

Knížná séria Tove Jansson o mumintrolloch ako predmet remediácie *

ALEXANDRA DEBNÁROVÁ

V máloktovej oblasti vzbudzujú remediálne procesy taký rozruch ako na poli literatúry pre deti. S negatívnymi reakciami, ktoré vyvolávajú nové alternatívy zobrazovania textových predlôh a súčasne nové možnosti ich percepcie, sa v našej spoločnosti možno stretnúť približne od druhej polovice 20. storočia. Dôvodom sú predovšetkým obavy z nepriaznivého vplyvu na formujúcu sa osobnosť dieťaťa.

Frekvencia (a vôbec akákoľvek existencia) mediálnej transformácie je zväčša ukazovateľom popularity knižného prototextu, v prípade prekladového diela pomáha dotvárať celkový obraz jeho recepcie a naznačuje mieru jeho včlenenia do prijímajúcej kultúry. Určujúcim faktorom je text jestvujúceho prekladu, najmä ekvivalenty sémanticky funkčných mien a názvov, ako aj neexistujúcich reálií, resp. zachovanie ich podoby pri transmediálnom prenose. V kontexte viacnásobného prekladu vykazuje väčšiu mieru začlenenia do cieľovej kultúry ten z prekladov, z ktorého sa čerpá pri vyššom počte mediálnych transferov. Cieľom štúdie je prostredníctvom analýzy počítačovej hry *Mumík na plavbe Morskou harvou* prispieť k mapovaniu recepcie švédskej detskej literatúry u nás. Bližší pohľad na knižnú predlohu má zhodnotiť jej herný potenciál, jeho využitie môže spätne prispieť k zvýšeniu povedomia o nej, ako aj o jej slovenskom pretlmočení.

REMEDIÁCIA NA POLI DETSKEJ KULTÚRY

Za jednu z prvých hrozieb v súvislosti s tradičnou predstavou literatúry sa na poli literatúry pre deti zvykne považovať komiks. Hoci z materiálneho hľadiska ostáva komiks ako taký súčasťou tlačenej médiá, z pohľadu percepcie je nositeľom dynamiky, atribútu bližšieho filmu než knihe. Ako konštatoval B. Duc v práci *Comicové umenie*,

presne definovať comics je ťažké práve preto, že leží v samotnom priesečníku niekoľkých umeleckých vyjadrovacích prostriedkov: výtvarného umenia, filmu a literatúry. Všetky tieto žánre sa tu zlučujú, aby vytvorili nové umenie, ktorému poskytujú úplný súbor najrozmanitejších výrazových prostriedkov (1994, 33).

Obrazová zložka na úkor textovej či dialogická forma textu, tieto charakteristické

* Príspevok vznikol ako súčasť riešenia grantového projektu Vega č. 2/0107/14 *Hypermediálny artefakt v postdigitálnej dobe*.

črty komiksu nevyhnutne vyvolávali obavu z redukcie obsahu a myšlienky diela, a tým aj absencie umeleckosti.

Za symptomatický príklad kritického postoja československej literárnej vedy ku komiksovej tematike možno považovať príspevok pod názvom *Na téma comicsu*, ktorý vyšiel v 70. rokoch minulého storočia v odbornom periodiku venovanom detskej literatúre *Zlatý máj* (Holešovský 1976, 340). Jeho autor varuje pred nenápadným a pozvoľným vstupom komiksového žánru do prostredia socialistickej spoločnosti, pričom „výskyt a pôsobenie knižného braku“ pripodobňuje výskytu a pôsobeniu drog. „Každé zlo ve svých počátcích předstírá motivy zdánlivě logické a progresivní, a teprve poté, když zmohlo počáteční odpor a zahnízdilo se v nové společenské oblasti, šíří se tempem, proti němuž se společnost nesnadno brání“ (340). Autor sa vymedzuje najmä voči „západným“ komiksom s dobrodružným, hororovým a „supermanským“ obsahovým zameraním, osobitne posledným menovaným vyčíta zobrazovanie nedosiahnuteľnej skutočnosti a domnieva sa, že „prosazovat je v našich socialistických podmínkách znamená odvádět mládež od perspektivních osobních a společenských cílů, nahrazovat je neplodným sněním“ (341). Okrem nevhodného obsahu Holešovský hovorí aj o „formovém primitivismu comicsů“, súčasne však vyzdvihuje tradíciu pôvodných kreslených seriálov domácej proveniencie a pripúšťa, že z formálneho hľadiska treba jednoznačnejšie stanoviť rozdiely medzi nimi.

Kritický postoj ku kresleným seriálom zaujímali ešte na sklonku 80. rokov fínsky televízny kritik Jukka Kajawa a fínsky spisovateľ Hannu Mäkelä. Druhý z nich prezentoval názor, že tí, ktorí v dôsledku príchodu káblovej televízie a videa prestali čítať, vlastne o nič neprišli. „Pro ně četba nebyla nikdy potěšením (...), předtím (se) bavili čtením a prohlížením comicsů a sledováním nonstopfilmů“ (Mäkelä 1988, 101). Kajawa prirovnáva zrýchlenú televíznu zábavu k čítaniu komiksu, sú to dve médiá, ktoré sa vzájomne podporujú. „Děti si navykají na televizi a tento zvyk posilují hubeným vyprávěním comics, kde vyprávění často nahrazují citoslovce ‚bum‘ a ‚au‘“ (1988, 21).

K fenoménu komiksu ako príznaku konca súdobej literárnej epochy sa už v 60. rokoch vyjadril aj Marshall McLuhan.

Na knihu komiksu se například díváme jako na pokleslou literární formu, místo abychom ji viděli jako rodící se obrazovou a dramatickou formu, která vznikla z nového tlaku na audiovizuální komunikaci v časopisech, rozhlase a televizi. Mladí dnes nesvedou sledovat vyprávění, ale reagují na drama. Nesnesou popis, ale milují krajinu a akci (2002, 80).

