Filozofická fakulta Univerzity Palackého

Analýza překladu hádanek, básniček, říkanek a dalších interaktivních prvků v knižní sérii Deltora

Bakalářská práce

2020 **Karolína Martínková**

Filozofická fakulta Univerzity Palackého

Katedra anglistiky a amerikanistiky

Analýza překladu hádanek, básniček, říkanek a dalších interaktivních prvků v knižní sérii Deltora

Analysis of Translation of Riddles, Poems, Nursery Rhymes, and Other Interactive Elements in the Deltora Quest Book Series

Bakalářská práce

Autor: Karolína Martínková

Studijní obor: Angličtina se zaměřením na komunitní tlumočení a překlad

Vedoucí práce: Mgr. Jitka Zehnalová, Dr.

Olomouc 2020

Prohlášení

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

V Olomouci dne …… ……..

Poděkování

Děkuji vedoucí mé práce Mgr. Jitce Zehnalové, Dr. za její užitečné rady a postřehy, ochotu a trpělivost. Dále děkuji rodině za všestrannou podporu.

Seznam použitých zkratek

DL – dětská literatura

PDL – překlad dětské literatury

VT – výchozí text

CT – cílový text

IP – interaktivní prvky

JP – jazykové prostředky

Obsah

1 Úvod ... 8
2 Teoretická část ... 10
2.1 Deltora – Země nestvůr a kouzel ... 10
2.2 Dětská literatura ... 12
2.2.1 Fantasy dětská literatura ... 14
2.2.2 Dětská poezie ... 15
2.2.3 Hádanky v dětské literatuře ... 16
2.3 Překlad dětské literatury ... 17
2.3.1 Specifika překladu dětské literatury ... 20
2.3.1.1 Adaptace kulturního kontextu ... 20
2.3.1.2 Ideologická manipulace ... 21
2.3.1.3 Dvojí čtenář ... 21
2.3.1.4 Rysy orálnosti ... 22
2.3.1.5 Vztah mezi jazykovou a obrazovou složkou textu ... 22
2.3.2 Role překladatele ... 24
3 Praktická část ... 26
3.1 Metodologie ... 26
3.2 Přehled vybraných IP ... 29
3.3 Jazykové prostředky ve výchozích IP ... 34
3.3.1 Rým ... 34
3.3.2 Epizeuxis ... 35
3.3.3 Inverze ... 35
3.3.4 Akronym ... 35
3.3.5 Metafora ... 36
3.3.6 Personifikace ... 36
3.3.7 Paralelismus ... 36
3.3.8 Mordnilap ... 37
3.3.9 Záměna slov ... 37
3.3.10 Hádanka ... 37
3.3.11 Šifra ... 37
3.4 Analýza překladu IP ... 38
3.4.1 Rýmované IP ... 38
3.4.1.1 IP č. 1 ... 40
3.4.1.2 IP č. 2 ... 42

3.4.1.3 IP č. 3 ... 44
3.4.1.4 IP č. 4 ... 45
3.4.1.5 IP č. 5 ... 48
3.4.1.6 IP č. 6 ... 50
3.4.1.7 Shrnutí analýzy překladu rýmovaných IP ... 53
3.4.2 Nerýmované IP ... 53
3.4.2.1 IP č. 7 ... 54
3.4.2.2 IP č. 8 ... 55
3.4.2.3 IP č. 9 ... 57
3.4.2.4 IP č. 10 ... 59
3.4.2.5 IP č. 11 ... 60
3.4.2.6 Shrnutí analýzy překladu nerýmovaných IP ... 61
3.5 Zachování jazykových prostředků ... 62
3.5.1 Užité typy jazykových prostředků a IP ... 62
3.5.2 Zachování jazykových prostředků ve vybraných IP ... 63
3.5.3 Zachování jazykových prostředků ve všech IP ... 65
3.6 Funkčnost překladu vybraných IP ... 66
3.7 Změna obrazového a jazykovo-obrazového materiálu ... 68
4 Závěr ... 70
5 Summary ... 73
6 Bibliografie ... 77
7 Seznam tabulek a grafů ... 81
8 Anotace ... 82

1 Úvod

Přestože děti se s literaturou setkávají již od nepaměti, literatura určená primárně dětem je v dějinách poměrně novým fenoménem. Podle Chaloupky se dětská literatura, jak ji známe dnes, začala objevovat teprve ve dvacátém století (1969, s. 646). Děti se zprvu musely spokojit s literaturou pro dospělé, ale i poté, co jim autoři začali svá díla adresovat, byly knihy pro mladší čtenáře uzpůsobovány jejich potřebám a docházelo ke značnému zjednodušování. Důvodem bylo tehdejší uvažování o dítěti jako o „menším, tedy jednodušším člověkovi", který potřebuje „jednodušší literaturu" (s. 644–645).

Dnes je studium dětské literatury pevně zažité, avšak zájem o její překlad začal vzrůstat teprve nedávno (Xeni 2011, s. 1–2). Je všeobecně známé, že čtení knih dětem prospívá, podporuje jejich jazykové dovednosti i představivost a zároveň je baví. Z toho důvodu je důležité, aby byly texty určené dětským čtenářům kvalitní po všech stránkách. Domnívám se proto, že je podstatné dětské literatuře a jejímu překladu věnovat větší pozornost a přispět k jejímu rozvoji.

Dnes už výše zmíněná jednoduchost dětských knih zdaleka není pravidlem. Knihy pro děti jsou naopak jednou z nejbohatších literárních kategorií – děti mají k dispozici nejen pohádky a naučné texty, ale i fantastiku, horory, detektivky, dobrodružné příběhy i knihy méně tradičních forem jako jsou komiksy nebo obrázkové knihy a mnoho dalšího. Kromě různorodých žánrů dětské literatury existuje i řada prvků, kterými mohou knihy dětského čtenáře zaujmout. Ve své práci se věnuji právě těmto prvkům, mezi něž patří například hádanky, básničky, říkanky, obrázky, hlavolamy nebo šifry. Dávají čtenáři možnost aktivně se zapojit a zkusit najít řešení dříve, než k němu dospějí knižní hrdinové. Z tohoto důvodu jsem pro tento rozmanitý materiál zvolila všeobecný pojem „interaktivní prvky". Zaměřuji se na jejich překlad v osmi knihách první série fantasy knih pro děti a mládež „Deltora – Země nestvůr a kouzel" od australské autorky Emily Roddaové, jejíž český překlad vycházel v letech 2004 a 2005. Vzhledem k vysokému výskytu interaktivních prvků v této sérii provedu jejich výběr za účelem pokrytí co největší škály prvků a zajištění co nejefektivnějšího zobecnění výsledků analýzy.

Hlavním cílem mé analýzy je určit, zda je překlad funkční a umožňuje čtenáři daný interaktivní prvek v kontextu plně pochopit, a pokud jde o hádanku, uhodnout správné řešení či porozumět tomu, jak na něj hrdinové přišli. Důležité tedy je, jestli

přeložený prvek plní stejnou funkci jako ve výchozím textu. Soustředím se také na použité jazykové prostředky, míru jejich zachování v překladu a případný vliv na výslednou funkčnost. Popisuji i metody překladu, v neposlední řadě se zabývám obrazovými a jazykovo-obrazovými materiály a jejich případnými změnami, které musely být provedeny, aby ilustrace odpovídaly potřebám cílového jazyka a čtenáře.

Analýzu zakončuji popisem a rozborem získaných dat pomocí tabulek a grafů a výsledky shrnuji v závěru práce. O funkčnosti nebo nefunkčnosti řešení rozhoduji jak na základě všech zjištěných informací, tak i na základě vlastní úvahy, výsledky jsou tedy částečně subjektivní.

V teoretické části zařazené v úvodu práce se věnuji problematice dětské literatury a jejímu překladu. Stručně popisuji její historii a prvky jako jsou fantasy, poezie a hádanky, které mají pozitivní vliv na dětský rozvoj a psychiku a jsou zastoupeny i v analyzované sérii. Věnuji pozornost i roli překladatele a charakteristickým rysům a úskalím překladu dětské literatury. Dle Oittinenové dětskou literaturu vždy doprovází dospělý dohled a cenzura, ať už ve fázi publikování, překládání či čtení dané knihy (2000, s. 52–53). Je patrné, že překladatel jakožto zprostředkovatel komunikace mezi autorem a cílovým čtenářem hraje významnou roli, jejíž důležitost mnozí lidé přehlížejí, a to obzvlášť v případě dětské literatury. Druhotným účelem práce je z tohoto důvodu poukázat na zásadní roli, kterou překladatel sehrává ve vytvoření funkčního textu splňujícího všechny náležitosti dětské literatury.

2 Teoretická část

2.1 Deltora – Země nestvůr a kouzel

„Deltora – Země nestvůr a kouzel“ je fantasy série pro děti a mládež od Emily Roddaové. První série sestává z osmi knih, později byla vydána i druhá série o třech knihách a třetí série o čtyřech knihách, vyšlo dokonce i několik bonusových knih ze stejného světa. Série je populární po celém světě, o čemž svědčí také fakt, že se dočkala adaptace ve formě animovaného seriálu v japonštině i angličtině, na jejím základě byla vydána také karetní hra a videohra. Prvních osm knih bylo vydáno v roce 2000 nakladatelstvím Scholastic, překlad pak vycházel v letech 2004 a 2005 v nakladatelství Fragment. Elektronické verze anglických knih, z nichž v této práci čerpám, byly taktéž publikovány nakladatelstvím Scholastic v roce 2012.

Autorkou série je australská spisovatelka Emily Roddaová, vlastním jménem Jennifer June Roweová. „[P]racovala dlouho jako knižní redaktorka a vydavatelka. Od roku 1994 se plně věnuje psaní. Vydala zatím pět desítek knih pro děti různého věku a píše také detektivky pro dospělé“ (Rodda 2004a, s. 127, přel. Machútová). Knihy jsou psány pro děti ve věku 8–12 let (The Scholastic Store[1]), díky poutavému, pečlivě propracovanému ději však přilákaly i mnoho starších čtenářů.

Autorka dobrodružství hlavních hrdinů Liefa, Jasmíny a Bardy oživila častými hádankami a slovními hříčkami. „Vtahuje tak čtenáře do hry a nenápadně ho vede, aby se pokoušel na řešení přijít dříve než […] literární hrdinové“ (Rodda 2004a, s. 128, přel. Machútová). Příběh je navíc pečlivě naplánovaný a záleží na každém detailu, což pozorný čtenář, kterým dítě často je, jistě uvítá. Pokud je něco zmíněno v první části knihy, ať už jde o náhodný předmět, novou postavu figurující v jediné kapitole nebo zdánlivě zbytečnou informaci, vždy se to nějakým způsobem projeví v druhé části nebo v pozdějších knihách a často hrdinům pomůže na jejich cestě či jim dokonce zachrání život.

Hlavním hrdinou a zároveň vypravěčem je chlapec jménem Lief. Žije v hlavním městě království Deltora, které je už mnoho let pod nadvládou krutého Pána stínů. V den jeho šestnáctých narozenin Liefovi rodiče svěří nesmírně důležitý úkol – převzít Kouzelný pás Deltory, který jeho otec doposud střežil, a najít sedm

[1] Dostupné z: https://shop.scholastic.com/parent-ecommerce/books/deltora-quest-8-return-to-del-9780545460286.html

drahokamů, jež z něj Pán stínů před lety ukradl a ukryl na ta nejhrůznější místa v celé zemi, kam se lidé neodváží vkročit. Tyto drahokamy Pásu udělují magickou moc, která má být použita na ochranu celé země a může ji probudit pouze pravý dědic trůnu. Na cestě Liefa doprovází Barda, starý přítel Liefových rodičů a bývalý člen královské stráže, který se před očima Pána stínů skrýval v převleku ubohého žebráka. Na cestě je před nestvůrou zachrání Jasmína, která většinu života žila sama v Lesích hrůzovlády a naučila se mluvit se stromy. Dvojici pomůže najít první drahokam, topas, a hrdinové se poté společně vypraví na cestu. V průběhu osmi knih spolu s čtenáři odhalují tajemství o královské rodině, která před lety utekla z hlavního města, i o svém původu a roli v záchraně Deltory. Aby uspěli, musí se skrývat před nepřáteli, čelit všudypřítomnému nebezpečí a především si vzájemně pomáhat.

I ze samotného názvu je zřejmé, že jde o fantasy sérii, která je plná hrozivých nestvůr, kouzelných bytostí, kleteb, kouzel a tajemství. Kniha je v popisku na posledních stranách přirovnána k jiným velikánům tohoto žánru:

> *Putování tří přátel připomíná Tolkienova Pána prstenů. I oni bojují proti hrozivému nepříteli, cestují ve stálém strachu z prozrazení a jejich plán se zdá podobně absurdní jako úkol Tolkienova hobita Froda zničit prsten. Atmosférou vyprávění je Deltora v mnohém blízká příhodám, které zažívají děti v knihách C. S. Lewise a zároveň představuje novodobou paralelu ke starým ságám a příběhům o králi Artušovi a Kruhovém stolu.* (Rodda 2004a, s. 128, přel. Machútová)

Celou sérii do češtiny přeložila Olga Machútová (druhou a třetí sérii pod jménem Olga Zumrová), jejíž současné příjmení je Staníčková. Veškeré uvedené informace o překladatelce čerpám z jejího profilu na sociální síti LinkedIn[2], není-li specifikováno jinak.

Přestože deset let (v letech 2003–2013) působila jako překladatelka z anglického do českého jazyka u nakladatelství Fragment, nemá žádné jazykové ani překladatelské vzdělání. Bakalářský titul získala v roce 2002 na Univerzitě Hradec Králové v oboru Sociální pedagogika, v roce 2005 zakončila magisterské

[2] Dostupné z: https://www.linkedin.com/in/olga-stanickova

studium na téže univerzitě v oboru Specializace v pedagogice – sociální pedagogika. V roce 2016 ve Společnosti pro management a leadership získala titul Master of Business Administration a nyní pracuje jako HR manager (manažerka lidských zdrojů).

Pro nakladatelství Fragment překládala beletrii, na kontě má přibližně 40 knih. Kromě série Deltora přeložila i slavnou fantasy sérii „Odkaz dračích jezdců“ od Christophera Paoliniho a dále několik románů pro dívky a ženy (Databáze knih[3]). Sérii Deltora překládala od roku 2004 do roku 2007.

2.2 Dětská literatura

Podle Oittinenové může být dětská literatura (dále DL) vnímána buď jako literatura vytvářená specificky pro děti, nebo jako literatura, kterou děti čtou (2000, s. 61). Tvrdí, že není potřeba definovat horní věkovou hranici, po kterou je člověk ještě považován za dítě, jelikož každý z nás je osobitý a dítětem zůstává či přestává být v různém věku (s. 41).

Harrisonová DL definuje jako literaturu přístupnou dětem, v níž jsou dětští čtenáři schopní najít smysl. Panuje o ní však několik mylných předpokladů, které jsou založeny právě na termínu „dětská“. Dětství je často považováno za bezstarostnou idylku a někteří dospělí na DL pohlíží stejně jako na dítě samotné – jako na něco roztomilého a bláhového. Je však nesmyslné o literatuře uvažovat jako o méněcenné jenom kvůli jejímu mladšímu čtenářstvu nebo tvrdit, že autor DL má snazší práci než autor literatury pro dospělé. Hodnota knihy se totiž nepodřizuje jednoduchosti nebo složitosti jazyka (1981, s. 243–244).

> *Literatura se neoddělitelně pojí s jazykem, vnímáním a představivostí a je stěžejní pro naši gramotnost i lidskost. Cílem zkoumání DL je v nemalé míře povznést literární zážitky dětí ve školách i ve společnosti a zvýšit tím kvalitu jejich života.*[4] (Harrison 1981, s. 253)

[3] Dostupné z: https://www.databazeknih.cz/prekladatele/olga-machutova-46, https://www.databazeknih.cz/prekladatele/olga-stanickova-9531 a https://www.databazeknih.cz/prekladatele/olga-zumrova-45

[4] Vlastní překlad autorky.

Funkce DL jsou různorodé. Díky DL se děti učí číst a nabývají jazykových dovedností, dále jim pomáhá usnout (to zejména v případě ukolébavek nebo pohádek na dobrou noc), poskytuje jim zdroj zábavy i informací, vzdělává je a intelektuálně a esteticky je stimuluje (O'Sullivan 2019, s. 16).

Přestože dětský čtenář jako takový existuje již dlouho, knihy určené dětem se na časové ose světové literatury začaly vyskytovat teprve nedávno. Než autoři i široká veřejnost začali děti vnímat jako plnohodnotné čtenáře, děti se s literaturou mohly setkat buď prostřednictvím folklóru, především ve formě ústní lidové slovesnosti a písní, nebo prostřednictvím knih určených dospělým. I poté, co se dítě stalo recipientem vlastní kategorie literatury, se v ní projevovaly tehdejší nedostatečné znalosti dětské psychologie a mylné názory, které dítě popisovaly jako jednoduššího člověka, jehož potřeby vyžadují zjednodušenou verzi literatury (Chaloupka 1969, s. 644–645). „[E]stetické působení [textu], závislé na kvalitách textu jako uměleckého díla, bylo převážně nahrazováno emocionálním účinkem sdělení, nezřídka sentimentálně plytkým, nebo účinkem imperativním, poučnými či didaktickými záměry" (s. 645). Takovou formou literatury, v níž se zřídka odrážely moderní umělecké postupy, se zabývalo minimum literárních vědců, nebylo tedy stanoveno, jak by DL měla vypadat a jaké problémy se v ní mohou objevovat (s. 645). Postavení DL se začalo měnit teprve ve dvacátém století a dnes je její výzkum již považován za plnohodnotnou vědeckou disciplínu (Xeni 2011, s. 1–2).

Nejdůležitějším faktorem DL je samotný dětský čtenář, o němž panují různé názory. Protože DL vytvářejí téměř výhradně dospělí, jsou to právě oni, kdo rozhodují, co pro dítě je a není vhodné, jakou literaturu by mělo číst. „Pro českou teorii a definování pojmu [DL] bylo a dosud je zásadní funkční pojetí Vladimíra Nezkusila, který [DL] chápe jako literaturu se zvláštní modifikací estetické funkce a zároveň pracuje s představou univerzálně platného vývoje dětských čtenářů" (Lukavská 2017, s. 91), přičemž taková literatura má několik zvláštních funkcí podporujících rozvoj dítěte. V tomto vnímání DL se jako klíčové jeví zaměření knihy na dětského čtenáře, který se tak stává čtenářem zamýšleným se specifickými potřebami. Autor si jich musí být vědom a jejich naplněním dítěti poskytuje možnost prozkoumat jak dětský, tak dospělý svět (s. 92). „Jeví se jako nutnost, že je [DL] definována na základě svých vnímatelů. […] Můžeme [DL] vymezit pomocí čtenáře intendovaného jako literaturu určenou primárně dětským recipientům (přičemž definici stavíme na rozhodnutí dospělých autorit v rámci

literárního pole), nebo preferovat kategorii empirického čtenáře (čímž dáváme rozhodující slovo dětem)“ (s. 93). Obě definice a chápání však mají svá úskalí.

