výjimky, jako byla například díla ze života svatých).¹⁶

Podle Krumla se široké možnosti obrázkových příběhů projevíly nejvíce v Anglii v 18. století, kdy svoji zlatou éru prožívaly satira a karikatura. Z této doby

¹⁴ KRUMLA, Milan. *Comics: stručné dějiny*. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, 2007. s 16.

¹⁵ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/art, 2008. s 15.

¹⁶ TOMÁŠEK, Ondřej. *Translating Comics*. M.A. Major Thesis. s 15.

známe mnoho jmen, ale za nejvýznamnějšího karikaturistu považuje Kruml Williama Hogartha. Jeho vliv se projevil v celé Evropě. Hogarthova jedinečnost spočívá v tom, že začal vytvářet satirické obrázkové příběhy na obyčejná témata ze všedního života. Dvě z jeho nejslavnějších děl se jmenují **Život poběhlice** a **Život zhýralce**. Na šesti obrázcích Hogarth zobrazil životní příběh prostitutky. Vydělal si tím dvanáct set liber (čtyřikrát více než roční příjem statkáře). A pokračoval ve své tvorbě i nadále. Zemřel však zapomenut, hlavně díky tomu, že jeho tvorba nebyla v oblibě v mocenských kruzích.

Mezi další autory, kteří jsou považováni za nástupce Hogartha, patří například James Gilray nebo Thomas Rowlandson, který kreslil především politické karikatury a později s nimi pravidelně přispíval do časopisu **Political Magazine**.

Vylepšování knihtisku přineslo vznik prvních humoristicko-satirických časopisů, mezi které patří například **Le Caricature**, **Le Charivari** ve Francii, **Punch** ve Velké Británii, **El Sol** a **Don Quijote** ve Španělsku, **Humoristické listy** v Čechách a mnoho dalších v různých zemích.

Další vývoj prvků komiksu se týkal používání komiksových bublin, kterým se říkalo dialogová okénka. Jeden z prvních autorů, kteří bubliny začali běžně ve svých dílech používat, byl George Cruikshank¹⁷. Další autoři ho poté následovali. Jeden z nich však posunul komiks zase o krok dopředu. Byl to Rodolphe Töpffer, který se nechal inspirovat výše zmíněným Williamem Hogarthem. Töpffer používal nejen ohraničení jednotlivých obrázků, ale začal nad způsobem propojení obrázků a textu přemýšlet a zvažovat jeho výhody a slabé stránky. Už v tehdejší době se však Töpffer setkal s tím, že umělecká kritika v mnoha případech žánr obrázkových příběhů s textem ignorovala, protože ho považovala za nedůstojný pro vzdělané lidi. Mccloud to potvrzuje. Podle něj byl výraz komiks po většinu století spíše negativní, takže autoři komiksů si raději říkali ilustrátoři, komerční výtvarníci nebo karikaturisté. Tento názor bohužel zastávají někteří lidé i dnes. Pro Mcclouda byl Töpffer jedinečný tím, že si sám uvědomil, že: „[...] *ačkoliv sám není ani výtvarník, ani spisovatel, vytvořil a ovládl uměleckou formu, která není ani jedno z těch dvou a zároveň je obojím.*“¹⁸

Další důležitý pokrok, který přinesl své ovoce i pro vývoj komiksu, byl v roce 1845 vznik rotačky v Americe. Ta udělala z novin masové medium, díky čemuž

¹⁷ KRUML, Milan

¹⁸ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/art, 2008. s 17.

významně dopomohla vývoji komiksu. Americké noviny začaly obsahovat přílohy, ve kterých bylo dost místa i pro komiksy. Novinová konkurence se začala doslova prát o své kreslíře pro přílohy a díky tomu, že poměrně velká část obyvatelstva byla v Americe negramotná, se komiksy stávaly velmi oblíbenými. Další z důvodů, proč tolik lidí v Americe četlo komiksy, bylo to, že v té době se do Ameriky sjížděli přistěhovalci z různých zemí celého světa. Kruml v souvislosti s přistěhovalci mluví o „jazykovém babylonu“ a o „hladu po obrazech“, které jsou srozumitelné téměř všem.

Nová technologie také rozhodně napomohla vývoji komiksu. Při výrobě novin se změnil způsob vytváření obrázků. Původně se linky jedna za druhou přenášely na tiskovou desku a potom se v roce 1873 začala používat fotochemická metoda. To vedlo ke snížení nákladů otiskování, ale také to pomohlo kreslířům k usnadnění jejich práce.

Další, kdo se zasadil o rozvoj komiksu, byl Richard Felton Outcalt. Jeho příběhy byly většinou o dětech z ulice a dvorků z nejlevnějších činžovních domů v New Yorku. Své příběhy zveřejňoval v časopise **Truth** a mezi čtenáři byly velice populární. Outcalt kreslil jednotlivé díly příběhu do jednoho velkého barevného obrázku, který byl vytištěn přes celou polovinu jedné strany novin. V jeho příbězích se velice často objevovala: „[...] *figurka s holou hlavou a krátkýma nobama s ušima jako plachty, a v noční košili, na níž byly vidět otisky špinavých rukou.*“¹⁹ Tato postava se nejdříve objevovala bez textu, ale časem měla i svůj text, ten však nebyl napsaný v bublině, ale na košili této postavy. Tato košile měla v různých příbězích jinou barvu, teprve až později se barva košile ustálila na žlutou a postava dostala jméno **Žlutásek** (v originále **Yellow Kid**). Den, kdy tato postava dostala své jméno (5. únor 1895)²⁰ považuje řada odborníků za den, kdy vznikl komiks. Je to z toho důvodu, že měl už všechny rysy tohoto žánru a potom už se jen postupně modeloval do podoby, jak ho známe dnes.

2.4.2 Stručná historie komiksu po roce 1895

Najde se ale mnoho odborníků, kteří tvrdí, že v roce 1895 komiks ještě neměl své bubliny, které jsou pro něj dnes tak typické, a odehrával se většinou jen v rámci

¹⁹ KRUML, Milan

²⁰ KRUML, Milan

jednoho velkého obrázku. Ti vznik komiksu datují až na 25. říjen roku 1896.²¹ V tu dobu byl jeden velký obrázek poprvé nahrazen sérií obrázků a řeč postav příběhu se začala objevovat v podobě komiksových bublin.

Popularita komiksů tedy rostla, ale už v té době se ozývaly i negativní reakce. Autoři komiksů tvrdě narazili na ochránce morálky a také pedagogy. Ti vyvolali první kampaň v dějinách proti komiksu. To vedlo k tomu, že mnozí autoři, jako byl například výše zmíněný Outcalt, úplně zrušili některé své postavy. Outcalt již nekreslil svého známého *Žlutáaska* a své další příběhy začal ukončovat ponaučením neboli mravním poselstvím, aby už neměl nadále se svojí tvorbou problémy.

Komiksy se nepřestávaly vyvíjet a objevovali se stále noví autoři, kteří se snažili se svými příběhy v novinách prorazit. V této době však nikdo slovo „komiks“ nepoužíval. V roce 1902 se v článku v **The Bookman** komiksy nazývaly „the new humor“, poté se používalo označení „funnies“ a teprve potom se začalo používat dnes známé slovo „comics“, které se v českém jazyce objevuje buď v originále nebo česky přepsané na slovo „komiks“.

