

Filozofická fakulta Univerzity Palackého

Překlad onomatopoií a dalších interjekcí z anglického do
českého jazyka v současném komiksu

Bakalářská práce

2020

Martin Schweitzer

**Filozofická fakulta Univerzity Palackého
Katedra anglistiky a amerikanistiky**

Překlad onomatopoií a dalších interjekcí z anglického do
českého jazyka v současném komiksu

**Translation of English Onomatopoeias and Other
Interjections into Czech in Contemporary Comics**

Bakalářská práce

Autor: Martin Schweitzer,

Obor: Angličtina se zaměřením na komunitní tlumočení a překlad

Vedoucí práce: Mgr. Josefína Zubáková, Ph.D.

Olomouc 2020

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval samostatně a uvedl úplný seznam citované a použité literatury.

V Olomouci dne

Poděkování: V první řadě bych chtěl Mgr. Elizabeth Woockové, Ph.D., díky které ve mně vznikla náklonnost ke komiksům. Nemenší vděk patří vedoucí této bakalářské práce Mgr. Josefině Zubákové, Ph.D., která mi věnovala čas, vědomosti a úsilí a která vznik této práce protrpěla se mnou. Jak už tomu tak bývá, děkuji i mým rodičům, bez kterých bych neexistoval. Vděk také patří espresso baru Traffic Coffe!, kde jsem mohl začít každý den vysokou dávkou

kofeinu a tuto hladinu udržovat během každého dne psaní této práce.
V neposlední řadě bych chtěl také poděkovat všem těm, kteří mi věnovali jezevčíka
Bonifáce.

OBSAH

Úvod	9
1 Stručně o komiksu	11
1.1 Co je to komiks?.....	11
1.2 Stručná historie komiksu	12
1.3 Základní pojmy.....	12
1.4 Sémiotika a komiks	14
1.5 Kdo komiks tvoří?	15
1.6 Současná komiksová literatura a Alan Moore.....	15
2 Překlad komiksu	17
2.1 Komiks, médium překládané, nebo transadaptované?	17
2.2.1 Transadaptace komiksu a teorie skoposu.....	18
2.3 Praktické aspekty transadaptace komiksu.....	19
2.3.1 Změna velikosti panelů a rozložení strany.....	20
2.3.2 Změny v oblasti bublin	20
2.3.3 Změna letteringu	21
2.4 Moderní technologie a transadaptace komiksu	21
2.5 Finanční a časová složka transadaptace komiksu.....	22
3 Onomatopoeie a další interjekce ve vztahu ke komiksu a SFX	24
3.1 Interjekce v českém prostředí.....	24
3.2 Interjekce vs. Onomatopoeie.....	24
3.3 Onomatopoeie, další interjekce a SFX.....	26
3.4 Kategorizace onomatopoií a dalších interjekcí v komiksu.....	28
3.5 Typologie převodu onomatopoií a dalších interjekcí.....	30
4 Metodologie	31
4.1 Analyzovaný materiál.....	31

4.2 Metodika výzkumu	31
5. Praktická část: Analýza onomatopoií a jiných interjekcí v komiksu TOP 10.....	33
5.1 Zevrubné výsledky analýzy a jejich grafické znázornění	33
5.2 Výskyt jednotlivých kategorií v bublinách a v grafické rovine a volené překladatelské postupy	35
5.2.1 Zvuky tvořené živou entitou na základě emocí.....	35
5.2.2 Hezitace a vycpávky	38
5.2.3 Zvuky tvořené biologickými procesy živé entity.....	39
5.2.4 Zvuky tvořené interakcí živé, nebo neživé entity s předměty, kdy zvuk vydá samotný předmět.....	42
5.2.5 Zvuky netvořené živou entitou, potažmo její interakcí s okolím a předměty – zvuky přístrojů a dopravních prostředků	44
5.2.6 Nelexikální vokální projevy.....	47
5.2.7 Zvuky tvořené zvířaty a nestvůrami.....	48
5.2.8 Zvuky přírody a prostředí okolo, čili zvuky environmentální	50
5.2.9 Zvuky tvořené interakcí živé, nebo neživé entity s další živou, nebo neživou entitou, potažmo předmětem, kdy vydaný zvuk vzniká fyzickým dotekem obou entit.....	51
5.3 Provnání výsledků analýzy s rozhovory s Viktorem Janišem a Richardem Podaným.....	52
Závěr.....	54
Summary.....	56
Použité zdroje	58
Seznam vyobrazení	60
Seznam Grafů.....	60
Seznam obrázků	60
Přílohy	63
Tabulky použité pro vytvoření grafů.....	63

Rozhovory s překladateli Viktorem Janišem a Richardem Podaným.....	64
Rozhovor s Viktorem Janišem	64
Rozhovor s Richardem Podaným.....	66
Anotace.....	69
Annotation	69

Úvod

Komiksová literatura, jak ji známe dnes, je vnímána jako poměrně mladá vyjadřovací forma, i když v pracích Steva McClouda (2008) a Thieriho Gronsteena (2005) zjistíme, že její počátky můžeme mapovat až tisíce let zpět. V posledních několika desetiletích se komiksu z akademické obce dostalo mnohem více pozornosti, než by běžný čtenář čekal. Vždyť komiks je obyčejná směsice obrázků, která je někdy doplněna textem, nejčastěji vyobrazuje superhrdiny ve směšných kostýmech, kteří svádí souboj se superpadouchy, kteří mají kostým ještě směšnější, to vše doprovázeno vividními barvami a pořádnou rádkou úderů a kopanců. A právě zde je veřejný konsenzus na omylu. Komiksová tvorba ukázala, že může zprostředkovat náročná témata stejně dobře, někdy dokonce i lépe, než knihy.

Tato práce si klade za cíl prozkoumat, jak jsou v odborné literatuře vnímány onomatopoeie a další interjekce a jaké přístupy jsou zvoleny při překladu onomatopoií a dalších interjekcí v bublinách a ve zvukových efektech ve vybraných komiksech série *TOP 10* Alana Moora.

V teoretické části je v první kapitole zevrubně představen komiks, jeho teorie, důležité historické milníky a základní pojmy.

Druhá kapitola je rozdělena na dva větší celky, v prvním je řešen komiks z pohledu translatologie, zde je čerpáno z prací Reissové, Gambiera, Zanettinam Igaredové a dalších. Druhým celkem je popis praktických problémů a skutečností překladu komiksu, kde je primárně čerpáno z práce Federica Zenettina (2014).

Třetí kapitola se zaměřuje na lingvistickou teorii onomatopoií a dalších interjekcí v českém jazyce a v mezinárodním prostředí.

V praktické části je na základě kvantitativní analýzy porovnáno šest originálních komiksů série *TOP 10* Alana Moora. Analyzovány jsou veškeré onomatopoeie a interjekce a to na základě kategorií, které ve své práci popsala Paula Igaredová (2017). Na základě této analýzy budeme schopni určit, která z kategorií, které podrobněji popíšeme ve třetí kapitole, se v komiksech *TOP 10* vyskytuje

nejčastěji a také který ze šesti překladatelských postupů, které vytyčila Hiroko Inosová ve své práci *La traducción de onomatopoeyas y mimesis japonesa al español y al inglés: los casos de la novela y el manga* (2009), a které jsou blíže popsány ve třetí kapitole, je užit nejčastěji.¹

¹ Jelikož její práce nebyla přeložena do angličtiny, budeme vycházet z překladu, který ve své práci uvedla Paula Igaredová

1 Stručně o komiksu

1.1 Co je to komiks?

V první řadě bychom si měli uvést několik základních informací, které nám pomohou lépe porozumět hlavnímu tématu této práce. V průběhu dějin se o definici komiksu pokusilo mnoho teoretiků, některé z nich uvádí renomovaný francouzský teoretik komiksu Thierry Groensteen ve své knize *Stavba komiksu* (2005). První definicí, kterou Groensteen zmiňuje, je definice od amerického spisovatele a komiksového teoretika Billa Blackbearda. Dle něj je komiks:

„dramatické vyprávění nebo série vzájemně propojených krátkých příběhů o vracejících se a rozeznatelných postavách, pravidelně vydávané po epizodách s otevřeným koncem a vyprávěné ve formě po sobě jdoucích obrázků, které často obsahují dialogy uzavřené v bublinách nebo jejich ekvivalentech s většinou s minimálním narativním textem“ (Groensteen 2005 s. 26).

David Kunzle zase ve svém díle *The Early Comic Strip* tvrdí, že komiks:

„musí respektovat čtyři základní podmínky 1) musí se prezentovat jako sekvence oddělených obrazů 2) obraz v něm musí převládat nad textem 3) komiks musí být vytvořen se záměrem reprodukování a objevit se na tištěném nosiči, tedy na nosiči určeném pro masové šíření 4) sekvence musí vyprávět příběh současně myšlený i aktuální“ (Groensteen 2005 s. 27).

Groensteen následně obě definice odsuzuje s tím, že: „jsou stejnou měrou normativní i zaujaté, vysoustružené na míru, aby podpořily arbitrární výšeč historie“ (Groensteen 2005 s. 27).

Všeobecně mnohem lépe přijímanou definici nabídl Scott McCloud ve svém teoretickém díle, jež má podobu komiksu, *Jak rozumět komiksu* (2008).

„Komiks je záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku“ (McCloud 2008, s. 9). Z překladatelského a lingvistického pohledu je důležitá definice, která vychází z výše zmíněné definice McClouda a definice Willa Eisnera, tedy, že

„komiks je narativně vizuální text, který může být doprovázen verbálním obsahem“ (Zanettin 2014, s.1).

1.2 Stručná historie komiksu

Samotná historie komiksu je stejně jako samotná definice složitá, většina knih uvádí, že počátky komiksu se objevují na konci 19. století (McCloud 2008, s. 9). McCloud ale tvrdí, že prapočátky komiksu můžeme spatřit například v chrámové kresbě z Jižní Ameriky z roku 1049, nebo v egyptských kresbách ze 13. století před naším letopočtem a nebo na tapisérii z Bayeux, která nejspíše pochází z roku 1077, ale její přesný čas vzniku není znám. Samotný McCloud říká: „milerád přiznám, že nemám ani páru, kde a kdy komiks vznikl (McCloud 2008, s. 15).“

V historii komiksu si ovšem můžeme vytyčit dva mezníky. Prvním je vynález tisku. To byl mimo jiné jeden z faktů, který utvářel definici Billa Blackbearda. Díky tisku se mohly umělecké formy, které do té doby byly výsadou bohatých a mocných, mohly najednou dostat ke každému (McCloud 2008, s. 16).

Za druhým mezníkem stojí Richard Felton Outcault, který v 90. letech 19. století vytvářel kresby pro New York Times. Tímto mezníkem je první doložené užití bubliny v říjnu roku 1896, které popisuje Kratochvíl. Outcault se zajímal o život newyorské chudiny, zvláště potom o děti, které bezcílně běhaly po špinavých ulicích. Z toho prostředí pochází i postava Yellow Kid. Pouliční dítě, které na sobě mělo nadměrně vytahané triko, které spíše působilo jako šaty. Na tomto triku se objevovaly jednotlivé texty, které komiks doprovázely. V říjnu roku 1896 se postava Yellow Kid setkává s Edisonovým fonografem. V tomto vydání se slova z chlapcova trika postupně přemísťují do dnes již známých bublin. To původně mělo symbolizovat nepřirozený strojový hlas, později se ale užití bublin rozšířilo a upravilo mluvenou řeč (Kratochvíl, 27.3.2019).

A právě *textová bublina*, též označována jako *speech bubble*, se stala jedním z ikonických prvků komiksu, který pro mnohé definuje komiksovou literaturu.

1.3 Základní pojmy

V předešlé podkapitole byla zmíněna tzv. *textová bublina*, což je jeden ze stavebních kamenů komiksu, ovšem nemusí být, existují celé komiksy, kde

není použito jediného slova. Skromný výčet úspěšných „němých“ komiksů můžeme najít v knize *Stavba komiksu* (Groensteen 2007, s. 28).

Složkou komiksu, která se velice podobá *bublině*, je tzv. *textové pole*. Toto pole většinou obsahuje informace sdělené vypravěčem, zeměpisné a časové údaje a nebo poznámku autora, nebo překladatele. Veškeré rysy, které jsou popsány níže ke vztahu k *bublinám*, lze aplikovat i na *textová pole*.

Text v *bublinách* je tvořen tzv. *letteringem*, čili ručním vypisováním textu do *bublin*, v dnešní době už je možné celý text vkládat počítačově, ovšem pokud chce komiks působit autentickým dojmem, je text vpisován ručně. Krom *textových bublin* tvoří komiks několik dalších základních elementů.

Většina obsahu se v komiksu nachází v tzv. *panelech*, Groensteen (2005) je označuje jako *viněty*. Ty bývají ohraničeny *rámem*. Bílý prostor mezi jednotlivými panely je označován jako tzv. *mezeru*, anglicky *gutter*. V českém překladu *Jak rozumět komiksu* (McCloud, 2008) je *gutter* přeložen jako *škarpa* (Kořínek, 2015, s. 390 – 392).

McCloud popisuje *mezeru*, jako místo, kde se odehrává velká část děje komiksu, na rozdíl od filmu, nebo literatury pracuje autor i čtenář s pouhými výsečemi děje a bílé mezery si zaplňuje vlastní představivostí (viz obr. 1).