TRANSPOZÍCIA TEXTU Z TLAČENÉHO DO ZVUKOVÉHO MÉDIA

Nástup zvukového média ako sprostredkovateľa písaného textu nepredstavoval v oblasti detskej kultúry natoľko prevratnú zmenu percepcie ako v prípade dospelého adresáta. Uvedené súvisí predovšetkým s tradíciou prvotného predčítavania textu detskému príjemcovi dospelou osobou, kým dieťa nedosiahne požadovanú čitateľskú gramotnosť. Výhody a nevýhody auditívneho vnímania tlačeného textu (ktorý ako taký predpokladá vizuálnu percepciu), ako aj polemiky o jeho plnohodnotnosti v porovnaní s klasickým čítaním sa ruka v ruke so stúpajúcou popularitou audiokníh opätovne stávajú témou úvah v oblasti detskej kultúry. Zaujímavým príspevkom

k danej problematike je článok Lucie Koníčkovej *Audioknihy – jejich skutečné přínosy a interaktivní budoucnost* (2012, 243 – 251), ktorý okrem benefitov, čo audiokniha v súčasnej dobe prináša detskému recipientovi, mapuje aktuálne trendy v tejto oblasti. Patria k nim najmä nové typy audiokníh s interaktívnymi presahmi typickými skôr pre hypertextový dokument či počítačovú hru. V slovenskom prostredí sa aj klasické verzie audiokníh (v zmysle reprodukcie nekrátenej textovej predlohy) zatiaľ objavujú len sporadicky (*Harry Potter* J. K. Rowling, *Zlatý kompas* Ph. Pullmana).

Skôr než nastúpila éra audiokníh, plnil úlohu auditívneho sprostredkovateľa tlačených textov detskej čitateľskej verejnosti opakovane reprodukovateľný záznam na LP platni, prípadne rozhlasové vysielanie v podobe upravených dramatizácií alebo priamych interpretácií textových predlôh. Beata Panáková analyzuje adaptáciu *Bambiho* od Felixa Saltena, pričom sa sústreďuje predovšetkým na jej prínos pre detského recipienta, nepriamo tak jej štúdiu možno chápať aj ako výpočet pozitív kvalitného prenosu z textového do zvukového média všeobecne.

Táto adaptácia a jej zvuková realizácia „neulahčuje“ poslucháčovi vnímanie Saltenovho príbehu. Nejednoduší ho, ani ho nepodáva v sladkom obale, aby sa dal rýchlejšie a pohodlnejšie zhltnúť. Naopak: prostredníctvom špecifickej znakovosti naň nabaľuje ďalšie významy. Poslucháč môže vnímať výsledok dialógu niekoľkých umelcov – prozaika, rozhlasového dramatika a rozhlasových realizátorov –, ktorí ho vyzývajú do hry a umožňujú mu prispieť do nej svojím výkladom, založeným na vlastnej skúsenosti a vlastnej imaginácii. Vyžadujú od neho tvorivú spoluprácu – teda intelektuálnu, emocionálnu a časovú investíciu (1995, 24).

Panáková rozhlasovú hru definuje ako „univerzum, v ktorom sa komunikuje prostredníctvom špecifických auditívnych znakov, ponechávajúc dostatočný priestor pre slobodné a individuálne vnímanie, hľadanie, znázorňovanie, pre vlastnú tvorivú predstavivosť“ (23).

Dá sa povedať, že prenos „myšlienky“ literárneho diela do zvukového média prebehol vzhľadom na uchovanie monomediálneho charakteru jeho nositeľa pomerne hladko, hoci, ako podotýka Ellen Waungana v druhej polovici 80. rokov na margo dovtedajších empirických výskumov, časť pedagogickej verejnosti zastávala názor, že rozhlas „povzbudzuje a fixuje potrebu rýchle plynoucí zábavy, ktorá nepříznivě ovlivňuje pomalejší a volnější radost z četby“ (1990, 48).

POČÍTAČOVÉ HRY PRE DETI

S využívaním nových médií (aj v spojitosti s ich kooperáciou s tzv. starými médiami) sa už dlho spája snaha o čo možno najautentickejšie sprostredkovanie zážitku či informácie, o vernú simuláciu reality. V kontexte počítačových hier a obzvlášť tých s literárnou predlohou tvorcovia často siahajú po žánri fantasy. Ponúkajú totiž dobre využiteľný lineárny príbeh, hrdinov, s ktorými sa možno hráčsky stotožniť, motív putovania, potrebu prekonávania prekážok atď. Hráč sa tak prostredníctvom nastaveného herného mechanizmu stáva literárnym hrdinom, jeho avatarom, vžíva sa doň odlišným spôsobom ako pri textovej predlohe. Navyše, jestvuje množstvo hier, ktoré umožňujú interakciu viacerých hráčov, resp. postáv známych z literárneho rozprávania – a to je nówum, ktoré kniha ako taká nie je schopná sprostred-

kovať. Ide najmä o adventúry, v ktorých je možnosť rozhodovania hráča obmedzená, a RPG hry (*role playing games*, tzv. hry na hrdinov), kde si hráč môže vybrať nielen postavu, ale aj smerovanie svojej hernej aktivity. Hry opierajúce sa o literárne predlohy nemusia nevyhnutne sledovať sujet knihy, tento často predstavuje iba inšpiráciu či základnú líniu deja, ktorý možno ďalej rozvíjať. Jon Bing počítačové verzie adventúr nazýva kinoautomatmi a pripomína, že dôraz je kladený na zápletku a príbeh, ktorý je podobne ako román prezentovaný v odsekoch textu. Hráča dokonca nazýva „čitateľom“ (1988, 44 – 45).

Čítanie kníh a hranie hier si na rozdiel od iných médií uzurpujú v maximálnej možnej miere pozornosť percipienta. Vyžadujú si totiž jeho plné sústredenie, kým sledovanie televízie alebo počúvanie rozhlasu sú často sekundárnou činnosťou, odohrávajúcou sa paralelne s inou činnosťou alebo na jej pozadí.

Čím je cieľová skupina v oblasti hier pre deti mladšia, tým viac jednoduchých neinteraktívnych prvkov, resp. tzv. *full motion videos* obsahuje. Sú prispôbené veku adresáta a ide najmä o pesničky či krátke názorné scénky, prípadne sprievodné slovo „rozprávača“. Vek percipienta zohráva dôležitú rolu aj pri uvažovaní o možnostiach, ktoré prinášajú počítače pri sprostredkovaní nových poznatkov. Steen Larsen v referáte nazvanom *Nová technika a výchova detí* sumarizuje výsledky výskumov Piageta, Wolfa, Levina a i., a poukazuje na to, že pri výuke najmenších detí prostredníctvom počítača absentuje možnosť „praktickej manipulácie s materiálom pri určitej úlohe“ (1988, 30). Na naučené sa rozpomínajú ťažšie, pretože pri takto získaných skúsenostiach im v predškolskom veku chýbajú „dôležité hmatové a motorické rozmery“, čo u starších detí zrejme nezohráva rovnako podstatný význam. Konštrukcia určitého tvaru na obrazovke počítača je podľa Larsena „rovnako abstraktná a teoretická ako premýšľanie alebo čítanie o ňom“ (31).