2.2.1 Fantasy dětská literatura

Fantasy je jeden z nejoblíbenějších žánrů literatury pro děti a mládež. Sullivan uvádí typické rozdělení na nízkou a vysokou fantasy, přičemž nízká fantasy se projevuje nadpřirozenými prvky v reálném světě, vysoká fantasy se zase odehrává výhradně v jiném, zcela smyšleném světě (2004, s. 436). Do první kategorie patří například série „Harry Potter“ od Joanne K. Rowlingové, do druhé kategorie se řadí výše zmíněná série „Narnie“ od C. S. Lewise, Tolkienův „Pár prstenů“ a „Hobit“ nebo právě série Deltora.

Podle Sullivana vysoká fantasy nepřitahuje čtenáře určitého věku, ale určitého čtenáře. To podporuje fakt, že fantasy láká širokou škálu čtenářstva; zmíněné série, které patří mezi ty nejproslulejší fantasy, čtou děti i dospělí nehledě na zamýšleného čtenáře. Právě Tolkienova díla Sullivan považuje za průkopníky tohoto žánru, díky nimž se o fantasy začala zajímat jak široká veřejnost, tak i akademická sféra (s. 444).

Kromě toho, že tento žánr děti jednoznačně baví, má fantasy literatura i pozitivní vliv na dětskou psychiku. Poskanzerová popisuje důležitost zahrnutí fantasy knih do seznamu literatury, kterou děti čtou ve škole, a uvádí její hlavní funkce. Navzdory svému jménu fantasy literatura posiluje vědomí o realitě a pomáhá dětem přizpůsobit se situacím, které mohou nastat v běžném životě. Děti jsou tak snáze schopné pochopit a přijmout věci a situace, se kterými se ještě nesetkaly. V tomto směru fantasy zdůrazňuje rozdíly mezi realitou a výmysly. Dalším příznivým vlivem fantasy knih je podpora vyvinutí osobnosti a zvýšení spokojenosti, protože lidé po fantastice přirozeně touží. Když k ní děti nemají přístup, častěji si začnou vymýšlet svůj vlastní svět a odpoutávají se od reality. Neméně důležitými faktory je posílení představivosti a kreativity a podpora empatie vůči ostatním lidem. V neposlední řadě pak fantasy naplňuje náš smysl pro estetiku (1975, s. 473–474).

2.2.2 Dětská poezie

> *Svět malého dítěte a svět poezie odevždy patřily a budou patřit k sobě, pokud dítě zůstane dítětem a člověk člověkem. Neboť poezie, to je především činnost a radost z této činnosti; odbývat dětské okouzlení z veršů přezíravým úsměvem znamená totéž jako zbavovat dítě radosti z vlastní aktivity, tvrdit, že dítě si nechce hrát, že není zvídavé, že neklade až do omrzení otázky po všem možném.* (Nezkusil 1983, s. 411)

V dnešní době se již o dětech a jejich vztahu k poezii uvažuje jiným, podstatně méně odmítavým způsobem. Poezie je nyní vnímána jako „přirozený výraz dětské mysli a zároveň jako přirozená potřeba zdravého mentálního vývoje dítěte“ (Nezkusil 1983, s. 411) s ohledem na řadu paralel mezi dětskými činnostmi a vnímáním a poezií, k nimž Nezkusil řadí „zjevnou souvislost mezi prvními dětskými spontánními estetickými aktivitami a poezií, mezi strukturou hravého jednání dítěte a strukturou poezie, mezi charakterem dětského vnímání a prožívání světa a způsobem básnického rozvíjení myšlenky“ (s. 411).

S jistým druhem poetického jazyka se děti setkávají prakticky od narození. Dospělí při komunikaci s dětmi a zejména s kojenci mění a upravují rytmus, důraz a intonaci svého hlasu tak, aby vyhověli jejich preferencím, mezi něž patří jednoduchá, rytmická a repetitivní řeč s přehnanou intonací doprovázená pohyby a gesty obdobného charakteru (Coats 2013, s. 136).

Stejné vlastnosti v mnohých příkladech vykazuje dětská poezie, a právě tyto rysy mnoho kritiků odsuzuje jako klišé. Coatsová však zdůrazňuje, že to, co je banální a ohrané pro dospělé, může pro děti být zcela nové a neotřelé. Dospělí jsou totiž na jazyk zvyklí jako na prostředek, který hmotný svět činí abstraktním (s. 136), avšak malé děti svět znají pouze jako něco všepohlcujícího, co mohou vnímat všemi smysly. Jako svět, který je možné vyjádřit pomocí zástupných symbolů, ho teprve musejí poznat, a právě poezie jim v tom pomáhá. Když se děti učí číst a psát, zároveň se učí svět chápat jako soubor slov a značek, které sice v porovnání se skutečným světem blednou, nicméně současně otevírají zcela nové možnosti představivosti. Jazyk jako takový svět kategorizuje, ale poetický jazyk ho tvaruje a obohacuje prostřednictvím opakujících se zvuků a metafor, které nám pomáhají se s okolním světem spojit (s. 134). Cílem poezie pro dospělé je defamiliarizace

okolního světa, avšak dětská poezie má za úkol svět znázornit tak, aby mu děti rozuměly (s. 137).

Dětská poezie však má i jiné účely. Pomáhá dětem upevnit jejich místo v jazykové i kulturní skupině a představuje jazyk jako nástroj ke hře a humoru (s. 134). V neposlední řadě poezie dětem napomáhá v socializaci s ostatními, a to jak pomocí samotných slov básně a jejich významů, tak díky jisté emoční propojenosti – „rytmus je nakažlivý, rým je předvídatelný a ve výsledku dětská poezie ostatní vábí, aby se připojili“[5] (s. 137).

Poezie postupně ztratila svou pozici na výsluní kultury a nyní je její hodnocení a interpretace spíše záležitostí literárních kritiků než obecné populace. Dětská poezie však vzkvétá, ať už jde o říkanky, reklamy, písně, básničky ve třídě nebo obrázkové knihy s rýmovaným textem (s. 127). Naproti hojnosti dětské poezie ale stojí nedostatek teorie, která by ji a její přínos popisovala (s. 128).

2.2.3 Hádanky v dětské literatuře

Roemerová hádanky považuje za komplikovaný žánr, protože závisí na řadě komunikativních prostředků a přístup k nim musí nutně být vícerozměrný (1999, s. 172). Hádanky svou formulací nebo podobou napovídají způsob, jakým je lze uhádnout, jejich řešení často závisí na rétorických strategiích, které jsou v tomto žánru běžné. Hádanky mohou být verbální nebo neverbální (s. 173). V sérii Deltora jsou hádanky ve většině případů verbální, avšak několik z nich je vyobrazeno pouze graficky, jde tudíž o hádanky neverbální.

Roemerová dále uvádí několik funkcí hádanek pro děti, jmenovitě funkci sociální, kdy mezi dětmi vzájemně si pokládajícími hádanky dochází k pozitivní interakci (s. 189). Tato funkce se však k hádankám v DL vztahuje pouze v omezené míře, jelikož ke komunikaci mezi lidmi nemusí nutně docházet. Výjimkou jsou knihy pro mladší děti, které je čtou spolu s dospělými nebo jim jsou předčítány, starší dítě hádanku z knihy může zopakovat kamarádům nebo rodičům, kteří se poté snaží uhádnout správné řešení a dítě je tak v pozici tazatele, který odpověď již zná. Podle Roemerové si dítě takovou situaci užívá, jelikož je středem pozornosti a ocitá se v pozici, kterou většinou zastávají jeho rodiče nebo jiní dospělí, tedy v pozici

[5] Vlastní překlad autorky.

tazatele, který má jistou moc. V neposlední řadě dítě získává možnost manipulovat s komunikačními prostředky (s. 190).

> *Hádanky jsou pro děti přitažlivé, protože jim nabízejí možnost nezvyklým nebo neočekávaným způsobem experimentovat s jazykem. Když má před sebou dítě hádanku, pečlivě hledá všechna vodítka, která ho navedou k jejímu řešení, a jakmile odhalí správnou odpověď, má radost ze svého úspěchu. I v případě, že se dětem hádanku vyřešit nepovede a řešení je jim předloženo, stále s neutuchajícím nadšením zkoumají podnětná slova, která považují za součást hry.*[6] (Buchoff 1996, s. 666)

Přestože se hádanky obecně považují za volnočasovou aktivitu, skýtají kromě zábavné funkce i jiná pozitiva. Hádanky podporují vyšší myšlení, jazykové a komunikační dovednosti i zájem o jiné kultury. Pokud děti mají přístup ke věkově vhodným hádankám, budou se k nim s radostí vracet, učit se řadě dovedností a těšit se z manipulace a experimentace s jazykem (Buchoff 1996, s. 666).

Hádanky přispívají i k rozvoji kognitivních dovedností. Děti jejich prostřednictvím shromažďují a interpretují data, vyvozují logické úsudky a závěry. Jakmile se dozví správnou odpověď, tuto informací využijí k objasnění a rozšíření svých dosavadních znalostí a prohloubení logického uvažování (s. 666–667).

2.3 Překlad dětské literatury

Oblast překladu literatury určené dětem je nejčastěji nazývána „překlad dětské literatury“, avšak někteří akademici upřednostňují název „překlad/překládání pro děti“, jelikož dítě je tak výslovně označeno za zamýšleného čtenáře a jeho přítomnost není pouhou textovou vlastností (Alvstad 2010, s. 22). K termínu „překládání pro děti“ se přiklání například Oittinenová:

[6] Vlastní překlad autorky.

> *[…] [U]přednostňuji mluvit spíše o překládání pro děti než o překladu dětské literatury, neboť překladatelé vždy překládají pro někoho, za nějaký účelem, nenahrazují pouze staré věci novými. Překládání pro děti znamená, že překladatel překládá pro specifického čtenáře, kterého respektuje a bere v potaz jeho přání a schopnosti.*[7] (2000, s. 69)

Zájem o překlad dětské literatury (dále PDL) a jeho zařazení mezi vědecké obory se objevil teprve nedávno. V posledních desetiletích vzrůstal zájem o teorii překladu a o DL jako samostatné obory, k jejich překřížení však došlo až později. Po polovině dvacátého století začaly vznikat organizace zaměřené na DL jako například *International Board on Books for Young People* nebo *International Research Society for Children's Literature* i články a monografie, které se touto problematikou zabývaly. Pozornost byla věnována i překladu dětských knih, šlo však spíše o menšinovou záležitost. PDL se jako oddělený obor začal prosazovat mimo jiné díky posunu v teorii překladu, která se začala zaměřovat na deskriptivní přístup místo preskriptivního a zabývat se funkcí textu v cílové kultuře. Zároveň se o PDL začala zajímat řada teoretiků translatologie, jmenovitě Reissová, Toury, Nordová, Oittinenová nebo Puurtinenová (Tabbert 2002, s. 303–305).

O'Sullivanová obsáhle odpovídá na zdánlivě jednoduchou otázku „Proč překládat dětskou literaturu?". Krátká odpověď může být následující: „[P]řeklad v historii a rozvoji DL každé země a jazykové oblasti hraje klíčovou roli, cílovou literaturu obohacuje a předkládá dětem řadu odlišných názorů, což značně rozšiřuje jejich kulturní obzory"[8] (2019, s. 14). Odpověď na tuto otázku však může být mnohem složitější. O'Sullivanová podrobně zpracovává všechny její součásti a vytváří tak systematickou „mapu" účastníků, faktorů a kontextů PDL.

Prvním prvkem otázky „Proč překládat dětskou literaturu?" je samotná DL a její definice. Jde o různorodý soubor textů, které mají nejrůznější zdroje, příjemce, typy, žánry a funkce. Jediným sjednocujícím prvkem je primární čtenářstvo, pro něhož je tento typ literatury vytvářen – děti (s. 16).

Ve druhé složce otázky, „překládat", se skrývají dvě vzájemně provázané podotázky „pro koho" a „jak". Odpovědí na otázku „Pro koho překládat?" by jednoduše mohlo být „pro děti", avšak DL ve velké míře čtou i dospělí. DL sice je

[7] Vlastní překlad autorky.
[8] Vlastní překlad autorky.

adresována mladším čtenářům, jsou to však dospělí, kdo ji píší, překládají, vydávají, hodnotí, kupují a doporučují (s. 18). Odpověď na otázku „Jak překládat?“ se podřizuje řadě norem, jmenovitě těm, které určují vhodnost použitého jazyka, chování postav nebo řešených témat. Překladatelé užívají několik postupů, mezi něž patří redukce, purifikace, substituce, explicitace nebo simplifikace. Ne všechny tyto manipulace s textem a jeho úpravy by však měly být vnímány negativně, někdy například mohou být prováděny z etických důvodů. V jistých případech překladatelé musí využít i jiných strategií, například k převedení jazykového humoru nebo rýmu. Velmi častá a mnohdy i žádoucí je domestikační strategie (s. 19–21).

Poslední otázkou je „proč“. Ta se týká primárně účastníků na tvorbě překladu, které motivují nejrůznější faktory, z nichž nejdůležitější je faktor geografický a jazykový – anglofonní země na žebříčku počtu přeložených dětských knih zabírají nejnižší příčky, naopak země s méně rozšířenými jazyky jako jsou skandinávské země a země střední a východní Evropy[9] vydávají podstatně vyšší množství přeložené DL (s. 23–24). Zatímco většina nakladatelství se zaměřuje na zahraniční tituly, které by na tuzemském trhu nejvíce vydělaly (s. 23), některá nakladatelství se namísto toho snaží prosazovat knihy z odlišných kultur a podpořit tím diverzifikaci vlivů, kterým jsou dětští čtenáři vystavováni (s. 25). Existují i nejrůznější vládní organizace, které dotují překlady z národních jazyků za účelem mezinárodní propagace daného jazyka a kultury, nebo neziskové organizace všestranně podporující překladatelskou činnost. Dalším podnětem k překladu mohou být ocenění (s. 26–27). Na opačné straně stojí důvody, proč DL nepřekládat, mezi něž patří zejména důvody geopolitické, ekonomické a kulturní (s. 25).

Stolzeová si klade otázku, jestli se dětský čtenář skutečně natolik liší od čtenáře dospělého. Někteří překladatelé tvrdí, že překlad pro děti a dospělé se zásadně neliší – výchozí text již byl adresován dítěti a přizpůsoben jeho potřebám, překladatel se tedy může soustředit pouze na překlad z jednoho jazyka do druhého. Stolzeová se však domnívá, že PDL není tak jednoduchý, jak si někteří lidé myslí. Dokazuje to řada stále nových a nových překladů a přepisů totožných knih do stejného jazyka, kdy mezi první a nejnovější verzí často bývají velké rozdíly. Starší

[9] Mezi tyto země patří například i Česká republika – O’Sullivanová v poznámkách uvádí, že v roce 2012 bylo 19 z 20 nejčastěji půjčovaných dětských knih v Městské knihovně v Praze přeloženo z cizího jazyka (2019, s. 34).

verze jsou většinou jednodušší, zbavené jakýchkoliv obtíží, cizosti a tajemna, Stolzeová však podotýká, že cenou za jednoduchost může být znuděný čtenář (2003, s. 209).

2.3.1 Specifika překladu dětské literatury

PDL má několik zvláštních vlastností a specifik, která ho dělí od překladu pro dospělé. Odborníci se nejčastěji zabývají adaptací kulturního kontextu, ideologickou manipulací, dvojím čtenářem, rysy orálnosti a vztahem mezi jazykovou a obrazovou složkou textu (Alvstad 2010, s. 22). Kniha, jejíž překlad analyzuji, patří do žánru vysoké fantasy, jehož se některé z těchto rysů týkají méně než jiné, reflektuji proto jejich relevanci.

2.3.1.1 Adaptace kulturního kontextu

Za kulturní adaptaci se považují změny textu, které ho přizpůsobí kultuře, jíž cílový čtenář rozumí. Nejčastěji se jedná o úpravu odkazů na literární díla, cizí jazyky, historické pozadí, vlastní jména, soustavy vah a měr a jiné kulturně specifické prvky, aby bylo vyhověno potřebám cílového čtenáře. Pokud by se cílovému čtenáři dostal do rukou přeložený, ale neupravený výchozí text, mohl by pro něj být matoucí nebo méně zajímavý. Odkazy k cizí kultuře na druhou stranu mají pedagogickou funkci, která dítě vede k poznání jiných kultur. Překladatel tedy musí zvolit vhodnou míru adaptace kulturního kontextu (Alvstad 2010, s. 22).

Tento jev se překladu fantasy, jmenovitě tedy vysoké fantasy, která se odehrává ve zcela smyšleném světě, týká jenom částečně, jelikož většina reálií má působit zcizujícím dojmem a proto by nedávalo smysl je adaptovat. Literární díla nebo historické události či osobnosti, na něž by mohlo být odkazováno, jsou pouze fiktivní a nepatří tudíž do žádné specifické kultury. Výjimkou by mohly být tituly a hodnosti postav. Pokud autor požije cizí jazyk, tato řeč je nejčastěji vymyšlená, byť pravděpodobně založená na existujícím jazyku, a překladatel by mohl pouze upravit její fonetickou stránku, aby se cílovému čtenáři lépe četla nebo vyslovovala. Ve větší míře se fantasy týká pouze adaptace vlastních jmen a soustav vah a měr – jména, která opět často bývají smyšlená, mohou být ponechána v původní podobě, foneticky přepsána a případně upravena, nebo, pokud jde o reálná jména, nahrazena

jejich podobou v cílovém jazyce[10], imperiální a metrické jednotky mohou být zaměněny, avšak ve fantasy není neobvyklé ponechávat imperiální jednotky (zejména míle namísto kilometrů), a to pravděpodobně z toho důvodu, že více připomínají středověké prostředí, na němž je mnoho fantasy knih a sérií založeno.

2.3.1.2 Ideologická manipulace

Ideologická manipulace neboli purifikace se v překladu uplatňuje, když jistý prvek výchozího textu neodpovídá hodnotám cílové kultury a je upraven, aby vyhovoval požadavkům dospělých, kteří hodnotí jeho vhodnost. Jde o jistý typ cenzury (Alvstad 2010, s. 23). Jedním z důvodů ideologické manipulace je to, že děti by se pomocí literatury měly vzdělávat a dospělí jim chtějí vštěpovat pouze pozitivní hodnoty, proto prvky, které vnímají jako negativní, často upravují nebo odstraňují (s. 26).