Obrázek 1: Steve McCloud: Jak rozumět komiksu s. 68

Další důležitou složkou komiksu jsou *zvukové efekty*, tzv. *SFX* (z anglického special sound effects), také mylně označovány jako onomatopoeie, k této problematice se dostaneme v pozdější kapitole, jelikož *SFX* jsou pro onomatopoeie a další interjekce velice důležité (Kořínek, 2015, s. 390 – 392).

McCloud (2008, s. 26) jako základní jednotku komiksu označuje jako tzv. ikon (skutečně rodu mužského) a definuje jej jako *jakékoliv zobrazení, které má znázorňovat osobu, místo, věc nebo myšlenku*. Za ikony bychom tedy mohli krom samotných ilustrací označit i *panely, rámy, SFX, textové bubliny, textová pole a mezery*, protože stejně jako ilustrace vyjadřují myšlenku a záměr autora.

1.4 Sémiotika a komiks

Vycházíme z teorie amerického filozofa Peirce, který založil disciplínu sémiotiky, tedy nauky o znacích. Znaky rozlišuje do tří kategorií – ikony, indexy a symboly. Pro naše účely je důležitý rozdíl mezi ikonem a symbolem.

V Peircově pojetí se *ikony* vyznačují „podobností označujícího a označovaného (...) takovým znakem může být obraz, socha, fotografie, grafický znak, piktogram, v jazyce zčásti obrázkové písmo nebo onomatopoeia“ (Karlík 2002, s. 176).

Symbol funguje „na základě konvenčně stanovené, naučené souvislosti mezi znakem a designovaným objektem“ (Čejka 1996, s. 7). Slovo voda, jakožto spojení grafémů V O D A nemá nic společného s pojmovým obsahem (nebo-li je konvenční dohodou spojeno s významem který tento slovo nese).

Na základě výše uvedené definice spadá jazyk do kategorie symbolu.

Oproti tomu je komiks médiem ze své podstaty ikonickým, čili to co je v komiksu zobrazeno, je zobrazení reality. Podstata zobrazení v komiksu není fotorealistická, ale jedná se o karikaturu. McCloud tvrdí, že skrze zjednodušení reality karikaturou dochází k zesílení významu (McCloud, 2008, s. 30).

Z tohoto důvodu musí překladatel při procesu převodu komiksu z jazyka do jazyka, přihlížet k ikoničnosti a ne pouze k samotným jazykovým symbolům a textu. Praktickými příklady se budeme zabývat v páté kapitole.

1.5 Kdo komiks tvoří?

Ačkoliv je u každého komiksu uveden jeho autor, není zdaleka jedinou osobou, která se na jeho tvorbě podílela. Na obálce většinou najdeme i výtvarníka. V procesu tvorby komiksu je zapojeno hned několik výtvarných rolí, přehledně tyto role popisuje kniha *V panelech a bublinách* (Kořínek 2015):

„Autor výtvarné podoby komiksu, obvykle tvořící na základě podkladu od scénaristy; podoba spolupráce se však liší podle dané produkční metody. V tradiční (zejména americké) mainstreamové produkci je prvním výtvarníkem penciller, který tužkou rozkresluje kompozici stránky, jednotlivé panely, záhlaví atd. (...). Jeho práci dále upravuje inker, který pomocí pera, nebo štětce (či počítačového programu) vytahuje obrysy a dokončuje finální vzhled stránky. Tu poté předává dalším pracovníkům na koloring a lettering.“ (Kořínek 2015, s. 397).

Všechny výše popsané role samozřejmě může zastávat i jedna osoba, jako například Craigh Thompson v jeho komiksu *Space Dumplins* (2015), který u nás vyšel v roce 2019 pod nakladatelstvím Paseka.

Důležitost těchto rolí pro překladatele bude popsána v podkapitole 2.3, věnující se praktickým aspektům překladu komiksu.

1.6 Současná komiksová literatura a Alan Moore

Obecně je za současnou komiksovou literaturu považována veškerá komiksová literatura, která byla publikována v 80. letech minulého století až do současnosti. Mark Voger ve své knize *The Dark Age* (2006) popisuje 80. léta jako období, kdy se komiksová tvorba ubírá spíše zádumčivým a temným směrem a samotní hrdinové nejsou pouze černobílí (Voger 2006, s. 6).

V 80. letech 20. století také vychází stěžejní díla Alana Moora, jehož komiksy *TOP 10* budou analyzovány v praktické části. Mezi tato díla patří *V jako Vendeta* (1982–1985) a *Watchmen: Strážci* (1986–1987). Druhá zmíněná série je doposud jediným komiksovým dílem, které získalo mezinárodní cenu *Hugo Award*, která

je udělována nejlepším literárním dílům v oblasti science fiction. Zároveň je tato série jedinou komiksovou sérií, která byla zahrnuta do *Time Magazine's 2005 list of "the 100 best English-language novels*.

Původních dvanáct výtisků série *TOP 10* vyšlo mezi lety 1999 až 2001. Série byla v roce 2003 doplněna minisérií *Smax* a v roce 2005 vychází poslední komiks série *TOP 10*, na kterém se podílel Alan Moore *TOP 10: The Forty-Niners*. Na dalších pokračováních už se Moore nepodílel. Na původních dvanácti výtiscích spolupracoval Alan Moore s výtvarníkem Gene Ha (Ray, 2011).

2 Překlad komiksu

V posledních několika desetiletích se komiksem zabývalo mnoho teoretiků a bylo publikováno velké množství knih pojednávajících o teorii komiksu, o jeho tvorbě, a nebo o tom, jak je čtenářem vnímán. Například v knize *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images* (2013) Neila Chonyho se do popředí dostává sémiotika a dokonce i psychologie, která zkoumá tzv. synestézii, což je jev, při kterém je pomocí vjemu jednoho smyslu vyvolán podnět pro další smysl. Při čtení komiksu je totiž čtenář stimulován výhradně vizuálně, avšak může cítit pach namalované krve, nebo slyšet namalované výbuchy.

Ovšem z translatologické obce se komiksu oproti jiným typům literatury mnoho pozornosti nedostalo. Autorem jedné z prvních zmínek je Roman Jakobson, který při své definici funkčních stylů uvádí, že je zcela možné převést Illias do komiksové podoby. Větší zájem o teorii překladu komiksu můžeme zaznamenat v 70. letech 20. století, ale i tak se spíše vždy jednalo o rozbor jevů, které se vyskytují i v jiných typech literatury, například slovní hříčky a podobně. (Vyhnalová 2013, s. 9 – 10).

V současnosti se teorii překladu komiksu věnují například Federicco Zanettin, nebo Nadin Celotti, kteří společně s dalšími teoretiky jako jsou například Adele D'Arcangelová, nebo Jehan Zitawi vydali knihu *Comics in Translation* (2008). Tato kniha se věnuje především převodu komiksů do románských jazyků, jako jsou Italština, nebo Španělština.

2.1 Komiks, médium překládané, nebo transadaptované?

Z pohledu typologie překladu se komiks nachází ve sféře audiovizuálního překladu. Jak uvádí Gambier, Reissová označuje audiovizuální text jako tzv. audiomedialní a dle ní se při jeho převodu nejedná o překlad, ale o pouhou adaptaci. Tuto definici se pokusil upravit Yves Gambier, který převod audiovizuálního textu označil jako tzv. transadaptaci, čili hybrid mezi překladem a adaptací. Dle něj jsou totiž pojmy audiovizuální nebo audiomedialní překlad zavádějící a mylné, jelikož jsou příliš spojené s médiem televize, potažmo filmu,

ty jsou dnes ovšem pouhou částí audiovizuálního překladu vedle například lokalizace počítačových her, překladu muzikálů a nebo komiksů (Gambier 2014, s. 171 – 173).

Transadaptaci proto můžeme definovat jako překlad, který je následně adaptovaný na základě socio-kulturních norem (Sdobnikov 2018, s. 1496).

V komiksu dle McClouda (2008) totiž dochází k syntéze vizuální a verbální složky a ty od sebe nemohou být odděleny. Komiks je vícesložkové medium a musí k němu být tak přistupováno. Převod komiksu je stejně jako například titulkování omezen technickými parametry, například velikostí bublin, nebo panelů.

Altenberg a Owen (2015) tvrdí, že převod komiksu je velice podobný převodu muzikálu, jelikož dochází k překladu textu a adaptaci vizuální složky, a že překladatel komiksu kvůli mylně vykládané povaze komiksu není brán jakožto „opravdový“ překladatel. (Comics and Translation 2015).

Na převod komiksu může být nahlíženo i jako na lokalizaci, která je obecně vzato brána jako podkategorie audiovizuálního překladu. Zanettin (2014) používá lokalizaci jakožto souhrnný termín pro překlad psaného textu a adaptaci vizuální složky komiksu, panely mohou být zvětšeny, nebo zmenšeny, stejně jako bubliny. Nepochází pouze k překladu textu v bublinách, ale i překladu zvukových efektů, nebo nápisů na budovách a předmětech, čili složek, které jsou pevně ukotveny v grafické vrstvě komiksu (Zanettin 2014, s. 1 – 2).

Na základě výše zmíněných argumentů tedy můžeme říct, že pojem transadaptace vystihuje převod komiksu z jednoho jazyka do druhého nejlépe.

2.2.1 Transadaptace komiksu a teorie skoposu

Vermeer, který je společně s Reissovou spoluzakladatelem teorie skoposu, považuje překlad za typ převodu, při kterém jsou komunikační znaky, ať už verbální, nebo neverbální (v našem případě grafická složka komiksu), převáděny z jednoho jazyka do druhého. Překlad tudíž považuje za lidskou činnost, kterou

definuje jakožto volní a vědomé konání člověka, které se odehrává v dané situaci, do stejné míry je ovlivňováno situací, tak jako jej situace ovlivňuje. Každá takováto situace je zakotvena v dané kultuře a ta ovlivňuje, jak bude naloženo s verbálními i nonverbálními komunikačními znaky. (Nord 1997, s. 11)

Z tohoto důvodu nemůže být překlad považován za pouhou výměnu slov za slova. Tato definice je jedním ze základů teorie skoposu, která bývá označována jako teorie vědomého konání, nebo vědomé akce.

Důležitou složkou skoposu je zamýšlený příjemce textu. Každý překlad vzniká pro určitou skupinu příjemců. Proto by měl překladatel brát v potaz jejich sociokulturní a lingvistický kontext.

Vermeer ovšem v teorii skoposu zmiňuje výchozí text překladu pouze jako „nabídku informací“ pro čtenáře výchozího jazyka, kterou překladatel přetvoří do „nabídky informací“ pro čtenáře cílového jazyka.

Pro překlad komiksu je ovšem tento pohled na zdrojový materiál nedostačující, jelikož původní grafická složka hraje v médiu komiksu velkou roli.

2.3 Praktické aspekty transadaptace komiksu

V souborném díle, které editoval Federico Zanettin *Comics in Translation* (2008) můžeme najít kapitolu Nadina Celottiho, která nese název *The Translator of Comics as a Semiotic Investigator* (2008). Tento název plně vystihuje podstatu praktické složky transadaptace komiksu. Překladatel zkoumá jednotlivé složky komiksu a snaží se zjistit, jaký sémiotický význam jim původní autor přisoudil.

Některé z praktických problémů jsme již nastínili v předešlých podkapitolách.

Při transadaptaci komiksu do cizího jazyka může dojít ke změně fyzických aspektů komiksu. Například ke změně formátu a tím pádem i ke změně velikosti jednotlivých panelů a bublin v nich obsažených. Často je také vytvořena zcela nová obálka, aby zaujala zahraničního čtenáře a lépe cílila na tamní trh. Musí být ovšem brán zřetel na to, že než čtenář začne číst jednotlivé panely a jejich textové prvky, vnímá všechny složky stránky jako celek a i tím je docílena narace. Jednotlivé složky spolu koexistují a tím působí na čtenáře. Proto by nemělo docházet například k rozdělení obsahu strany na více stran (Zanettin 2014, s. 2).

2.3.1 Změna velikosti panelů a rozložení strany

Skrze změnu formátu je změna rozložení strany mnohdy nevyhnutelná. Zanettin tuto skutečnost ilustruje na komiksu *La ballata del mare salto*, který je součástí komiksově série *Corto Maltese* (1967-1992). První díl série *La ballata del mare salto* původně vyšel v černobílém provedení a v ukázkové ilustraci je na jedné straně šest panelů. V pozdějším americkém vydání, které vychází z italského vydání z roku 1999, je komiks převeden do barevného provedení a skrze změnu formátu je původní jednostrana rozdělena na dvoustranu, přičemž panel, který uzavíral původní jednostranu, stojí na dvoustraně uprostřed druhé strany a je následován panely, které již souvisí s další scénou, tedy dalším naračným blokem. Toto rozhodnutí není dobré jelikož juxtaponovaná narace je zde roztržena a čtenáři nemusí být zcela jasné, že se jedná o dvě nesouvisející scény a tím pádem dochází ke čtenářskému nepohodlí (Zanettin 2014, s. 6 – 7).

2.3.2 Změny v oblasti bublin

Krom změny formátu komiksu může docházet i ke změně, odebrání, nebo naopak přidání bublin a textových políček. Pokud je například originální věta přeložena pouze jako jedno slovo, stává se bublina oproti originálu prázdnější. Zvětšení letteringu by ovšem mohlo u čtenáře vytvořit dojem, že je dané slovo vysloveno nahlas, nebo že je dokonce vykřiknuto. Bublina může být tedy v transadaptaci zmenšena, to ovšem znamená, že musí být dokreslen prostor za bublinou. To nemusí být problém, pokud je za bublinou modré nebe, komplikace ovšem nastává, pokud bublina zakrývá postavu nebo předmět. I to může být jeden z problémů, ke kterým musí překladatel přihlídnout, stejně jako u titulkování je omezen prostorem. Pokud postava ve filmu řekne *oh my god*, což jsou tři otevření pusy, není žádoucí, aby se v titulcích objevilo pouhé *bože*.