Témata, kterými se autoři komiksů zabývali, se postupně vyvíjela, z počátku byly většinou hlavními hrdiny příběhů děti, které Kruml popisuje jako netypické a dále o nich píše: „[...] jejich charaktery ze všeho nejvíc připomínaly značně dětinské dospělé, kteří svými drobnými pomstami a ničitelstvími vystupovali proti zaběhnutým pravidlům každodennosti.“²² Jeden z prvních autorů, který nečerpal z tematiky o reálných dětech, je Winsor McCay. Ten svůj příběh postavil na postavě malého chlapce, který se ve snech vždy dostane do pohádkové říše, kde zažívá nejrůznější dobrodružství na cestě ke králi Morpheovi. Kruml sérii příběhů o tomto chlapci, která se jmenuje **Malý Nemo** (v originále **Little Nemo**), přirovnává k dílu Lewise Carrola **Alenka v říši divů**. Je to z toho důvodu, že se malý **Nemo** na svých cestách setkává s oživlými mrakodrapy, se stromy, které jsou proměněny v nosorožce a také se mu stane, že najednou vyroste a je z něho obr a jindy se zase zmenší na trpaslíka. Další změna v oblasti témat pro komiksy proběhla na konci prvního desetiletí 20. století. V roce 1902 se zrodil jeden z prvních superhrdinů, který vládl nadpřirozenou silou. Tomuto tématu se potom věnovalo mnoho dalších autorů v pozdější době.

Komiksy se konečně protlačily do novin i ve všední dny a nebyly už jenom

²¹ KRUML, Milan

²² KRUML, Milan

součástí nedělních příloh. To se stalo v roce 1903,²³ ale bohužel to nemělo dlouhé trvání. Komiksy byly po krátké době opět staženy a přesunuty zpět do víkendových vydání a trvalé zařazení do celotýdenních výtisků novin se uskutečnilo až v roce 1907. V této době už témata komiksů byla naprosto neomezená a v příbězích se objevovalo všechno možné. Velice oblíbené byly například příběhy smolařů, tuláků, rodinné ságy nebo příběhy s politickými a sportovními tématy. V komiksech se také začala objevovat první zvířata, která se stala hlavními postavami komiksů. Jako úplně první se jí stala v roce 1908 koza a po ní následovala v roce 1910 první kočka a hned za ní následovala první myš. Tak vznikla díky Georgeovi Herrimanovi jedna z klasických zápletek boje kočky a myši, do které byla ještě později přidána postava buldoka.

Zajímavé také je, jak byly v komiksech zobrazovány ženy. Kruml tomuto tématu věnuje alespoň malou pozornost. Uvádí, že ženy byly ze začátku zobrazovány velice stereotypně. Většinou v komiksech vystupovaly jako tlusté matky nebo naopak jako nádherné a svůdné krásky. Díky hnutí, které dokázalo prosadit volební právo pro ženy, se ženy začaly objevovat i jako hlavní postavy. Úplně poprvé se stala hlavní postavou komiksu sekretářka v roce 1918.

Další důležitý den pro komiks byl 31. leden 1912. Vedení **New York Evening Journal** se tehdy rozhodlo věnovat komiksovým stripům celou stranu a po několikátýdenním zkoušení, jak se to osvědčí, zavedlo tyto komiksové strany i ve svých ostatních novinách. Tento, teď už odzkoušený nápad, poté převzalo i mnoho dalších novin v Americe a také se ustálil trend, že přes týden byly komiksové stripy černobílé a ve víkendových novinách vycházely barevně.

Z roku 1929 pochází komiks, jehož hlavní postava je známá dodnes. Tou postavou je **Pepk námořník** (v originále **Popeye**). Zajímavostí je, že v tomto komiksu se objevuje pouze jeden jediný odkaz na špenát. Kreslený seriál, který byl vytvořený podle této komiksové předlohy, je však špenátem doslova napěchovaný. Díky kreslenému seriálu, který byl a je dodnes velice populární, vzrostl obrat pěstitelů špenátu v Americe o více než 30 % a **Pepkovi námořníkovi** byl postaven pomník v Texasu. Mezi další původně komiksové postavy, které vznikly v této době a jsou dodnes známé z kreslených seriálů patří **Mickey Mouse**.

²³ KRUML, Milan

Autoři komiksů nadále rozšiřovali spektrum témat, a když se po první světové válce naplno projevila krize, dobrodružných a fantastických příběhů stále přibývalo. Lidé měli zájem o kriminální příběhy, sci-fi témata a objevovali se první maskovaní mstitelé.

Vývoj komiksů, o kterém jsem se prozatím zmínila, probíhal v Americe. Ale Evropa se také snažila nezaostávat. Z Ameriky se komiksy dovážely do Evropy a staly se tak inspirací pro evropské autory. Důležitý rozdíl je však v tom, pro koho byly komiksy určené. Zatímco v Americe komiksy kupovali převážně dospělí, v Evropě byly komiksy dětskou záležitostí. To se změnilo až ve třicátých letech.

Vývoj komiksu v Evropě odstartoval Alain Saint-Ogan. Kruml o něm mluví jako o „otci moderního evropského komiksu“²⁴. Díky Saint-Oganovi tak v roce 1929 vznikla v Belgii postava **Tintina** a jeho příběhy plné dobrodružství. V Evropě se začalo objevovat mnoho nových autorů, kteří byli plní nápadů a už pouze nekopírovali americké komiksy, ale tvořili své vlastní zápletky a příběhy. Proti přílivu amerických komiksů se ale nejvíce bránila Francie. V roce 1929 tam byl přijat zákon, který se zabýval ochranou dětí a mládeže a byl namířen proti americkým komiksům. Nicméně podle Krumla to americké komiksy nezastavilo a do Evropy se dovážely i nadále.

Do vývoje komiksu zasáhla druhá světová válka cenzurou a nedostatkem papíru. Zároveň však přispěla k vývoji evropského komiksu tím, že byly americké komiksy zakázány a to povzbudilo evropské autory k tvoření.

V Americe se v roce 1933 začaly vydávat první „comic books“, což byly sešity pouze s komiksy v takové podobě, jak je známe dnes. Tím se komiksy odpoutaly od novin. Pro jeden takový sešit byla vytvořena postava **Supermana**. Byl to komiks, který vytvářeli dospělí autoři pro dospělé čtenáře a jeho ústřední téma dvojího života tuto cílovou skupinu velice zaujalo. Tento námět maskovaného mstitele byl potom využit mnohokrát v různých obměnách. Například v postavě **Batmana**, který vznikl v roce 1939. Ten se však od Supermana výrazně lišil. Zatímco **Superman** je postava, která zachraňuje svět, **Batman** touží jenom po pomstě. Další maskovanou postavou, která se proslavila, byl **Captain America**. Za všechny příklady uvádím tyto tři, protože jsou nejznámější, jinak těchto postav byla

²⁴ KRUML, Milan

samozřejmě celá řada. Teprve až po roce 1941 došlo k nasycení trhu těmito hrdiny. V době studené války superhrdinům z komiksu uškodila kampaň proti komiksu: „[...] jako údajnému médiu, které kazí děti a mládež.“²⁵

Kromě superhrdinů byly také oblíbené humorné satirické komiksy, které popisovaly každodenní události úsměvnou formou.²⁶ Kruml se zmiňuje o stripu **Pogo**, kde sice byla hlavními postavami zvířata, ale pro děti tento komiks určen nebyl. Šlo o satiru na americkou společnost pro dospělé. Dalším příkladem komiksu o každodenních událostech je dílo **Oříšci** (v originále **Peanuts**). Jednou z postav tohoto komiksu je **Snoopy**, pes, který je známý a oblíbený hlavně u dětí dodnes.

Jelikož je vývoj komiksu těsně spojen s vývojem společnosti a změny v ní vyvolají nutně i změnu v komiksu, ať už v tématech nebo prototypch postav, musím uvést, že důležitý rok pro vývoj komiksu je rok 1968. V tomto roce se totiž v komiksu **Oříšci** objevil první černoušek.