Ešte i dnes sa v otázke vzťahu počítačových hier a detí opakujú výhrady týkajúce sa ich násilného obsahu, oproti knihám či filmom totiž hráč nie je len pasívnym pozorovateľom násilia, vo virtuálnej realite sa sám stáva jeho vykonávateľom. Švédska literárna vedkyňa Eva Nordlinder v článku o literárnych CD-romoch z roku 2001 poukazuje na to, že švédske nakladateľstvo Gammafon, ktoré vydáva hry pre deti na kompaktných diskoch, svoje hry nenazýva počítačovými hrami (*dataspel*). Vysvetľuje, že „pojem ‚počítačové hry‘ sa najčastejšie spája s hrami pre dospelých (nezriedka predovšetkým násilného charakteru) a na mnohých pôsobí negatívne“ (2001, 27). Tému násilia v digitálnych hrách a jeho pôsobeniu na (detských) hráčov bolo venovaných množstvo štúdií s rozličnými závermi. Na hernom serveri sector.sk sa ako jeden z dôvodov, prečo má násilie medzi hrami také široké zastúpenie, uvádza:

Hry postavené na smrti a zabíjaní sú omnoho bežnejšie než hry simulujúce život. Tie sú naopak veľmi vzácne. Na ich vytvorenie treba vynaložiť veľké úsilie a pre začínajúcu firmu predstavuje taká hra často značné finančné riziko. Pre vývojárov je totižto ťažké zakomponovať život alebo medziludské vzťahy do hry, ktorá bude zábavná a chytľavá (*Prečo máme radi násilné hry?*).

Dôvody preferovania hier s násilným obsahom, tzv. strieľačiek pre dospelých a v prípade detí hier založených na eliminácii nepriateľa, môžu byť teda v jadre pragmatické. Keďže najzákladnejším cieľom hry je zabaviť, odreažovať sa, táto cesta sa

javí ako najpriamočiarejšia. Sympatickou črtou kníh Tove Jansson je, že v nich k likvidácii záporných postáv (ak tu vôbec možno hovoriť o vyslovene negatívnych postavách) nedochádza. S každou z nich sa dá dohodnúť (Vrčuľa v *Čarodejníkovom kloúbuku*, duch v *Otecko píše pamäti*) alebo sa stiahnuť z boja skôr, než dôjde ku konfliktu (stretnutie Sniffa s drakom v *Blíži sa kométa*).

NOVÉ A NOVŠIE MÉDIÁ

Nové mediálne formy vo svojich počiatkoch predstavovali v očiach kritiky skôr ochudobnenie, oklieštenie pôvodného obsahu originálnej verzie diela. Bogumiła Suwara súhrnne hodnotí postoj slovenských literárnych vedcov v 80. rokoch minulého storočia takto: „Unifikujúce funkcie masmédií v kultúre považovali vtedajší bádatelia jednoznačne za protipól k tvorbe umeleckých hodnôt“ (2012, 181). Výnimku predstavoval azda iba nástup zvukového média v 50. rokoch minulého storočia a s ním aj zvukových podôb literárnych predlôh, keď na úrovni zmyslových vnemov zrak vystriedal sluch a absencia obrazovej zložky, v detskej literatúre takej častej, podnietila imagináciu recipienta na odlišnej úrovni.

Technický pokrok a nástup nových médií nevyhnutne zasiahol aj do sveta detí. Ich dosah naň nebol predmetom odborných diskusií iba v Československu so štátom regulovanou kultúrnou politikou, ale aj v krajinách západnej Európy. V roku 1988 sa v Osle uskutočnil 21. kongres IBBY s názvom *Detská literatúra a nové médiá* (*Childrens literature and the new media*). Referáty komentovali nové javy, vyzdvihovali prínos nových mediálnych foriem (aj pri propagovaní kníh a čítania) a popri obavách z negatívnych následkov upozorňovali na skutočnosť, že na dieťa bude mať vždy najväčší vplyv jeho okolie, rodinné a školské prostredie.

Napriek tomu, že počítačové hry už dávno nie sú novým médiom, stále vzbudzujú kontroverzné reakcie. Môže za to okrem iného fakt, že zo všetkých médií majú práve ony najlepšiu schopnosť sprostredkovať inú realitu a umožniť potenciálnemu hráčovi stať sa súčasťou diania, a to tak v pozitívnom, ako v negatívnom zmysle.

DIELO TOVE JANSSON A REMEDIÁCIA

Množstvo remediácií zväčša indikuje popularitu tej-ktorej literárnej predlohy. V oblasti švédskej literatúry pre deti a mládež sa pochopiteľne ich najväčšiemu počtu teší literárna predloha *Pippi Dlhá Pančucha* autorky Astrid Lindgren. Literárna vedkyňa Sonja Svensson sa domnieva, že vysoká miera remediácií detských kníh má niekoľko prirodzených vysvetlení. Jedným z nich je, že tvorca novej verzie môže počítať s pozitívnym očakávaním spokojného konzumenta knihy, pri spracovaní klasického diela zas s nostalgickým prijatím u dospelého publika. Pri obrázkových knihách má tvorca novej verzie k dispozícii návrh kostýmov aj scény (2001, 3). Vizuál hry priamo čerpajúci z výtvarnej zložky knižnej predlohy hráčovi uľahčuje jej recepciu, prináša mu svet, ktorý pozná a s ktorým sa dá ľahko stotožniť, na rozdiel od hier, kde v literárnom predobrazu táto zložka absentuje a to, či ju hráč akceptuje, závisí aj od toho, do akej miery sa jeho vlastná imaginácia zhoduje s predstavami jej tvorca, ako aj od prítlačivosti jej obrazového spracovania.

Tvorba fínsko-švédskej spisovateľky Tove Jansson adresovaná detskému publiku

je častým objektom adaptácií v iných médiách. Autorkou prvej adaptácie pôvodne knižného textu bola sama Jansson, keď v rokoch 1947 – 1948 vo fínsko-švédskom periodiku *Ny tid* každý piatok publikovala komiksové „pásy“ vychádzajúce z diela *Blíži sa kométa*. V dôsledku minimalizácie textovej zložky a zjednodušenia deja autorka zvolila satirickejší tón, a podľa Christiny Björk aj výber slov svedčí o tom, že sa zrejme zamerala skôr na dospelých čitateľov (2003, 82). Podobne ako pri komiksovej zákazke pre anglické noviny, keď išlo o výslovnú požiadavku zadávateľa (97).