Pokud je to nezbytně nutné, může překladatel do panelu vložit textový box, který například vysvětluje kulturní referenci nebo nepřeložitelnou slovní hříčku. Opět se ovšem jedná o zasažení do grafické roviny komiksu, které může narušit narativní rámeček (Zanettin 2014, s. 5).

2.3.3 Změna letteringu

V podkapitole věnující se sémiotice komiksu jsme uvedli, že ikoničnosti mohou nabývat mimo jiné okrasná písma, nebo onomatopoeie (s přihlédnutím ke kapitole 3.3. zabývající se definicí SFX sem můžeme přidat i zbylé složky obsažené v definici).

Lettering tedy přispívá k ikoničnosti komiksu, pokud je například slovo *BOOM* napsáno přes polovinu strany, znamená to, že se jedná o opravdu hlasitý a velký výbuch. Pokud je písmo roztřesené, znamená to, že postava se bojí, pokud k roztřesenosti přidáme krystalky ledu, je postavě zima.

Celotti (2008, s. 33-49) uvádí, že překlad komiksu probíhá na čtyřech úrovních (loci) – v bublinách, textových oknech, nadpisech a lingvistických paratextech (SFX, nápisy na předmětech). Pro změnu textu v těchto čtyřech úrovních je potřeba zásahu výtvarníka (viz. podkapitola 1.5). Tento zásah může být rozdělen na dvě kategorie – nahrazení obyčejného písma v textových bublinách a polích a na přetvoření lingvistických paratextů. Druhý zmíněný proces zahrnuje větší zásah do grafické roviny komiksu a je oproti přepsání běžných textů složitější a časově a finančně náročnější.

2.4 Moderní technologie a transadaptace komiksu

Nástup moderních technologií proces transadaptace komiksu značně ulehčil, dříve byly veškeré složky komiksu obsaženy v jedné vrstvě, proto bylo pro výtvarníky obtížné měnit velikosti bublin, nebo překreslovat lingvistický paratext.

V současnosti jsou komiksy převáděny do digitální podoby vrstvu po vrstvě, a výtvarník mezi nimi může libovolně přecházet. Může například skrýt vrstvu bublin, nebo naopak zobrazit pouze bubliny (Podaný, 2020). Text do bublin již nemusí vpisovat ručně, ale může zvolit font z knihovny fontů. I samotné SFX mohou být nahrazeny jiným, přístupnějším fontem. To ovšem může ubrat na původním dojmu.

Často k této praxi dochází u spotřebních komiksů, které vychází v tzv. koedici. Proces koedice spočívá v tom, že se vytvoří komiks, který je určen pro vydání v několika zemích, například v České republice, Polsku a Slovensku. Jelikož bude veškerý text otisknut černě, stačí aby v tiskárně vyměnili tiskový štoček (tisková deska, na které je vyryt tisknutý text), za štoček v jiném jazykovém provedení. Tím pádem je snížen výrobní náklad na minimum. Tímto způsobem jsou ale tvořeny spíše komiksy pro děti (Kopl 2018, s. 108). Klasickým komiksům se na českém trhu naštěstí dostává více péče viz. například nakladatelství CREW, BB art, nebo vydavatelství Comics Centrum.

2.5 Finanční a časová složka transadapce komiksu

Finanční složka hraje při překladu komiksu důležitou roli. Náklady na výtvarná a sazební studia jsou oproti nákladům na překlad a redakci mnohonásobně vyšší (Podaný 2020). Hodinová sazba grafika se pohybuje zhruba kolem 500 korun na hodinu. Často tedy záleží na rozhodnutí nakladatele. Běžně bývá uváděn požadavek, aby byly lokalizovány pouze lingvistické paratexty, které jsou důležité pro děj (Janiš 2020).

Pokud je výtvarník placen paušálně, ztrácí se u něj motivace překreslovat každý paratext, který je v komiksu obsažen. (Janiš 2020).

Z tohoto důvodu je důležitá spolupráce překladatele a výtvarníka.

Kromě finanční stránky je důležitá také časová náročnost. Na ilustraci vyjmuté z komiksu *Sin City: The Hard Goodbye* (2010) níže (viz obr. 2) můžeme vidět, že v originálu je grafická stránka obsažena v samotné onomatopoeii výstřelu *BLAM*. Václav Dort, šéfredaktor vydavatelství Comics Centrum, se rozhodl, že připravovaná publikace *Sin City: Drsný sbohem* (2020) bude plně lokalizována a to včetně všech SFX. Grafické zpracování transadaptace této stránky (viz obr. 3) zabralo dvěma lidem dva dny práce.

Obrázek 2: Frank Miller: Sin City The Hard Goodbye

Obrázek 3: Frank Miller: Sin City 1: Drsný sbohem

3 Onomatopoeie a další interjekce ve vztahu ke komiksu a SFX

3.1 Interjekce v českém prostředí

Mluvnice současné češtiny (Cvrček 2015) definuje interjekce jako neohebný slovní druh, který slouží k vyjádření emocí a postojů mluvčího. V menší míře slouží v běžné konverzaci k napodobení zvuků. Často mohou vycházet z jiných slovních druhů, například z podstatných jmen např. *paráda!*. Interjekce často nevstupují do syntaktických vazeb a sama o sobě plní funkci plnohodnotné výpovědi, je pro ně příznačná i vysoká expresivita a příznaková struktura hlásek a méně obvyklé samohlásky *óóóó* (Cvrček 2015, s. 351-352).

Citoslovce jsou podle *Mluvnice současné češtiny* děleny na citoslovce fakultativní, které vyjadřují postoj mluvčího k pravděpodobnosti, nebo nepravděpodobnosti informace obsažené ve výpovědi. Dále se dělí na citoslovce volní, vyjadřující vůli mluvčího, rozkazy a vybídnutí, citoslovce emocionální, citoslovce kontaktní, která slouží k udržení, nebo zahájení konverzace např. *hele, hej, haló* a v neposlední řadě také na citoslovce onomatopoická, čili zvukomalebná (Cvrček 2015, s. 352-353).

V českém prostředí jsou interjekce oproti ostatním slovním druhům zmapovány málo. V knize *Co nového v lingvistice* (Faltýnek 2017) byl proveden rozbor několika současných a bývalých českých autorů beletrie a bylo zjištěno, že interjekce jsou, co se počtu týče, nejméně zastoupeným slovním druhem, výjimkou je tvorba Karafiáta, kde jsou na posledním místě číslovky a tvorba Vančury, kde jsou na posledním místě částice.

Nízké zastoupení interjekcí v psaném jazyce může být jedním z důvodů, proč jim v českém akademickém prostředí nebylo a není věnováno tolik pozornosti (Faltýnek 2017, s. 50).

3.2 Interjekce vs. Onomatopoeie

Onomatopoeie jsou českými lingvisty vnímány spíše okrajově, nejnovější podrobné pojednání o interjekcích pochází z roku 1986, kdy se jimi zabýval Oldřich Uličný. Na mezinárodní akademické půdě jim bylo věnováno o něco více pozornosti, obzvláště se onomatopoiemi zabývají japonští teoretikové, například

Ryoko Sasamotová se onomatopoiemi zabývá ve své knize *Onomatopoeia and Relevance Communication of Impressions via Sound* (2019).

Další teoretičkou, která se o onomatopoeie a interjekce zajímá je Maruszka Eve Marie Meinardová. Ta ve své práci *Distinguishing onomatopoeias from interjections* (2015) hledá rozdíly mezi interjekcemi a onomatopoiemi. Dle ní se totiž jedná o dva naprosto rozdílné slovní druhy, které jsou mylně spojovány a zaměňovány.

Interjekce dle jejího názoru vyjadřují mentální nebo emocionální postoj jejich producenta. Kdežto onomatopoeie slouží k popisu zvuku. Další vlastností, která od sebe rozlišuje interjekce a onomatopoeie, je fakt, že onomatopoeie jakožto *volná (wild forms)* slova, mohou tvořit slova *běžná (tame forms)*, jinými slovy mohou tvořit podstatná jména, nebo slovesa – například z *bũũũ* vzniká *bučení*, a ze *šplouch* vzniká *šplouchání*. U interjekcí tomu tak není a například z interjekce údivu *jũũũ*, nevzniká *jůání* a z interjekce strachu *ááááá*, nevzniká *áááání*. Zde se česká tradice rozchází s teorií Meinardové, dle *Mluvnice současně češtiny* (Cvrček 2015) jsou totiž interjekce neohebným slovním druhem.

Meinardová tvrdí, že interjekce jsou projevem myšlenkového aktu (mental act), čili vyjadřují vnitřní pocit producenta, kdežto onomatopoeie jsou projevem aktu jazykového (langure act), jelikož popisují externí zvuky.

Dále uvádí, že interjekce mají dvě úrovně – ta první slouží k zobrazení informace, ta druhá slouží k vyjádření toho, že šlo o zobrazení informace. Onomatopoeie obsahují pouze první úroveň – tedy poukazují na informaci.

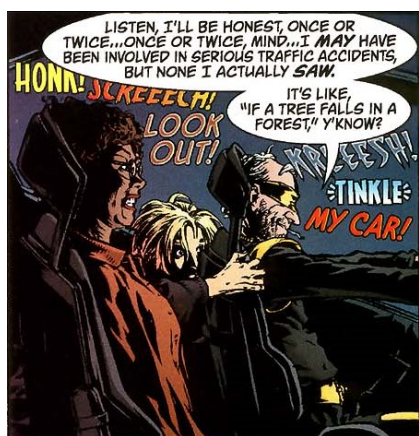
Zvláštní úroveň získávají dle Meinardové onomatopoeie v komiksu, kde kromě první úrovně zastávají i úroveň metalingvistickou. S čímž se dá s přihlédnutím k Peircově teorii sémiotiky souhlasit. (Meinardová 2015, s. 150-168).

Ačkoliv se Meinardová ve své práci snaží dokázat, že onomatopoeie nejsou podkategorií interjekcí, dovolíme si s ní nesouhlasit a onomatopoeie s přihlédnutím k tradici českého jazyka budeme nadále považovat za podkategorii interjekcí. Ovšem je zcela zásadní tyto dva pojmy nezaměňovat a vnímat jejich rozdílné povahy.

3.3 Onomatopoeie, další interjekce a SFX

Definice SFX v knize *V panelech a bublinách* uvádí, že SFX jsou tvořeny onomatopoiemi (Kořínek, 2015). Onomatopoeie jsou dle Cvrčka podkategorie citoslovcí, které napodobují reálné zvuky a to zvuky tvořené lidmi, zvířaty, předměty, či jinak (Cvrček 2015, s. 353). Základem onomatopoií je tzv. přímá fonologická ikoničnost, ta může být dále dělena na lexikální a nelexikální fonologickou ikoničnost. Onomatopoeie vznikají za účelem napodobení zvuku pomocí charakteristických fonetických znaků daného jazyka. Výsledkem jsou lexikální a nelexikální onomatopoeie. Nelexikální onomatopoeie vznikají, aniž by bylo použito rozpoznatelné verbální struktury, např. blblblbl. Naproti nim stojí onomatopoeie lexikální, např. blublublu (Tabakowska 2007, s. 58-59). Lexikálnost a nelexikálnost onomatopoií hraje při překladu roli, protože stejně jako další složky komiksu i lexikálnost nese sématickou informaci.

Nyní se můžeme vrátit k obecné definici komiksových SFX dle Kořínka (2015). S přihlédnutím k tomu, co bylo uvedeno výše, nemůžeme s touto definicí souhlasit. Onomatopoeie jsou mezi SFX hojně zastoupeny, avšak nejsou v nich obsaženy pouze ony, pokud se podíváme na obrázek níže, můžeme vidět, že postava křičí *MY CAR* (viz obr. 4), *MOJE AUTO* (viz obr. 5), tedy vyjadřuje vnitřní emoci a výkřik je výsledkem myšlenkového aktu.



Obrázek 4 Alan Moore: TOP 10, Book One



Obrázek 5 Alan Moore: TOP 10, kniha první

Na jiném panelu vidíme, že nestvůra křičí *I KKKIILLL YUUUUHHRRUUUU* (viz obr. 6), *ZAAAABIIIIJUUUUUUUUUUU* (viz obr. 7), jelikož se jedná o větu, které byl přisouzen status interjekce a to hlavně skrze její ortografickou podobu.



Obrázek 6: Alan Moore: TOP 10 Book 2



Obrázek 7: Alan Moore: TOP 10 Book

Čili již teď můžeme definici z knihy *V panelech a bublinách* označit za neúplnou. Dalším příkladem neonomatopoického zvukového efektu můžeme vidět na obrázku 8, zde je text písně vepsán přímo do obrazu a uvozen notami, mimo klasickou bublinu.



Obrázek 8: Alan Moore: TOP 10 Book 2

Překlad písňových textů je ovšem mimo výzkumný rámec této práce a bezesporu by bylo možné věnovat tomuto téma samostatnou práci. Pro potřeby této práce z definice SFX tedy vynecháme písňové texty zasazené v grafické rovině.