Dalším známým komiksem, který se udržel v povědomí čtenářů dodnes, je **Garfield** od Jima Davise, který byl poprvé uveřejněn roku 1978. Ten jako jeden z mála dokázal konkurovat **Oříškům** a stal se tak, hned po nich, druhým světově nejrozšířenějším stripem.

V roce 1930 přichází na trh komiksů Walt Disney se svojí **Mickey Mouse Book**. Tak se do povědomí čtenářů dostávají postavy jako je již zmíněný **Mickey Mouse**, **Kačer Donald** nebo **Bugs bunny** a společnost Walt Disney bohatne a později proniká i do oblasti kreslených filmů.

Kruml píše o komiksech, které byly sice původně určené pro děti, ale nakonec se jejich čtenáři stali převážně dospělí. Tyto komiksy neměly s cenzurou a kritiky tak velké potíže jako komiksy o superhrdinech. Jedním ze silných témat těchto komiksů byla láska a romantika, ale šlo také dost často o horory a kriminální tematiku.

Kritici komiksu se však stále snažili rozvoj komiksu zastavit. Tzv. „vrchol v boji s komiksy“ nastal v roce 1954. Byl vytvořen dokonce tzv. „Comic code“. *„Kodex mimo jiné zakazoval prezentovat sympatie ke zločincům, nedůvěru k představitelům práva a zákona a jednotlivosti zločinnů a metody zločinců. Také bylo zakázáno ukazovat nahotu v jakékoli formě, prezentovat rozvod humoristicky nebo jako vhodnou metodu řešení problémů v manželství, v*

²⁵ KRUML, Milan

*bublinách umísťovat kletby nebo neslušná slova, stejně jako používat slova horror nebo teror v názvech příběhů.*²⁷

Všechny komiksy musely být před vydáním schváleny a opatřeny nápisem „Approved by the Comic Code Authority“. Toto opatření mělo pro komiks obrovské následky. Množství vydaných komiksů kleslo skoro na polovinu, vydavatelství komiksů krachovala. Komiks také našel dalšího soupeře v boji o čtenáře, tím byla televize. Komiks byl pevně svázán kodexem a televize se stala velice oblíbenou. Autoři a vydavatelé komiksů se snažili televizi odsunout na vedlejší kolej novými technickými novinkami v komiksech. Vznikl například trojrozměrný komiks, který se četl se speciálními brýlemi, které měly jedno sklíčko zelené a druhé červené. To ale úspěch televize nemohlo zastavit.

Následující období se nazývá obdobím stagnace, kdy se vydavatelství v podstatě nesnažila o nové originální příběhy a pouze recyklovala ty předchozí, které se dříve ukázaly jako úspěšné. To se změnilo až s příchodem padesátých let. Na trhu se objevily příběhy s hlavními postavami, jako je například **Godzilla** nebo **Tarantula** a ke slovu se také dostaly příběhy, ve kterých postava získá mimořádné vlastnosti, jako je například **Hulk**. Dalším ze známých komiksů z této oblasti je **Spiderman**, který byl úspěšný proto, že žádný z předchozích komiksů nebyl tolik vázán na realitu. V komiksu **Spiderman** se objevují známá místa z velkoměst a řeší se v něm běžné problémy, které se týkají hlavně mladistvých.

Od roku 1970 se udály další z mnoha změn v komiksech. V rámci komiksů se začaly rozebírat společenské problémy, jako je například rasová diskriminace, sociální nespravedlnost a konzumace drog.

V Evropě se mezitím komiks vyvíjí svojí vlastní cestou. Nejvíce se rozvíjí na území Německa a Nizozemí. Ve Velké Británii jde o „vlastní vysoce kvalitní produkci comicových stripů, která v Evropě patří k nejpozoruhodnějším.“²⁸ V **Daily Mirrors** se například objevil komiks **Jane**, ve kterém se hlavní hrdinka objevovala zásadně ve spodním prádle nebo nahá ve vaně. To pomohlo **Daily Mirrors** k mnohonásobnému zvýšení nákladů.

Autoři komiksů začali přicházet s nápady na zpracování klasických děl světové literatury. K těm z nejzajímavějších patří adaptace od Giaani de Luca, který

²⁷ KRUML, Milan

²⁸ KRUML, Milan

zpracoval Shakespeara. Mezi dalšími klasiky, kteří se v té době dostali do komiksové podoby, patří například Edgar Allan Poe, Herman Melville, Victor Hugo, Charles Dickens nebo Oscar Wilde.

Světová válka skončila a komiksy se vyvíjely dál. V té době byly nejoblíbenější hlavně u mladých lidí, protože poskytovaly barevný a zábavný kontrast ke zničené zemi.

Belgičan Pierre Culliford, který používal přezdívku Peyo, v roce 1946 stvořil příběh, ve kterém bylo hlavní postavou středověké páže. Po dvou letech dostalo společníka a v roce 1958 byl uveřejněn příběh, ve kterém se oba dostali do kouzelného lesa, kde žije podivný národ malých modrých lidí. A tak vznikli dnešní **Šmoulové** (v originále **The Smurfs**). Postava **Šmoulinky** byla jako ženský element přidána až v roce 1966.

V Evropě, konkrétně ve Francii, se objevil typ komiksové knížky, kterou Kruml označuje za „francouzskou specialitu“. Takovým knížkám se říkalo kapesní komiksy a byly to malé komiksové knížky s černobílými komiksy, v nichž většinou vycházely levné italské seriály. Francie byla také zemí, ve které vznikla postava **Asterixe**.

V sedmdesátých letech se objevují převážně komiksy pro dospělé, ve kterých se objevovaly nahé ženy, sexuální scény a hlavně plno krve a násilí. Na to samozřejmě opět reagovali kritici komiksů a žádali cenzuru. Komiksy už potom mohly vycházet pouze s nápisem na přední straně „jen pro dospělé“ a nesměly být prodány mladistvým.

Kruml zmiňuje v historii komiksu zajímavost, že dokonce i papež Jan Pavel II. prý vyjádřil přání, aby se náboženské poselství a iniciativy objevovaly ve všech médiích a zvláště v animovaných filmech a komiksech.

V Americe omezoval tvorbu již výše zmíněný „Comic Code“ a to pomohlo ke vzniku undergroundových komiksů, které se označovaly názvem comix. Jeden z představitelů undergroundového komiksu je S. Clay Wilson. Kruml o něm píše: „*Wilsonovy příběhy jsou nočními můrami z apokalyptického světa, jejichž destruktivní princip je vyjádřen obsesemi, ničením a rozpadem, jeho comicsy jsou mimořádně násilné a často připomínají kresby, které nalézáme po celém světě na veřejných záchodcích. Vedle pirátů, lesbiček a démonů jsou*

*jejich hrdiny především rockeři.*²⁹ Wilson také později ilustroval povídky Williama S. Borroughse a Charlese Bukowského.

Také o Artu Spiegelmanovi (autorovi komiksu **Maus**) se Kruml zmiňuje jako o tvůrci undergroundového komiksu. Dále o něm říká, že znamenal nejen pro vývoj amerického komiksu otevření dveří do literatury, ale byl i inspirací pro mnohé další autory.