Príbehy Muminovcov sa stali predlohou niekoľkých televíznych filmov, animovaných aj bábkových seriálov nielen vo Fínsku, ale aj v Nemecku, Japonsku či Sovietskom zväze.

KNIŽNÁ SÉRIA Z MUMINOVSKÉHO ÚDOLIA A JEJ HERNÝ POTENCIÁL

Na úvod si položíme otázku, aké herné možnosti ponúka knižná séria Tove Jansson. V slovenčine sa s ňou detskí čitatelia mohli po prvý raz stretnúť v 70. rokoch minulého storočia. Ako prvý vyšiel v roku 1974 *Čarodejníkov klobúk* (*Trollkarlens hatt*, 1948), po ňom v roku 1978 *Povodeň u Muminovcov* (*Farlig midsommar*, 1954), o rok neskôr *Blíži sa kométa* (*Kometen kommer*, 1946/1968) a v roku 1982 *Čarodejná zima* (*Trollvinter*, 1957).

Diela charakterizuje dobrodružná atmosféra, nad Muminovským údolím sa takmer vždy vznáša tieň blížiacej sa katastrofy (výbuch sopky, povodeň, koniec sveta, pád kométy), prítomný už v úvode knihy. V prvej, resp. druhej časti série *Blíži sa kométa* evokuje nepokoj niekoľko viet na začiatku druhej kapitoly: „Koldokola bolo všetko sivé! Nielen obloha a rieka, ale aj stromy, zem a dom! Všetko bolo celkom sivé a vyzeralo hrozne, akoby bez života“ (2007, 25). V titule *Povodeň u Muminovcov*: „Bola to neobyčajná noc, tichá akýmsi strašným spôsobom“ (2007, 17). V *Čarovnej zime*: „Pozrel na jazmínový krík, ktorý bol teraz iba spleťou holých konárov, a zhrozene si pomyslel: Je mŕtvy. Celý svet umrel, kým som ja spal. Tento svet patrí niekomu inému, koho nepoznám. Možno Vrčuli. Ten nie je stvorený pre mumintrollov“ (2008, 14). Podobne aj komiksový seriál z roku 1947, čerpajúci z diela *Blíži sa kométa*, nesie dramatický názov *Mumintroll a koniec sveta* (*Mumintrollet och jordens undergång*).

Hrozba zo strany nepriateľov či náhlej kataklizmy, postapokalyptický, prípadne dystopický charakter herného sveta sú často jedným zo základných predpokladov, ktoré podmieňujú intenzívny emocionálny zážitok z hry na počítači alebo hernej konzole. U Muminovcov vyvolávajú strach či údiv z nepoznaného aj predmety a javy, ktoré sú detskému čitateľovi, teda potenciálnemu hráčovi viac či menej známe (napr. zimné obdobie a s ním súvisiaci sneh a lyžovanie) a čaro z ich spoznávaní by sa vo virtuálnom svete stratilo, odhaľovanie tajomstiev vesmíru či divadelného umenia sú však natoľko prirodzenými súčasťami príbehu, že ich možno do hry zakomponovať nenásilne ako ďalší článok dejového reťazca.

Súčasťou kníh o mumintrolloch je nezriedka motív putovania jednej či viacerých postáv a prekonávanie prekážok. Výhodou je aj existencia atraktívneho fikčného sveta v podobe Muminovského údolia a jeho okolia (morské pobrežie, Pusté vrchy, Filifionkino údolie atď.), zasadeného do severskej prírody s jej zákonitostami, pričom

najzásadnejším determinantom životov obyvateľov je striedanie ročných období. Ilustrácie Tove Jansson sú čiernobiele, opis „scény“ a „rekvizít“ v texte je však dostatočne pregnantný: dom Muminovcov je belasý a má verandu, nachádza sa v ňom jasnobelasá, žltá a bodkovaná izba, letný domček má osemhranný tvar a zdobia ho zelené a červené okenné tabuľky, Snusmumrikov klobúk je zelený, kabelka Muminrollovej mamičky je čierna atď. Svet Muminovského údolia a jeho okolia je vôbec mimoriadne nasýtený farbami, čo ešte väčšmi vyniká v kontraste s bielym sfarbením muminrollov. Hneď za predsádkou a titulným listom knihy *Čarodejníkov klobúk* navyše nájdeme detailnú mapu údolia Muminovcov a ich domu.

Autori hry mohli využiť fakt, že každá z postáv sa vyznačuje osobitými povahovými črtami a vyvinúť napríklad jednoduchšiu verziu RPG pre deti v staršom žiackom veku, ktoré séria kníh o obyvateľoch Muminovského údolia zaujala a je u nich predpoklad, že sa so známymi literárnymi hrdinami rady stretnú opäť. Svet muminrollov by istotne poskytol dobrú bázu aj pre adventúru v tradičnom *point-and-click* štýle, v údolí žije množstvo zvláštnych tvorov a personifikovaných zvieratiek umožňujúcich interakciu s hlavným hrdinom, postavy v knižnej predlohe ustavične objavujú podivuhodné predmety, pre ktoré nachádzajú rôznorodé využitie. Navzdory nečakaným prehovoram, netradičným reakciám zúčastnených postáv (prostredníctvom ktorých autorka buduje napätie na ďalšej úrovni textu a ktoré jej dielam zaručujú originalitu a autenticnosť aj v kontexte novších diel pre deti) sú ich charaktery vykreslené pomerne jednoznačne. V záujme sprístupnenia hry pre najmladšiu vekovú skupinu mohli jej autori tento vyšší plán z hernej adaptácie vypustiť, zostal by holý príbeh na rovine deja v podobe prekonávania prekážok, zápolenia s protivníkmi a pod. Predložená hra však s devízami pôvodného knižného diela pracuje minimálne.