Navrhují proto, abychom si pro SFX vytvořili definici novou: *SFX je vyjádření zvukové informace pomocí verbální složky obsažené v grafické vrstvě komiksu mimo fyzickou realitu prostředí vyobrazeného v komiksu (tedy ne nápisy na předmětech, cedule apod.), nejčastěji nabývají podobu onomatopoií,*

ovšem může se jednat i o další slovní druhy obsažené v interjekcích, slovesa, podstatná jména, nebo věty.

3.4 Kategorizace onomatopoií a dalších interjekcí v komiksu

Interjekce se v komiksu ovšem nevyskytují pouze jako SFX, bývají obsaženy i v bublinách, tedy v přímé řeči. Již nyní si tedy můžeme vytvořit dvě hlavní kategorie a to sice interjekce a onomatopoiie obsažené v bublinách a interjekce a onomatopoiie obsažené v SFX. Igareda (2017, s. 349) ve svém výzkumu překladu onomatopoií a dalších interjekcí ve španělském komiksu zmiňuje i esej Hiu – Tung Younga, který do problematiky vnáší zásadní rozdělení. Stejně jako autor této práce rozlišuje mezi onomatopoiemi a interjekcemi v bublinách a mimo ně a pro každou kategorii navrhuje několik překladatelských postupů. Ty se ve větší míře pro obě kategorie shodují. Mezi shodné postupy spadají:

1. Překlad onomatopoiie, nebo interjekce ekvivalentní onomatopoií, nebo interjekcí.
2. Překlad onomatopoiie, nebo interjekce jiným slovním druhem.
3. Vytvoření nové onomatopoiie, nebo interjekce.

Zvláštní postup Young uvádí v případě onomatopoií a interjekcí mimo bublinu, navrhuje, aby byly přeloženy pomocí neverbálního ikonu (Igareda 2017, s. 349). Ty jsou v japonské komiksově kultuře velice oblíbené, například únava je u postavy vyobrazena, jako bublina u nosu. Tento typ vyobrazení emocí je ovšem využíván v japonském typu komiksu, manga, a v americké, potažmo evropské škole komiksu není využíván a proto se jím nebudeme zabývat.

Z podstaty interjekcí a jim podřízených onomatopoií nejsou hranice mezi jednotlivými kategoriemi zcela jasné a veškeré kategorie mohou být rozděleny do mnoha podkategorií, například v článku Josefa Štěpána pro časopis *Jazykovědné aktuality*, ve kterém mapuje užití onomatopoií a interjekcí v současné české próze, rozděluje zvuky zvířat na: *domácí zvířata – savce, drobné savce, šelmy, cizokrajná zvířata, domácí ptactvo, polní a lesní ptactvo, polní*

a lesní ptactvo – pěvce, vodní ptactvo, lovné ptactvo, dravé ptactvo, obojživelníky a členovce (Štěpán 2015, s. 12-15).

Pouze pro jednu kategorii je zde uvedeno celkem dvanáct podkategorií a výčet by samozřejmě mohl pokračovat. Kompletní zmapování všech interjekcí a onomatopoií v jazyce je skoro nemožné a pro účely práce zbytečně detailní. Spokojíme se proto s devíti kategoriemi, které budou popsány v následujícím odstavci.

Při vytváření kategorií onomatopoií a dalších interjekcí na základě producenta zvuku a jejich účelu budeme vycházet z práce Pauly Igaredové, ale vzhledem k definicím onomatopoií a dalších interjekcí, které jsme přijali v této práci, nemůžeme s jejím výčtem plně souhlasit. Kategorie, které zde navrhuje, jsou oproti české kategorizaci více zaměřené na producenty a motivace jednotlivých interjekcí a jsou taktéž lépe přizpůsobeny zkoumaným komiksům. Igaredová (2017, s. 346-347) totiž navrhuje tyto kategorie jakožto kategorie zvuků. Taková kategorie v českém jazyce ovšem není, pokud je tedy zvuk zmiňován, jsou tím myšleny onomatopoeie a další interjekce.

1. Zvuky tvořené biologickými procesy živé entity (kýchnutí, kašel, říhnutí, zvracení...)
2. Zvuky tvořené živou entitou na základě emocí (smích, pláč, výkřik bolesti, výkřiky překvapení, hněv, ...)
3. Zvuky tvořené interakcí živé, nebo neživé entity s předměty, kdy zvuk vydá samotný předmět (cvaknutí tlačítka, výstřel...)
4. Zvuky tvořené interakcí živé, nebo neživé entity s další živou, nebo neživou entitou, potažmo předmětem, kdy vydaný zvuk vzniká fyzickým dotekem obou entit (kopnutí, úder, plácnutí, polibek...)
5. Zvuky přírody a prostředí okolo, čili zvuky environmentální (foukání větru, tekoucí voda...)
6. Zvuky tvořené zvířaty a nestvůrami (bučení, mečení, dusání kopyt, zpěv ptáků...)
7. Hezitace a vycpávky (eem, ehm, hmm...)
8. Nelexikální vokální projevy (mlaskání, hvízdání, chrápání...)

9. Zvuky netvořené živou entitou, potažmo její interakcí s okolím a předměty (zvuk přístrojů, zvuky dopravních prostředků...)
10. Širší pojetí konvenčních interjekcí (interjekce kontaktní a volní)

Z původních kategorií navržených Igaredovou je z praktické části vynechána kategorie ideofonických slov, která jsou běžná pro japonštinu, ovšem v češtině tato kategorie nefiguruje.

Desátá kategorie konvenčních interjekcí nebude v praktické části zahrnuta, při zběžné analýze zkoumaných materiálů jsme totiž zjistili, že tato kategorie svou frekvencí výskytu mnohonásobně převyšuje frekvenci výskytu zbylých kategorií. Dalším důvodem vynechání kategorie je její nulový výskyt v grafické vrstvě v podobě SFX. Z podstaty této kategorie, kdy se interjekcemi mohou stávat i jiné slovní druhy, by byla analýza jednotlivých instancí zbytečně komplikovaná. (Igareda 2017, s. 346).

3.5 Typologie převodu onomatopoií a dalších interjekcí

Překladatelské postupy, které mohou být použity při překladu interjekcí a onomatopoií se v podstatě neliší od běžných postupů, které stanovili Vinay a Darbelet (1955). Hiroko Inosová, která se věnuje překladu japonštiny a španělštiny navrhuje šest následujících postupů:

1. ekvivalence
2. použití originálního výrazu jakožto výpůjčky
3. užití transkripce
4. změna významu
5. změna slovního druhu (např. na sloveso) s upravenou ortografií
6. vynechání

(Igareda 2017, s. 348-349).

Tato typologie překladatelských postupů bude použita v praktické části této práce k charakterizaci postupů použitých při převodu analyzovaného materiálu.

4 Metodologie

4.1 Analyzovaný materiál

V praktické části podrobíme analýze šest komiksů ze série *TOP 10* (1999-2001) od Alana Moora, které vyšly v nakladatelství America's Best Comics a na jejichž grafické podobě pracoval Gene Ha.

Komiksy *TOP 10* popisují běžný život policistů z desátého okrsku fiktivního města Neopolis. Co už běžné není, je fakt, že všichni obyvatelé města, včetně policistů a kriminálních živlů ovládají superschopnosti. V komiksu jsou vyobrazeny rasové a společenské stereotypy, které jsou ovšem přeneseny do prostředí nejrůznějších nadpřirozených a mimozemských ras. Právě řešení rasových a společenských stereotypů spojené s někdy až brutálním násilím odděluje tyto komiksy od běžného vnímání komiksů jako spotřební zábavy pro děti a adolescenty.

Analyzováno bude celkem šest komiksů této série z celkových dvanácti. Pět komiksů pochází z prvního svazku a šestý komiks pochází ze svazku druhého. Těchto šest komiksů bylo vybráno z toho důvodu, že ve zvýšené míře obsahují onomatopoeie a interjekce obsažené v grafické vrstvě, čili SFX. Tato série vyšla v českém překladu u nakladatelství BB art, překlad vytvořil Richard Podaný a redakci zajistil Viktor Janiš.

4.2 Metodika výzkumu

Nejdříve provedeme analýzu původního anglického vydání. Při analýze bude spočteno kolik je v komiksech celkem onomatopoií a interjekcí zařaditelných do devíti kategorií, která vychází z práce Pauly Igaredové (2017):

- Kategorie 1. Zvuky tvořené biologickými procesy živé entity
- Kategorie 2. Zvuky tvořené živou entitou na základě emocí
- Kategorie 3. Zvuky tvořené interakcí živé, nebo neživé entity s předměty, kdy zvuk vydá samotný předmět

- Kategorie 4. Zvuky tvořené interakcí živé, nebo neživé entity s další živou, nebo neživou entitou, potažmo předmětem, kdy vydaný zvuk vzniká fyzickým dotekem obou entit
- Kategorie 5. Zvuky přírody a prostředí okolo, čili zvuky environmentální
- Kategorie 6. Zvuky tvořené zvířaty a nestvůrami
- Kategorie 7. Hezitace a vycpávky
- Kategorie 8. Nelexikální vokální projevy
- Kategorie 9. Zvuky netvořené živou entitou, potažmo její interakcí s okolím

Jednotlivé interjekce rozčleníme do těchto devíti kategorií a taktéž vždy určíme, zda je interjekce obsažena v bublině a nebo v grafické vrstvě v podobě SFX.

Následně porovnáme každou zaznamenanou interjekci s českým překladem a určíme, jaký ze šesti překladatelských postupů, které vychází z práce Hiroko Inosové (2009), byl při překladu použit.

Postupy jsou následující:

- Postup 1. ekvivalence
- Postup 2. použití originálního výrazu jakožto výpůjčky
- Postup 3. užití transkripce
- Postup 4. změna významu
- Postup 5. změna slovního druhu (např. na sloveso) s upravenou ortografií
- Postup 6. vynechání

Na základě analýzy budeme schopni určit, která kategorie interjekcí je nejfrekventovanější a jaký postup je u každé z kategorií nejpoužívanější. Jednotlivé podkapitoly jsou prezentovány v pořadí, s jakou frekvencí byly jednotlivé kategorie ve zkoumaném vzorku zastoupeny. Následně budeme moci výsledky porovnat s informacemi poskytnutými redaktorem a překladatelem série *TOP 10* Viktorem Janišem a Richardem Podaným.

5. Praktická část: Analýza onomatopoií a jiných interjekcí v komiksu TOP 10

5.1 Zevrubné výsledky analýzy a jejich grafické znázornění

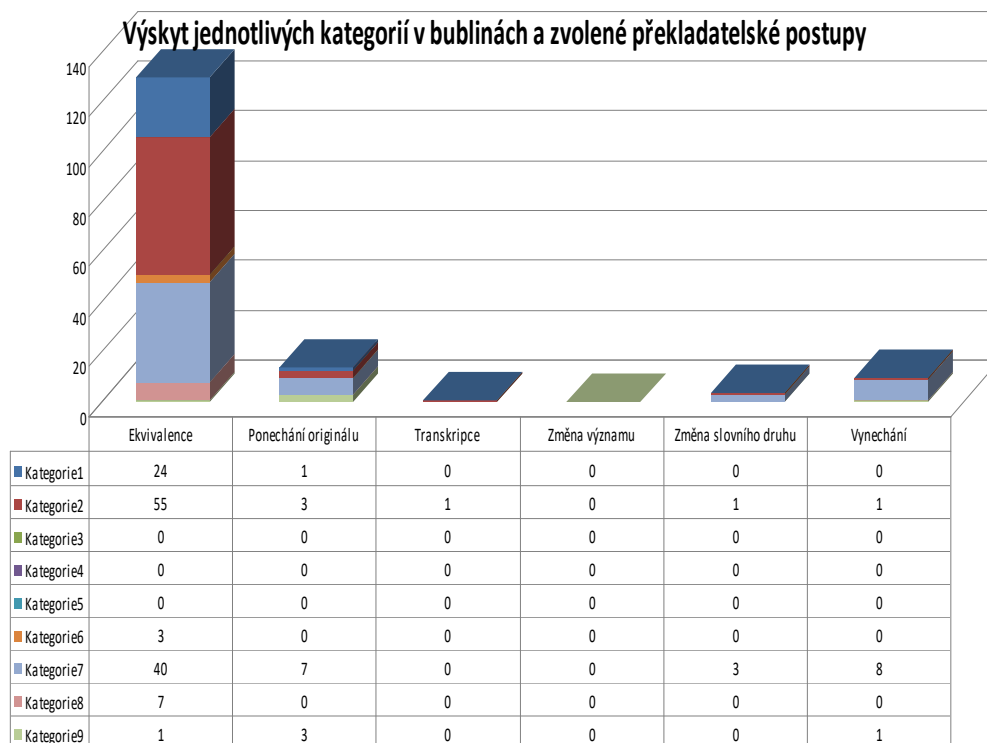
V původních vydáních šesti komiksů bylo celkem obsaženo dvě stě jedna onomatopoií a dalších interjekcí, přičemž v bublinách jich bylo obsaženo sto padesát devět. Zbýlých čtyřicet dva onomatopoií a dalších interjekcí bylo obsaženo v grafické vrstvě v podobě SFX. V následujících podkapitolách podrobněji popíšeme výskyt jednotlivých kategorií a pro ně zvolených překladatelských postupů. Řazení podkapitol se bude odvíjet sestupně dle frekvence výskytu kategorií viz Tabulka 1 a Tabulka 2 v příloze.

Kategorie onomatopoií a interjekcí vycházejí z práce Igaredové (2017) a překladatelské postupy vycházejí z práce Inosové (2009), jak bylo uvedeno v metodologické části.