²⁹ KRUML, Milan

3 Problematika překladu komiksu

3.1 Představení analyzovaného textu

Problematiku překladu komiksu budu rozebírat a aplikovat na komiks **Maus I**. Jedná se o první část dvoudílného komiksu, který popisuje zážitky a zkušenosti Žida v době holocaustu. V rámci komiksu se prolínají dvě časová pásma, v tom prvním se čtenář stává svědkem rozhovorů autora komiksu s otcem, který je původem polský Žid, přežil holocaust i koncentrační tábor a nakonec emigroval do Ameriky. V tom druhém nám autor zprostředkuje zážitky svého otce. Příběh autorova otce začíná nahlédnutím do jeho života. **Vladek Spiegelman** je mladý a schopný muž, který se oženil s velice bohatou ženou a jeho textilní firmě v Bielsku se velmi dobře daří. Když v roce 1939 přijde Vladkovi povolávací rozkaz, musí rodinu i podnik opustit. Vladek padne do zajetí německých vojáků a poprvé se setkává s nenávistí a rasismem ze strany Němců na vlastní kůži. Podaří se mu k rodině vrátit, ale v té době už je Polsko rozdělené a západní část je pod nadvládou Němců. Židé jsou okrádáni o majetek, vystěhováváni do ghatt a transportováni do koncentračních táborů. Díky Vladkově chytrosti, vlivu a dostatečnému množství peněz se jeho rodině daří vyhnout transportu až do roku 1944. V tomto roce jsou převezeni do Osvětimi, čímž končí první díl komiksu. Pásmo rozhovorů autora s otcem je pro tento komiks velice důležité. Ukazuje, jak dokáže hrozná zkušenost člověka změnit a poznamenat na celý zbytek života. Čtenář z toho má rozpolcené pocity, protože až absurdní šetrivost a neschopnost cokoliv vyhodit, ať už je to staré, jak chce, dovádí okolí autorova otce do nepříjemných situací a zneprjemňuje jim to život. Vlastnost, která Vladkovi ve většině situací za holocaustu zachránila život, v něm přetrvává a narušuje tak jeho vztah s rodinou. Čtenář musí Vladka na jednu stranu obdivovat a litovat za to, čím si prošel, ale jindy kroutit hlavou nad jeho neomalenými způsoby.

Jedna z věcí, které jsou pro tento komiks jedinečné, je zobrazení postav. Ty jsou v komiksu **Maus I** nakresleny jako zvířata. Židé mají podobu myší, Nacisté koček, Poláci se zde objevují jako prasata a Francouzi jako žáby.

3.2 Překlad komiksu

Překladatelé komiksů se neliší od překladatelů jiných typu textů, co se týče respektování základních principů překladu. Překladatel komiksu se tedy snaží o vytvoření adekvátního překladu ve všech jazykových úrovních. Jak uvádí Grygová v rámci knihy **Překlad a překládání**, dobrý překlad by neměl být vnímán jako překlad, ale jako původní dílo, které bylo vytvořeno v daném jazyce.³⁰ Podle ní musí kvalitní překlad splňovat nejméně tři základní kritéria. Prvním kritériem je, že jazykový projev v cílovém jazyce působí naprosto přirozeně. Další kritérium se zabývá významem textu. Výsledný text by měl mít stejný význam jako text původní a měl by působit na čtenáře překladu stejně jako na čtenáře původního textu. Třetím kritériem je zachování dynamiky původního textu. Překlad by měl u čtenáře vyvolat stejnou reakci, jako u čtenáře původního textu. Grygová k tomu dále dodává, že tato tři kritéria se týkají pouze transpozice v cílovém jazyce a dále je samozřejmostí významová ekvivalence, ekvivalence na rovině stylové a hypersyntaktické.

Při překládání komiksu se překladatel musí vypořádat s celou řadou problémů. Některé problémy jsou typické přímo pro komiks, ale většina z nich se objevuje i v ostatních typech textů. Kaindl k tomu ve své esejí **Comics in translation** píše, že komiksově překlady byly nejprve zkoumány hlavně z lingvistického hlediska, poté z hlediska semiotického, které se zajímalo hlavně o vztah mezi textem a obrázky, a s nástupem kulturních tendencí v překladu byly komiksy zkoumány z kulturního hlediska. On sám proto vymyslel translaticologicko-sociální přístup k překladu komiksu, který zkoumá jak lingvistické tak i obrázkové a typografické znaky a zároveň zohledňuje sociální a kulturní vlivy na překlad.³¹

Já jsem tedy, inspirována Kaindlem, vytvořila tři skupiny problémových oblastí komiksu. V dalších kapitolách postupně rozeberu lingvistické problémy, kulturní problémy a technické problémy, do kterých řadím typografii a problémy související s jednotlivými obrázky komiksů. V rámci těchto skupin budu analyzovat

³⁰ KNITTLOVÁ, Dagmar, et al. *Překlad a překládání*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2010. s 14-15.

³¹ KAINDL, Klaus. Comics in Translation. In *Handbook of Translation Studies*. Philadelphia: John Benjamins B.V., 2010. s 36-40.

komiks **Maus I**. Vždy nejdříve uvedu jednotlivou kapitolu, příklady a k nim komentář. Ačkoliv se budu věnovat všem třem skupinám, nejvíce se budu zabývat lingvistickými problémy. Cílem této praktické části je vytvořit charakteristiku vybraného textu a částečně některé úseky textu zhodnotit.

3.2.1 Lingvistické problémy

Komiks je založen hlavně na dialozích jednotlivých postav, takže je tu velký prostor pro analýzu lingvistických problémů. Kromě již zmíněných dialogů se v komiksech vyskytuje ještě pásmo vypravěče, ale to většinou pouze uvádí čtenáře do děje a nevyskytuje se v něm nějaký speciální druh jazyka.

V rámci lingvistických problémů rozeberu ty, které spadají do oblasti lexikální a syntaxe. Více se budu zabývat lexikální částí a abych ukázala všechny možné aspekty lexikálního charakteru, vybrala jsem si z komiksu **Maus I** jednu postavu a budu postupně analyzovat její jazykové prostředky v interakci s ostatními osobami v komiksu. Tou postavou je **Vladek Spiegelman**, který je zároveň hlavní postavou celého příběhu.

Tabulka č.1 – úroveň formálnosti – hovorovost

Maus I: A survivor's tale. My father bleeds history	Maus I: Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pout' dějinami
(1) Hey! Wait up fellas!	Hej! Klucíí , počkejte na mě!
(2) Poppa!	Tati!
(3)...I can tell you other stories , but such private things, I don't want you should mention.	...Mohl bych vyprávět jinačí historky , ale tyhle osobní věci – nechci, aby ses o nich zmiňoval.
(4) Even after the marriage, when this fellow came to Sosnowiec. Anja always ran to see him.	I po svatbě, kdykoli tenhle chlapík přijel do Sosnovce, Anja se s ním musela setkat.
(5) But why are you crying?	Ale nač ten pláč?

Na příkladech (1-4) můžeme vidět, že postava **Vladka Spiegelmana** se vyjadřuje v angličtině celkově spisovně, ale často používá hovorové výrazy a expresivní prostředky. Také se v řeči **Vladka Spiegelmana** objevuje výraz ze standardní angličtiny, který byl do cílového jazyka přeložen formálnějším výrazem (5).

Hovorový jazyk a expresivní výrazy jsou v komiksech velice běžné. I v komiksu **Maus I.** se ve velké míře objevují. Překladatel by si na ně měl dát pozor a svůj překlad v konkrétních částech přizpůsobit a používat hovorových a expresivních výrazů cílového jazyka. V české verzi komiksu **Maus I.** je vidět, že na to překladatelé pamatovali. V některých případech jsou ovšem výrazy z hovorového výchozího jazyka přeloženy nehovorově nebo neexpresivně a naopak spisovné a neexpresivní výrazy přeloženy jako hovorové a expresivní jako je tomu v příkladu (3). Překladatelé tím kompenzovali místa, kde se hovorové nebo expresivní české slovo nehodilo a naopak.