Ani tento prvek se v překladu fantasy DL příliš neuplatňuje, jelikož ve fantasy určené pro děti se ve vyšší míře neobjevují prvky, které by bylo nutné purifikovat, a v opačném případě je čtenář může přičíst tomu, že jde o fiktivní, kouzelný svět, ve kterém neplatí stejná pravidla jako ve světě skutečném.

2.3.1.3 Dvojí čtenář

Fenomén dvojího čtenáře DL je univerzální pro všechny knihy tohoto žánru, tudíž i pro fantasy. Alvstadová uvádí, že dítě není jediným zamýšleným čtenářem DL, jelikož ji čtou i dospělí – nejen překladatelé a editoři, ale i rodiče, učitelé nebo knihovníci, bez nichž by děti k této literatuře zpravidla vůbec neměly přístup (2010, s. 24).

Ke dvojímu příjemci DL se vyjadřuje i O'Sullivanová (1993) a odkazuje na teorii Zohar Shavitové, podle níž autoři DL mohou zaujmout dvě stanoviska. Aby byla dětská kniha úspěšná (a aby vůbec byla vydána), musí v prvé řadě vyhovět nárokům dospělých, kteří v DL mají roli zprostředkovatele. Autoři tyto požadavky mohou ignorovat, dospělým čtenářům DL se nepodřizovat a riskovat tak neúspěch knihy, nebo mohou apelovat právě na dospělé čtenáře, text přizpůsobit jejich

[10] Například v analyzovaném textu byly dvě jména hlavních hrdinů (Lief a Barda) ponechána beze změny a jméno Jasmine bylo pouze převedeno na počeštělou podobu Jasmína.

názorům na „dobrou“ DL a dětského čtenáře použít spíše jako záminku. Výsledný text je pak ambivalentní, jelikož formálně patří do kategorie DL, avšak jeho hlavním čtenářstvem jsou dospělí (cit. v O’Sullivan 1993, s. 109).

O’Sullivanová tuto teorii rozšiřuje a cituje teorii Hans-Heino Ewerse, podle kterého je čtenářů DL ještě více a dospělí čtenáři se liší podle toho, jestli dané dílo čtou jako samozvaní experti na DL vědomi si toho, že nejsou skutečnými příjemci, nebo ho čtou pro své vlastní potěšení (cit. v O’Sullivan 1993, s. 110).

Pro O’Sullivanovou je termín „dvojí příjemce“ zbytečně omezující, neboť na jeho základě existují pouze dva příjemci v závislosti na jejich věku. Je však zřejmé, že většina textů vykazuje vlastnosti, které zaujmou více druhů čtenářů různých věků, podle O’Sullivanové by se tedy termín „dvojí příjemce“ měl vztahovat výhradně na texty, které byly napsány pro děti, ale obsahují prvky, které mohou pochopit pouze dospělí. Z toho důvodu takové texty přitahují dva druhy příjemců z opačných konců věkové osy (s. 110–111).

2.3.1.4 Rysy orálnosti

Rysy orálnosti se projevují spíše v literatuře pro nejmenší, kteří ještě nejsou schopní slova sami přečíst a předčítají jim je rodiče či jiní dospělí, nebo je děti nahlas čtou ve škole, spolu s dospělými nebo samy pro sebe a trénují si tak jazykové dovednosti. Starší děti, které už si knihy čtou samy, je málokdy čtou nahlas, orálnost se však stále objevuje například v básničkách nebo slovních hříčkách. Jejich přítomnost ve fantasy je tedy spíše ojedinělá, avšak neméně podstatná, jelikož v knize mají zábavnou funkci a text je díky nim zajímavější, od překladatele však vyžadují kreativní přístup.

2.3.1.5 Vztah mezi jazykovou a obrazovou složkou textu

Posledním nejčastěji zkoumaným prvkem DL je vztah mezi obrazovým a jazykovým materiálem. Ilustrace se v DL objevují běžně, nejčastější jsou v literatuře určené malým dětem (Alvstad 2010, s. 24), a to ve formě obrázkových knih. I v knihách pro starší děti se však mohou vyskytovat ilustrace, jak je tomu například právě v analyzované sérii Deltora. Vlastnosti, které vykazuje obrázková kniha, a specifika jejího překladu se z nemalé části vztahují i na knihy, které

ilustrací obsahují méně. Příkladem může být právě fantasy literatura, která není známá vysokým výskytem ilustrací.

Podle Oittinenové se překladatel vždy za specifickým účelem zaměřuje na určitého čtenáře a text upravuje podle funkce, kterou by měl mít výsledný cílový text. V případě dětských obrázkových knih je text určen nejen k tichému čtení a dívání se na obrázky, ale i ke čtení nahlas, a to většinou dospělými. Zároveň je překladatel vždy ovlivňován dvěma základními faktory: zaprvé ideologiemi, hodnotami a očekáváními cílových čtenářů, kteří mají jiné znalosti a zkušenosti než čtenáři výchozího textu, a zadruhé samotným textem a všemi individuálními prvky, které se v něm vyskytují. Mezi tato specifika patří například ilustrace (2003, s. 129).

> *To, co spojuje všechny obrázkové knihy, je jejich všestrannost a řada vztahů mezi verbálními a vizuálními prvky. V některých případech jsou to obrazové prvky, které vyprávějí příběh, jindy otěže převezmou prvky jazykové. Ten, kdo musí číst mezi řádky a na základě obou složek vytvořit svůj vlastní příběh, je však vždy čtenář. Obrázková kniha jako taková je plnohodnotným textem, v němž verbální a vizuální prvky splývají v jedno. Právě tohoto jedinečného vztahu mezi obrazovou a jazykovou složkou textu si překladatel musí být dobře vědom.*[11] (Oittinen 2003, s. 130)

Tyto dvě složky mohou mít různé funkce. Mohou se vzájemně doplňovat a čtenáři podávat stejné informace, nebo si naopak mohou odporovat, ilustrace mohou vyprávět jiný příběh anebo stejný příběh, ale z jiného úhlu pohledu (Alvstad 2010, s. 25). Oittinenová dodává třetí možnost: slova a obrázky mohou souběžně uvádět nové informace nebo se v této činnosti střídat. Nehledě na vztah složek však ilustrace vždy oproti samotnému textu přidávají informace, ať už jde o čas, místo nebo kulturu, ve které se příběh odehrává, nebo o postavy a jejich vztahy. Ilustrace nikdy nejsou přímočaré, popsaný děj naopak doplňují, rozvádějí nebo rozšiřují (2003, s. 131). Při překladu obrázkových knih se tedy překladatel nemůže soustředit pouze na jednu složku, ale musí verbální a vizuální prvky překládat jako celek (s. 132).

[11] Vlastní překlad autorky.

V některých případech překladateli ilustrace mohou usnadnit práci, například si díky nim může lépe představit děj a snáze se mu nacházejí vhodná slova k jeho popsání. Většinou mu však ilustrace jsou spíše na škodu, a to obzvlášť v případě překladu, kdy jsou v textu z ekonomických důvodů ponechány původní ilustrace a mohou se měnit pouze slova. Překladatel proto ilustracím musí přizpůsobit konečný překlad, aby zachoval koherenci mezi složkami a ilustrace v textu nebyla bezdůvodně nebo mu dokonce neodporovala (s. 133–134). V případě série Deltora se nakladatelství vydalo jinou cestou a pozměnilo či zcela nahradilo několik ilustrací, u nichž by mohl vzniknout rozpor mezi jazykovou a obrazovou složkou, překladatelka tedy nemusela výsledný překlad omezovat. Tím byla její práce zjednodušena a zároveň byl povýšen čtenářský zážitek.

2.3.2 Role překladatele

Je patrné, že při překladu v textu nutně musí dojít ke změnám kvůli rozdílnosti daných jazyků. O'Sullivanová uvádí další důvody k úpravám textu, například důvody sociální, edukační nebo estetické. Neméně důležité jsou však podle ní osoby, které tyto změny provádějí, tedy překladatelé a jejich jednání a přítomnost v přeloženém textu (2003, s. 198).

Přítomností (či spíše nepřítomností) překladatele se zabývají mnozí teoretici překladu. Například podle Venutiho je překladatel obecně pokládán za neviditelného, pokud lze jeho překlad číst plynule, jako by šlo o původní text, a překladatelé by se měli vzbouřit tím, že budou vytvářet nestandardní texty zaměřené na zcizování namísto domestikace (cit. v O'Sullivan 2003, s. 198). O'Sullivanová však tvrdí, že překladatelova přítomnost může být zřejmá i ve zcela uzuálním překladu na základě modelu narativní komunikace a v závislosti na zvolených strategiích. Tento model platí pro překlad veškeré fikce, v případě DL s dvojím příjemcem je však překladatel často viditelnější[12] v roli vypravěče než v literatuře pro dospělé (s. 198).

O'Sullivanová překlad v rámci modelu narativní komunikace, který je založen na modelu Seymoura Chatmana, rozděluje na dvě poloviny, které vycházejí z výchozího textu (dále VT) a cílového textu (dále CT). První polovina se týká VT

[12] O'Sullivanová používá pojem „slyšitelnější" kvůli osobitému hlasu překladatele, který cílový čtenář „slyší".

a zahajuje ji skutečný autor, z něhož se po vydání knihy stává autor implicitní, který do textu již nemůže zasahovat. Dalším aktérem je implicitní čtenář, pro kterého autor knihu zamýšlel, ale namísto skutečného čtenáře, kterým by v případě DL bylo konkrétní dítě, případně dospělý, jako skutečný čtenář figuruje překladatel. Druhá polovina, v níž již dochází ke vzniku CT, začíná u skutečného překladatele VT, který se podobně jako autor v předchozí části změní v implicitního překladatele, jakmile je překlad hotový. Překladatel text vytváří tak, aby mu cílový čtenář rozuměl, avšak čerpá z VT a neprodukuje tedy zcela nová sdělní. Na mysli přitom má implicitního čtenáře překladu, z něhož se po vydání knihy stává skutečný čtenář.

Překladatel má roli zprostředkovatele, díky němuž může dojít ke komunikaci mezi skutečným autorem VT na samém začátku modelu a skutečným čtenářem CT na jeho konci. Celý tento proces však provází jeho implicitní přítomnost (s. 200–202). Ta je nejvíce zřejmá v paratextuálních informacích, které do knihy nevložil samotný autor (např. poznámky pod čarou, vysvětlivky nebo předmluva), odráží se ale i v samotném textu, kdy do něj překladatel z různých důvodů vstoupil, aby ho upravil, a „hlas překladatele“ přebije „hlas autora“ (s. 202).

Stolzeová zdůrazňuje, že překladatel nestojí na pomezí dvou kultur, ale je zakotven v jedné kultuře a má přístup k té druhé, je proto jejich součástí pouze kognitivně. Kultury spolu mají přímý kontakt výhradně v překladatelově mysli, přičemž překladatel je schopný do dvou různých kultur s jejich specifickými reáliemi nahlédnout. Vystupuje tudíž v roli odborného čtenáře, který své znalosti dvou světů využívá v praxi, kde se setkává s nejrůznějšími druhy textu (2003, s. 214).

Překladatel se vždy musí rozhodnout, jakým způsobem cílovému čtenáři sdělí původní myšlenku. Kromě problému celkové tvorby textu v DL vystupuje i otázka vzdělávání a ovlivňování dětí, kdy věrného překladu někdy lze dosáhnout pouze za cenu možného předložení „špatných“ hodnot (s. 219). V tomto ohledu překladatel nejen zprostředkovává komunikaci mezi autorem a čtenářem CT na opačných koncích komunikačního modelu, má ale zároveň i funkci tzv. gatekeepera, který rozhoduje, které informace (tedy hodnoty, myšlenky atd.) propustí a které zadrží.

3 Praktická část

3.1 Metodologie

Prvním cílem mé práce je definovat pojem, který jsem si pro účely analýzy zvolila. Za interaktivní prvky (dále IP) považuji veškerý jazykový, obrazový i jazykovo-obrazový materiál, který nějakým způsobem zachytí čtenářovu pozornost buď tím, že se výrazně graficky odlišuje od ostatního textu (jedná se tedy především o ilustrace), nebo tím, že obsahuje nějaký specifický jazykový prostředek (dále JP), který se v ostatním textu nevyskytuje. Slovo interaktivní jsem zvolila z toho důvodu, že tyto prvky čtenáři umožní do jisté míry se zapojit do děje knihy a nebýt pouhým pasivním pozorovatelem – nejen pokusit se uhodnout řešení hádanky nebo odhalit význam šifry dříve než hrdinové, ale zároveň se vžít do děje a na vlastní oči vidět tajné zprávy, rozcestníky, symboly, útržky papíru a poznámky, které vidí i knižní hrdinové.

Tyto prvky, ať už jde o básničky, obrázky, hádanky nebo cokoliv jiného, jsou obzvlášť pro dětského čtenáře, který často nemá dostatek soustředění na čtení dlouhého strohého textu bez jakéhokoliv ozvláštnění, velmi atraktivní. Z toho důvodu se domnívám, že význam IP v DL je značný a pomáhá dítěti číst déle a čtení si více užít. To ovšem platí jen v případě, kdy jsou IP pro čtenáře snadno pochopitelné a koherentní, v kontextu dávají smysl a nejsou zmatené nebo nesmyslné. Vzhledem k tomu, že překládané IP musely oproti svým výchozím protějškům projít minimálně jednou jazykovou změnou, je u nich vyšší pravděpodobnost, že nebudou dosahovat takové kvality, která čtenářův zážitek a dojem ze čtení obohatí.

V práci si kladu čtyři výzkumné otázky a za účelem jejich zodpovězení provádím analýzu vybraných IP, které se vyskytují v první sérii Deltory. Výzkumné otázky jsou následující:

1. Jaké JP byly použity ve výchozích vybraných IP? Byly zachovány v překladu? Pokud zachovány nebyly, kompenzovala překladatelka nějakým způsobem jejich absenci, např. přidáním jiných JP?
2. Jaké metody byly použity při překladu vybraných IP?
3. Jsou vybrané přeložené IP funkční? Závisí jejich funkčnost na míře zachování JP?

4. Do jaké míry musel být výchozí obrazový a jazykovo-obrazový materiál graficky upravován, aby byla zachována koherence textu?

Prvků, které podle výše uvedených kritérií lze kategorizovat jako interaktivní, se v prvních osmi knihách série Deltora nachází 94. Analyzovat všechny z nich by v daném rozsahu práce bylo vysoce nerealistické, provedla jsem tedy výběr pouze některých IP[13]. Nejprve jsem z výběru odstranila všechny IP obsahující čistě obrazový materiál, který v CT nebylo nutné měnit. Dále jsem vybrala takové IP, aby byla zastoupena co největší část JP, které se vyskytují v celém VT, a to z důvodu co nejvyšší statistické významnosti výsledných zobecněných závěrů. Ze stejného důvodu bylo důležité také to, aby se objevil alespoň jeden IP z každé knihy. Nakonec jsem pro analýzu vybrala pouze ty IP, které z překladatelského hlediska představovaly větší obtíž a nemohly být pouze věrně přeloženy, případně musela být výrazně pozměněna grafika. Některé IP stačilo přeložit téměř doslovně, aby byl jejich význam dokonale jasný. Příkladem je hádanka z druhého dílu, kterou jeden z hrdinů musel vyřešit, aby si zachránil život: „You may say one thing, and one thing only. If what you say is true, I will strangle you with my bare hands. If what you say is false, I will cut off your head“ (Rodda, 2012b, kap. 3), přeloženo jako „Můžeš říci jen jedinou větu. Pokud to, co řekneš, bude pravda, uškrtím tě holýma rukama. Pokud řekneš lež, setnu ti hlavu“ (Rodda 2004b, s. 20, přel. Machútová). Hrdina svou odpovědí vytvořil paradox, díky němuž byl ušetřen: „My head will be cut off“ (Rodda 2012b, kap. 3), přeloženo jako „Setneš mi hlavu“ (Rodda 2004b, s. 20, přel. Machútová). Hádanka a její odpověď totiž nebyla založena na žádném jazykovém prvku, který by se do jiného jazyka mohl přenášet obtížně, ale pouze na logice, která je v obou jazycích identická.

Některé IP však bylo pro zajištění funkčnosti textu potřeba upravit. V případě čistě jazykového materiálu šlo primárně o volný překlad, kdy mohlo například ve prospěch zachování rýmu v básni dojít ke změně nebo ztrátě významu. Změna tohoto typu materiálu pouze zvyšovala nároky na kreativitu překladatelky, avšak v některých případech muselo dojít k úpravě nebo úplné náhradě obrazového nebo jazykovo-obrazového materiálu, kdy pravděpodobně musel zasáhnout ilustrátor nebo jiná pověřená osoba.

[13] Navzdory omezení množství vybraných IP byla doporučená maximální délka bakalářské práce překročena, a to zejména z toho důvodu, že vzhledem k povaze práce bylo nutné popisovat kontext IP, aby mohla být určena funkčnost zvolených řešení.

Analyzuji tedy jedenáct IP vybraných podle výše uvedených kritérií, z nichž některé ve prospěch přehlednosti rozděluji do více částí. Přehled vybraných IP se nachází v následující kapitole, jednotlivé analyzované IP jsou vždy vyobrazeny v dané kapitole a odkazuji k nim pomocí jejich číselného označení. Vybrané IP rozděluji do dvou kategorií na rýmované a nerýmované IP, jelikož na překlad poezie a prózy je potřeba nahlížet odděleně z důvodu často odlišných postupů překladu. V případě rýmovaných IP bylo zřejmě snahou překladatelky nejen překládat takovým způsobem, aby CT plnil stejnou funkci jako VT, ale primárně i zachovat rým, zatímco v případě nerýmovaných IP se překladatelka mohla plně soustředit na funkci textu a případně zachování jiných JP.

V tabulkách s IP je vždy pro přehlednost a zvýšenou čitelnost uveden přepsaný text IP, které jsou v knihách pouze součástí ilustrace, v některých případech však popisuji a porovnávám i grafickou stránku daných IP, u příslušných IP jsou tedy zahrnuty obě verze. Levý sloupec číselně označuje daný IP, prostřední sloupec zobrazuje IP ve VT a pravý jeho překlad v CT. Levý sloupec je v samostatných kapitolách ponechán pouze v případě, že je IP rozdělen do více částí. V případě VT místo stran uvádím pouze kapitoly, ve kterých se daný IP vyskytuje, jelikož čerpám z elektronických verzí knih, ve kterých strany nejsou číslovány.