Hoci na jej obale sa uvádza, že je vhodná pre milovníkov Muminovcov, slovenský knižný preklad na svoju škodu ignoruje – jej najväčším kladom je pritom práve prítomnosť knižných hrdinov, hra ako taká nie je natoľko pútavá, aby sa k nej dieťa neznalé janssonovského univerza rado vracalo. Na dôvažok, nie každý, kto knihy čítal, si k nemu našiel cestu – svedčí o tom ich rozporuplné prijatie u slovenskej kritiky v minulosti. Daniel Hevier sa na stránkach *Zlatého mája* o próze *Povodeň u Muminovcov* vyjadruje pozitívne:

Janssonová je majsterkou vo vytváraní napínavých príbehov. Je to próza veľmi dynamická. Sloveso je najfrekvencovanejším slovným druhom. Autorka nezaťažuje rozprávanie prílišnými opismi. Tomuto typu prózy pre nízky čitateľský stupeň to aj vyhovuje. Čitateľ nie je natoľko zvedavý, ako vyzerať hrdina, ale čo robí, aké dobrodružstvo prežíva (1978, 715).

Marta Žilková v recenzii toho istého titulu o rok neskôr spochybňuje práve jeho dynamiku, nedostatočný opis tvorov z Muminovského údolia má podľa nej za následok narušenú percepciu u detského čitateľa a predpokladá, že (aj na základe reálnych skúseností detí, ktoré už čítali *Čarodejníkov klobúk*) dieťa „po prvých stránkach knihu odloží, že je nudná“ (1979, 442). V závere si dokonca kladie otázku, prečo vydavateľstvo siahlo práve po tomto titule: „Mali jej prvé romány u nášho čitateľa taký úspech, že sa chystáme vydať ešte ďalšie tri? Nebolo by vari vhodnejšie spestriť čitateľský repertoár o ďalšieho fínskeho autora, resp. uvoľniť miesto domácej prvotine?“ (442) Ak by sme pri uvažovaní o hernom potenciáli kníh akceptovali Žilkovej námietku

týkajúcu sa absentujúcej dynamiky deja, v počítačovej hre možno tento nedostatok vyriešiť dôslednou redukciou až úplnou elimináciou dialógov, slovné opisy sa v procese transformácie obsahu z monomédiu do multimédia vytratia celkom prirodzene a zmieňované nepostačujúce vykreslenie knižných hrdinov vyvážia autorkine ilustrácie. Na prvom pláne tak zostane kostra dobrodružného príbehu o boji s povodňou, ktorá Muminovské údolie zasiahla v čase letného slnovratu, na druhom pláne je to náhodné zoznámenie s tajuplným svetom divadla. Keďže muminovskej rodine poslúži ako útočisko pred vodou práve budova divadla, s ktorého fungovaním ich systematicky oboznamuje Filifionkina teta Ema, vytvára sa tým predpoklad pre využitie oboch želaných funkcií eventuálnej počítačovej hry, zábavnej i vzdelávacej.

ANALÝZA POČÍTAČOVEJ HRY A JEJ METÓDY

Ako pripomína Espen Aarseth v štúdiu *Herný výskum: Metodologické prístupy k analýze hier (Playing Research: Methodological approaches to game analysis)*, byť oboznámený s konkrétnym herným médiom prostredníctvom hrania je tým najlepším prístupom k jeho analýze. „Ako vedci v oblasti herných štúdií sme zjavne povinní porozumieť hre, a to možno najlepšie a niekedy výlučne dosiahnuť iba jej hraním“ (2003).

Lars Konzack hovorí o siedmich „vrstvách“ (*layers*) počítačovej hry, ktoré možno posudzovať osve: hardvér, programový kód, funkčnosť, vlastná hra, jej sémantické významy, referenčnosť a sociokultúrne aspekty (2002, 1). Hodnoteniu technických parametrov hry som sa ako laička vyhla, zameriavam sa skôr na využitie herného potenciálu kníh o Muminovcoch, na úroveň ich transpozície do iného média a osobitne slovenskej verzie hry. V súlade s Konzackovou terminológiou sa sústredím najmä na jej referenčnosť.

V slovenčine vyšli dve počítačové hry inšpirované knihami o Muminovcoch. Je to *Hra na skrývačku s Mumíkmi* a *Mumík na plavbe Morskou harvou*. Pre potreby štúdie som vybrala druhú menovanú, vzhľadom na prítomnosť istej dejovej zložky. Po spustení hry sa na obrazovke objaví zimná scenéria Muminovského údolia, a keďže Muminovci sa na sklonku jesene ukladajú na zimný spánok, privíta hráča iba Mrnka. Oznámi mu, že keď sa šípka na monitore zmení na ruku, kliknutie mu umožní hrať rôzne hry (kliknúť možno na päť stanovišť: kôlna, diera v ľade, muminovský dom, ľadové kvádre a jaskyňa). Na prvých dvoch z nich súperí hráč s počítačom, resp. s Mrnkou, v prvom prípade ide o rýchlosť pri upratovaní, v druhom o rýchlosť pri love rýb. Vyslovene pasívna je návšteva jaskyne, po kliknutí na cencúľ z ľadového xylofónu cez jaskyňu prebehne niektorý z podivuhodných tvorov žijúcich v Muminovskom údolí (napr. hatifnati, Bizam). Po označení ľadových kvádrov ponúkne Mrnka dieťaťu hru zameranú na precvičenie pamäti: po tom, čo si prezrie predmety ležiace na snehu, ich musí označiť medzi ďalšími predmetmi uloženými v ľade. V muminovskom domčeku je pre dieťa pripravených viacero aktivít: rozmiestňovanie nábytku tak, aby po ňom mohla Mrnka skákať, prebúdzanie členov rodiny Muminovcov (Muminov otecko po zobudení rozpovie krátky príbeh), hľadanie zhodných párov na princípe pexesa (upratovanie v kôlni). V dome treba Mrnke pomôcť rozostaviť nábytok, po ktorom bude skákať, cez okno skočí Stinky¹ a rozbije

obraz na stene, ten následne treba zložiť ako puzzle, po jeho zložení sa objavia ďalšie obrázky, ktoré možno poskladať.