Tabulka č.2 – negativně hodnotící výrazy

Maus I: A survivor's tale. My father bleeds history	Maus I: Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pout' dějinami
(6) You're a Pole like me so I can trust you... the stinking Nazis had me in a war prison... I just escaped	Jseš polák jako já, tak ti mohu věřit... smradlaví náckové mě zajali... právě jsem uprchl.
(7) Worthless Jew!	Mizernej žide!
(8) Why so much money, Jew?	Na co tolik peněz, žide?
(9) This will cost you your soup, you lazy bastards!	To vás bude stát polívku, parchanti líný!

V tabulce č.2 jsem vybrala z komiksu **Maus I.** negativně hodnotící výrazy. Jedná se o výrazy adherentní expresivity a jeden negativní výraz. Zima k tomu uvádí: „Většina slov slovní zásoby nemá znaky expresivity ve svém základním významu: jsou neutrální a vyjadřují věcné pojmy jako odraz skutečnosti. Avšak také slovo od původu neutrální může sémantickou změnou nabýt ustáleného významu expresivního.“³² V rámci adherentní

³² ZIMA, Jaroslav. Expresivita slova v současné češtině. In *Rozpravy Československé akademie věd*, 1961,

expresivity rozebírá jednotlivé expresivní jevy z hlediska přesunu mezi jednotlivými okruhy pojmenování. Jeden druh tohoto přesunu se týká jmen příslušníků národů, křestních jmen, příjmení a apelativ. V komiksu **Maus I.** se objevují názvy příslušníků národů, které jsou svým původem neutrálními výrazy, ale v tomto komiksu se z nich staly negativně expresivní výrazy. U postavy **Vladka Spiegelmana** se v knize objevil pouze jediný takovýto výraz (6), ale u ostatních postav se jich objevuje více (7-8). Dále se v komiksu objevuje další negativně hodnotící výraz (9). Pro srovnání uvádím, že například v akčních komiksech se používají nejen negativně hodnotící výrazy, ale dokonce i vulgarismy. Frekvence používání vulgarismů se však liší podle cílové skupiny čtenářů komiksů a podle žánru komiksu. Celkově není v komiksech výskyt vulgarismů ojedinělým jevem, ale mého rozebíraného typu textu se to netýká.

Tabulka č.3a – onomatopoeia – popis zvuku

Maus I: A survivor's tale. My father bleeds history	Maus I: Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pout' dějinami
(10) Snrk. Sob. Snf. Snk.	Vzlyk.

Tabulku č.3 jsem rozdělila na dvě části. V první tabulce jsou slova, která zvuk popisují a ve druhé ta, která zvuk napodobují.³³ Do tabulky č.3a jsem zahrнула slova z řeči **Vladka Spiegelmana** spadající do kategorie onomatopoeia, která zvuk popisují. Takových slov se v komiksu **Maus I.** objevuje velice málo.

Tabulka č.3b – onomatopoeia – imitace zvuku

Maus I: A survivor's tale. My father bleeds history	Maus I: Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pout' dějinami
(11) Pnng. Png. Kpok! Bang. Takka takka tak.	Fííít. Peng. Prásk! Ratata tata ta.
(12) Nok nok.	Ťuk ťuk.
(13) Slam.	Prásk.

roč. 71, sešit 16. Nakladatelství Československé akademie věd: Praha 1961. s 43.

³³ KAINDL, Klaus. Comics in Translation. In *Handbook of Translation Studies*. Philadelphia: John Benjamins B.V., 2010. s 36-40.

(14) Klik klik.	Klap klap.
(15) Ow!	Au!
(16) Uh-huh.	Ehm. Hmm. Aha.
(17) Ach!	Ach!

Kromě citoslovcí, která se objevují v bublinách komiksu, jsou v komiksu **Maus I.** slova, která imitují zvuky. Ta jsou v komiksech velice běžná. Nejvíce se jich objevuje v akčních komiksech, kde se odehrávají různé bitvy a zápasy a je potřeba pro každý úder pěstí nebo kopanec vytvořit to pravé zvukomalebné slovo. V komiksu se většinou neobjevují přímo v bublinách, ale mimo ně. V komiksu **Maus I.** se objevuje mnoho takových zvukomalebných slov pro zvuk střelby (11) a také další pro ostatní zvuky.

Je velice zajímavé, že citoslovce se musejí také překládat. Když jde například o bolest, používá angličtina trochu jiný výraz než čeština a tak je tomu i skoro ve všech ostatních případech. Některá citoslovce jsou stejná ve výchozím i cílovém jazyce (17), jiná jsou z výchozího jazyka do cílového jazyka překládána různými citoslovci (16) nebo naopak několik různých výrazů výchozího jazyka je přeloženo jako jeden stejný výraz v cílovém jazyce.

Tabulka č.4 – výrazy z jiných jazyků

Maus I: A survivor's tale. My father bleeds history	Maus I: Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pout' dějinami
(18) Each week, on Saturday, we read a section from the Torah .	Každý týden v sobotu, čteme pasáž z Tóry .
(19) And so it came out to be this parsha you sang on the Saturday of your bar mitzvah!	A stejnou parašu jsi odříkával i v sobotu svého Bar micva .
(20) Many others had only 5 of 6 zlotys .	Ostatní většinou měli jen 5 či 6 zlotých .
(21) Wolfe could have arranged me a job at the gemeinde... but I didn't want to put my hands there where Jews were being taken.	Wolfe mi mohl zařídit práci v gemeinde... ale já jsem nechtěl jít tam, kde brali Židy.

Výrazy z jiných jazyků se v řeči *Vladka Spiegelmana* objevují velice často. Je to způsobeno tím, že děj se odehrává v Polsku, které obsazují Němci. Proto je zde mnoho německých (21) a polských výrazů (20) a i několik výrazů z jidiš(18,19). Názvy měst a postav v jiném jazyce rozeberu v rámci jmen postav a zeměpisných názvů. Teď uvádím příklady výrazů z jiných jazyků, které do těchto dvou kategorií nepatří. Překladaelé komiksu **Maus I.** nechávali výrazy z jiných jazyků v původní formě nebo je jen trochu upravili českým přepisem.

Tabulka č.5 – idiomy

Maus I: A survivor's tale. My father bleeds history	Maus I: Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pouť dějinami
(22) ... like when they robbed us in Rego Park here, last year. Well... in Bielsko, father-in-law helped us again to establish ourselves...	... jako když nás oloupili vloni tady v Rego Parku... takže v Bielsku nám tchán pomohl postavit se zase na nohy.
(23) You and Mala! You both think money grows on bushes. I'll fix it myself!	Ty a Mala! Oba si myslíte, že peníze rostou na stromě. Spravím to sám.
(24) Coff! Please, Artie, stop with the smoking. It makes me short with breath.	Echm! Prosím tě, Artie, přestaň kouřit. Nemůžu popadnout dech.

Postava *Vladka Spiegelmana* se celkem často vyjadřuje v idiomech. Není to nic neobvyklého, protože v angličtině se jich využívá velice často. V cílovém textu se idiomy také objevují, ale méně, protože používání idiomů není pro češtinu tak typické.

Tabulka č.6 – přirovnání

Maus I: A survivor's tale. My father bleeds history	Maus I: Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pouť dějinami
(25) You're dropping on the carpet cigarette ashes. You want it should be	Klepeš popel na koberec. Chceš, aby to tady vypadalo jako ve stáji?

like a stable here?	
(26) People always told me I looked just like Rudolph Valentino	Lidé mi říkali, že vypadám úplně jako Rudolph Valentino .
(27) Our room is like a luxury hotel – look at this view.	Máme pokoj jako v luxusním hotelu – podívej na tu vyhlídku.
(28) ... like when they robbed us in Rego Park here, last year.	... jako když nás oloupili vloni tady v Rego Parku...