V dalších kapitolách určuji JP použité ve VT, popisuji způsob překladu daných IP a hodnotím, zdali byly JP přeneseny či nikoliv, případně jestli překladatelka ztrátu JP kompenzovala. Zabývám se také případnými problémy, které mohly v CT vyvstat v závislosti na překladu. Konečně se zaměřuji i na funkčnost překladu a její závislost na míru zachování JP. Průběžné výsledky analýzy překladu rýmovaných a nerýmovaných IP uvádím v samostatné kapitole po provedení analýzy dané kategorie IP. Na závěr celkové výsledky analýzy přehledně představuji v několika tabulkách a grafech a praktickou část uzavírám popisem změn obrazového a jazykovo-obrazového materiálu, které musely být provedeny za účelem vytvoření koherentního českého textu. V závěru shrnuji výsledky analýzy a přínos této práce.

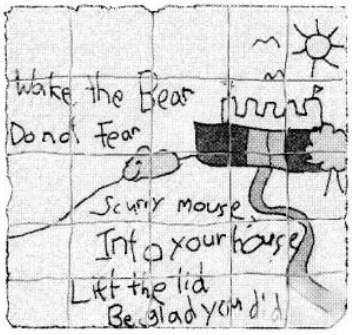
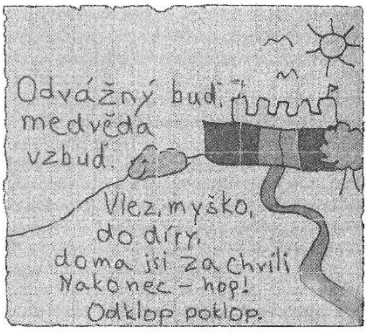
Před zahájením analýzy je potřeba určit, co přesně zachování neboli „stejnost“ JP v kontextu této práce znamená. Tento pojem souvisí s funkčním pojetím teorie i praxe překladu, jehož cíl popisuje Levý: „[Z]koumá, jaké sdělovací funkce mají jednotlivé jazykové prvky a které sdělovací prostředky ve vlastním

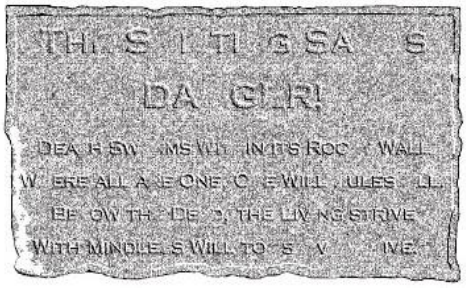
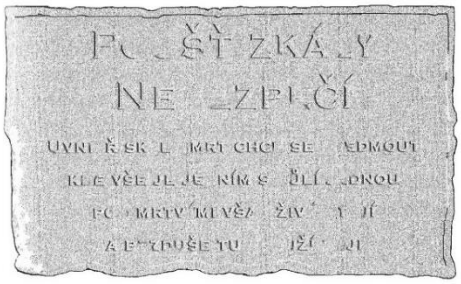
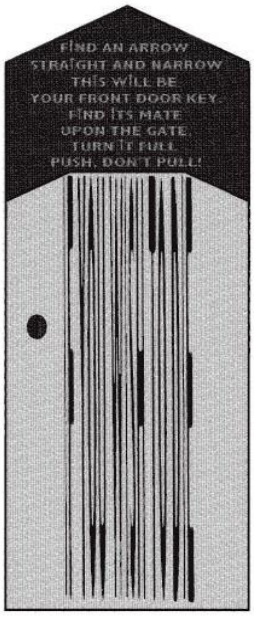
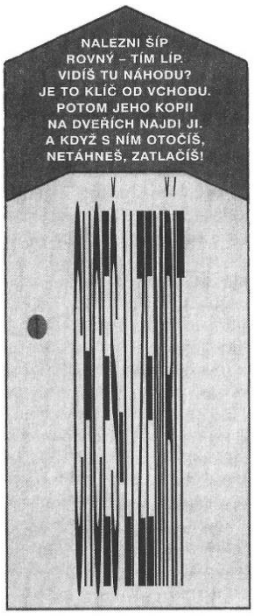
jazyce mohou plnit stejnou funkci“ (Levý 1998, s. 26). Vilém Mathesius definoval zásadu funkčního přístupu k překladu, která praví, že „důležitější je rovnost uměleckého účinku než stejnost uměleckých prostředků“ (cit. v Levý 1998, s. 27). Podobný názor zastává i řada zahraničních teoretiků jako například Zenon Klemensiewicz: „Originál je třeba chápat jako systém, a nikoli jako souhrn elementů, jako organický celek, a nikoli jako mechanické seskupení elementů. Úkolem překladatelovým není reprodukovat, a tím méně přetvářet elementy a struktury originálu, nýbrž vystihnout jejich funkci a užít místo nich elementy a struktury vlastního jazyka, které by v míře co největší mohly být jejich substituty a ekvivalenty stejně vhodnými a účinnými.“ (cit. v Levý 1998, s. 27–28).

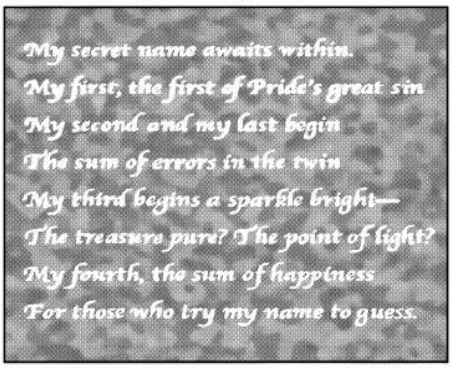
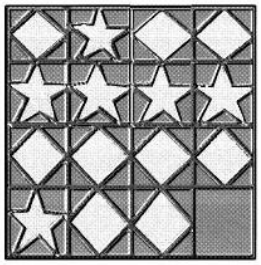
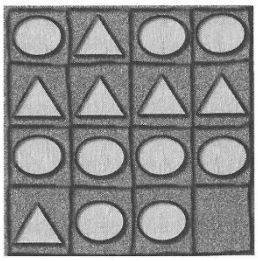
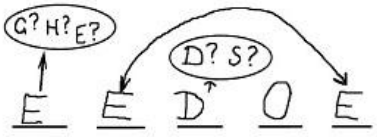
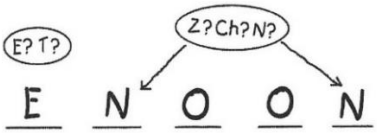
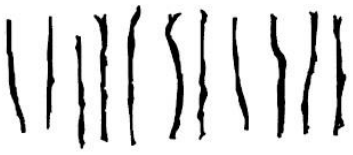
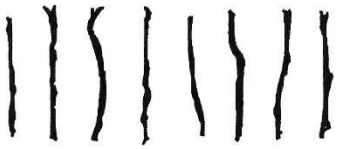
Je tedy patrné, že pro dosažení stejného účinku CT na cílového čtenáře, jako má VT na výchozího čtenáře, není nutné zachovat totožné JP. Cílem mé analýzy je zjistit, jestli tento princip platí i v PDL, jmenovitě v překladu série Deltora, do jaké míry překladatelka zachovávala JP a zdali stupeň zachování měl vliv na funkčnost IP. Tu posuzuji na základě všech zjištěných dat i vlastní úvahy, výsledná funkčnost je tudíž částečně subjektivní.

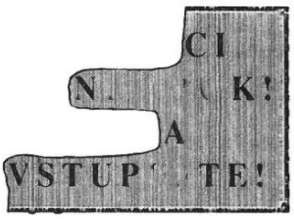
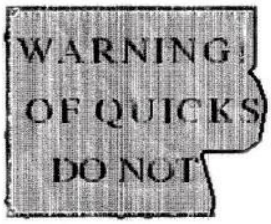
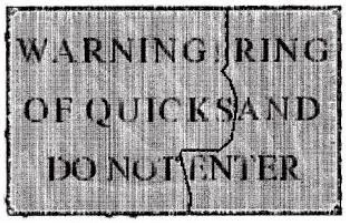
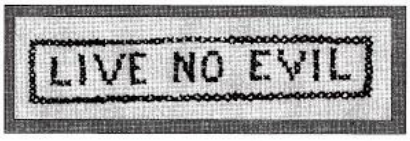
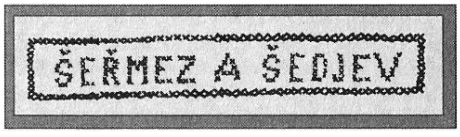
3.2 Přehled vybraných IP

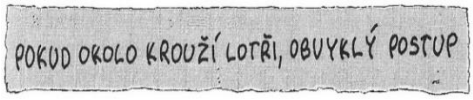
IP č.	VT	CT
1.1	 Wake the bear Do not fear Scurry mouse, Into your house Lift the lid Be glad you did (Rodda 2012a, kap. 5)	 Odvážný buď, medvěda vzbuď. Vlez, myško, do díry doma jsi za chvíli. Nakonec – hop! Odklop poklop. (Rodda 2004a, s. 40, přel. Machútová)

1.2	 Wake the bear Do not fear Scurry mouse, Into your house Lift the lid Be glad you did (Rodda 2012h, kap. 13)	 Odvážný buď, medvěda vzbuď. Vlez, myško, do díry doma jsi za chvíli. Nakonec – hop! Odklop poklop. (Rodda 2005d, s. 108, přel. Machútová)
2	Thaegan gulps her favourite food In her cave with all her brood: Hot, Tot, Jin, Jod, Fie, Fly, Zan, Zod, Pik, Snik, Lun, Lod And the dreaded Ichabod. Each child holds a slimy toad. On each toad squirm two fat grubs. On each grub ride two fleas brave. How many living in Thaegan's cave? (Rodda 2012b, kap. 2)	Svou nejmilejší pochoutku, Když Thegan slastně polyká, Má kolem sebe všechny děti, Její rodina je veliká: Hot, Tot, Jin, Jod, Fí, Flai, Zan, Zod, Pik, Snik, Lun, Lod, A strašlivý Ichabod. Každé z nich má v hrsti – ropuchu Tu hladí proti srsti – dva červi A navíc: Na každém tom červovi Párek blešek si hoví Celkem je tam tvorů živých – Přežije ten, kdo to ví. (Rodda 2004b, s. 17, přel. Machútová)
3	More heat, more heat, Tender, juicy roast meat! Watch the fun, Till it's done. Hear its groans, Crack its bones! More heat, more heat, Tender, juicy roast meat! (Rodda 2012c, kap. 2)	Na tom pěkném ohýnku uděláme pečínku! To je krása, tolik masa! Budou sténat, kosti praskat… Na tom pěkném ohýnku uděláme pečínku! (Rodda 2004c, s. 17, přel. Machútová)

4	 The Shifting Sands Danger! Death swarms withing its rocky wall Where all are one, one will rules all. Be now the dead, the living strive. (Below the dead, the living strive.) With mindless will to survive. (With mindless will to serve the Hive.) (Rodda 2012d, kap. 12)	 Poušť zkázy Nebezpečí Uvnitř skal smrt chce se vzedmout, kde vše je jedním s vůlí jednou. Být mrtvými však živí chtějí (Pod mrtvými však živé stojí) a bezduše tu přežívají. (a bezduše tu slouží roji.) (Rodda 2004d, s. 93, přel. Machútová)
5	 Find an arrow Straight and narrow This will be Your front door key. Find its mate Upon the gate. Turn it full Push. Don't pull! If you wish to die (Rodda 2012e, kap. 12)	 Nalezni šíp. Rovný – tím líp. Vidíš tu náhodu? Je to klíč od vchodu. Potom jeho kopii Na dveřích najdi ji. A když s ním otočíš, Netáhneš, zatlačíš! Chceš-li zemřít (Rodda 2005a, s. 88, přel. Machútová)

6.1	 My secret name awaits within. My first, the first of Pride's great sin My second and my last begin The sum of errors in the twin My third begins a sparkle bright– The treasure pure? The point of light? My fourth, the sum of happiness For those who try my name to guess. (Rodda 2012g, kap. 12)	 Mé tajné jméno uvnitř je, já čekám, kdo je odkryje. Mé první jako krásný tvar, ladný ovál – či hran pár? Mé druhé, páté začíná jak hřích, co Pýcha v sobě má. Mé třetí – stejný začátek jak součet chyb ve dvojčatech. Mé čtvrté – to je součet štěstí pro ty, kdo mé jméno věští. (Rodda 2005c, s. 91, přel. Machútová)
6.2	 (Rodda 2012g, kap. 13)	 (Rodda 2005c, s. 97, přel. Machútová)
6.3	 (Rodda 2012g, kap. 14)	 (Rodda 2005c, s. 108, přel. Machútová)
7.1	 (Rodda 2012b, kap. 2)	 (Rodda 2004b, s. 14, přel. Machútová)
7.2	 (Rodda 2012b, kap. 2)	 (Rodda 2004b, s. 15, přel. Machútová)

8.1	 ring and enter (Rodda 2012b, kap. 5)	 ci n k a vstup te (Rodda 2004b, s. 40, přel. Machútová)
8.2	 Warning! of quicks Do not (Rodda 2012b, kap. 6)	 Nebezpe Dál a bažin Ne (Rodda 2004b, s. 46, přel. Machútová)
8.3	 Warning! Ring of quicksand Do not enter (Rodda 2012b, kap. 6)	 Nebezpečí! Dál an(i kro)k! Bažina Nevstup(uj)te! (Rodda 2004b, s. 46, přel. Machútová)
9.1	 Live no evil (Rodda 2012b, kap. 7)	 Šeřmez a šedjev (Rodda 2004b, s. 51, přel. Machútová)
9.2	 Live on evil (Rodda 2012b, kap. 7)	 Vejdeš a zemřeš (Rodda 2004b, s. 55, přel. Machútová)

10	 When enemies at pass, orders normal (Rodda 2012f, kap. 3)	 Pokud okolo krouží lotři, obvyklý postup (Rodda 2005b, s. 28, přel. Machútová)
11	Diamond. Emerald. Lapis lazuli. Topaz. Opal. Ruby. Amethyst. DELTORA. (Rodda 2012h, kap. 14)	Diamant. Elbait. Lazurit. Topas. Opál. Rubín. Ametyst. DELTORA. (Rodda 2005d, s. 120, přel. Machútová)

Tabulka 1: Přehled vybraných IP

3.3 Jazykové prostředky ve výchozích IP

Před samotnou analýzou překladu vybraných IP je nutné určit, jaké JP se vyskytují ve VT. Teprve na základě tohoto zjištění bude možné kromě toho, jakým způsobem byly IP přeloženy a zdali jsou funkční, popsat i do jaké míry překladatelka zachovala stejné JP.

Nejčastějším jevem ve vybraných IP je rým, epizeuxis, inverze, akronym a různé formy hádanek, ostatní JP se vyskytují v menší míře. V následující části pouze uvádím JP použité v daných IP a stručně je charakterizuji, podrobněji se jimi zabývám až v samotné analýze překladu, kdy budou porovnávány s CT.

3.3.1 Rým

Rým je zdaleka nejčastějším JP, který se ve vybraných IP objevuje. Je přítomen v šesti z jedenácti IP, tedy ve více než polovině – jedná se o IP č. 1–6. Walesová popisuje, že rýmem se myslí jakási fonetická ozvěna, která se vyskytuje v poezii. V angličtině je nejčastějším typem takzvaný koncový rým, kdy zvuková podoba finálního úseku řádku, přesněji od přízvučné samohlásky po konec slova, koresponduje s obdobnými zvuky na následujícím řádku (2011, s. 371). Jediným typem rýmu ve vybraných IP skutečně je rým koncový. Dále existuje několik zavedených rýmových schémat, z nichž autorka ve většině případů užívá sdružený rým (schéma aabb). V tomto ohledu jsou použité rýmy spíše chudší. V několika případech v jednom či více verších zcela chybí rým v jinak rýmovaném IP.

3.3.2 Epizeuxis

Ve vybraných IP lze třikrát (v IP č. 3, 4 a 6) najít epizeuxis, figuru založenou na opakování, kdy se slovo nebo slova nacházejí bezprostředně vedle sebe (Wales 2011, s. 142). Walesová sice uvádí, že mezi nimi neleží žádná jiná slova, jiné zdroje však tvrdí, že mezi sebou několik slov mít mohou. Ve vybraných IP se opakují následující slova: „more heat“ (IP č. 3), „one“ (IP č. 4) a „first“ (IP č. 6).

3.3.3 Inverze

Dalším JP, který se mezi vybranými IP objevuje třikrát, je inverze. Ta je gramatickým jevem, který se projevuje netypickým pořádkem slov ve větě. Nejčastěji jde o záměnu pozic hlavních větných členů jako je podmět a přísudek (Wales 2011, s. 238). V IP č. 2 v osmém a devátém verši („On each toad squirm two fat grubs“ a „On each grub ride two fleas brave“) se příslovečné určení místa nachází na samém začátku věty, v devátém verši je přívlastek navíc přesunut do postpozice. V IP č. 4 lze ve větě „Be now the dead, the living strive“ pozorovat rozdělení slovesné konstrukce a v IP č. 6 se inverze opět projevuje narušením slovesné vazby ve větě „For those who try my name to guess”. Domnívám se však, že ve vybraných IP byla inverze motivována zejména snahou zachovat rým.

3.3.4 Akronym

Ve vybraných IP se vyskytuje také akronym. Podle Walesové jde obzvlášť v moderní době o častou metodu tvorby nových slov spojením počátečních písmen dané skupiny slov (2011, s. 3). V případě IP č. 6, 10 a 11 nejde o tvorbu slov, která doposud neexistovala a označují nějaký nový fenomén, ale spíše o jakousi šifru, jejímž výsledkem jsou již existující slova či jména. Způsob tvoření těchto slov je však totožný – spojením počátečních písmen jednotlivých slov ve větě „When enemies at pass, orders normal“ z IP č. 10 vznikne slovo „weapon“, které je poté použito jako heslo. Stejnou metodou lze z názvů drahokamů v IP č. 11 utvořit slovo „Deltora“ – země, kde se příběh odehrává a podle níž je série pojmenovaná. Tvoření akronymu v IP č. 6 je poněkud složitější, jelikož hrdinové nejprve musí najít řešení jednotlivých částí hádanky a teprve poté počáteční písmena těchto výsledných slov poskládat do jiného slova, které je jejím řešením.

3.3.5 Metafora

Ve vybraných IP je dvakrát uplatněna metafora, a to v IP č. 1 a 6. Metafora spočívá v „náhradě přímého, vlastního pojmenování pojmenováním nevlastním na základě podobnosti jejich významů“, často „na základě jejich tvaru, vlastností, umístění, funkce“ (Nekula 2017). Obvykle se užívá za účelem přiblížení či vysvětlení něčeho složitého nebo abstraktního (Wales 2011, s. 265), avšak v tomto případě mají užité metafory spíše opačný význam. Jelikož jsou užity v tajné zprávě a hádance, slouží spíše ke skrytí skutečného významu a zmatení čtenáře. Spíše než k vysvětlení pomocí podobnosti, jak uvádí Walesová, metafory v literárních textech obvykle vedou čtenáře k tomu, aby souvislost mezi přímým a nepřímým pojmenováním našel sám. V IP č. 1 se metafora objevuje dokonce několikanásobně – „bear“ odkazuje na skálu, která svým tvarem medvěda pouze připomíná, „mouse“ popisuje osobu, která vzkaz čte a má se jako myška schovat do svého domečku, kdy „house“ je odkazem na tajný tunel pod zemí. V IP č. 6 zase spojení „treasure pure“ popisuje diamant a „point of light“ odkazuje na hvězdu.