Hra je podľa distribútora určená pre hráčov od troch rokov, úlohy, ktoré má dieťa postupne splniť, sú pomerne jednoduché, no chýba im akýsi spájací článok, prirodzená nadväznosť, ktorá síce nemusí kopírovať dej predlohy, ale mala by pobádať hráča, aby v hre pokračoval ďalej. Aj keď v hrách pre najmenšie deti „nejde o život/y“, ako je to neraz v hrách pre starších hráčov, a jednotlivé herné sekvencie sú natoľko krátke, že nie je nutná prítomnosť *savepointov* (bodov návratu; miest v hre, kam sa hráč môže vrátiť), radosť z pozitívneho výsledku tu má podstatný význam rovnako ako pri každom type hry, nielen počítačovej. Ako píše Henry Jenkins (2006), „ak sa hra stane príliš ľahkou alebo ťažkou, hráči o ňu stratia záujem. Hráči potrebujú cítiť, že dokážu bežať rýchlejšie, strieľať presnejšie, skákať ďalej a myslieť pohotovejšie ako v každodennom živote“.

Ako sme už spomenuli, hra je určená pre deti od troch rokov, pre trojročného hráča však môže byť náročná z hľadiska technickej zdatnosti, pre päťročné dieťa už môže byť nezáživná. Pri súťažení v love rýb s Mrnkou informuje o priebežnom stave súperenia numerická hodnota chytených exemplárov uvedená na obrazovke. Väčšina trojročných detí však ešte čísla nepozná. Jednou z najjednoduchších aktivít, vhodných už pre najmenšie deti, je vyfarbovanie obrázkov, ktoré si možno vytlačiť – no táto aktivita už, paradoxne, prebieha mimo digitálnej reality počítačovej hry.

Hra sa odohráva v zime, dalo by sa preto predpokladať, že sa inšpiruje piatym dielom série *Čarovná zima*, jediným, ktorý prebieha v tomto ročnom období. No zásadné postavy tejto časti série, ako sú Tuu-Tikki či Hemul, v nej chýbajú. Niektoré ich aktivity v počítačovej hre prevzala Mrnka. Z knižnej predlohy sa tak do remediovej verzie dostala iba kulisa zimnej krajiny, dejová zložka nebola využitá, rovnako nebol naplno využitý okruh postáv. Naopak, objavili sa v nej postavy, ktoré sa v knihe nevyskytujú (hatifnati, Stinky a pod.).

SLOVENSKÁ VERZIA HRY

Slovenská verzia pôvodne nórskej počítačovej hry pre deti má pomerne nezrozumiteľný názov *Mumík na plavbe Morskou harvou*. Obal sľubuje dobrodružnú plavbu na parníku, preto nás po spustení hry prekvapí, že sa ocitneme na súši, navyše v zimnom období. Obsah disku zodpovedá inej hre z tejto série, ktorá vo švédčine nesie názov *Vinter i Mumindalen*, teda *Zima v Muminovskom údolí*, a v slovenskej mutácii nevyšla. Distribútor avizuje „zábavné a napínavé úlohy pre všetkých milovníkov škriatkov Mumíkov“, potenciálnou cieľovou skupinou by teda mali byť deti, ktoré Muminovcov poznajú z kníh alebo z televízneho spracovania.

Hra však pri menách postáv zažitý slovenský preklad Heleny Dobiášovej a Zuzany Drábekovej neberie do úvahy. Z Muminovej mamičky je tak Muminmama, z Muminovho otecka Muminotec a Mumintroll je v hre nazývaný Muminkom (takto síce Mumintrolla nazýva aj jeho mamička, je však pravdepodobné, že tu ide o ekvivalent českého „Mumínek“) a na obale Mumíkom. Zásadnejšie zmeny sa dotkli mien ostatných postáv: Sniff sa na obale spomína pod menom Ňucháč (pravdepodobne obmena českého Čenich) – sloveso „sniffa“ vo švédčine znamená „vdychovať nosom vzduch,

vetrit“ a Snusmumrik je Šňupálko (evidentne pod vplyvom češtiny – Šňupálek).

Prekladu vlastných mien postáv z kníh Tove Jansson sa v samostatnej štúdiu venuje Yvonne Bertills. Meno Snusmumrik, ktoré zostalo v slovenčine ponechané v pôvodnej podobe, považuje za jedno z najzvláštnejších, z tých, ktoré v protiklade s takzvanými „primeranými“ menami nazýva „hravo sugestívnymi“ (2002, 78). Význam mena totiž neodráža charakterové vlastnosti jeho nositeľa. Kompozitum „snusmumrik“ tvoria podstatné mená „snus“, čo znamená žuvací tabak, a „mumrik“, ktoré podľa Slovníka Švédskej akadémie (Svenska Akademiens ordbok) označuje muža jednoduchšieho zmysľania s nezrozumiteľným rečovým prejavom. Mumintrollov najlepší priateľ Snusmumrik tomuto profilu nezodpovedá. Hoci žije skôr samotárskym, takmer pustovníckym spôsobom života, je múdry, scestovaný, pozná množstvo vzrušujúcich príbehov a vie byť príjemným spoločníkom. Nežuje tabak, ale neodmysliteľne k nemu patrí fajka a ústna harmonika. (Dnes by azda bola kladná postava detskej knihy, ktorá holduje podobnému zlozvyku, prijímaná rozporuplne, v knihách Tove Jansson však fajčia spravidla tí, ktorí sa vyznačujú múdrosťou – okrem Snusmumrika je to aj Mumintrollov otecko alebo profesori z observatória v diele *Blíži sa kométa*. „Vysoko na rozoklanom horskom brale stálo observatórium, v ktorom žili profesori, osamelo, iba s hviezdami. Vykonali už veľa neobyčajných pozorovaní a vyfajčili neobyčajné množstvo cigariet“ /2007, 69/.)

Z Mrnky sa stala, zrejme následkom výpožičky z angličtiny, kde sa volá Little My, Malá My (v slovenskej jazykovej verzii hry <ma:j>). Aj v origináli sa Mimlína drobná sestra nazýva Lilla My – doslovne Malá My, švédska výslovnosť je však odlišná. Zaujímavý je postup českého prekladateľa Libora Štukavca, ktorý zachová sémantický význam jej mena, no uprednostní ekvivalent prijateľnejší pre domáce prostredie, meno Mia (ktoré je, podobne ako My, ďalšou švédskou domáckou podobou mena Maria). Pre porovnanie, v českom znení pôvodného japonského animovaného seriálu o Muminovcoch už nevystupuje Malá Mia, ale Majka. V tomto prípade krok smerom k ďalšej naturalizácii pôsobí kontraproduktívne, pri preklade významovo zafarbených vlastných mien, najmä v detskej literatúre, nemožno zabúdať na charakter postavy. Lilla My je roztopašná, protivná, výbušná a maličkého vzhľadu, všetky tieto vlastnosti Helena Dobiášová umne spojila v mene Mrnka. Takto opisuje Mrnka samu seba v titule *Čarovná zima*: „Neviem byť smutná. Ja som len spokojná alebo nahnevaná“ (2008, 50). Meno Majka vzbudzuje v slovenskom kontexte skôr iné asociácie (Majka Tárajka, Včielka Maja).