Přirovnání se v řeči *Vladka Spiegelmana* vyskytuje velice často. V textu to přispívá k větší názornosti v mluvené řeči.

Tabulka č.7 – odkazy k časovému zařazení děje

Maus I: A survivor's tale. My father bleeds history	Maus I: Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pout' dějinami
(29) ...she would never allow me to go to a bachelor's apartment!	Nikdy by mi nedovolila navštívit mládenecký příbytek!
(30) I met Szklarczyk. He had a big grocery on Modrzejowska...	Potkal jsem Sklarczyka. Měl velký koloniál na Modrzejowské...
(31) ...you don't know what a girl you're getting – I've had many studentsani nevíte, jakou dívku získáváte. Měl jsem spoustu žákyň ...
(32) It came very many gestapo and wehrmacht .	Přijela spousta gestapáků a vojáků .
(33) Just a little office work for gemeinde ...but a few months ago father-in-law took all his valuables home from the bank safe.	Jenom drobnou úředničinu pro gemeinde ...ale před pár měsíci si tchán odnesl všechny cennosti z bankovního sejfu domů.

V komiksu **Maus I** se objevují výrazy, které odkazují k časovému zařazení děje. Jsou to výrazy, které už se dnes skoro nepoužívají, ale v době, ve které se komiks **Maus I** odehrává, byly naprosto běžné (29-31). Dále se v komiksu objevují výrazy z německého jazyka. Ty byly v době děje komiksu také naprosto běžné. Tato slova jsou ve výchozím i cílovém jazyce většinou ponechána v původním tvaru (32, 33).

Z daných tabulek a příkladů můžeme vyvodit, že postava **Vladka Spiegelmana** se vyjadřuje spisovnou angličtinou, která je stylisticky příznaková používáním hovorových výrazů a výrazy formální jsou zde zcela ojedinělé. K velice pestrému a přirozenému vyjadřování přispívá použití přirovnání a idiomů. Citoslovce jeho řeč oživují a odkazy k časovému zařazení děje, které se v textu objevují, přispívají k věrohodnosti komiksu.

3.2.2 Kulturní problémy

V komiksu **Maus I.** se objevuje mnoho odkazů na historii a kulturu doby, ve které se děj odehrává. V textu se objevují odkazy na německou historii a kulturu, například *Hitler, gemeinde, gestapo, holocaust, svastika*. Dále se v textu objevují odkazy na židovskou kulturu, například *rabín, parashat, Bar micva*. V komiksu **Maus I.** jsem dále objevila slovo „Korvettes“. Jedná se o bývalý americký řetězec obchodů v New Yorku³⁴. V komiksu se dále objevuje odkaz na postavu americké kultury:

(34) People always told me I looked just **like Rudolph Valentino**.³⁵

Lidé mi říkali, že vypadám úplně **jako Rudolph Valentino**.

Jedná se o odkaz na již zesnulého amerického herce italského původu. Stal se jedním z největších ženských idolů na světě ve filmech němé éry. Po předčasně smrti údajně několik jeho fanynek spáchalo sebevraždu.

Tabulka č.8 – odkazování k postavám

Maus I: A survivor's tale. My father bleeds history	Maus I: Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pout' dějinami
(35) Art Spiegelman	Art Spiegelman
(36) Vladek Spiegelman	Vladek Spiegelman

³⁴ Answers.com: Wiki Q&A combined with free online dictionary, thesaurus, and encyclopedias *What is e j korvettes* [online]. [cit. 2011-02-13]. <http://wiki.answers.com/Q/What_is_e_j_korvettes>.

³⁵ OSOBNOSTI.cz - celebrity, filmy, fankluby *Rudolph Valentino životopis* [online]. [cit. 2011-02-13]. <<http://zivotopis.osobnosti.cz/rudolph-valentino.php>>.

(37) Richieu Spiegelman	Ríša Spiegelman
(38) Lucia Greenberg	Lucie Grünbergová
(39) Anna Zylberberg	Anna Zylberbergová
(40) Yulek	Julek
(41) Mrs Motonowa	paní Motonowová
(42) Mrs Kawka	paní Kawková
(43) Mordecai	Mordechaj
(44) Avram	Avram
(45) Wolfe	Wolfe
(46) Tosha	Toša
(47) Lolek	Lolek
(48) uncle Persis	strýček Persis
(49) Fela	Fela
(50) uncle Herman	strýček Herman
(51) Aunt Helen	teta Helena
(52) Jakov Spiegelman	Jakov Spiegelman
(53) Pesach	Pesach
(54) Miloch	Miloš
(55) brother Marcus	bratr Marek
(56) Sklarczyk	Sklarczyk
(57) Gutcha	Gutča

V komiksu **Maus I.** se objevuje velké množství postav. Většina z nich má buď polské nebo německé jméno. Překladaelé komiksu **Maus I.** většinu jmen nechali beze změn a přeložili pouze funkce postav (41, 42, 48, 50, 55). Některá jména překladaelé přizpůsobili českým přepisem (37, 38, 40, 43, 46, 54, 55, 57) a u ženských příjmení došlo k přechylování (38, 39, 41, 42). Pro ilustraci uvádím tabulku

s původními anglickými jmény postav a s českým převodem.

Tabulka č.9 – Zeměpisné názvy a místní názvy

Maus I: A survivor's tale. My father bleeds history	Maus I: Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pouť dějinami
(58) Rego Park, N.Y.	Rego Park, New York
(59) Czeszochowa	Čenstochová
(60) Sosnowiec	Sosnovec
(61) Warsaw	Varšava
(62) Brandenburg	Braniborsko
(63) Amstow	Amstov
(64) Radomsko	Radomsko
(65) Bielsko	Bielsko
(66) Lublin	Lublin
(67) Siberia	Sibiř
(68) Nuremberk	Norimberk
(69) Mordzejowska street	Mordzejovská ulice
(70) Katowice	Katovice
(71) Dabrowa	Dabrowá
(72) Theresienstadt	Terezín
(73) Auschwitz	Osvětim
(74) Dienst stadium	stadion Dienst
(75) Srodula	Srodula
(76) Zawiercie	Zawiercie
(77) Israel	Izrael
(78) Dekerta street	Dekertova ulice

(79) Szopienice	Szopienice
-----------------	------------

Se zeměpisnými názvy v komiksu **Maus I.** si překladatelé poradili podobně jako se jmény postav. Jsou tedy většinou používány zavedené protějšky, pouze bližší specifikace místa byla přeložena (69, 74, 78) a zbytek je přizpůsoben českému jazyku (59, 60, 61, 62, 67, 68, 71, 72, 73, 77) nebo ponechán v původní formě (58, 64, 65, 66, 70, 75, 76, 79). Opět uvádím pro ilustraci tabulku.

Tabulka č.10 – měny

Maus I: A survivor's tale. My father bleeds history	Maus I: Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pout' dějinami
(80) (Fsst – food coupons for reichsmarks ?)	(Ssst – potravinové lístky za říšské marky)
(81) Here's a few marks , Meinka. Run downstairs and get another bottle for our friends.	Tady je pár marek Meinko. Seběhni dolů a přines našim přátelům další láhev.
(82) So I made a nice few zlotys the very first week I came home.	Tak jsem si hned první týden vydělal slušných pár zlotých .
(83) Only 75 bucks ! It was on sale.	Jenom 75 dolarů , byl se slevou.

Všechny názvy těchto měn v českém jazyce se objevují tak, jak jsou zařité v české kultuře.