3.3.6 Personifikace

Personifikace, která se nachází v IP č. 1 a 4, je specifickým typem metafory, kdy je neživému objektu přiřčena lidská vlastnost (Wales 2011, s. 314). V prvním zmíněném případě vzkaz nabádá čtenáře, aby „vzbudil medvěda“ – tedy aby otevřel poklop vedle již výše zmíněné skály, která se medvědovi tvarem podobá. V IP č. 4 se personifikace projevuje ve spojení „death swarms“, kdy se smrt, tedy nutně neživá věc, jen stěží může vědomě shlukovat.

3.3.7 Paralelismus

Dalším užitým JP je paralelismus, který se vyznačuje opakováním stejného syntaktického vzoru v různých frázích nebo větách (Wales 2011, s. 301–302). V IP č. 3 se paralelismus vyskytuje na samém začátku, kdy jsou první dva verše v totožné podobě zopakovány na konci říkanky.

3.3.8 Mordnilap

Mordnilap vznikl z jiného JP palindromu, je však jeho obrácenou formou. Zatímco palindrom je výraz, který lze „číst zprava doleva [nebo] zleva doprava a má v obou případech stejný význam“ (Karlík 2017), mordnilap po přečtení pozpátku tvoří slovo zcela jiného významu (Macmillan dictionary[14]). Tento JP se objevuje v IP č. 9, kdy všechna tři slova v nápisu („live“, „no“ i „evil“) mají pozpátku rozdílný význam a celá věta tak při čtení v opačném pořadí získává nový smysl.

3.3.9 Záměna slov

Záměna slov jako taková není JP, spíše jde o metodu, kterou autorka použila pro dosažení zmatení čtenářů i hrdinů, pro účely analýzy ji však za JP považuji, jelikož se ve vybraných IP vyskytuje častěji než jiné, skutečné JP. V případě IP č. 4 hrdinové zamění slova za jiná kvůli chybějícím písmenům, jelikož se části nápisu vlivem větru staly nečitelnými. V IP č. 8 první cedule vyhlíží, jako by hrdiny přátelsky nabádala zazvonit a vstoupit, ale po spojení s její druhou, ulomenou částí je zřetelný její skutečný varovný význam. Skutečná formulace obou IP je odhalena až později.

3.3.10 Hádanka

Hádanky, které se mezi vybranými IP vyskytují, neobsahují žádné specifické JP, které by je hádankami činily – hádanka v IP č. 2 je založena na matematické úvaze, v IP č. 7 zase závisí čistě na logickém uvažování, když mají hrdinové z jedenácti klacíků udělat devět, aniž by kterýkoliv z nich odebrali, a jediným řešením je pomocí klacíků vypsat slovo „nine“. Hádanka v IP č. 6 je vlastně souborem několika hádanek a po hrdinech vyžaduje několikanásobné řešení. Tento IP je poměrně komplikovaný a podrobně se mu věnuji v samostatné kapitole.

3.3.11 Šifra

Šifra se vyskytuje v IP č. 10, její podstata již byla popsána v kapitole 3.3.4. Tajný kód zde spočívá v tom, že je nutné znát způsob šifrování pro vytvoření hesla, tedy

[14] Dostupné z: https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/semordnilap

vytvoření akronymu z dané věty, která v kontextu nepůsobí podezřele nebo jako by měla obsahovat skrytý kód, přičemž bez této znalosti by bylo velmi obtížné heslo odhalit.

3.4 Analýza překladu IP

V této kapitole se zabývám způsobem, který překladatelka zvolila k překladu jednotlivých IP. Popisuji použité metody a to, zda byly zachovány JP, které se vyskytly ve VT, případně zda byly upotřebeny JP, které se ve VT neobjevily. Uvádím případné nesrovnalosti nebo nedostatky, které se v překladové verzi objevily, a také to, jestli se se stejnými problémy setkává i čtenář VT. V neposlední řadě posuzuji funkčnost překladových řešení. Účelem analýzy není hodnocení kvality překladu, ale popisování způsobu překladu, míry zachování JP a jiných objektivně hodnotitelných jevů.

3.4.1 Rýmované IP

> *Jazyk předlohy a jazyk překladu nejsou přímočaře souměřitelné. Jazykové prostředky dvou jazyků nejsou „ekvivalentní“, a proto nelze převádět mechanicky. Nekryjí se přesně významy a jejich estetické hodnoty. Proto je překlad tím obtížnější, čím větší je úloha jazyka v umělecké výstavbě textu; proto je u překladu poezie zapotřebí větší pružnosti i větší celkové volnosti.* (Levý 1998, s. 68–69)

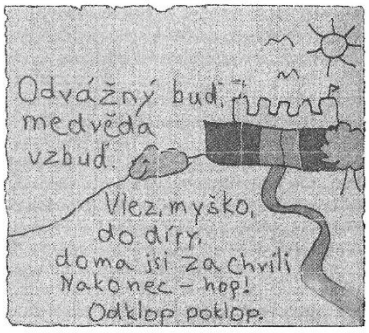
Podle Attwaterové se překlad poezie obecně považuje za obtížnější než překlad jiných forem krásné literatury. Typickými příznaky poezie, kterých si čtenář nejčastěji všímá, je hojnější použití metafor, aliterace, slovních hříček, jazyku plného konotací a v neposlední řadě specifická forma, prozódie a rytmus (2005, s. 122). Tyto prvky jsou časté i v uvedených IP, obzvlášť pak rytmus, příznaková forma, metafora a použití konotací, naopak aliterace nebo slovní hříčky se objevují v menší míře.

Při překladu poezie vždy dojde ke ztrátě nějakého jazykového či významového prvku. Jazyky totiž mají různé fonologické a syntaktické systémy,

různou slovní zásobu a prozódii (Attwater 2005, s. 124). V analýze se tedy zaměřuji na to, co bylo takzvaně „ztraceno v překladu“, které prvky byly přeneseny a jestli ztrátou nedošlo ke snížení funkčnosti daného IP. Je potřeba zmínit, že vybrané IP, stejně jako všechny ostatní rýmované i nerýmované prvky v sérii, nejsou na porozumění příliš složité, používají relativně jednoduchý jazyk a minimum metaforických vyjádření, která by pochopení znesnadnila nebo snížila. Přestože jejich skutečný význam nemusí být jasný na první pohled, nakonec je vždy odhalen a čtenáři předložen, aniž by o něm musel spekulovat. Toto překladatelce značně usnadnilo práci, jelikož sama nemusela básně interpretovat. To ovšem neznamená, že by se při překladu daných IP nemohly vyskytnout potíže jiného než významového charakteru. Mimo jiné i těmito problémy se zabývám v následujících kapitolách.

Z důvodu snazšího odkazování na jednotlivé části IP jsem verše očíslovala.

3.4.1.1 IP č. 1

1.1	 (1) Wake the bear (2) Do not fear (3) Scurry mouse, (4) Into your house (5) Lift the lid (6) Be glad you did (Rodda 2012a, kap. 5)	 (1) Odvážný buď, (2) medvěda vzbuď. (3) Vlez, myško, do díry (4) doma jsi za chvíli. (5) Nakonec – hop! (6) Odklop poklop. (Rodda 2004a, s. 40, přel. Machútová)
1.2	 (1) Wake the bear (2) Do not fear (3) Scurry mouse, (4) Into your house (5) Lift the lid (6) Be glad you did (Rodda 2012h, kap. 13)	 (1) Odvážný buď, (2) medvěda vzbuď. (3) Vlez, myško, do díry (4) doma jsi za chvíli. (5) Nakonec – hop! (6) Odklop poklop. (Rodda 2005d, s. 108, přel. Machútová)

Tabulka 2: IP č. 1

Tento IP je krátká báseň, která je jednou z postav označena za dětskou říkanku. Nejde však o pouhou básničku, ale o tajný návod, jak se nepozorovaně dostat do královského paláce. Hrdina musí najít skálu tvarem připomínající medvěda a vedle ní otevřít poklop zarostlý trávou, který mu odkryje tajnou chodbu vedoucí do srdce paláce.

Tato báseň i ilustrace je v sérii použita dvakrát – v prvním díle v části, která se odehrává v minulosti, a poté na konci posledního dílu. IP jsem uvedla dvakrát kvůli změnám v ilustraci – ve VT jsou na obrázku 1.2 na papíru viditelné přehyby,

které poukazují na stáří tohoto vzkazu, útržek je v obou verzích zašlý. V knihách jde o tentýž kus papíru, jeho viditelný věk tedy dává smysl. Zatímco v originále však jde o zcela identický vzkaz, do kterého byly pouze později graficky přidány detaily jako zesvětlení papíru, místy zašlé písmo nebo známky několikanásobného přehnutí, v překladu je pro písmo použit jiný font a dokonce se liší i rozmístění a sklon slov. Dochází tudíž k jistému narušení koherence textu. Samotné postavy poukazují na fakt, že jde o stejný vzkaz, který u sebe jedna z nich měla již mnoho let, kdyby se však čtenář rozhodl otevřít první díl a tento fakt si připomenout nebo ověřit, uviděl by rozdílnou ilustraci. Samostatně jsou však IP funkční.

Zajímavostí originální básně je to, že se první dva verše nerýmují, ačkoliv zbývající čtyři verše obsahují sdružený rým (mouse – house, lid – did). Poslední slova prvního dvojverší sice graficky vypadají, že by se rýmovat mohla, avšak jejich výslovnost je různá (bear /bɛə(ɹ)/ – fear /fɪə(ɹ)/). Tato nekonzistence by mohla být přičtena faktu, že vzkaz napsala jedna z postav jako dítě a možná ještě nevěděla, jak se jedno ze slov vyslovuje. V češtině se rýmují všechny verše, rým je opět sdružený.

V básni z významového hlediska nebylo provedeno mnoho změn. Poslední verš byl však zcela vynechán a byl pouze rozšířen verš předchozí přidáním příslovce a citoslovce. Jak ve VT, tak v CT byla hned třikrát použita metafora, jednou když byla skála připomínající svým tvarem spícího medvěda popsána jednoduše jako „medvěd“, podruhé, když byla osoba čtoucí tuto říkanku označena za „myš“ a „myšku“, a konečně vstup do tajného tunelu byl pojmenován „dům“ a v češtině „díra“, do níž má myška vlézt. V obou verzích se objevuje také personifikace – říkanka dotyčného nabádá, aby vzbudil medvěda, ovšem vzhledem k tomu, že jde o neživou skálu, by při doslovném chápání byl tento čin poměrně obtížný.

V CT se vyskytuje jeden JP, který ve VT aplikován není, a je jím paronomázie. Tu Walesová považuje za druh slovní hříčky, v níž jsou použita podobně znějící slova (2011, s. 306). Zde se vyskytuje v posledním verši, jelikož slova „odklop“ a „poklop“ mají stejný kořen.

3.4.1.2 IP č. 2

(1) Thaegan gulps her favourite food (2) In her cave with all her brood: (3) Hot, Tot, Jin, Jod, (4) Fie, Fly, Zan, Zod, (5) Pik, Snik, Lun, Lod (6) And the dreaded Ichabod. (7) Each child holds a slimy toad. (8) On each toad squirm two fat grubs. (9) On each grub ride two fleas brave. (10) How many living in Thaegan's cave? (Rodda 2012b, kap. 2)	(1) Svou nejmilejší pochoutku, (2) Když Thegan slastně polyká, (3) Má kolem sebe všechny děti, (4) Její rodina je veliká: (5) Hot, Tot, Jin, Jod, (6) Fí, Flai, Zan, Zod, (7) Pik, Snik, Lun, Lod, (8) A strašlivý Ichabod. (9) Každé z nich má v hrsti – ropuchu (10) Tu hladí proti srsti – dva červi (11) A navíc: (12) Na každém tom červovi (13) Párek blešek si hoví (14) Celkem je tam tvorů živých – (15) Přežije ten, kdo to ví. (Rodda 2004b, s. 17, přel. Machútová)

Tabulka 3: IP č. 2

Jde o jednu z hádanek, jež hrdinové musí vyřešit, aby mohli přejít přes most hlídaný obrem, který jim dovolí pokračovat v cestě pouze v případě, že každý z nich uhádne jednu hádanku. Lief musí spočítat, kolik živých tvorů se podle básně na místě nachází, jde tedy spíše o matematickou úlohu, kterou se může pokusit vyřešit i samotný čtenář před tím, než je odhalena správná odpověď. Záludnost však spočívá v tom, že ona „nejmilejší pochoutka" je zaživa spolknutý havran, ke konečnému výsledku proto musí být přičteno číslo jedna. Čtenář je bez této znalosti nachytán stejně jako Lief a cítí se podobně podvedený.

Přeložená báseň je o pět veršů delší. Ve výchozí básni se v prvním a posledním dvojverší nachází sdružený rým, ve třetím až sedmém verši se uplatňuje rým tirádový (schéma aaaa) a osmý verš rým nemá žádný. V CT se rýmové schéma liší: zprvu je použit přerývavý rým (schéma abcb), poté rým tirádový a rým sdružený, jeden lichý verš bez rýmu a na závěr kombinace rýmu sdruženého a obkročného (schéma abba) se schématem aaba. V tomto ohledu je tedy přeložená báseň bohatší. Obzvlášť zajímavý je devátý a desátý verš, který rým neobsahuje na konci řádku, jak je v básních typické, ale uprostřed řádku před pomlčkou (hrsti – srsti). Tento jev Walesová nazývá rýmem vnitřním (2011, s. 371).

První část CT je explicitnější, je však užita i redukce, jelikož je vynecháno místo, kde se popsaný děj odehrává. Ke ztrátě důležité informace však nedošlo, jelikož nezáleží na tom, že tímto místem je jeskyně. Jména byla většinou ponechána

beze změny kromě dvou fonetických přepisů (Fie – Fí, Fly – Flai). Formulace „tu hladí proti srsti“ pravděpodobně byla využita z důvodu zachování rýmu, i dětského čtenáře by však mohlo zarazit, že by zásadně bezrucí červi mohli něco hladit, důvodem však mohla být i snaha o humor. Z odvážných blech se staly spíše blechy lenošivé, jelikož si na červech v překladu „hoví“. Důležité je použití slova „živých“ ve čtrnáctém verši CT a „living“ v desátém verši VT, jelikož bez něj by zahrnutí onoho zaživa spolknutého havrana bylo diskutabilní. Nehledě na mírné změny ve významu je přeložený IP plně funkční.

Ve VT se uplatňuje inverze slovosledu, jmenovitě v osmém a devátém verši. V obou případech jde o přesunutí příslovečného určení místa na začátek věty, což v angličtině není zcela neobvyklé, nejde však o běžný slovosled. V devátém verši byl navíc přesunut přívlastek do postpozice za podstatné jméno, k němuž se pojí – výrazně přirozenější by bylo spojení „brave fleas“. Je pravděpodobné, že inverze byla v obou případech použita spíše jako pomůcka k zachování rýmu než ozvláštňující prvek. V češtině se inverze objevuje také, jde o první dvojverší, kdy byl předmět příznačně přesunut na začátek věty, a třináctý verš, v němž bylo sloveso umístěno na samý konec věty, přestože funkční větná perspektiva by na rématické pozici upřednostňovala spíše novou informaci, tedy „párek blešek“.

3.4.1.3 IP č. 3

(1) More heat, more heat, (2) Tender, juicy roast meat! (3) Watch the fun, (4) Till it's done. (5) Hear its groans, (6) Crack its bones! (7) More heat, more heat, (8) Tender, juicy roast meat! (Rodda 2012c, kap. 2)	(1) Na tom pěkném ohýnku (2) uděláme pečínku! (3) To je krása, (4) tolik masa! (5) Budou sténat, (6) kosti praskat… (7) Na tom pěkném ohýnku (8) uděláme pečínku! (Rodda 2004c, s. 17, přel. Machútová)

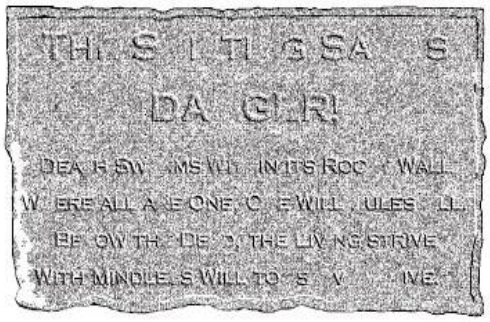
Tabulka 4: IP č. 3

Tuto poměrně jednoduchou písničku si prozpěvuje několik nestvůr, které hrdiny polapily a mají v plánu je upéct a sníst. Obě verze jsou v užití rýmů konzistentní, ve všech verších se nachází sdružený rým.

První a poslední dvojverší je identické, jde tedy o paralelismus, který je zachován i v překladu a podporuje dojem, že jde o písničku s refrénem. V angličtině je kromě toho v těchto verších použit i epizeuxis, který lze pozorovat v zopakování spojení „more heat" bezprostředně za sebou. Tento prostředek v češtině překladatelka nevyužila. Dané verše byly přeloženy volně, v češtině jsou navíc použity zdrobněliny (ohýnek, pečínka). V originále se v opakujícím se „refrénu" nestvůry radují nad množstvím masa a způsobem jeho tepelné úpravy, v překladu zase v první osobě čísla množného oznamují své nekalé úmysly.

V prostředních čtyřech verších opět došlo ke změně perspektivy, věty ve VT jsou v rozkazovacím způsobu, jako by k sobě nestvůry mluvily a vzájemně se nabádaly, zatímco v CT se spíše rozplývají nad hostinou, která je čeká, a pouze konstatují, co vidí a co se stane. Tím došlo ke kompenzaci toho, do jaké míry se na písni odráží vědomí nestvůr. Třetí a čtvrtý verš byl přeložen volně, v pátém a šestém se překladatelka více držela originálu. V obou verzích básně se projevuje jazykový humor v kombinaci s hrůzostrašností, kterou děti často mají rády. Cílová báseň splňuje všechny funkce originálu – je hravá, ale zároveň morbidní, protože hravost a zábava je založena na jezení lidí.