Níže jsou zobrazeny dva grafy, první mapuje frekvenci výskytu a užití postupy v bublinách (viz Graf 1). Druhý zobrazuje stejné informace, ovšem pro SFX obsažené v grafické vrstvě komiksu (viz Graf 2).

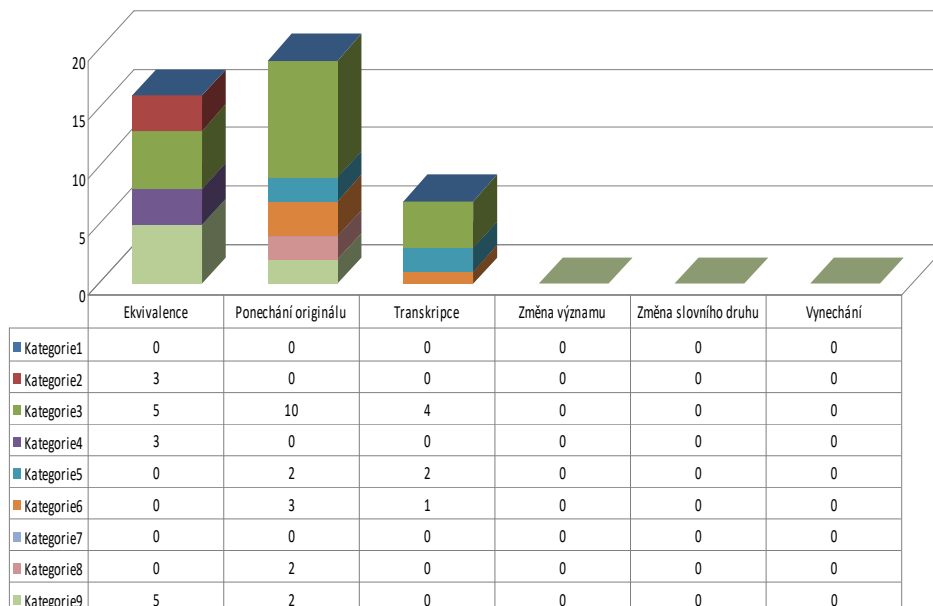
Z prvního grafu lze jasně vyčíst, že nejčastěji byl volen postup ekvivalence. Druhým nejčastějším postupem v oblasti bublin bylo ponechání originálu. Změna slovního druhu, nebo vynechání byly zastoupeny pouze minoritně. Změna významu a fonetická transkripce se v této oblasti neobjevila ani jednou.

Druhý graf nám ukazuje, že v grafické rovině překladatel nejčastěji volil ponechání originálu, to bylo následováno ekvivalencí. Třetí užitý přístup byla fonetická transkripce, zbylé postupy nebyly použity.



Graf 1 Výskyt jednotlivých kategorií v bublinách a zvolené překladatelské postupy

Výskyt jednotlivých kategorií v grafické rovině a zvolené překladatelské postupy



Graf 2 Zevrubné výsledky analýzy a jejich grafické zobrazení

5.2 Výskyt jednotlivých kategorií v bublinách a v grafické rovine a volené překladatelské postupy

5.2.1 Zvuky tvořené živou entitou na základě emocí

Nejčastěji zastoupenou kategorií byla kategorie číslo dva, čili kategorie sestávající ze zvuků tvořených živou entitou na základě emocí. Tato kategorie se objevila celkem šedesát čtyřikrát. Nejčastěji se jednalo o smích *HEHE*, výkřiky bolesti *AAAA* například při dopravní nehodě, překvapení, nebo vzteku při soubojích (viz obr. 9, 10 a 11).



Obrázek 9: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – výkřik překvapení, EN.



Obrázek 10: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – interjekce výsměchu, EN.



Obrázek 11: Alan Moore: TOP 10 Book 2 – interjekce bolesti, EN.

Nejčastějším postupem při překladu byla ekvivalence, ta byla celkem užita padesát čtyřikrát. Na obrázcích 12 a 13 můžeme vidět anglickou a českou variantu emoce bolesti a znechucení *URRRGH*, v češtině *BRRRR*.



Obrázek 12: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – interjekce bolesti a znechucení, EN.



Obrázek 13: Alan Moore: TOP 10, kniha první – interjekce bolesti a znechucení, ČJ.

Výkřiky bolesti a strachu, které měly v anglickém originále nejčastější podobu *AAA* v různém ortografickém provedení, byly vždy převedeny jako *ÁÁÁ* v různém ortografickém provedení (viz obr. 14 a 15).



Obrázek 14: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – interjekce strachu, EN.



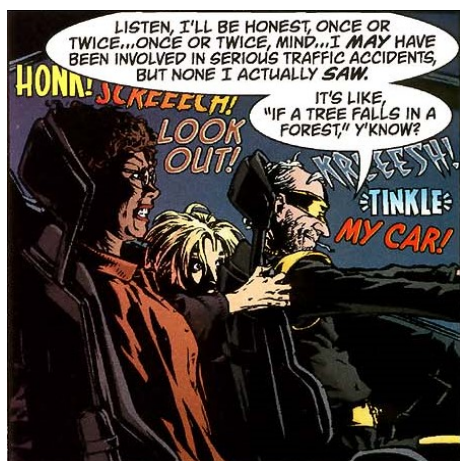
Obrázek 15: Alan Moore: TOP 10, kniha první – interjekce strachu, ČJ.

Pouze třikrát bylo v této kategorii ponecháno původní znění ve dvou případech se jednalo o interjekci smíchu *HEHE* a jednou o interjekci bolesti

HRRRRRAAAAAAGH!!

Jednou došlo k transkripci, změně slovního druhu a vynechání.

Druhá kategorie byla v grafické vrstvě obsažena celkem třikrát a pokaždé se jednalo o jiné slovní druhy, kterým byl prisouzen statut interjekce, konkrétně se jedná o *LOOK OUT! MY CAR!* a *I KKKILL YUUUHHRRUUUU*. Dva tyto výkřiky jsou zahrnuty ve scéně, kde řidič vozidla agresivně projíždí městským provozem, třetí výkřik je výkřikem postavy, která se mění na velké zelené monstrum a snaží se zabít jednu z hlavních postav. Ve všech třech případech byl zvolen postup ekvivalence (viz obr. 16, 17, 18 a 19).



Obrázek 16: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – interjekce emocií, EN.



Obrázek 17: Alan Moore: TOP 10, kniha první – interjekce emocií, ČJ.



Obrázek 18: Alan Moore: TOP 10 Book 2 – výkřik monstra, EN.



Obrázek 19: Alan Moore: TOP 10, kniha druhá – výkřik monstra, ČJ.

5.2.2 Hezitace a vycpávky

Druhou nejčastěji užitou kategorií byla kategorie s číslem sedm, čili hezitací a vycpávkové interjekce. Celkem se v komiksech vyskytly padesát osmkrát a ve všech případech byly obsaženy v bublinách. Nejčastějšími interjekcemi zde bylo *HUH*, *UH*, *AH* a *HMM* (viz obr. 20,21 22 a 23). Tyto scény většinou obsahují dialog, při kterém jedna z postav nezná odpověď na otázku, nebo je otázkou

zaskočena. Při ekvivalenci, která byla nejčastějším postupem, byly tyto interjekce nejčastěji narazeny interjekcí *EEE* v různých ortografických podobách



Obrázek 20: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – hezitace, EN.



Obrázek 21: Alan Moore: TOP 10, kniha první – hezitace, ČJ.



Obrázek 22: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – hezitace, EN.



Obrázek 23: Alan Moore: TOP 10, kniha první – hezitace, ČJ.

5.2.3 Zvuky tvořené biologickými procesy živé entity

Třetí nejčastěji zastoupenou kategorií byla kategorie číslo jedna, čili zvuky tvořené biologickými procesy živých entit. Tato kategorie se vyskytla celkem

pětadvacetkrát, přičemž ji v hojně míře zastoupily zvuky trávicího ústrojí. Nejčastěji se jednalo o zvuky říhání a zvracení (viz obr. 24 a 25).



Obrázek 24: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – interjekce nevolnosti, EN.



Obrázek 25: Alan Moore: TOP 10, kniha první – interjekce nevolnosti, ČJ.

U této kategorie bylo ve dvaceti čtyřech případech užito ekvivalence. Jedním z důvodů může být ten, že tyto zvuky jsou pro člověka natolik přirozené, že pro ně obě kultury mají velkou škálu možných verbálních vyjádření. Tyto zvuky také slouží k barvitějšímu prožitku čtenáře a pokud by nedošlo k jejich převodu pomocí ekvivalence, nebyl by jejich dopad na čtenáře ekvivalentní.

Pouze jednou došlo k ponechání původního znění (viz obr. 26 a 27). Z kontextu lze vyčíst, že se jedná o interjekci škytnutí. Překladatel tedy mohl interjekci přeložit jako *škyt*. Ovšem pokud se zaměříme na fonetickou formu této interjekce a kontext, ve kterém je použita, je i českému čtenáři jasné, že se jedná škytnutí.



Obrázek 26: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – škytnutí, EN.



Obrázek 27: Alan Moore: TOP 10, kniha první – škytnutí, ČJ.

Ačkoliv nebyla tato kategorie ani jednou obsažena v grafické vrstvě v podobě SFX na následujících obrázcích vidíme, že u říhání nestvůry bylo použito jiného fontu, který má čtenáři naznačit, že vydávaný zvuk vychází z útrob gigantického stvoření (viz obr. 28, 29). Tato grafická úprava byla zachována i v přeloženém komiksu. To, že se jedná o zvuky nevolnosti a dávení, zjistíme z kontextu, jelikož na dalším panelu se nestvůra pozvrací, což je vyjádřeno interjekcí

RHHHUURRRKHH, která byla pomocí ekvivalence převedena do podoby BLÉÉÉÉÉÉÉÉ, tato interjekce bývá mezi uživateli českého jazyka velice často spojována právě se zvracením.



Obrázek 28: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – zvracení, EN.



Obrázek 29: Alan Moore: TOP 10, kniha první – zvracení, ČJ.

5.2.4 Zvuky tvořené interakcí živé, nebo neživé entity s předměty, kdy zvuk vydá samotný předmět

Ačkoliv je série TOP 10 plná soubojů a nejrůznějších akčních scén, je kategorie zahrnující výstřely až na čtvrtém místě co se frekvence výskytu týče s celkovým počtem devatenácti výskytů. Dle očekávání jsou všechny onomatopoie a další interjekce této kategorie obsaženy v grafické vrstvě v podobě SFX. Jejich výskyt v bublinách by byl z jejich podstaty zvláštní a omezoval by se maximálně na postavy, které se v přímé řeči snaží napodobit zvuk, který slyšely.

Nejčastější jsou v této kategorii zvuky výstřelů *BLADAMM* a *PTAK* (viz obr.30, 31, 32 a 33). Výstřely *BLADAMM* přitom patří pouze k postavě Duaina Bodina, který střílí z upravených kovbojských „dvanáctiraňáků.“ Výstřely *PTAK* patří létajícím robotickým dronám, které jsou vybaveny pistolemi.



Obrázek 30: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – výstřely BLADAMM!, EN.

Obrázek 31: Alan Moore: TOP 10, kniha první 1 – výstřely BLADAMM!, ČJ.



Obrázek 32: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – výstřely PTAK!, EN.



Obrázek 33: Alan Moore: TOP 10, kniha první 1 – výstřely PTAK!, ČJ.

Tato kategorie byla desetkrát z devatenácti případů ponechána v původním znění a jedná se právě o *BLADAM* a *PTAK* (viz obr.30,21,32 a 33). Důvodů proč byly ponechány v původním znění může být vícero, čtenáři je na první pohled jasné, že se jedná o výstřely a není třeba jim hledat české ekvivalenty, může se také jednat o ikoničnost a jedinečnost zbraní, ze kterých je stříleno, revolver s dvanácti ranami není zcela běžný a pokud by byl zvuk převeden třeba na generické *PRÁSK!*, nebylo docíleno stejného originálního vyznění.

Pokud se podíváme na další SFX obsažené v této kategorii, konkrétně na SFX výbuchů *PDOOM!* a *POOM!* (viz obr. 34 a 36), zjistíme, že bylo použito jak ekvivalentu, tak i fonetické transkripce (viz obr. 35 a 37). Celkově v této kategorii došlo k užití ekvivalentu pětkrát a k fonetické transkripci čtyřikrát. Tudíž se můžeme domnívat, že s největší pravděpodobností jsou zvuky výstřelů

BLADAMM a PTAK natolik ikonické, že by při jejich převodu došlo ke ztrátě ikoničnosti.



Obrázek 34: Alan Moore: TOP 10 Book 2 – výbuchy, EN.



Obrázek 35: Alan Moore: TOP 10, kniha druhá 2 – výbuchy, ČJ.



Obrázek 36: Alan Moore: TOP 10 Book 2 2 – výbuchy, EN.



Obrázek 37: Alan Moore: TOP 10, kniha druhá – výbuchy, ČJ.

5.2.5 Zvuky netvořené živou entitou, potažmo její interakcí s okolím a předměty – zvuky přístrojů a dopravních prostředků

Tato kategorie byla v analyzovaném materiálu zastoupena pouze dvanáctkrát. Primárně se jednalo o zvuky robotů jako např. *TZZZZAK!* (viz obr. 38). Nadpoloviční většina byla obsažena v grafické vrstvě v podobě SFX. Přesto byly

několikrát zvuky robotů obsaženy v bublinách. A právě v bublině došlo k jedinému vynechání této kategorie. V originále je zvuk *ZZZT* v bublinách obsažen třikrát (viz obr. 40), v české verzi je zvuk jednou vynechán (viz obr. 41). Důvodem může být zachování plynulosti dialogu.