Tabulka č.11 – měrné jednotky

Maus I: A survivor's tale. My father bleeds history	Maus I: Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pout' dějinami
(84) 35 or 40 miles	50 nebo 60 km
(85) It sounds good to me, but it's over 20 kilometres to your house in Szopienice, My wife will be afraid to go!	To se mi zamlouvá, ale k vám do Szopienice je to přes 20 kilometrů , má žena se bude bát té cesty!
(86) 3 or 4 yards	3 nebo 4 metry

(87) 8 ounces	20 dkg
(88) 1 kilo of sugar	1 kilo cukru
(89) 4 foot wide	asi metr široký
(90) Then advance me a few yards of material without coupons	Tak mě založte pár metry látky, bez lístků.

Dále jsem narazila na rozdílný zápis v anglické a české verzi komiksu, co se týče měrných jednotek, data, času, procent a čísel obecně.

V komiksu **Maus I.** se vyskytují měrné jednotky délky a váhy. V textu se objevují jak kilometry, tak míle, ale v českém překladu se vždy objevují kilometry (84, 85). Stopy a yardy jsou do cílového jazyka přeloženy jako metry (89, 90). Dále se v komiksu **Maus I.** objevují kila a unce, ta jsou překládána jako kila (88) a dekagramy (87). Ve většině případů byly tedy z výchozího jazyka do cílového jazyka jednotky změněny na českou používanou měrnou jednotku a čísla převedena a zaokrouhlena.

Tabulka č.12 – rozdílný zápis čísel

Maus I: A survivor's tale. My father bleeds history	Maus I: Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pouť dějinami
(91) February 14, 1937	14. února 1937
(92) At 7:00	v 7 večer
(93) It's 6 pills for the heart, 1 for diabetes... and maybe 25 or 30 vitamins.	Mám šest prášků na srdce, jeden na cukrovku... a asi 25 až 30 vitaminů.
(94) I grabbed my son. He was 2 1/2 years.	Popadl jsem svého syna. Bylo mu dva a půl roku.
(95) Everything was ready here so 15 or 16 people could hide.	Místo bylo vybaveno vším pro ukrytí 15ti nebo 16ti lidí.
(96) They had still 2 watches and some diamond rings.	Ještě měli dvoje hodinky a několik brilantových prstenů.
(97) He only gives me \$50⁰⁰ a month.	Dává mi jen padesát dolarů na měsíc.
(98) This cigarette case and the lady's	Tohle cigaretové pouzdro a ta pudřenka

powder case – it's 14 karats gold.	jsou ze 14ti karátového zlata.
(99) But they took maybe 50% of the people away.	Nejméně polovinu lidí odvedli pryč.
(100) It was no inspector, of course. But 40% of the guests ran fast from the room.	Žádní inspektoři to nebyli, ale 40 procent hostů rychle uteklo...

Rozdílný zápis data a času se v komiksu **Maus I.** objevuje velice často. Důvod proč je někdy anglická číslovka napsána i v české verzi číslem, ale někdy je vypsána slovem, je, že překladatel se musí snažit dodržovat velikost a tvar bubliny.

3.2.3 Technické problémy

Tato kapitola se zabývá technickými problémy při překladu komiksu. Je zde uvedeno několik příkladů z komiksu **Maus I.**, které se zaměřují na to, jaké má překladatel možnosti, když musí přizpůsobit text bublinám. Překladatelských řešení, která se týkají těchto problémů, je celá řada, ale já uvádím pouze příklady z komiksu **Maus I.**

Překládání komiksů je odlišné od překládání jiných typů textů v tom, že překladatel má k dispozici velice omezený prostor. Své části překladu a jednotlivé dialogy musí přizpůsobovat bublinám. Viktor Janiš, který je překladatelem komiksů, k tomu na emailový dotaz studentky Masarykovy Univerzity napsal³⁶: „*Co máme elektronickou sazbu, není větší problém hýbat s textem. Naopak vyhýbal bych se manipulaci se samotnou bublinou, protože ta je součástí výtvarného záměru.*“ Dále uvádí, že přeplněná nebo poloprázdná bublina se dá vyřešit krácením textu nebo „okecáváním“, ale že on sám by s tím zacházel velice opatrně.

Překladatel tedy vždy dodržuje původní velikosti i tvary bublin. Jediné, co může měnit, je velikost písma. Pokud je to nevyhnutelné, může překladatel písmo zmenšit, aby se do bubliny vešel celý jeho překlad. Ale není to běžné, překladatel se

36 BETLACHOVÁ, Nikola. *Comics Between Two Cultural Environments: Analysis of the Genre and Options for Translation*. Brno, 2007. Diplomová práce na Filozofické fakultě Masarykovy Univerzity na katedře anglistiky a amerikanistiky. Vedoucí diplomové práce Mgr. Simona Javůrková. s 111.

vždy snaží do celkové grafické stránky komiksu zasahovat co nejméně. Všechny tvary a velikosti bublin většinou zůstávají zachovány. Při vytváření další jazykové verze komiksu se toto mění jen výjimečně.

Typ písma v komiksu, který se překládá, by se měl za každou cenu shodovat s původním typem písma. Umberto Eco ve své knize zkouší stejnou větu napsat několika různými fonty.³⁷ Vysvětluje, že dojde k jiné vizuální reakci, i když věty říkají úplně to samé, na čtenáře působí jinak díky odlišné grafické realizaci.

(101)



³⁷ ECO, UMBERTO. *Mouse or Rat? Translation as Negotiation*. London: Phoenix, 2004. s 133.

(102)



V komiksu **Maus I.** je použito několik typů písma a s českou verzí se tyto fonty naprosto shodují (101).

Ve výchozím textu autor vyznačil některá slova tučně pro zvýraznění a český překlad toto také respektuje (102).

(103)



(104)



Vzhledem k tomu, že stavba vět angličtiny se v mnohém liší od stavby vět češtiny, došlo v komiksu **Maus I.** k rozdílnému dělení a ukončování vět. V české verzi byla v některých případech nahrazena původní výpustka tečkou (103) nebo došlo k odstranění pomlčky (104).

(105)



V komiksu **Maus I.** jsem narazila na několik případů, kdy překladatelé přizpůsobovali grafickou stránku komiksu svému překladu.

Na dvojici obrázků vidíme, že došlo ke zmenšení písma a k rozepsání nápisu na dva řádky (105).

(106)



Na další dvojici obrázků došlo k přizpůsobení překladu zdvojením výrazu „Pozor“, aby zůstala zachovaná velikost bubliny (106).

(107)



Na poslední dvojici obrázků došlo k prohození jednotlivých slov překladu v bublině, aby se nemusel porušit její tvar (107).

4 Závěr

V teoretické části této práce je zdůvodněno, proč je komiks řazen mezi média. Je zde také vysvětleno, co to komiks je. Tato část dále popisuje proces vytváření definice komiksu, stručně rozebírá jednotlivé části komiksu a zdůvodňuje jeho oblíbenost v současnosti. Poté následuje stručná historie komiksu, která je rozdělena na dvě části rokem 1895. Tento rok mnoho znalců považuje za klíčový, protože se v té době dostal komiks do podoby, v jaké ho známe dnes. Kapitola stručná historie komiksu popisuje události, které byly pro vývoj komiksu důležité a urychlily nebo zpomalily jeho vývoj. Část této bakalářské práce, která popisuje historii, je prokládána jmény významných tvůrců komiksu a zajímavostmi vzniku některých dodnes známých komiksových postav.