3.4.1.4 IP č. 4

	
The Shifting Sands Danger! (1) Death swarms withing its rocky wall (2) Where all are one, one will rules all. (3) Be now the dead, the living strive. (Below the dead, the living strive.) (4) With mindless will to survive. (With mindless will to serve the Hive.) (Rodda 2012d, kap. 12)	Pouš' zkázy Nebezpečí (1) Uvnitř skal smrt chce se vzedmout, (2) kde vše je jedním s vůlí jednou. (3) Být mrtvými však živí chtějí (Pod mrtvými však živé stojí) (4) a bezduše tu přežívají. (a bezduše tu slouží roji.) (Rodda 2004d, s. 93, přel. Machútová)

Tabulka 5: IP č. 4

S tímto nápisem vytesaným do skály se hrdinové setkají při vstupu do Pouště zkázy, v níž se ukrývá jeden ze sedmi drahokamů, které na své pouti hledají. Zpráva je však tak stará, že se vlivem větru a deště stala téměř nečitelnou, a hrdinům nezbývá než jednotlivá slova rozpoznat pouze po hmatu. To s sebou však nese jisté obtíže a Lief není schopný rozluštit pravý význam posledních dvou vět, které byly živly postiženy nejhůře. Toto je znázorněno v tabulce, kdy obyčejný text představuje zprávu, kterou Lief rozluštil zpočátku, a text v závorkách je skutečná formulace, kterou si domyslí až později.

Nejprve se zaměřím na grafickou stránku výchozí i cílové verze a problémy, které s sebou dvojí interpretace textu přináší. Aby byla záměna slov realistická, musí tomu odpovídat grafické uspořádání písmen – instinktivně totiž víme, kolik přibližně písmen dané velikosti se vleze do volného místa, kde byla část slova nebo věty narušena živly. Je možné, že dětský čtenář se nepozastaví nad tím, jak si hrdina mohl poslední slovo ve VT vyložit jako „survive“, když je mezi písmeny v a i, která by měla následovat bezprostředně po sobě, místo na několik dalších písmen. Tento fakt však nemohu ověřit, mohu pouze konstatovat, že by všímavý čtenář mohl pochybovat o gramotnosti hrdinů. Na druhou stranu tento fakt vytváří jistou záhadu – pokud si čtenář nesrovnalosti všimne, může očekávat, že se tento rozpor později

projeví, což se také stane. Dokonce i samotný hrdina následně uzná, že poslední řádky nejsou zcela v pořádku.

V překladu se vyskytuje stejný problém, ne však v tak závažné míře. Jde o stejnou část básně, „přežívají“, kde je mezi písmeny í a j větší mezera, než by bylo potřeba na pouhá dvě písmena. Česká verze však podkopává inteligenci hrdinů i jiným způsobem – zatímco ve VT jsou chybějící písmena zcela vymazána, v CT je na několika místech jejich část stále viditelná, pravděpodobně za účelem zachování realističtějšího dojmu. Příkladem je první slovo třetího řádku, které hrdina přečte jako „být“, přestože jdou poměrně jasně vidět písmena „po“. V obou verzích se nachází několik podobných diskutabilních míst, která snižují funkčnost IP. Někteří čtenáři nemají dost trpělivosti na to, aby zkoumali každé písmeno a jeho umístění vzhledem k ostatním písmenům a pozici ve slově, děti jsou však často velmi bystrými čtenáři a tato zvláštnost je může zarazit.

Nadpis je zároveň názvem příslušné knihy, což byl pravděpodobně hlavní důvod, který překladatelku vedl k tomu, aby „The Shifting Sands“ nepřeložila například jako „tekutý písek“, ale jako „Poušť zkázy“.

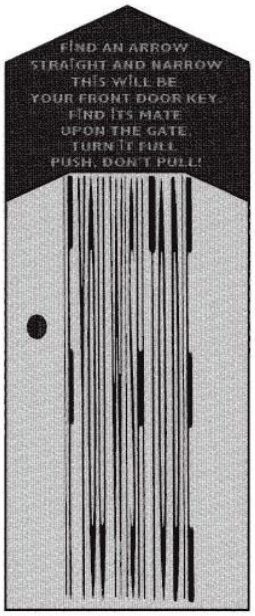
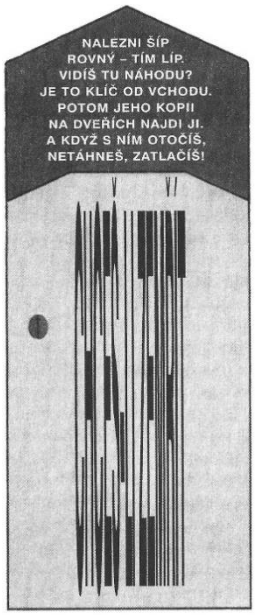
Pro pochopení básně je nutné vysvětlit, k čemu se vlastně vztahuje. Hrdinové v srdci pouště najdou díru v zemi s písečným vírem, o němž si záhy uvědomí, že je nějakým záhadným způsobem živý a je strážcem drahokamu, který hrdinové hledají. Vše v poušti tomuto „roji“ slouží. Aby hrdinové tuto překážku zdolali a drahokam nalezli, musí živý roj uklidnit kouřem. Tento trik jim na začátku stejného dílu poradila žena, které se říká Včelí královna, když mluvila o včelách, které chová. Přirovnání písečného roje k roji včelímu tedy hraje významnou roli v tom, aby hrdinové uspěli. Z toho důvodu považuji za důležité použití slova „swarm“, při jehož přečtení si anglický čtenář pravděpodobně vybaví roj hmyzu a jeho charakteristický pohyb. Toto slovo tudíž zčásti plní roli znamení něčeho, co bude následovat. Do češtiny se překladatelce tuto předzvěst zcela nepodařilo převést, je zde však zajímavé použití slova „vzedmout“. Slovo se stejným kořenem, „nadmout“, bylo totiž použito při setkání hrdinů se Včelí královnou těsně před tím, než se z jejího oblečení vyřítil roj včel. Nelze tvrdit, že tato příbuzná slova byla zvolena úmyslně, a bylo by nereálné očekávat, že si čtenář tuto podobnost vybaví, vzhledem k tomu, že místa, kde se slova nacházejí, od sebe dělí desítky stran. Přesto se mi toto užití, ať už záměrné či ne, jeví jako účelný prvek, který možná několik výjimečně všímavých čtenářů postřehne. Ze stejného důvodu jsou významná i slova

„Hive“ a „roj“, ta se ovšem vyskytují pouze ve skutečném znění básně, které se čtenář dozví až těsně před vyvrcholením děje. Neplní zde roli předzvěsti, ale jsou spíše pomůckou pro to, aby si Lief vzpomněl na radu Včelí královny.

Ve VT se vyskytuje sdružený rým, který je v CT zachován. Báseň je přeložena spíše volně s pouze mírnými odchylkami ve významu, funkce IP je přitom zachována, ač byl její účinek snížen nesrovnalostmi v grafickém vyobrazení. IP proto považuji za částečně funkční.

Ve druhém verši VT se objevuje epizeuxis spočívající v tom, že je slovo „one“ zopakováno dvakrát za sebou. Tento JP byl na stejném místě zachován i v CT, ačkoliv slova jsou od sebe oddělena dalšími dvěma slovy a jsou v jiném pádě. Stejně tak se překladatelce podařilo přenést inverzi, která se nachází ve třetím verši „falešného“ znění VT, v CT se pak objevuje ve verši prvním a třetím, přičemž třetí verš je opět ten nepravý. Ve všech případech jde o narušení nebo nezvyklé pořadí slovesné konstrukce. Dalším úspěšně přeneseným JP je personifikace, kdy se v prvním verši smrt, tedy v zásadě něco neživého, hemží nebo se chce vzedmout.

3.4.1.5 IP č. 5

 (1) Find an arrow (2) Straight and narrow (3) This will be (4) Your front door key. (5) Find its mate (6) Upon the gate. (7) Turn it full (8) Push. Don't pull! (9) If you wish to die (Rodda 2012e, kap. 12)	 (1) Nalezni šíp. (2) Rovný – tím líp. (3) Vidíš tu náhodu? (4) Je to klíč od vchodu. (5) Potom jeho kopii (6) Na dveřích najdi ji. (7) A když s ním otočíš, (8) Netáhneš, zatlačíš! (9) Chceš-li zemřít (Rodda 2005a, s. 88, přel. Machútová)

Tabulka 6: IP č. 5

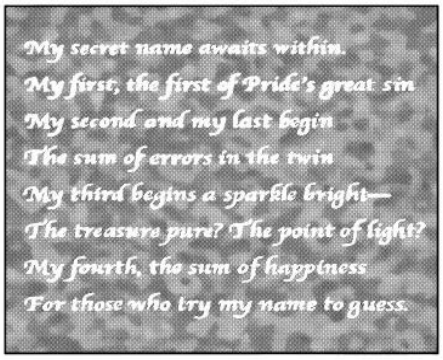
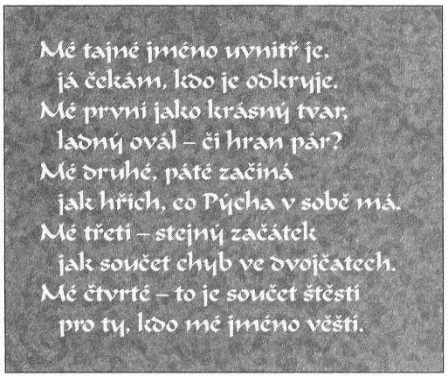
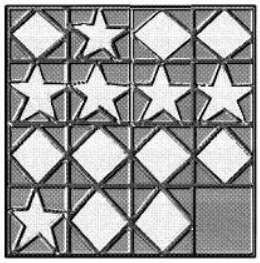
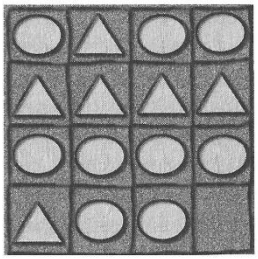
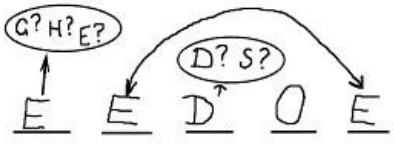
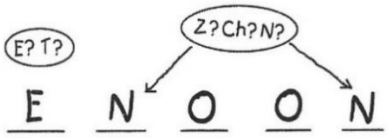
Tento nápis hrdinové najdou vytesaný do dveří vedoucích do pevnosti gnómů na Hoře děsu, v níž se skrývá další z drahokamů. Gnómové jsou známí tím, že milují léčky a pasti, hrdinové však nehledě na varování vedlejší postavy následují postup uvedený na dveřích a chystají se do dveří zatlačit. Vedlejší postava se však Liefa pokusí zastavit a omylem ho srazí k zemi. To hrdinům nakonec zachrání život, jelikož Lief je ze své nové perspektivy schopný přečíst dolní část nápisu, která je složena z velmi zdeformovaných písmen a hrdinové ji zprvu považovali za pouhou ozdobu. Když se do dveří zatlačí, jak nápis nabádá, otevře se za nimi díra, do níž nezvaní hosté spadnou a ven se již nedostanou. Pokud se však za dveře zatáhne, cesta je volná.

Tento IP považuji za jeden z nejvíce interaktivních, protože poté, co si čtenář uvědomí význam čar, které zprvu nešly přečíst, má nutkání knihu fyzicky natočit

a přečíst si slova zezdola, jako by před těmito dveřmi sám ležel na zemi. A slova, zúžená a natažená do absurdních rozměrů, jsou z této perspektivy skutečně perfektně jasná. Ze své vlastní zkušenosti jako dětské čtenářky si pamatuji, že mě tento grafický trik naprosto fascinoval. Oproti angličtině má však čeština tu nevýhodu, že používá diakritická znaménka, a ty v tomto případě poněkud kazí uniformní dojem slov, která jako slova na první pohled vůbec vypadat nemají. Tento spíše kosmetický nedostatek však nemá jednoduché řešení, jelikož by překladatelka v opačném případě musela použít taková slova, která neobsahují žádné háčky ani čárky, což by bylo poměrně složité. Funkčnost IP to však neovlivňuje.

V obou verzích se nachází pouze sdružený rým. Překlad je spíše volnější s několika menšími změnami ve významu, a to zejména ve druhém a třetím verši. V prvním případě bylo vynecháno slovo „narrow“, které popisuje šíp, který má dotyčný najít, avšak šípy obecně bývají úzké, proto tato redukce přeloženou báseň neovlivnila. Slovo „straight“, které vynecháno nebylo, zde hraje podstatnější roli, jelikož křivý šíp by se do klíčové dírky vkládal jen s obtížemi. Ve třetím verši byla báseň amplifikována, význam třetího a čtvrtého verše byl v CT shrnut pouze ve čtvrtém verši a třetí verš byl dodán, aby byl zachován rým.

3.4.1.6 IP č. 6

6.1	 (1) My secret name awaits within. (2) My first, the first of Pride's great sin (3) My second and my last begin (4) The sum of errors in the twin (5) My third begins a sparkle bright– (6) The treasure pure? The point of light? (7) My fourth, the sum of happiness (8) For those who try my name to guess. (Rodda 2012g, kap. 12)	 (1) Mé tajné jméno uvnitř je, (2) já čekám, kdo je odkryje. (3) Mé první jako krásný tvar, (4) ladný ovál – či hran pár? (5) Mé druhé, páté začíná (6) jak hřích, co Pýcha v sobě má. (7) Mé třetí – stejný začátek (8) jak součet chyb ve dvojčatech. (9) Mé čtvrté – to je součet štěstí (10) pro ty, kdo mé jméno věští. (Rodda 2005c, s. 91, přel. Machútová)
6.2	 (Rodda 2012g, kap. 13)	 (Rodda 2005c, s. 97, přel. Machútová)
6.3	 (Rodda 2012g, kap. 14)	 (Rodda 2005c, s. 108, přel. Machútová)

Tabulka 7: IP č. 6

S touto hádankou se hrdinové setkají v paláci Strážce, který uprostřed Údolí ztracených hlídá poslední drahokam. Strážce jim nabídne hru – pokud hrdinové uhádnou jeho pravé jméno, drahokam jim dobrovolně vydá a oni budou moct svobodně odejít. Pokud však v daném časovém limitu Strážcovo jméno nebudou schopní odhalit, budou v údolí muset zůstat navěky a bloudit spolu s ostatními ztracenými dušemi, které hru prohrály. Hrdinové výzvu přijmou a zanedlouho najdou nápovědu v podobě básně, která jim prozradí nejen to, kolik písmen

Strážcovo pravé jméno má, ale i jak zjistit, která písmena to jsou. Hrdinové musí přijít na odpovědi na jednotlivé části hádanky a poté počáteční písmena těchto odpovědí přiřadit na příslušné místo ve jméně. Jde tedy o jistý typ akronymu.

Kvůli rozdílné slovní zásobě češtiny a angličtiny je samozřejmé, že tento typ hádanky je na přeložení obtížnější než jiné, přímočařejší hádanky. Překladatelčinu práci však ztěžoval ještě jeden faktor – Strážcovo jméno si nemohla vymyslet tak, aby hádanku nemusela příliš měnit a písmena by stále vycházela, protože jméno nebylo nikterak náhodné ani ve VT. Naopak šlo o jméno bývalého krále Deltory Endona, který po invazi Pána stínů uprchl z hlavního města. Překladatelka v hádance musela provést mnoho změn, aby jejím výsledkem bylo jméno Endon, a v několika případech musela být upravena i grafika, proto se domnívám, že tento IP lze z překladatelského hlediska považovat za ten nejkomplikovanější. Navzdory všem překážkám je výsledný překlad plně funkční.

Překladatelce se povedlo zachovat všechny části básně, v opačném případě by musela zasahovat do děje knihy, což by patrně nebylo žádoucí. Za účelem zajištění funkčnosti změnila pořadí částí, které hrdinům napovídaly jednotlivá písmena, a jejich řešení dosadila na jiné místo ve jméně. Cílová báseň byla zároveň prodloužena o dva verše. Obě verze využívají pouze sdruženého rýmu.

První verš byl v překladu amplifikován a rozšířen do verše druhého. Druhý verš ve VT pak odpovídá pátému a šestému verši v CT, byl tedy opět amplifikován do dvou veršů. Pro pochopení této části je nutné vysvětlit, že Pýcha je jeden ze Strážcových čtyř nestvůrných mazlíčků, kteří jsou pojmenováni podle čtyř hříchů: Pýcha, Závist, Nenávist a Chamtivost. Žádnému z nich však není vlastní ten hřích, podle kterého je pojmenován. Na obrázku č. 6.3 jsou znázorněny úvahy hrdinů, jelikož chybou Pýchy může být to, že je závistivá (Z), chamtivá (Ch) nebo nenávistná (N), případně greedy (G), hateful (H) nebo envious (E) ve VT. Na základě vlastních zkušeností s nestvůrami i toho, co jim o nich Strážce dříve řekl, jsou hrdinové ve VT schopní usoudit, že Pýcha je závistivá, na první místo ve jméně si tedy zapíšou písmeno E. Naproti tomu hrdinové v CT mají na druhém a pátém místě písmeno N – překladatelka musela to, co Strážce o svých mazlíčcích říká, upravit, aby Pýcha mohla být nenávistná, a to pravděpodobně z toho důvodu, že N je jediné písmeno ze čtyř možných, které se ve jméně Endon nachází.

Třetí a čtvrtý verš výchozí básně koresponduje se sedmým a osmým veršem cílové podoby. Hrdinové při pátrání po řešení hádanky narazí na koberec, na kterém

jsou vyobrazeni dva téměř totožní poustevníci. Úkolem hrdinů je najít všechny rozdíly mezi nimi. Na řešení této části hádanky však přijdou nejpozději a zprvu si nevšimnou posledního rozdílu, na daná místa si proto poznamenají E jako eight a O jako osm, což znázorňují příslušné obrázky č. 6.3. Lief si však na poslední chvíli všimne devátého rozdílu, E v angličtině se tudíž změní na N a O v češtině na D. Na počátečním písmenu čísla osm tedy tolik nezáleželo, pouze chybné jméno muselo být vyslovitelné a alespoň připomínající jméno, které by skutečně mohlo existovat. Pro překladatelku, nebo přesněji pro osobu, která měla na starosti lokalizaci ilustrací, bylo velkým štěstím, že české slovo devět začíná na písmeno, které se ve jméně Endon vyskytuje, ilustrace tudíž nemusela být nijak pozměněna.