Obrázek 38: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – zvuky robotů, EN.



Obrázek 39: Alan Moore: TOP 10, kniha první – zvuky robotů, ČJ.

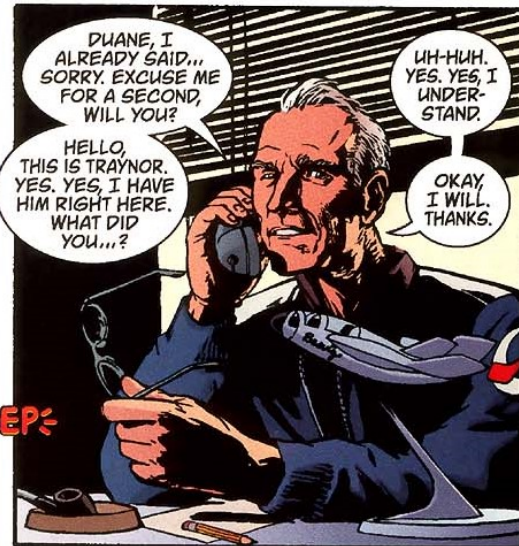
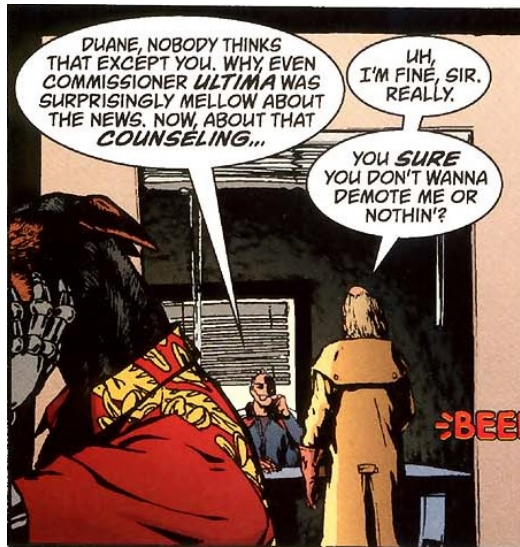


Obrázek 40: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – zvuky robotů, EN.



Obrázek 41: Alan Moore: TOP 10, kniha první – zvuky robotů, ČJ.

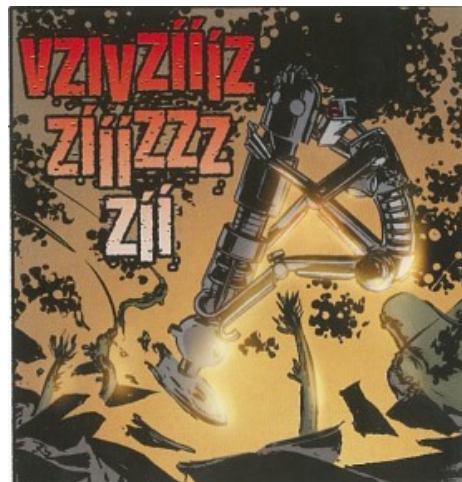
Ačkoliv by se na základě obrázků 38-41 mohlo zdát, že zvuky zařízení a robotů byly víceméně ponechávány v originálním znění, ze sedmi instancí SFX, bylo ponechání originálu zvoleno pouze dvakrát, pětkrát došlo k použití ekvivalentu. Například pípnutí záznamníku (viz obr. 42 a 43), nebo aktivace robota (viz obr. 44 a 45).



Obrázek 42: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – pípnutí záznamníku, EN.



Obrázek 43: : Alan Moore: TOP 10, kniha první – pípnutí záznamníku, ČJ.



Obrázek 44: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – aktivace robota, EN.

Obrázek 45: Alan Moore: TOP 10, kniha první – aktivace robota, ČJ.

5.2.6 Nelexikální vokální projevy

Osmá kategorie byla v komiksech zastoupena celkem devětkrát, sedmkrát byla obsažena v bublinách a jednalo se o nelexikální zamručení *NUH-UH* jakožto odpovědi na otázky, které bylo přeloženo jako *PSSS* (viz obr. 46 a 47).



Obrázek 46: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – nelexikální vokální projev, EN.



Obrázek 47: Alan Moore: TOP 10, kniha první – nelexikální vokální projev, ČJ.

U této kategorie překladatel primárně zvolil postup ekvivalence, pouze ve dvou případech došlo k ponechání originálu, v obou případech se jednalo o mlasknutí jazyku o zuby *TSS-TS* a v obou případech bylo toto mlasknutí obsaženo v grafické vrstvě v podobě SFX (viz obr. 48 a 49). Z kontextu je jasné, že tento zvuk vysílá rodič ke svému dítěti a snaží se ho napomenout. V této instanci není zvuk pro děj nijak důležitý a navíc je zvuk užíván i češtině, ve které má ovšem spíše konotaci s opovržením, nebo pohrdáním. Nedůležitost pro děj je s největší pravděpodobností hlavní motivací pro ponechání originálního znění.



Obrázek 48: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – nelexikální vokální projev EN.



Obrázek 49: Alan Moore: TOP 10, kniha první – nelexikální vokální projev ČJ.

5.2.7 Zvuky tvořené zvířaty a nestvůrami

Ve zkoumaných komiksech je výskyt zvířat a příšer minimální. Celkem bylo zaznamenáno sedm instancí, ve kterých byl zvuk produkován zvířetem, nebo příšerou. Pouze třikrát byl zvířecí zvuk obsažený v bublině, jednalo se totiž o skřeky *EPP?* opičího sluhy, který vítá policisty u dveří. Tyto skřeky byly přeloženy (viz obr. 50 a51).



Obrázek 50: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – skřek opice, EN.



Obrázek 51: Alan Moore: TOP 10, kniha první – skřek opice, ČJ.

Kategorie zvířecích zvuků byla čtyřikrát obsažena v grafické vrstvě komiksu v podobě SFX a jednalo se o zvuk vydávaný velkým zeleným monstrem. Jedná se o různé ortografické variace zvuku *hHrRrrUUuUUcCccChHh* (viz obr. 52).

Jelikož je tento zvuk vydáván tvorem, který se v naší realitě (snad) nenachází, může si každý čtenář tento zvuk představit naprosto jinak. To může být jeden z důvodů, proč jej překladatel třikrát ponechal v původním znění. Pouze jednou došlo k úpravě na základě fonetického přepisu, kdy je *HhHhRrRrUuUuChh* upraveno na *HhHhRrRrUuUčhCh* (viz obr. 53). Proč bylo jedno z U změněno na Č není zcela jasné. Zásah do grafické roviny je to ovšem minimální.



Obrázek 52: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – zvuk vydaný monstrem, EN.



Obrázek 53: Alan Moore: TOP 10, kniha první – zvuk vydaný monstrem, ČJ.

Zajímavou instancí, která do stávající kategorie nebyla započítána, byla bublina v prvním komiksu, kdy zvuk *MHHROOOW* vydává stvoření, které velice připomíná býka, nebo buvola, ovšem je oblečeno v lidském oblečení a zvuk je v bublině následován lidskou řečí (viz. obr. 54). Překladatel proto zvuk převedl jako *BŮŮŮÉÉÉ* (viz obr. 55), tedy něco mezi výkřikem člověk a bučením býka, nebo buvola. Jelikož je ale výkřik následován mluveným slovem a postava se chová jako člověk, byla tato instance započítána do druhé kategorie. Dalším důvodem je i to, že *MHROOOW* není běžnou zvířecí onomatopoií.



Obrázek 54: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – výkřik humanoidního býka, EN.

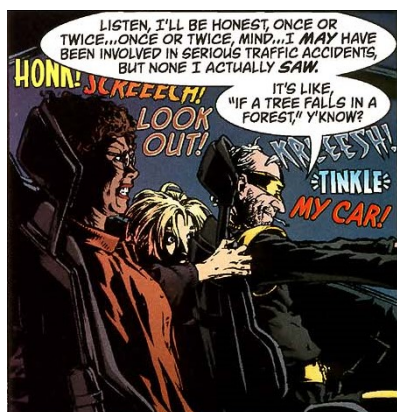


Obrázek 55: Alan Moore: TOP 10, kniha první – výkřik humanoidního býka, ČJ.

samotné soupravy, která je tichá. Zmíněné zvuky jsou *HUMMM* a *WHOOSH* (z důvodu ortografické podoby jsou zde zvuky zkráceny) se vyskytují dvakrát. Všechny tyto zvuky jsou obsaženy v mezeře mezi jednotlivými panely. *HUMMM* bylo v obou případech ponecháno v původním znění a *WHOOSH* bylo v obou případech na základě fonetického přepisu přeloženo jako *VÚÚÚŠ*. Písmeno *W* totiž pro češtinu není běžné, to může být hlavním důvodem fonetického přepisu. Vzhledem k tomu, že je onomatopoeia obsažena v mezeře byla změna grafické podoby, oproti jiným onomatopoeiím a dalším interjekcím obsažených v grafické vrstvě, snazší.

5.2.9 Zvuky tvořené interakcí živé, nebo neživé entity s další živou, nebo neživou entitou, potažmo předmětem, kdy vydaný zvuk vzniká fyzickým dotekem obou entit

Ačkoliv je záběr této kategorie opravdu široký, vyskytla se pouze třikrát a všechny tři instance se nachází v jednom panelu. Jedná se o zvuk brzdění dopravního prostředku *SCREECH!* A dva zvuky nabourání vozidel, čili, *KREESH!* a *TINKLE!*. Všechny tyto zvuky byly přeloženy do češtiny a to jako *SKŘÍÍP!*, *KŘÁÁP!* a *CINK!* (viz obr. 57 a 58).



Obrázek 57: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – zvuk brzdění a zvuky autonehody, EN.



Obrázek 58: Alan Moore: TOP 10, kniha první –zvuk brzdění a zvuky autonehody, ČJ.

5.3 Provnání výsledků analýzy s rozhovory s Viktorem Janišem a Richardem Podaným

Z grafů uvedených v podkapitole praktické části a tabulek obsažených v příloze můžeme vyčíst, že v oblasti bublin docházelo primárně k ekvivalenci. V oblasti SFX byl nejčastěji volený postup ponechání originálního znění. Ze čtyřiceti dvou případů k němu došlo celkem devatenáctkrát. Tyto výsledky nyní můžeme porovnat s názory Janiše a Podaného.

Viktor Janiš na dotaz, jak postupuje při překladu interjekcí obsažených v grafické vrstvě komiksu, odpovídá následovně: *„Na to není žádná překladatelská strategie, jen ad hoc překladatelská taktika. Jsem přesvědčen o tom, že anglických onomatopoií je násobně více, česká slovní zásoba je v tomto ohledu bolestně nedostatečná. Za ideálních podmínek se tedy snažíte najít psychologicky věrohodný ekvivalent, něco, co v daném kontextu bude uvěřitelné, nebo aspoň nerušivé.“* (Janiš, 2020)

Zmíněná nerušivost a uvěřitelnost by se dala pochopit jako zachování sémiotické složky komiksu, která je zmíněna v podkapitole 1.4.

Richard Podaný dává Janišovi za pravdu a problematiku rozvádí dále: *„Glosář mám jen nehmotný, takovou tu myšlenkovou rutinu, která vznikne, když něco řešíte posté nebo po tisíci a máte pocit, že některé/á z vyzkoušených řešení je/jsou to pravé a stojí za to je používat ustáleněji. Citoslovci bez automatického, zavedeného nebo alespoň snadného českého řešení bývá v komiksech psaných anglicky i francouzsky mnoho. Reakce pak podle toho, jak řešení jde nebo nejde vymyslet, kolísá od spokojeného mručení až po zoufalý kvil. Potíž bývá v tom, že analytické jazyky vyrábějí citoslovce z většiny svého lexikálního materiálu snáz než ty flektivní. U Roberta Crumba jsem kdysi řešil, že u červenající se postavy kolem hlavy rozvěsil drobná SFX BLUSH. Co s tím? Přece tam nedám ČERV jako že se červená, natož pak RĎ, jako že se rdí. Nakonec jsem zvolil drobná SFX STUD, což není ani citoslovce, ani sloveso, ale jiné řešení patrně nebylo.“* (Podaný, 2020)

Větší zásoba onomatopoií a dalších interjekcí v angličtině může být jedním z důvodů, proč bylo nejčastějším překladatelským postupem ponechání originálního znění.

Faktor, který ani jeden z překladatelů explicitně neuvádí, souvisí se sémiotikou, kterou jsme popsali v podkapitole 1.4. Ikoničnost jednotlivých onomatopoií a interjekcí obsažených v grafické vrstvě v podobě SFX je mnohonásobně větší, nežli u interjekcí obsažených v bublinách. Samotná velikost, barva a font jednotlivých SFX nese informaci, kterou nikdy nelze dokonale převést. I v případě komiksů tedy platí odvěké pravidlo, že dokonalý překlad neexistuje.

Převod interjekcí obsažených v bublinách je jednodušší v tom, že jsou obsaženy v kotextu, který při převodu může vyjádřit její význam, aniž by byla interjekce obsažena v cílovém textu. Je zde určitá možnost kompenzace. Ta ovšem u SFX možná není právě z podstaty jejich ikoničnosti.

Z uvedených dat tedy můžeme vyčíst, že v bublinách nejčastěji dochází k ekvivalenci, kdežto v grafické vrstvě SFX nejčastěji překladatelé ponechávají původní znění, což se slučuje s názory a popisem praxe Janiše a Podaného.