Ján Vilikovský konštatuje, že „v kultúrnych významných prozaických textoch – najmä ak ide o vážne diela realistického charakteru – sa spravidla ponechávajú pôvodné formy mien; predovšetkým sa prekladateľ vyhýba miešaniu foriem pôvodných a preložených“ (1984, 135). Hoci knižná séria Tove Jansson nezodpovedá druhej menovanej charakteristike (aj keď v kontexte kníh pre deti a mládež tu majú významný zástoj i vážnejšie témy a v mnohých ohľadoch má blízko k realistickému zobrazeniu skutočnosti), nepochybne ide o kultúrny významný text. Je otázne, nakoľko tento fakt v 70. rokoch minulého storočia reflektuje slovenský preklad a či k nemu tak pristupovala aj jeho autorka Helena Dobiášová. O spochybňovaní potreby jeho uvedenia do nášho kultúrneho priestoru svedčí recenzia Marty Žilkovej, napriek tomu, že Tove Jan-

sson už bola v tom čase viac než dekádu laureátkou Ceny Hansa Christiana Andersena, teda medzinárodne známou a na poli literatúry pre deti etablovanou autor-
kou. Dobiášová prekladá iba malú časť mien, hoci niektoré z tých, ktoré ponechala
v originálnom znení, nesú pomerne jednoznačný význam: meno Sniff bolo možné
preložiť napríklad ako Ťufko, meno Bisam neposkytuje veľký priestor pre tvorivé
manévrovanie, keďže ide o živočíšny druh známy u nás ako ondatra pižmová. Prekla-
dateľka ho nenahrádza slovenským ekvivalentom, zmena sa dotkne iba prepisu mena
v súlade s fonetickými pravidlami slovenského jazyka. Za touto „opatrnosťou“ azda
tušíť rešpekt k literárnemu dielu vysokej hodnoty, ako aj k jeho autorke. Dobiášová
zvolila odlišný prístup pri menách postavičiek Piskly a Viskly, ktoré sa vo švédčine
nazývajú Tofsla a Vifsla, sú teda silne zvukomalebné. Vyskytnú sa iba v jednej z kníh
o Muminovcoch a odkazujú na Tove Jansson a Vivicu Bandler, ku ktorej spisova-
telka v čase, keď vznikol *Čarodejníkov klobúk*, pociťovala silnú náklonnosť (Westin
2007, 38). Ich kryptonymný charakter sa tak nezachoval. Podobne sa skrytý zmysel
mien stratil v českom pretlmočení, kde sa postavičky nazývajú Kníkla a Piskla, ale aj
v anglickom či fínskom preklade, hoci treba poznamenať, že z čitateľského hľadiska
to nemá zásadný význam.

Výrazný vplyv češtiny vidieť v počítačovej hre okrem mien aj na Mrnkiných
komentároch a príbehu Mumintrollovho otecka: „Skoro akoby tu bol niekto s nami,
ale asi sa pletiem.“, „Zvoľ, kde by som mala skočiť.“, „Trebárs nájdeme niečo dobré
k jedlu.“, „v tom momente dovádza na snehu“, „ideme rybáriť“, ale aj pri nepocho-
piteľnej výpožičke českého frazeologizmu „Chystám se jít na kutě!“ v poslovenčenej
podobe „Chystám sa ísť na vrece!“.

Na CD-rome deti môžu nájsť texty piesní, ktoré Mrnka spieva v prestávkach počas
hry, no kvalita slovenského prekladu je nízka:

Prebúdzacia pesnička Malej My:

Teraz slnko svieti, sneh sa trblieta na kopcoch,
zatiaľ čo Muminkovia chrápu pod príjemnou prikrývkou.
Nikdy nie je zábavné, hrať sa tu sám,
a preto spievam hlasno všetkým tým mŕtvolám.

Hej vstávaj ty medved!
Hej vstávaj, koho to zaujíma?
Dostaň sa z únavnej postele!
A teraz všetci VSTÁVAJ!

Švédsky originál:

Se solen är uppe och marken är helt vit,
Men alla bara ligger där och sover, äh.
Det är inte så roligt, när ingen vill gå upp,
Så nu väcker jag upp alla med en sång!:

Nu måste ni gå upp, nu måste ni gå upp,
Kom igen, hoppa ut ur sängerna för nu måste – ni gå upp!²

ZÁVER

Je známe, že pôvodne literárni hrdinovia sa dnes k detským čitateľom dostávajú často skôr prostredníctvom iného média. Mediálna transformácia tak môže predstavovať spôsob, ako klasické diela detskej literatúry plnohodnotne priblížiť novodobej generácii detí. V tejto súvislosti sa v digitálnom prostredí možno stretnúť s dvoma hrami v slovenskej mutácii, ktoré čerpajú z fiktívneho sveta klasických kníh o mumintrolloch. V čiastkovej analýze sme hodnotili jednu z nich, a to najmä na báze jej referenčnosti voči predlohe a osobitne jej slovenskému prekladu. Z hľadiska výskumu recepcie švédskej detskej literatúry je tento aspekt podstatným ukazovateľom miery jej včlenenia do prijímajúcej kultúry. Počet remediácií je zväčša indikátorom popularity diela. Knihy Tove Jansson u nás navzdory uvedenému princípu korelácie neboli v minulosti prijaté jednoznačne pozitívne, nedosahujú oblúbenosť diel Astrid Lindgren, ktorá u nás týmto spôsobom remediovaná nebola a v kontexte prenosu literárneho diela pre deti do digitálneho média predstavuje zmienená dvojica hier ojedinelý počin. Slovenská verzia hry nerešpektuje domáci preklad, ktorý u nás funguje takmer štyridsať rokov a na ktorý po roku 2000 nadviazalo pretlmočenie ďalších častí série. Svedčí to o nedostatočnej miere jeho integrácie do cieľového prostredia, rovnako to však môže vyvolať domnienku, že distribútor za adresáta hry nepovažoval konzumenta knihy, ale vychádzal skôr z jej ďalšej remediácie v podobe animovaného seriálu, ktorý sa v českej mutácii dostal aj k nám. Ani v porovnaní s touto verziou nenachádzame úplnú zhodu pri praktickom použití mien postáv medzi ním a analyzovanou počítačovou hrou, na tézu o miere udomácnenia prekladu v našej kultúre však táto skutočnosť nemá zásadný vplyv.