Pátý a šestý verš v překladu odpovídá veršům číslo tři a čtyři. Zde muselo dojít k úplné náhradě ilustrace viditelné na obrázcích 6.2, kterou hrdinové najdou na proskleném okně dveří, jelikož diamant („treasure pure“, protože diamat je velmi vzácný a tudíž poklad) ani hvězda („point of light“, doslovně bod světla) nemají požadovaná první písmena – ačkoliv diamant začíná na D, které se ve jméně Endon nachází, toto písmeno již bylo zabráno slovem „devět“ z předchozího odstavce, které nemohlo být změněno kvůli případné složité lokalizaci ilustrace. V překladu byly tyto dva symboly změněny na „ladný ovál“ (elipsu) a „hran pár“ (trojúhelník), přičemž hrdinové mají za úkol jeden z nich dosadit na poslední volné místo v obrazci. Výsledné písmeno, tedy D ve VT a E v CT, hrdinové doplní buď na třetí nebo první místo Strážcova jména. K těmto úvahám taktéž příslušejí obrázky č. 6.3.

Poslední dva verše ve VT i CT jsou zároveň první částí, kterou se hrdinům podaří vyřešit, a také částí, která při překladu vyžadovala nejméně kreativity. Jelikož ještě nikdo Strážcovu hru nevyhrál (jinak by drahokam již nebyl v jeho rukou), „součet štěstí“ těchto hráčů je nulový, řešením je proto nula, která vypadá velmi podobně jako písmeno O. Jde tedy o jedinou část hádanky, která zůstala na původním místě a odkazuje na stejné písmeno v pořadí.

V básni se kromě rýmu nachází několik metafor, a to v pátém a šestém verši. V odpovídající části přeložené básně se sice překladatelka snaží o opisný jazyk, o metaforu však nejde, jelikož dané tvary nejsou popsány na základě vnější podobnosti – elipsa skutečně je „ladný ovál“, trojúhelník má „hran pár“ a oba jsou „krásné tvary“, kdežto ve VT je diamant přirovnán k pokladu, hvězda ke zdroji světla a oba tyto symboly k jasné jiskře. Tento prostředek se tedy překladatelce přenést nepovedlo. Ani epizeuxis obsažený ve druhém verši ve spojení „my first,

the first“ překladatelka nereflektovala. Naopak inverzi, která se ve VT projevuje v posledním verši, překladatelka zachovala ve verši prvním.

3.4.1.7 Shrnutí analýzy překladu rýmovaných IP

Je zřejmé, že překladatelka měla při překladu rýmovaných IP dva hlavní úkoly – zachovat funkci a přenést rým. Oba cíle se jí povedlo splnit, jelikož všechny uvedené IP jsou plně funkční s výjimkou IP č. 4, který je funkční alespoň částečně. Rým byl zachován ve všech IP, v jednom případě byl dokonce dodán a v jedné básni bylo pozměněno rýmové schéma a báseň tím byla obohacena. Dvakrát byla cílová báseň delší než její výchozí protějšek.

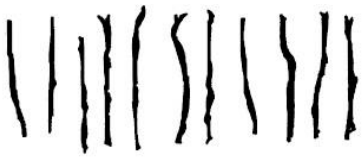
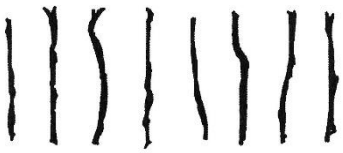
Celková překladatelská strategie nelze jednoznačně určit, zdá se však, že překladatelka tíhla spíše k volnějšímu než věrnému překladu, ovšem ve specifických situacích volila i doslovnější strategii. Tento postup odpovídá zásadě Levého (1998) z citátu v kapitole 3.4.1, v němž tvrdí, že překlad poezie vyžaduje větší míru volnosti. Mezi častěji použité překladatelské postupy patří redukce, amplifikace a modulace, v menší míře se pak uplatňuje explicitace a kompenzace.

Ve dvou případech měl grafický materiál ne zcela vhodnou úpravu, která snižovala výsledný efekt, jmenovitě v IP č. 1 a 4. V prvním případě šlo pouze o grafickou stránku ilustrace než o následek nevhodného překladu, samostatně jsou však dvě části IP funkční, jelikož se nacházejí v prvním a posledním díle série a málokterý čtenář si rozporuplnosti všimne. Ve druhém případě kvůli ne zcela adekvátnímu řešení došlo k částečnému snížení funkčnosti.

3.4.2 Nerýmované IP

Tato kapitola se zabývá analýzou IP, jejichž nejzřetelnějším JP není rým. Zatímco u předchozích IP překladatelka volila takové strategie, aby v prvé řadě zachovala rým a zároveň co nejefektivněji přenesla funkci VT a v příslušných případech tím umožnila dané řešení hádanky, u IP v této kapitole byla patrně snaha především o přenesení kýženého efektu, který měl daný IP mít na hrdiny i čtenáře. Způsob převodu následujících IP není možné jednoduše shrnout (například jako „překlad poezie“), protože každý IP k dosažení různých výsledků užívá různé metody a neexistuje zde sjednocující prvek.

3.4.2.1 IP č. 7

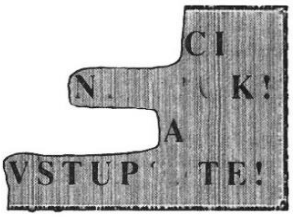
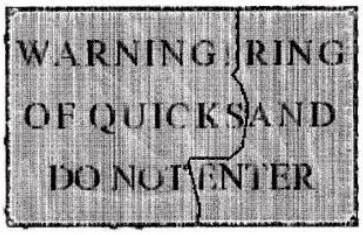
7.1	 (Rodda 2012b, kap. 2)	 (Rodda 2004b, s. 14, přel. Machútová)
7.2	(Rodda 2012b, kap. 2)	(Rodda 2004b, s. 15, přel. Machútová)

Tabulka 8: IP č. 7

Tuto poměrně přímočarou hádanku Jasmíně zadá obr, který hlídá cestu přes most. Jde o stejnou situaci popisovanou u IP č. 2, kdy každý z hrdinů musí vyřešit jednu hádanku, aby přes most mohl přejít. Jasmína v originále dostane za úkol z jedenácti klacíků udělat devět a v překladu z osmi klacíků udělat dva, aniž by kterýkoliv z nich odebrala. Řešení je viditelné na obrázcích – klacíky musí poskládat tak, aby tvořily slovo „nine“ nebo „dva“.

Na grafickou úpravu tento IP nebyl nikterak složitý, stačilo pouze odebrat tři klacíky a poté je přeskládat, aby tvořily správné slovo. IP neobsahuje žádné JP, přesto v obou verzích dokonale plní svou funkci. Jedinou nevýhodou tohoto IP je to, že se zadání hádanky i její řešení v CT nachází na vedlejších stranách a je tedy pravděpodobné, že čtenář nemá šanci se nad řešením zamyslet sám, jak by tomu bylo, kdyby pro zjištění odpovědi musel otočit stranu. Tím se trochu vytrácí „interaktivita“ tohoto IP, čtenář však stále má možnost před sebou vidět klacíky i jejich výsledné uspořádání. V elektronické verzi VT je tomu stejně, avšak nejsem schopná posoudit, jestli se se stejným problémem musí potýkat i čtenář tištěné verze VT, jelikož tu nemám k dispozici.

3.4.2.2 IP č. 8

8.1	 ring and enter (Rodda 2012b, kap. 5)	 ci n k a vstup te (Rodda 2004b, s. 40, přel. Machútová)
8.2	 Warning! of quicks Do not (Rodda 2012b, kap. 6)	 Nebezpe Dál a bažin Ne (Rodda 2004b, s. 46, přel. Machútová)
8.3	 Warning! Ring of quicksand Do not enter (Rodda 2012b, kap. 6)	 Nebezpečí! Dál an(i kro)k! Bažina Nevstup(uj)te! (Rodda 2004b, s. 46, přel. Machútová)

Tabulka 9: IP č. 8

S tímto IP se hrdinové setkají, když po dlouhém útěku před nepřáteli najdou ceduli vyobrazenou na prvním obrázku, vedle níž visí zvonek. Nedaleko před sebou vidí útulný domek a poté, co si slova na ceduli mylně vyloží jako pozvání, zazvoní a vykročí. Uvědomí si však, že „trávník“, který je od domku dělí, je ve skutečnosti bažina, do se které začnou bezmocně propadat. Zachrání je ale stařík Doj se stařenkou Nij, kteří v domku žijí. Mluví zvláštním jazykem, kterému nikdo z hrdinů

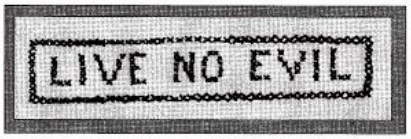
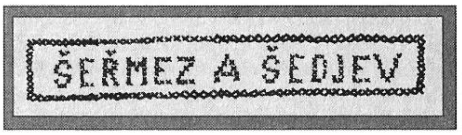
nerozumí. Jakmile jsou opět na souši, hrdinové najdou druhou část cedule a uvědomí si, že slova ve skutečnosti byla varováním.

V případě tohoto IP nejde o hádanku ani slovní hříčku, autorka si spíše vyhrála s použitými slovy, aby na pravé části nápisu vznikl nový význam, který napomůže k nedorozumění. Využila homonymity slova „ring“, které v totožné formě může znamenat sloveso „zazvonit“ i podstatné jméno „kruh“, dále toho, že poslední tři písmena slova „quicksand“ tvoří spojku „and“, a konečně i anglického záporu, který nemění formu samotného významového slovesa a tvoří se pouze přidáním sloves pomocných. Tato tři slova, „ring and enter“, dohromady tvoří jasně srozumitelnou větu, díky které se čtenář příliš nediví, že o její pravdivosti hrdinové nepochybují. I tvar pravé části cedule, která se kdysi dávno rozlomila a nyní obsahuje ona tři matoucí slova, nevypadá natolik nepřirozeně, aby o nápisu čtenář měl okamžité pochyby. Tento klamný pocit důvěry je účelný, jelikož se nakonec ukáže, že staříci, kteří hrdinům pomohli, byli právě ti, kteří na ně a jiné pocestné tuto past nalíčili, aby je mohli „zachránit“ a vlákat do svého domu.

Cílový IP není zdaleka tak bezproblémový. Překladatelka využívala jednotlivá písmena slov ne nutně v původním pořadí, jelikož z cedule byla vymazána řada písmen, aby bylo dosaženo žádoucího efektu. I dětský čtenář si jistě všimne nepřirozených mezer mezi písmeny a diví se, jestli jsou hrdinové natolik negramotní, že se nad tím ani nepozastaví a už sahají po zvonku. Jde o totožný problém, který byl popsán u IP č. 4, pravděpodobně pramenící z odlišné morfologie češtiny. Angličtina disponuje širší zásobou homonym a v kladu a záporu nemění formu významového slovesa. V češtině z kladné formy slovesa v rozkazovacím způsobu „vstupte“ sice je možné utvořit zápor pouhým přidáním předpony ne-, tedy „nevstupte“, ale tento tvar je velmi nevšední a v daném kontextu by na ceduli byla napsána spíše nedokonavá forma „nevstupujte“, jak tomu ostatně je v CT. Z tekutého písku se stala bažina, pravděpodobně díky tomu, že obsahuje písmeno „a“, které se překladatelce hodilo.

Cílová verze za svým protějškem pokulhává i po čistě grafické stránce. Zatímco originální cedule skutečně vypadá, jako by mohla být tímto způsobem rozlomena nebo dokonce jako by šlo pouze o nerovný kus dřeva, lokalizovaná verze cedule vyhlíží, jako by ji někdo precizně rozřezal pilou, a okamžitě budí podezření. Z výše popsaných důvodů je IP funkční pouze částečně.

3.4.2.3 IP č. 9

9.1	 Live no evil (Rodda 2012b, kap. 7)	 Šeřmez a šedjev (Rodda 2004b, s. 51, přel. Machútová)
9.2	 Live on evil (Rodda 2012b, kap. 7)	 Vejdeš a zemřeš (Rodda 2004b, s. 55, přel. Machútová)

Tabulka 10: IP č. 9

Tento IP se nachází pouze o několik stran dál než předchozí analyzovaný IP. Starý pár, který trojici hrdinů zachránil z bažiny, je pozve dovnitř, usadí je u krbu a začne jim vařit jídlo, přičemž si stále vesele povídá neznámým jazykem. Nad krbem visí výšivka ilustrovaná na prvním řádku tabulky, která ve VT jenom posílí dojem hrdinů, že jsou Doj a Nij dobří lidé, a v CT pouze nese tajemný nápis, který ovšem nic neznamená. Pomocí kouzelné moci jednoho z drahokamů si však Lief záhy uvědomí, že je něco špatně, a najednou jejich hostitelům začne rozumět. Uvědomí si, že celou dobu mluvili pozpátku a že i samotná tapiserie dává hrozivý smysl, když čtenář začne číst od konce. Ukáže se, že stařík se stařenkou jsou ve skutečnosti nestvůrné děti čarodějnice Thegan zmíněné v IP č. 2, Jod a Jin, které hrdiny chtějí uvařit a sníst.

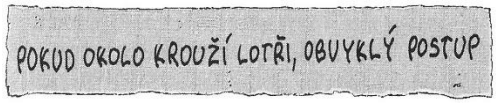
Tento prvek vykazuje velkou míru interaktivity, jelikož jakmile si díky němu čtenář uvědomí, jak může rozluštit neznámou řeč, kterou pár dosud mluvil, je pravděpodobné, že mu zvědavost nedá, přelistuje o několik stran zpět a přečte si všechny výpovědi pozpátku. Tím se štědrý, laskavý starý pár změní ve strašlivé lidojedy a z radostného společného vaření pro nové hosty se stává morbidní záležitost, kdy hostitelé mluví o čerstvém mase a blížící se hostině.

Ve VT je tento IP založen na JP zvaném mordnilap, kdy všechna tři slova pozpátku mají jiný význam. Proto tento nápis dává smysl, ať už ho čtenář přečte z jakékoliv strany, avšak význam má rozdílný. V češtině se tento prostředek nevyskytuje, domnívám se však, že tento fakt celkový efekt IP neoslabuje.

Vzhledem k tomu, že Jod a Jin mluví nesrozumitelným jazykem, dává smysl, že výšivka, o níž samotné postavy usoudily, že ji musela ušít Jin, bude obsahovat stejný jazyk. Čtenář proto logicky není příliš překvapený, že nápisu nerozumí. Je možné, že se podiví nad účelem ilustrace, od které očekávají jistou významnost, avšak je poměrně snadné uhádnout, že jakýkoliv zdánlivě nevinný nápis dlouho tajemným či bezvýznamným nezůstane. Funkčnost IP je tak plně zachována. Naopak se domnívám, že výchozí čtenář je ten, jehož zážitek je narušen, jelikož v domě postav, kterým doposud nešlo rozumět, náhle uvidí nápis, který je pro ně jasně srozumitelný.

Jelikož se překladatelka zřejmě nepokoušela o nucené zachování JP, mohla postupovat nezávisle na VT a překládat velmi volně. Výsledná věta „vejdeš a zemřeš“ díky tomu nabyla výrazně hrozivějšího rázu než „live on evil“.

3.4.2.4 IP č. 10

	
When enemies at pass, orders normal	Pokud okolo krouží lotři, obvyklý postup
(Rodda 2012f, kap. 3)	(Rodda 2005b, s. 28, přel. Machútová)

Tabulka 11: IP č. 10

Tento IP hrdinové najdou před vstupem do pevnosti Hnutí odporu, které bojuje proti nadvládě Pána stínů. Zprvu vypadá jako obyčejný útržek papíru s instrukcemi, který někdo neobezřetně upustil, hrdinové ho proto na chvíli pustí z hlavy. Když však do pevnosti chtějí vstoupit, zarazí je hlídač, který po nich požaduje dnešní heslo, jinak je jakožto nepřátele na místě zabije. Lief díky skleničce medu, kterou s sebou náhodou má, pochopí princip vymýšlení hesel, které si hnutí zavedlo. Sklenice má na sobě nálepku s popisem „Med – Výběrový Kvalitní“ (Rodda 2005b, s. 17, přel. Machútová) a Lief si uvědomí, že je to šifra a ve skutečnosti jde o med Včelí královny, která byla zmíněna při analýze IP č. 4 (v originále Quality Brand Honey – Queen Bee Honey, Rodda 2012f, kap. 2). Na podobném principu, přesněji na užití akronymu, funguje i tento IP. Stačí přečíst pouze první písmena jednotlivých slov, čímž se vytvoří nové slovo, které je zároveň i heslem – „weapon“ ve VT a „poklop“ v CT.

Vzhledem k tomu, že na znění hesla nezáleželo a nebylo na něj například později odkazováno v jiném kontextu, překladatelka mohla téměř libovolně zvolit jakoukoliv větu, která splňovala dvojí funkci: počáteční písmena jejích slov musela vytvořit jiné slovo nehledě na jeho význam, a věta musela působit jako rozkaz, který mohl ve spěchu upustit někdo, kdo je součástí rebelské skupiny. Přes tuto svobodu se překladatelka významově držela originálu, obě podmínky však splnila a zachovala tím JP i funkci IP.

3.4.2.5 IP č. 11

Diamond. Emerald. Lapis lazuli. Topaz. Opal. Ruby. Amethyst. DELTORA. (Rodda 2012h, kap. 14)	Diamant. Elbait. Lazurit. Topas. Opál. Rubín. Ametyst. DELTORA. (Rodda 2005d, s. 120, přel. Machútová)

Tabulka 12: IP č. 11

Posledním z vybraných IP je prvek, který sérii do jisté míry provázel od začátku do konce. Jde o jména sedmi drahokamů, které hrdinové po většinu příběhu hledali, a které jim na cestách mnohokrát pomohly a několikrát i zachránily život. Lief drahokamy do Kouzelného pásu vkládal postupně tak, jak je nacházeli, a to v následovném pořadí: topas, rubín, opál, lazurit, elbait, ametyst a diamant. Pás však navzdory očekáváním nezíská žádnou magickou moc, jakmile je plný. Lief si naštěstí včas vzpomene na odstavec z knihy, která moc Pásu a jednotlivých kamenů popisuje:

> *Každý drahokam má své vlastní síly, ale všech sedm dohromady vytváří kouzlo, jež je mocnější než součet jeho částí. Pouze úplný Kouzelný pás, který oblékne Adinův právoplatný následník tak, jak jej Adin vyrobil, má moc porazit Nepřítele*. (Rodda 2005d, s. 119, přel. Machútová)

Lief si uvědomí, že drahokamy musí být v Pásu vloženy ve správném pořadí tak, aby vytvořily kouzlo, kterým je ve skutečnosti slovo – Deltora. Teprve poté se pravá moc drahokamů probudí.