Praktická část této práce se zabývá analýzou překladu komiksu **Maus I.** Tento text je nejprve představen a jeho příběh stručně shrnut. Samotné problémy při překládání komiksu jsou rozděleny do tří částí na lingvistické, kulturní a překladatelské problémy. Toto rozdělení se ukázalo jako velice vhodné, protože jsem mohla zhodnotit každou kategorii zvlášť a poté posoudit překlad komiksu jako celek. Všechny tři kategorie byly pro komiks **Maus I.** relevantní, protože překladatelé tohoto komiksu se museli potýkat nejen s jazykovou a kulturní stránkou textu, ale i s grafickou podobou komiksu. V lingvistické části je rozebrán styl vyjadřování hlavní postavy. Ten je zkoumán v jednotlivých kategoriích, mezi které patří úroveň formálnosti vyjadřování, negativně hodnotící výrazy, onomatopoeia, výrazy z jiných jazyků, idiomy, přirovnání a odkazy k časovému zařazení děje. V rámci kulturních problémů je poukázáno na způsob odkazování k postavám, zeměpisné a místní názvy, názvy měn, měrných jednotek a rozdílný zápis čísel. V poslední části jsou shrnuty technické problémy při překládání komiksu, jako je například různý typ písma, tučné písmo pro zdůraznění některých slov, rozdílné ukončování vět a zdvojování nebo prohazování slov tak, aby nedošlo k porušení bubliny. Je zde ukázka promyšlených překladatelských řešení, která přispěla k zachování původní grafické stránky komiksu. Celkově je český překlad komiksu **Maus I.** velice zdařilý, jak po lingvistické, kulturní i technické stránce.

Psaní této práce pro mě bylo velice zajímavé, vzhledem k typu textu, který

jsem si vybrala. Jedná se pouze o stručné nahlédnutí na komiks jako médium a problematiku jeho překladu. Vzhledem k tomu, že publikací, které se komiksem zabývají, není mnoho, věřím, že tato práce poskytne případným zájemcům relevantní informace o komiksu a o jeho překládání nebo bude použita jako jeden ze zdrojů pro diplomovou práci zabývající se komiksy. Komiks je pro mě velice zajímavým typem textu a proto mám v úmyslu zabývat se jím i během magisterského studia.

Resume

This thesis deals with comics and issues related to their translation as applied on the comic **Maus I**.

Comics are classified as a kind of media, because they have similar characteristics as other audiovisual works which belong to the category of media. Defining of comic is very difficult and there are many of these definitions. I have chosen the definition of McCloud and explained the process of creating this definition.

Comic has many parts. There are frames, bubbles, text and other graphic symbols. The creator of the comic can decide about the size, shape and framing of frames and bubbles, of the arrangement of the frames and bubbles, but he has to be careful not to make the reader confused what to read first.

Comics are becoming more and more popular nowadays and started to attract not only children but also adult readers. The reasons for their popularity could be the short length of text which goes together with lack of time for reading. The disadvantage of comic is the price, because it is usually higher than the price of the books. This is caused by the fact that most of the time, there is a lot of people needed to make a comic and the print of colored pictures is more expensive than printing of the text only.

Comics have a long history. We can consider the start of the history of comics in Lascaux or Altamira cave paintings and continue with Egyptian paintings, Trajan's column and tapestry of Bayeux. But there are many comic specialists that consider the start of the history of comics considerably later. But for all of them, one of the comic milestones is the invention of printing. The invention caused that books started to spread among readers.

The brief history of comics is divided by the year 1985. This year is considered as another start of the history of comics because it already had all the specifics that are associated with comics nowadays. In the history of comics there are many famous comic creators and comic characters which are known up to now. I had to choose only some names, because of the limited length of this work.

Translation of comics is similar to translation of books but there are some

specifics that appear in comics only. To analyze comics in translation, I have chosen comic **Maus I.** and created three groups of translation problems. The first group deals with linguistics problems analyzing the way how the main character of the comic **Maus I.** expresses himself. The second group deals with cultural problems in translation of comics analyzing the translation of names of characters, places, buildings, but also the currencies that are used in this comic, units of measure and the difference in the way numbers of date, time, money and percents are written. The third category deals with technical problems in translation of comics. The translator has to respect the graphics of the comic. He should not change the size and shape of the bubbles or of the frame. In the comic **Maus I.** there are many examples of dealing with the graphics and translation solutions that made it possible to sustain the graphics in the Czech version.

The Czech translation of comic **Maus I.** is equivalent to the English version in terms of the linguistic, cultural and technical aspects. Writing of the thesis was very interesting for me because of the type of the text. There are not many publications that deal with comics so that I hope this thesis will help anybody who would like to learn more information about this specific type of media.

Bibliografie

Seznam použité literatury

BETLACHOVÁ, Nikola. *Comics Between Two Cultural Environments: Analysis of the Genre and Options for Translation*. Brno, 2007. Diplomová práce na Filozofické fakultě Masarykovy Univerzity na katedře anglistiky a amerikanistiky. Vedoucí diplomové práce Mgr. Simona Javůrková.

ECO, UMBERTO. *Mouse or Rat? Translation as Negotiation*. London: Phoenix, 2004.

EISNER, Will. *Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press, 2000.

FIŠER, Zbyněk. *Překlad jako kreativní proces: Teorie a praxe funkcionalistického překládání*. Brno: Host, 2009.

GAMBIER, YVES, VAN DOORSLAER LUCY. *Handbook of Translation Studies*. Philadelphia: John Benjamins B.V., 2010.

GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005.

HALADA, J., OSVALDOVÁ, B. *Praktická encyklopedie žurnalistiky a marketingové komunikace*. Praha: Libri, 2007.

HARVEY, R.C. *Comedy at the Juncture of Word and Image*. Mississippi: Varnum & Gibbons, 2001.

KAINDL, Klaus. Comics in Translation. In *Handbook of Translation Studies*. Philadelphia: John Benjamins B.V., 2010. S. 36-40.

KNITTLOVÁ, Dagmar, et al. *Překlad a překládání*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2010.

KRUML, Milan. *Comics: stručné dějiny*. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, 2007.

MCCLLOUD, Scott. *Understanding Comics*. New York: HarperCollins Publishers, 1994.

MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/art, 2008.

RŮŽIČKA, JIŘÍ, G. Comics – a 21st Century Medium: The history and present state of a medium. *The New Presence*, podzim 2008, č. 4, s 50-54.

SPIEGELMAN, Art. *The Complete Maus*. London: Penguin Books ltd, 2003.

SPIEGELMAN, Art. *Maus I: Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pouť dějinami*. Praha: Torst, 1997.

TOMÁŠEK, Ondřej. *Translating Comics*. Brno, 2009. Diplomová práce na Filozofické

fakultě Masarykovy univerzity na katedře anglistiky a amerikanistiky. Vedoucí diplomové práce Mgr. Ing. Jiří Rambousek.

ZIMA, Jaroslav. Expresivita slova v současné češtině. In *Rozpravy Československé akademie věd*, 1961, roč. 71, sešit 16. Nakladatelství československé akademie věd: Praha, 1961.

Internetové zdroje

25fps *Definice komiksu a jeho konvence* [online]. [cit. 2011-12-4].

<<http://25fps.cz/2007/definice-komiksu-a-jeho-konvence> >.

Vaše databáze knih - knižní databáze - CBDB.cz *Maus I: Otcova krvavá pout' dějinami (Art Spiegelman)* [online]. [cit. 2011-12-4]. < <http://www.cbdb.cz/kniha-8389-maus-i-otcova-krvava-pout-dejinami-maus-i-a-survivors-tale-my-father-bleeds-history> >.

Answers.com: Wiki Q&A combined with free online dictionary, thesaurus, and encyclopedias *What is e j korvettes* [online]. [cit. 2011-02-13].

<http://wiki.answers.com/Q/What_is_e_j_korvettes>.

OSOBNOSTI.cz - celebrity, filmy, fankluby *Rudolph Valentino životopis* [online]. [cit. 2011-02-13]. <<http://zivotopis.osobnosti.cz/rudolph-valentino.php>>.