Závěr

Tato bakalářská práce zkoumala onomatopoeie a interjekce v obecném pojetí a v prostředí současného komiksu tak, jak jej vytyčil autor práce. Nejdříve však bylo třeba osvětlit základní komiksové pojmy a teorie a posléze popsat obecné překladatelské teorie ve vztahu ke komiksu. Nejvíce je tato problematika momentálně zkoumána v prostředí komiksů překládaných do románských jazyků tzn. italštiny, španělštiny a francouzštiny.. Zkoumala jaké kategorie onomatopoií a interjekcí se ve vybraných komiksech nachází a jaké postupy překladatelé při převodu komiksů z anglického jazyka do jazyka českého zvolili.

Translatologickou teoretickou část následovalo obecné teoretické pojednání o problematice onomatopoií a interjekcí. Toto téma je v českém prostředí spíše okrajové a vychází z teorie, která pochází z 80. Let dvacátého století. Při porovnání této situace se situací interjekcí na mezinárodní úrovni jsme zjistili, že by tato oblast v českém prostředí zasluhovala více výzkumu a aktualizaci. Dalším cílem této práce bylo zmapovat, jak se v současnosti akademická obec dívá na problematiku onomatopoií a dalších interjekcí obecně a v komiksové literatuře. Kategorie a postupy, které byly vytyčeny v teoretické části, vycházely z práce Pauly Igaredové (2017), která se zabývá překladem onomatopoií a interjekcí ve španělském komiksu. S menší úpravou byly tyto kategorie aplikovány na zkoumaný materiál v této bakalářské práci. Při volbě překladatelských postupů jsme v této práci vycházeli z práce Hiroko Inosové (2009), která se zabývá překladem japonských komiksů manga do španělštiny. Cílem této práce bylo osvětlit překladatelské postupy, které v současnosti překladatelé při překladu komiksu používají

Námi zvolené kategorie byly aplikovány na komiksovou sérii Alana Moora TOP 10. Nejčastější kategorií byly interjekce doprovázející emoce a také hezitační interjekce. Zvolené překladatelské postupy se slučovaly s postupy, které vycházely z práce Inosové – primárně se jednalo o ekvivalenci, následně o ponechání originálního znění, další postupy byly zastoupeny pouze minoritně.

Tyto kategorie a postupy by mohly být do větší míry aplikovány i na další komiksy ze současné komiksové tvorby. Je pravděpodobné, že by při zkoumání jiných komiksů mohlo dojít k úpravě kategorií i překladatelských postupů.

V budoucnu by mohl být pro české prostředí vytvořen univerzální glosář obsahující nejčastější onomatopoeie a interjekce obsažené v komiksech. Ze subjektivní podstaty ikoničnosti komiksu by byl tento glosář ovšem příliš obsáhlý, a nebo naopak nedostačující.

Summary

The bachelor's thesis *Translation of English Onomatopoeias and Other Interjections into Czech in Contemporary Comics* aims to clarify contemporary approaches to comics translation as a whole and regarding one of its fundamental part – onomatopoeia and other interjections. The theoretical part consists of three main chapters. The first chapter deals with comics on a general level, describing their history and theoretical approaches. The main sources for this section are Thiery Groensteen and a Czech translation of his book *Système de la bande dessinée* (1999) and Steve McCloud's *Understanding Comics* (1993). Basic terms for comics are also described in this chapter.

The second chapter aims to describe comics from the point of translatology. It is split into two main parts – theoretical approaches towards comics and description of the most common problems and issues of the translation. In the theoretical part of the second chapter it is stated that comics falls into the category of transadaptation, which was proposed by Yves Gambier as a reaction to the category of multimedial translation set by Katharina Reiiis. Works of Federico Zanetti and Nadine Celotti are cited in this section as they are some of the more prominent theoreticians of contemporary comics translation.

Third chapter describes the phenomena of interjections and onomatopoeias from the linguistic point of view, and it compares Czech and English approach towards interjections. The nine categories of interjections and onomatopoeias based on the work of Paula Igareda (2017) are described in this chapter. Those categories are:

1. Sounds created by the biological processes in living creatures such as coughing, burping and sneezing,
2. Sounds created by a living (humanoid) creature based on their emotions,
3. Sounds created by the interaction of an animate entity with an inanimate entity when the sounds is produced by the inanimate entity such as gunshots or explosions,
4. Sounds created by the interaction of two animate or animate entities where the sound is produced the physical impact, such as kicks landing and kisses,
5. Environmental sounds such as gusts of wind,
6. Sounds created by animals
7. Hesitation sounds
8. Non-lexical vocal sounds such as clicking tongue
9. Sounds of vehicles or machines

Six translatology approaches towards interjections in comics are set based on the work of Hiroko Inose (2009). Those approaches are: equivalence, maintaining the original as a loan word, transcriptions, changing of the meaning of the word, changing the word category and omission. Those categories and approaches are the building blocks for the practical part of this thesis.

In the practical part, six comics from the series TOP 10 (1999-2001) by Allan Moore are analysed based on the categories and approaches. Results for each category are then described and discussed by the author. The results are also demonstrated with a chart showing the trends in contemporary comics translation – showing that the most used approach towards interjections in speech bubbles is equivalence and for onomatopoeias and other interjections used in the form of SFX the most common approach is to leave them in their original form. Results are then discussed in the final part of the thesis and are put to test with two interviews done with Czech comics translators Viktor Janiš and Richard Podaný. Both of them worked on the Czech version of Moore's TOP 10.

The results show that set categories and approaches are valid from the translatology stand point and might be applied on other works of contemporary comics. Since the field of onomatopoeias and other interjections in comics has not been thoroughly studied and explored in the Czech setting there should be more work of this kind carried out.

Použité zdroje

Primární zdroje:

- MOORE, Alan. *Top 10 souborné vydání, kniha první*. Praha: BB art, 2003.
- MOORE, Alan. *Top 10 souborné vydání, kniha druhá*. Praha: BB art, 2004.
- MOORE, Alan. *Top 10, Book 1*. DC Comics, 2000.
- MOORE, Alan. *Top Ten Book 2. America's Best Comics*, 2002.

Sekundární zdroje:

- ALTENBERG, Tilam. *Comics and Translation: Introduction*. Cardiff University School of Modern Languages, 2015.
- BAKER, Mona. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies: Third Edition*. London: Routledge, 2019.
- CVRČEK, Václav. *Mluvnice současné češtiny I*. Praha: Karolinum, 2010.
- FORET Martin a kol. *V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu*. Akropolis, 2016.
- GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005.
- HIROKO, Inose. *La traducción de onomatopoeyas y mimesis japonesa al etanol y al inglés: los casos de la novela y el manga*.
- IGAREDA, Paula. *Approach to the translation in comic books*. Published online: 03 November 2017.
- KOPL, Petr. *Komiksový náčrtník*. Brno: Zoner Press, 2018.
- MCCLOUD, Scot. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art, 2008.
- MEINARD, Maruzska. *Distinguishing onomatopoeias from interjections*. Journal of Pragmatics, vol 76, January 2015. Pages 150-168
- MESKIN, Aaron. *Comics as Literature?* The British Journal of Aesthetics, vol. 49, Issue 3, July 2009.
- MILLER, Frank. *FRANK MILLER'S SIN CITY® VOLUME 1: THE HARD GOODBYE*. Mike Richardson: 2010.
- MILLER, Frank. *Sin City 1: Drsný sbohem*. Praha: Comics Centrum, 2020. Překlad Václav Dort.
- NORD, Christiane. *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*. Manchester: St. Jerome Publishing, 1997.
- VOGER, Mark. *The Dark Age: Grim, Great & Gimmicky Post-Modern Comics*. TwoMorrows Publishing, 2006.
- SDOBNIKOV, V. Vadim. *Translation vs Localization: What's the Difference?*. Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences 9 (2018 11)
- ŠTĚPÁN, Josef. *Onomatopoické interjekce z hlediska jejich produktorů v současné české próze*. Jazykovědné aktuality, Časopis Jazykovědného sdružení České republiky, roč. LIII – 2016. ISSN 1212-5326

ZANETTIN, Federico. *Comics in translation*. London: Routledge, 2008.

ZANETTIN, Federico. *Visual adaptation in translated comics*. inTRAlinea vol. 16, leden 2014.

VERMEER, Hans J. (1983b) Aufsätze zur Translationstheorie. Heidelberg (dotisk článků zabývajících se teorií skoposu v různých časopisech, zahrnuje Vermeer 1978, 1979), překlad autora BP

VYHNALOVÁ, Kateřina. *Překlad komiksu z francouzštiny*. Diplomová práce, univerzita Karlova, 2013.

JAKOBSON, Roman. *Essais de linguistique générale 1, Les fondations du langage*. Paris: Éditions de Minuit, 1978, s. 210

GAMBIER, Yves. *Screen Transadaptation: Perception and Reception*. The Translator volume 9, Number 2 (2003), 171-189

Online Zdroje

RAY, Michael. Alan Moore [online]. 2011. [cit. 10.8.2020]. Dostupné na: <https://www.britannica.com/biography/Alan-Moore>

KRATOCHVÍL, Matěj. Co vlastně zní na stránce? Zvukový svět komiksu [online]. [cit. 10.8.2020]. Dostupné na:

<https://www.hisvoice.cz/co-vlastne-zni-na-strance-zvukovy-svet-komiksu/>

Seznam vyobrazení

Seznam Grafů

Graf 1 Výskyt jednotlivých kategorií v bublinách a zvolené překladatelské postupy	34
Graf 2 Zevrubné výsledky analýzy a jejich grafické zobrazení.....	34

Seznam obrázků

Obrázek 1: Steve McCloud: Jak rozumět komiksu s. 68	13
Obrázek 2: Frank Miller: Sin City The Hard Goodbye.....	23
Obrázek 3: Frank Miller: Sin City 1: Drsný sbohem	23
Obrázek 4 Alan Moore: TOP 10, Book One.....	26
Obrázek 5 Alan Moore: TOP 10, kniha první.....	26
Obrázek 6: Alan Moore: TOP 10 Book 2	27
Obrázek 7: Alan Moore: TOP 10 Book	27
Obrázek 8: Alan Moore: TOP 10 Book 2	27
Obrázek 9: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – výkřik překvapení, EN.....	35
Obrázek 10: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – interjekce výsměchu, EN.....	35
Obrázek 11: Alan Moore: TOP 10 Book 2 – interjekce bolesti, EN.	36
Obrázek 12: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – interjekce bolesti a znechucení, EN.	36
Obrázek 13: Alan Moore: TOP 10, kniha první – interjekce bolesti a znechucení, ČJ.	36
Obrázek 14: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – interjekce strachu, EN.....	37
Obrázek 15: Alan Moore: TOP 10, kniha první – interjekce strachu, ČJ.....	37
Obrázek 16: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – interjekce emocí, EN.	38
Obrázek 17: Alan Moore: TOP 10, kniha první – interjekce emocí, ČJ.....	38
Obrázek 18: Alan Moore: TOP 10 Book 2 – výkřik monstra, EN.....	38
Obrázek 19: Alan Moore: TOP 10, kniha druhá – výkřik monstra, ČJ.	38

Obrázek 20: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – hezitace, EN.....	39
Obrázek 21: Alan Moore: TOP 10, kniha první – hezitace, ČJ.	39
Obrázek 22: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – hezitace, EN.....	39
Obrázek 23: Alan Moore: TOP 10, kniha první – hezitace, ČJ.	39
Obrázek 24: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – interjekce nevolnosti, EN.	40
Obrázek 25: Alan Moore: TOP 10, kniha první – interjekce nevolnosti, ČJ.....	40
Obrázek 26: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – škytnutí, EN.	40
Obrázek 27: Alan Moore: TOP 10, kniha první – škytnutí, ČJ.	40
Obrázek 28: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – zvracení, EN.	41
Obrázek 29: Alan Moore: TOP 10, kniha první – zvracení, ČJ.....	41
Obrázek 30: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – výstřely BLADAMM!, EN.....	43
Obrázek 31: Alan Moore: TOP 10, kniha první 1 – výstřely BLADAMM!, ČJ. .	43
Obrázek 32: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – výstřely PTAK!, EN.	43
Obrázek 33: Alan Moore: TOP 10, kniha první – výstřely PTAK!, ČJ.....	43
Obrázek 34: Alan Moore: TOP 10 Book 2 – výbuchy, EN.	44
Obrázek 35: Alan Moore: TOP 10, kniha druhá 2 – výbuchy, ČJ.....	44
Obrázek 36: Alan Moore: TOP 10 Book 2 2 – výbuchy, EN.	44
Obrázek 37: Alan Moore: TOP 10, kniha druhá – výbuchy, ČJ.....	44
Obrázek 38: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – zvuky robotů, EN.....	45
Obrázek 39: Alan Moore: TOP 10, kniha první – zvuky robotů, ČJ.	45
Obrázek 40: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – zvuky robotů, EN.....	45
Obrázek 41: Alan Moore: TOP 10, kniha první – zvuky robotů, ČJ.	45
Obrázek 42: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – pípnutí záznamníku, EN.	46
Obrázek 43: : Alan Moore: TOP 10, kniha první – pípnutí záznamníku, ČJ.....	46
Obrázek 44: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – aktivace robota, EN.	46
Obrázek 45: Alan Moore: TOP 10, kniha první – aktivace robota, ČJ.....	46
Obrázek 46: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – nelexikální vokální projev, EN.....	47
Obrázek 47: Alan Moore: TOP 10, kniha první – nelexikální vokální projev, ČJ.	47
Obrázek 48: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – nelexikální vokální projev EN.....	48
Obrázek 49: Alan Moore: TOP 10, kniha první – nelexikální vokální projev ČJ.	48
Obrázek 50: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – skřek opice, EN.....	48
Obrázek 51: Alan Moore: TOP 10, kniha první – skřek opice, ČJ.....	48
Obrázek 52: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – zvuk vydaný monstrem, EN.	49