POZNÁMKY

- ¹ Postava Stinkyho sa v knižnej sérii nevyskytuje, Jansson ho vytvorila pre komiksovú prílohu londýnskeho večerníka *The Evening News*. Stinkyho zaraďujeme skôr k záporným postavám, šíri okolo seba zápach – odtiaľ jeho meno. Objaví sa iba v jednej z obrázkových kníh o mumintrolloch, ktoré v slovenčine nevyšli.
- ² Informatívny preklad:
Aha, vysoko je slnko, zem celá biela je,
No všetci tam len ležia ako medvede.
Ach, to je otrava, že nikto nechce vstať,
Svojou piesňou musím všetkých prebúdzat'.
Zaraz treba vstať, zaraz treba vstať,
No tak hop, šup z postele, veď už treba – vstať!

LITERATÚRA

Bertills, Yvonne. 2002. Intertextualities, continued. The connotations of proper names in Tove Jansson. In *Children's literature as Communication: The ChiLPA Project (Studies in Narrative)*, ed. Roger D. Sell, 71 – 81. Philadelphia – Amsterdam: John Benjamins.

- Bing, Jon. 1988. Od videoher k hypermédiám. In *Dětská literatura a nová média*, ed. Tordis Ørjasæter, 38 – 48. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež.
- Björk, Christina. 2003. *Tove Jansson. Mycket mer än Mumin*. Stockholm: Bilda Förlag.
- Duc, Bernard. 1994. Comicové umenie. *Revue Bibiana*, 2, 4 : 32 – 33.
- Hevier, Daniel. 1978. Povodeň u Muminovcov. *Zlatý máj*, 22, 8: 715.
- Holešovský, František. 1976. Na téma comicsu. *Zlatý máj*, 20, 4: 340 – 341.
- Janssonová, Tove. 1995. *Kometa*. Přel. Libor Štukavec. Praha: Albatros.
- Jansson, Tove. 2007. *Blíží sa kométa*. Prel. Helena Dobiášová. Bratislava: Slovart.
- Jansson, Tove. 2007. *Povodeň u Muminovcov*. Prel. Helena Dobiášová. Bratislava: Slovart.
- Jansson, Tove. 2008. *Čarovná zima*. Prel. Helena Dobiášová. Bratislava: Slovart.
- Kajawa, Jukka. 1988. Cesta do světa akce a násilí. In *Dětská literatura a nová média*, ed. Tordis Ørjasæter, 15 – 21. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež.
- Koničková, Lucie. 2012. Audioknihy – jejich skutečné přínosy a interaktivní budoucnost. *Čtenář: měsíčník pro práci s knihou*, 64, 7 – 8 : 243 – 251.
- Larsen, Steen. 1988. Nová technika a výchova dětí. In *Dětská literatura a nová média*, ed. Tordis Ørjasæter, 28 – 38. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež.
- Mäkelä, Hannu. 1988. Spisovatelé a nová média. In *Dětská literatura a nová média*, ed. Tordis Ørjasæter, 101 – 102. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež.
- McLuhan, Marshall. 2002. *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: Jota.
- Nordlinder, Eva. 2001. Bok blir spel. *Barnboken*, 24, 2: 26 – 30.
- Panáková, Beata. 1995. Rozprávka v rozhlase. *Revue Bibiana*, 3, 1: 21 – 25.
- Suwara, Bogumiła. 2012. Na ceste k hypermediálnemu artefaktu. In *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*, eds. Bogumiła Suwara – Zuzana Husárová, 175 – 205. Bratislava: SAP – Ústav svetovej literatúry SAV.
- Svensson, Sonja. 2001. Pettson och Pippi på nya äventyr. *Barnboken*, 24, 2: 2 – 3.
- Vilikovský, Ján. 1984. *Preklad ako tvorba*. Bratislava: Slovenský spisovateľ.
- Waugana, Ellen. 1988. Jak optimálně utvářet interakci mezi dětmi, literaturou a rozhlasem. In *Dětská literatura a nová média*, ed. Tordis Ørjasæter, 48 – 55. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež.
- Westin, Boel. 2007. *Ord, bild, liv*. Stockholm: Albert Bonniers Förlag.
- Žilková, Marta. 1979. Povodeň u Muminovcov. *Zlatý máj*, 23, 5: 441 – 442.

INTERNETOVÉ PUBLIKÁCIE

- Aarseth, Espen. 2003. *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis*. Digital Arts and Culture. Melbourne. Dostupné na: <http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf> [cit. 26. 5. 2016]
- Jenkins, Henry. 2006. Games, the new lively art. In *The Wow Climax*, Henry Jenkins. New York: NYU Press. Dostupné na: <http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/GamesNewLively.html> [cit. 24. 5. 2016]
- Konzack, Lars. 2002. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. Aarhus. Dostupné na: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.32231.pdf> [cit. 24. 5. 2016]
- Prečo máme radi násilné hry?* Dostupné na: <http://www.sector.sk/uzivatelclanok/4512/preco-mame-radi-nasilne-hry.htm>
- http://web.abo.fi/meddelanden/forskning/2003_05_bertills.sht [cit. 24. 5. 2016]
- Svenska Akademiens ordbok*. Dostupné na: <http://g3.spraakdata.gu.se/saob/>

Tove Jansson. The Moomins. Children and the new media. Transmediation.

The first part of the paper offers a historical overview of transmediation processes in the field of children's literature. The transfer of a work or its parts from the print medium to another medium has since the beginning been rather controversial. Some were worried about maintaining the educational as well as artistic-aesthetical function of children's literature. The fear of losing these functions was caused by the advent of new media within (children's) literature. During the last few decades, however, remediated forms of literary works have been accepted, thanks to the new possibilities of perception that the remediated versions enable. The paper focuses on analysing one example of remediation – the Slovak version of the Norwegian game adaptation of the Moomin book series. The paper critically examines the Slovak translation, as well as to what degree the transmediation of the work's content into the new medium can be regarded as successful.

Mgr. Alexandra Debnárová
Ústav svetovej literatúry SAV
Konventná 13
811 03 Bratislava
Slovenská republika
aalexandra.debnarova@gmail.com