Obrázek 53: : Alan Moore: TOP 10, kniha první – zvuk vydaný monstrem, ČJ..	49
Obrázek 54: Alan Moore: TOP 10 Book 1 – výkřik humanoidního býka, EN.....	49
Obrázek 55: Alan Moore: TOP 10, kniha první výkřik humanoidního býka, ČJ.	49
Obrázek 56: Alan Moore: TOP 10 Book 1 environmentální zvuky metra, EN....	50
Obrázek 57: Alan Moore: TOP 10 Book 1 –zvuk brzdění a zvuky autonehody, EN.	51
Obrázek 58: Alan Moore: TOP 10, kniha první –zvuk brzdění a zvuky autonehody, ČJ.....	51

Přílohy

Tabulky použité pro vytvoření grafů

	Ekvivalence	Ponechání originálu	Transkripce	Změna významu	Změna slovního druhu	Vynechání	Celkové zastoupení kategorie v originále
Kategorie 1	24	1	0	0	0	0	25
Kategorie 2	55	3	1	0	1	1	61
Kategorie 3	0	0	0	0	0	0	0
Kategorie 4	0	0	0	0	0	0	0
Kategorie 5	0	0	0	0	0	0	0
Kategorie 6	3	0	0	0	0	0	3
Kategorie 7	40	7	0	0	3	8	58
Kategorie 8	7	0	0	0	0	0	7
Kategorie 9	1	3	0	0	0	1	5
Celkový počet výskytu všech kategorií v bublinách:							159

Tabulka 1 Výskyt jednotlivých kategorií v bublinách a zvolené překladatelské postupy

	Ekvivalence	Ponechání originálu	Transkripce	Změna významu	Změna slovního druhu	Vynechání	Celkové zastoupení kategorie v originále
Kategorie1	0	0	0	0	0	0	0
Kategorie2	3	0	0	0	0	0	3
Kategorie3	5	10	4	0	0	0	19
Kategorie4	3	0	0	0	0	0	3
Kategorie5	0	2	2	0	0	0	4
Kategorie6	0	3	1	0	0	0	4
Kategorie7	0	0	0	0	0	0	0
Kategorie8	0	2	0	0	0	0	2
Kategorie9	5	2	0	0	0	0	7
Celkový počet výskytu všech kategorií v grafické vrstvě:							42

Tabulka 2 Výskyt jednotlivých kategorií v grafické vrstvě a zvolené překladatelské postupy

Rozhovory s překladateli Viktorem Janišem a Richardem Podaným

Tyto rozhovory byly poskytnuty v e-mailové korespondenci v červenci roku 2020 na žádost autora této práce přímým kontaktem oběma překladatelům. Překladatelé souhlasili se zveřejněním těchto rozhovorů v této bakalářské práci. Oběma patří vděk.

Rozhovor s Viktorem Janišem

Je u nás publikace, která by se onomatopoiemi/interjekcemi zabývala více do hloubky? Našel jsem jen Mluvnici současné češtiny, kde se tím zabývají jen na pár stránkách.

Pokud existuje, nevím o ní. V komiksu hrají občas velkou roli, ale jinak je to okrajové téma.

Jak k překladu onomatopoií/interjekcí přistupujete Vy? Máte svůj vlastní glosář se zaužívanými výrazy? Co když narazíte na zvuk, který zaužívaný český ekvivalent nemá?

Na to není žádná překladatelská strategie, jen ad hoc překladatelská taktika. Jsem přesvědčen o tom, že anglických onomatopoií je násobně více, česká slovní zásoba je v tomto ohledu bolestně nedostatečná. Za ideálních podmínek se tedy snažíte najít psychologicky věrohodný ekvivalent, něco, co v daném kontextu bude uvěřitelné, nebo aspoň nerušivé.

Ikonické BANG prakticky nikdo nepřekládá a ponechává ho v originálním znění, přičemž ale výraz PRÁSK pro výstřel běžně existuje v mluvené češtině a můžeme to slyšet při nejrůznějších dětských hrách, kdy si děti hrají na policisty, nebo vojáky.

Tady hraje roli tradice (jak to řeší překladatelé i nakladatelé) před vámi, šikovnost a ochota grafika, stav podkladů, přístup konkrétního překladatele a v neposlední řadě rozpočet nakladatele – a jeho ochota financovat retuše, když fanouškovská základna proti anglickým SFX vlastně nic nemá.

Jakou roli hrají v překladu onomatopoií peníze – na rozdíl od běžného překladu musí být každá onomatopoiia, která je přeložená, přemalována do komiksu znova – aspoň tak to chápu – to znamená, že se musí zaplatit umělec/kreslíř, který ji

znovu namaluje. Nebo už je celý trh zase dál a užívá jen počítačem generované fonty, které onomatopoeie předělají k obrazu překladatelovu?

Je to role naprosto zásadní. Nepřekreslují se totiž zdaleka jen různé výkřiky, nakladatel si musí rozmyslet, zda a do jaké míry bude předělávat retušovat další reálie anglosaského světa – nápisy ve výlohách obchodů, na autech (POLICE nebo POLICIE?) a podobně. Toto rozhodnutí usnadní či znesnadní stav podkladů – ty novější přicházejí „ve vrstvách“, tedy vrstva bublin a SFX je oddělená od kresby samotné a lze s ní libovolně manipulovat a kresba se nemusí dokreslovat (naopak podklady starších komiksů přicházejí pouze v jedné vrstvě a v tom případě je už potřeba počítat písmena výkřiku a zvažovat, zda náš grafik je s to napodobit kresebný styl autora, neboť vyvstane potřeba dokreslit volná místa). Hodina práce grafika stojí cca 500 Kč, navíc sami grafici mnohdy nehoří ochotou pracovat na něčem, co jim nepřipadá zásadní – a tato ochota významně klesá, pokud jsou placeni paušálem. Je potřeba zdůraznit, že retušérská práce vyžaduje značné zkušenosti a v žádném případě není mechanická – pokud má výsledek za něco stát.

Rozhovor s Richardem Podaným

Je u nás publikace, která by se onomatopoiemi/interjekcemi zabývala více do hloubky? Našel jsem jen mluvnicki současné češtiny, kde se tím zabývají jen na pár stránkách.

Pokud je, nevím o ní; ale to nemusí znamenat mnoho, nejsem vůbec žádný znalec jazykovědné literatury.

Jak k překladu onomatopoií/interjekcí přistupujete Vy? Máte svůj vlastní glosář se zaužívanými výrazy? Co když narazíte na zvuk, který zaužívaný český ekvivalent nemá?

Glosář mám jen nehmotný, takovou tu myšlenkovou rutinu, která vznikne, když něco řešíte posté nebo po tisíci a máte pocit, že některé/á z vyzkoušených řešení je/jsou to pravé a stojí za to je používat ustáleněji. Citoslovci bez automatického, zavedeného nebo alespoň snadného českého řešení bývá v komiksech psaných anglicky i francouzsky mnoho. Reakce pak podle toho, jak řešení jde nebo nejde vymyslet, kolísá od spokojeného mručení až po zoufalý kvil. Potíž bývá v tom, že analytické jazyky vyrábějí citoslovce z většiny svého lexikálního materiálu snáz než ty flektivní. U Roberta Crumba jsem kdysi řešil, že u červenající se postavy kolem hlavy rozvěsil drobná SFX BLUSH. Co s tím? Přece tam nedám ČERV jako že se červená, natož pak RĎ, jako že se rdí. Nakonec jsem zvolil drobná SFX STUD, což není ani citoslovce, ani sloveso, ale jiné řešení patrně nebylo.

Ikonické BANG prakticky nikdo nepřekládá a ponechává ho v originálním znění, přičemž ale výraz PRÁSK pro výstřel běžně existuje v mluvené češtině a můžeme to slyšet při nejrůznějších dětských hrách, kdy si děti hrají na policisty, nebo vojáky.

Dost možná, že příští generace dětí už vážně budou dělat BENG BENG a PJÚ PJÚ, prostě protože u špatně přeložených amerických seriálů strávily víc času než hraním si na ulici. Ale já prozatím PRÁSK píšu vždycky, když vím, že mi to podklady a zvolený způsob sazby a letteringu dovolí.

Jakou roli hrají v překladu onomatopoií peníze – na rozdíl od běžného překladu musí být každá onomatopoeia, která je přeložená, přemalována do komiksu znova – aspoň tak to chápu – to znamená, že se musí zaplatit umělec/kreslíř, který ji znovu namaluje. Nebo už je celý trh zase dál a užívá jen počítačem generované fonty, které onomatopoeie předělají k obrazu překladatelovu?

Záleží na tom, jak je překládaný komiks starý. U těch starších se často překresluje, ty soudobé už nakladatel dostane v několika rozebratelných digitálních vrstvách, se kterými se dá dobře pracovat. Západně od nás se SFX v překladech předělávají mnohem méně, protože se tam hlavně americký komiks vydává už mnoho desítek let, ty starší věci byl převážně spotřební šunt na laciném papíře a jakýkoli dodatečný náklad pro vydavatele nedával smysl; časem z toho vznikla prostě tradice, zvyk původní SFX až na ta vysloveně významová a nutná pro kontext ponechávat. U nás se ale komiksový trh rozjel až počátkem nového tisíciletí a naskočila do něj řada překladatelů vyceповaných vysokými standardy české školy překladu literárního, kteří samozřejmě tlačili na to, aby se co nejvíc převádělo, kočky dělaly MŇAU a ne MIAOU a podobně. Po čase nás praxe přiměla to omezit, ne že bychom ochabli nebo rezignovali, ale protože často to skutečně buď vůbec nejde (když je SFX „prorostlé“ kresbou), anebo jde, ale jen za neúměrných ekonomických nákladů. Protože výtvarná a sazební studia mají o řády vyšší náklady na přístroje i software než překlad nebo redakce a jejich čas a práce jsou násobně dražší. Výsledkem je jakési SFXkové „umění možného“: přeložit a překreslit, co realisticky jde, ale nejít hlavou proti zdi, když to nejde.

Pomohl by podle Vás standardizovaný přístup k překladu onomatopoií? (samozřejmě, že každý tvůrce užívá jiných onomatopoií. Jsou ale určité onomatopoeie, které jsou universální a užívány všemi, třeba zmíněné BANG).

Živá profesní praxe, praxe „kolektivního mozku“ komiksové branže bude myslím v tomhle případě lepší a dlouhodobě spolehlivější než nějaký centrální registr. Navíc je komiks pořád zčásti subkultura či mimoběžná kultura, a tak se dá rozumně předpokládat, že valná část překladatelů, redaktorů a nakladatelů by podobné snahy vůbec ani ve své bublině nezaregistrovala. Také je jasné, že nic podobného vás tak jako tak neuchrání

před trýzní přemýšlení o tom, jaký zvuk česky vydává převržená míchačka na beton, oštěp zabodávající se do dubových dveří nebo paprskomet v kosmu (kde se zvuk nešíří vůbec...) Naproti tomu jakýkoli nezávazný, dobře vyzdrojovaný a tabulkami opatřený elaborátek takového rázu, zaměřený na nejčastější, opakující se zvuky (zavedené hlasy běžných zvířat, pády, rány, seky, tříštění, mlaskání, žvýkání, atd. atd. atd.) bych si s nejvyšší radostí pročetl, uchoval a šířil mezi co nejvíce kolegy... kdyby se někdo ujal vražedné práce s excerpcí existujících komiksových překladů, jaká by k tomu byla nevyhnutelně zapotřebí.

Anotace

Jméno a příjmení autora	Martin Schweitzer
Název katedry a fakulty	Katedra anglistiky a amerikanistiky, FF UP
Název bakalářské práce	Překlad onomatopoií a dalších interjekcí z anglického do českého jazyka v současném komiksu
Vedoucí práce	Mgr. Josefína Zubáková, Ph.D.
Počet stran	70
Počet znaků	85371
Počet citovaných zdrojů	28
Počet příloh	0
Klíčová slova	Interjekce, onomatopoeie, komiks, translatologie, Alan Moore, TOP 10, superhrdinové
Jazyk práce	Čestina
Abstrakt	Bakalářská práce se zabývá současnými překladatelskými postupy při transadaptaci komiksu ve vztahu k onomatopoií a dalším interjekcím. V praktické části je analyzována šestice komiksů ze série TOP 10 Alana Moora (1999-2001) ve vztahu ke kategoriím interjekcí a překladatelským postupům, které jsou definovány v teoretické části.

Annotation

Author	Martin Schweitzer
Department	Department of English and American Studies, FF UP
Title	Translation of English onomatopoeias and other interjections into Czech in contemporary comics
Supervisor	Mgr. Josefína Zubáková, Ph.D.
Number of Pages	70
Number of Characters	85371
Number of Works Cited	28
Number of Attachments	0
Key Words	Interjections, onomatopoeia, comics, translatology, Alan Moore, superheroes
Language	Czech
Abstract	The bachelor's thesis aims to clarify contemporary

approaches to comics translation as a whole and regarding one of its fundamental part – onomatopoeia and other interjections. In the practical part, six comics from the series TOP 10 (1999-2001) by Allan Moore are analysed based on the categories and approaches established in the theoretical part..