Použitým JP je tedy stejně jako v předcházejícím IP akronym. První písmena kamenů ve správném pořadí tvoří slovo Deltora, jméno země, kde se celý příběh odehrává a kterou má kouzelná moc Pásu ochraňovat. S tímto prvkem, který se projeví až v posledním díle, však překladatelka musela počítat od samého začátku, v opačném případě by JP nemohl fungovat a jména a pořadí drahokamů by postrádala smysl. Překladatelka si této vlastnosti kamenů však patrně byla vědoma od prvního dílu – kdyby nebyla, neměla by důvod „emerald“ přeložit jako „elbait“, pravděpodobně by se naopak uchýlila k zavedenému překladu názvu tohoto drahokamu, smaragd. Překladatelka tedy buď předem obdržela instrukce, jakým způsobem budou názvy kamenů využity a jaké podmínky musí plnit, anebo před

započetím překladu přečetla poslední díl série, který vyšel v roce 2000, tudíž čtyři roky před vydáním prvního dílu v češtině[15].

Překladatelce v tomto případě značně usnadnilo práci to, že právě kromě smaragdu má oficiální překlad všech zmíněných drahokamů shodné počáteční písmeno jako anglické názvy. Jedinou zbývající potíží tedy bylo nalézt drahokam, který začíná na písmeno E a je zelený. Elbait sice není tak sytě zelený, jak je vyobrazen na obálce, za cenu zachování největší hádanky série tato nepřesnost však jistě stojí.

3.4.2.6 Shrnutí analýzy překladu nerýmovaných IP

V této kategorii IP se vyskytovalo poměrně malé množství JP, zachovány byly tři ze čtyř, jmenovitě dva akronymy a jedna záměna slov. Nezachovaným JP byl mordnilap, jehož vynechání však neovlivnilo výslednou funkčnost IP, naproti tomu v IP č. 8 byl JP, kterým byla záměna slov, přenesen, avšak funkce byla oslabena. Cílený účinek byl zachován i v případě IP č. 7, který žádný JP neobsahoval. Jelikož se překladatelka nemusela zaměřovat na zachování rýmu, mohla se plně věnovat právě přenesení funkce, kterou měl VT, a to se jí ve většině případů podařilo.

Vzhledem k nižšímu výskytu jazykového materiálu v této kategorii IP nelze celkovou překladovou strategii výslovně posuzovat, zdá se však, že překladatelka opět volila spíše volnější překlad. Pro tuto strategii se rozhodla například v IP č. 9, v němž zřejmě nebyla schopná najít vhodná slova, která by mohla tvořit mordnilap, a její výsledný překlad se od originálu výrazně oddálil. Naproti tomu IP č. 11 byl z výše popsaných důvodů přeložen zcela doslovně (kromě jména drahokamu elbait).

[15] Za účelem vysvětlení překladatelčina počínání jsem kontaktovala nakladatelství Fragment, avšak e-mailová korespondence situaci neobjasnila, jelikož překlad vycházel již před patnácti lety a redaktorka, která sérii měla na starost, z toho důvodu nebyla schopná jednoznačně odpovědět.

3.5 Zachování jazykových prostředků

3.5.1 Užité typy jazykových prostředků a IP

V předcházejících kapitolách bylo již několikrát uvedeno, jaké JP se v analyzovaných IP uplatňují, pro úplnost přidávám i tabulku s porovnáním výskytu jednotlivých JP ve vybraných IP a ve všech IP v první sérii (včetně těch analyzovaných). Mnohonásobný výskyt stejného typu JP v rámci jednoho IP není brán v potaz. Zároveň tabulka porovnává JP užité ve VT a CT.

Zdaleka nejčastějším použitým JP je rým, v IP z celé série se poté nejčastěji vyskytuje epizeuxis, zbývající JP mají v celé sérii méně než pět výskytů. Překladatelka několik JP nezachovala, jmenovitě epizeuxis, paralelismus, metaforu a mordnilap. V ostatních případech přenesla všechny JP. Objevil se i jeden případ, kdy byl do CT přidán JP, který se ve VT nevyskytoval, jednalo se o paronomázii.

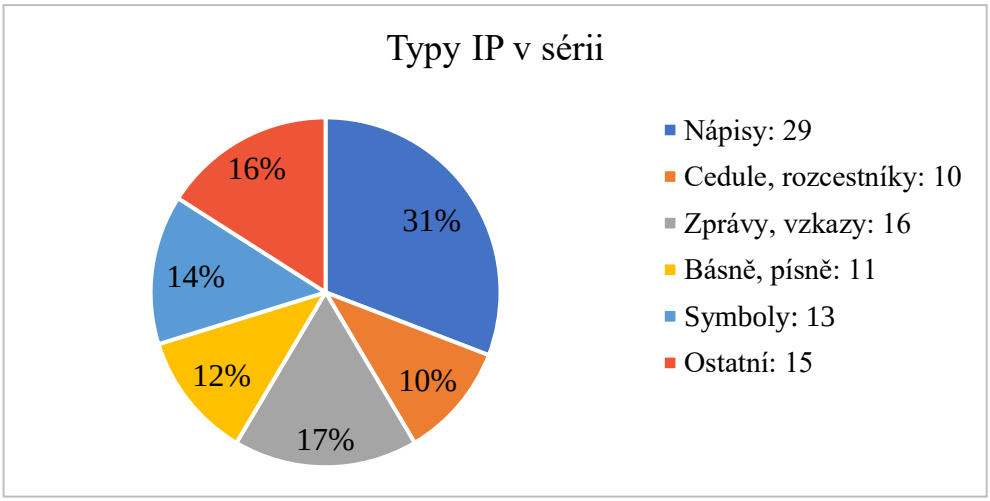
Jediné dva JP, které se ve vybraných IP neuplatňují, ale objevují se v jiných IP, jsou epifora a paradox. Epifora je prostředkem využívajícím opakování, kdy jsou poslední slova na řádku opakována na následujících řádcích (Wales 2011, s. 141). Paradox je výrok, který často figuruje v hádankách a odporuje sám sobě. Pro jeho pochopení a překonání absurdity v něm čtenář musí najít hlubší význam (s. 300). IP, v němž se paradox vyskytuje, je popsán v kapitole 3.1 této práce.

Druh JP	Vybrané IP (VT)	Vybrané IP (CT)	Všechny IP (VT)	Všechny IP (CT)
Rým	6	6	16	16
Epizeuxis	3	1	8	6
Akronym	3	3	4	4
Epifora	0	0	4	4
Hádanka	3	3	4	4
Paralelismus	1	1	4	3
Inverze	3	3	3	3
Šifra	1	1	3	3
Záměna slov	2	2	3	3
Metafora	2	1	2	1
Personifikace	2	2	2	2
Mordnilap	1	0	1	0
Paradox	0	0	1	1
Paronomázie	0	1	0	1

Tabulka 13: Použité JP ve vybraných IP a ve všech IP

Tyto JP byly využity v rozmanité škále IP, které napomáhají čtenáři vžít se do děje – stejně jako hrdinové vidí dřevěné rozcestníky ošlehané větrem, mapy k pokladům, symboly Pána stínů vypálené do dveří opuštěných domů i otrhané a zpřehýbané papíry s tajnými vzkazy. Série dohromady obsahuje 94 IP, které se pyšní různorodými účely, lze je však roztřídit do několika kategorií podle toho, co znázorňují.

Nejvíce IP vyobrazuje nejrůznější nápisy – v knihách, v obchodech, na zboží, dveřích, vývěskách a mnoha jiných místech. Dále se objevuje řada cedulí a rozcestníků, zpráv a vzkazů, básní a písní nebo symbolů, které se z velké části opakují – nejčastěji jde o symbol Pána stínů nebo naopak symbol jeho odpůrců. Mezi ostatní IP se řadí mimo jiné obrázky, mapy, nebo hádanky, které v textu nejsou graficky označeny.



Graf 1: Typy IP v sérii

3.5.2 Zachování jazykových prostředků ve vybraných IP

V rámci analýzy jsem zkoumala mimo jiné to, jaké JP byly použity ve VT a do jaké míry je překladatelka převedla do češtiny. Pro účely vytvoření grafu, který přehledně znázorní získaná data, jsem míru zachování JP rozdělila do pěti kategorií:

1. v IP žádné JP nebyly, tudíž překladatelka neměla co přenášet;
2. použité JP zachovány nebyly;
3. z použitých JP byly zachovány pouze některé;
4. byly zachovány všechny přítomné JP;

5. byly zachovány všechny JP a navíc byl přidán JP, který se ve výchozím IP neobjevil.

Z jedenácti IP, které jsem analyzovala, v jednom nebyly užity žádné JP, a to v IP č. 7. Jednalo o IP založený výhradně na grafických prostředcích, kdy ke znázornění objektů a vyjádření hádanky žádný specifický JP nebyl nutný.

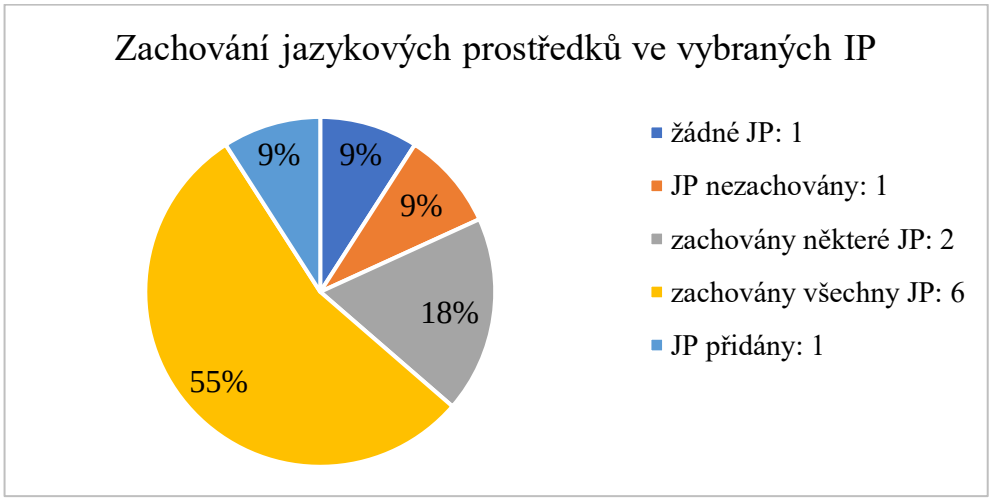
JP v jednom případě nebyl zachován vůbec. V IP č. 9 byl ve VT použit mordnilap, v češtině slova pozpátku nového významu nenabyla.

U dvou IP došlo k částečnému zachování JP. V případě IP č. 3 se v obou verzích uplatnil paralelismus, rým a záměna slov, v CT však oproti VT chyběl epizeuxis. V IP č. 6 byl zase zachován rým, inverze a akronym, ale překladatelka nepřenesla použitou metaforu ani epizeuxis.

Největší podíl tvoří IP, v nichž překladatelka byla schopná přenést všechny užité JP. Těchto případů bylo šest, jmenovitě šlo o IP č. 2, 4, 5, 8, 10 a 11.

Do poslední kategorie patří pouze jeden IP, do něhož překladatelka kromě všech stávajících vložila i nový JP, a to IP č. 1, kde se navíc objevuje paronomázie.

Z těchto čísel lze usuzovat, že překladatelka měla tendenci JP spíše zachovávat, pouze v jednom případě k přenosu JP nedošlo, dohromady v 82 % případů zachovala všechny nebo většinu JP či JP dokonce přidala.



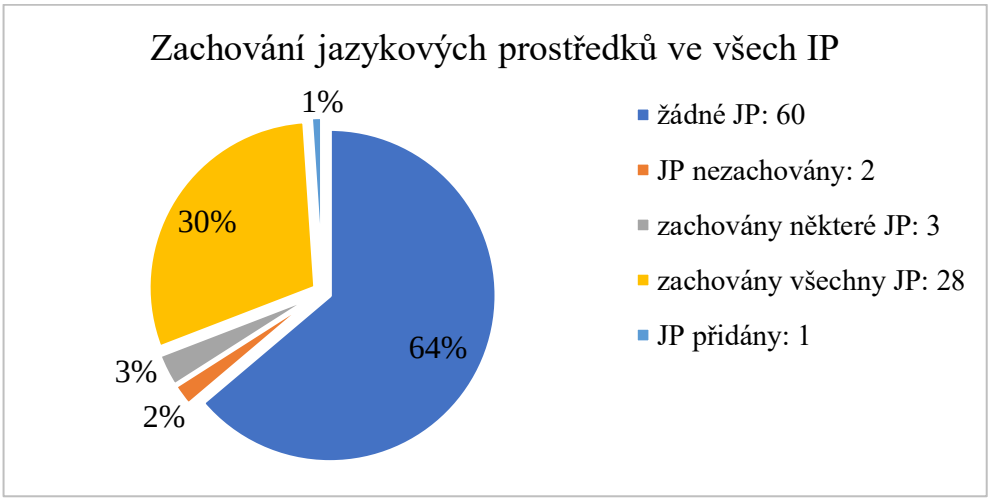
Graf 2: Zachování jazykových prostředků ve vybraných IP

3.5.3 Zachování jazykových prostředků ve všech IP

Z provedené analýzy a z výše uvedeného grafu č. 2 je zřejmé, že překladatelka většinu JP byla schopná přenést a procento zcela nezachovaných JP je velmi nízké. Tento trend, který se ukázal při analýze vybraných IP, se potvrdil i po provedení celkové analýzy všech 94 IP v prvních osmi knihách série.

Podstatně větší část zkoumaných dat neobsahovala žádný JP, a to téměř dvě třetiny. Jednalo se především o symboly, cedule a rozcestníky nebo různé nápisy, v nichž se buď nenacházel žádný souvislý text, nebo přítomný text pro dosažení zamýšleného účelu nevyužíval žádných JP (např. vzkazy, které nebyly šifrované, nápisy na rozcestnících, které obsahovaly pouze název města, řeky atd., nebo popis na obálce zboží).

Ve zbývající části JP nebyly zachovány pouze ve dvou případech a u třech IP překladatelka přenesla jenom část JP. Zato ve dvaceti osmi případech se v překladu objevily totožné JP jako ve VT. Stejně jako v předchozí kapitole překladatelka v jednom případě dodala nový JP, přičemž šlo o stejný IP. Je tedy zřejmé, že překladatelka ztrátu JP nekompenzovala přidáním dalšího JP.



Graf 3: Zachování jazykových prostředků ve všech IP

Pokud pomineme IP, které neobsahovaly žádné JP, poměry zbývajících kategorií v obou grafech sice nelze považovat za srovnatelné, nejsou však ani zcela zanedbatelné. Největší podíl IP, které alespoň jeden JP obsahují, tvoří v obou grafech ty, v nichž překladatelka všechny JP přenesla. Nejméně zastoupené

kategorie IP jsou naopak ty, v níž JP nebyly převedeny nebo byly přidány. O něco vyšší podíl tvoří skupina IP, v nichž byly zachovány pouze některé JP.

Z toho vyplývá, že vzorek dat, který jsem vybrala k analýze, je z tohoto hlediska dostatečně reprezentativní a přibližně odpovídá celkovému objemu IP. K tomuto účelu přikládám tabulku, která ukazuje procentuální zastoupení jednotlivých kategorií bez započítání IP, v nichž se žádné JP nevyskytují.

	Vybrané IP	Všechny IP
JP nezachovány	10 %	5,9 %
zachovány některé JP	20 %	8,8 %
zachovány všechny JP	60 %	82,4 %
JP přidány	10 %	2,9 %

Tabulka 14: Procentuální zastoupení zachování JP bez kategorie „žádné JP“

3.6 Funkčnost překladu vybraných IP

Z vybraných IP žádné řešení nepovažuji za zcela nefunkční. Většina přeložených IP byla plně funkční, pouze ve dvou případech došlo ke snížení funkčnosti. To se týká IP č. 4 a 8, které jsou pouze částečně funkční z totožného důvodu, kterým je grafické zpracování. Podstata obou IP je velmi podobná a je založena na záměně slov z důvodu chybějících nebo nečitelných písmen, avšak cílový čtenář může fakt, že si hrdinové slova vyloží daným způsobem, shledat nanejvýš podivným až nerealistickým, a to obzvlášť s ohledem na to, že v jiných situacích jsou hrdinové vyobrazeni jako bystří, inteligentní lidé, kteří jsou schopní najít východisko z řady zdánlivě neřešitelných situací a uhodnout správná řešení složitých hádanek.

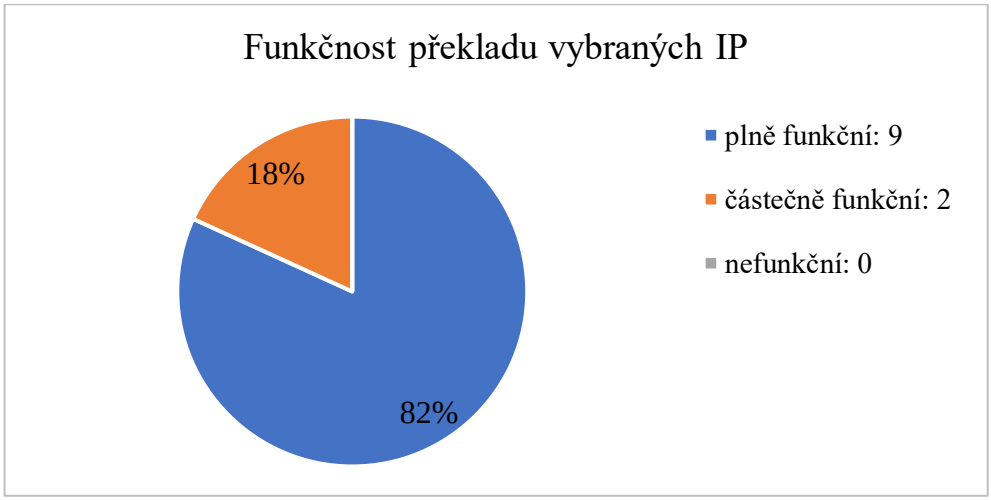
Obě výše uvedená řešení však považuji za částečně funkční. V případě IP č. 4 se nad správností slov později hrdina pozastavuje, avšak zpočátku správnost či nesprávnost interpretace nápisu hrdinové komentují jen velmi krátce a dále se jí nezaobírají. Je však naznačeno, že si správným zněním nejsou naprosto jistí, proto jsou čtenářovy případné pochyby sdíleny s postavami a funkčnost je částečně přenesena.

Pochybení hrdinů v případě IP č. 8 může být prominutelné s přihlédnutím na jejich emoční stav. Ceduli si přečtou a špatně vyloží velmi krátce poté, co musí

dlouho utíkat před nepřátelskými strážemi, je tedy pochopitelné, že by se na jejich schopnosti číst mohla projevit únava. Písmena, která na nápisu zbyla, skutečně tvoří smysluplnou zprávu, avšak jejich grafické rozmístění výslednou funkčnost snižuje.

Za možného kandidáta na snížení funkčnosti by bylo možné považovat IP č. 9, jelikož v něm zcela vymizel jeden ze zamýšlených účelů, kterým je utvrdit hrdiny v pocitu bezpečí, avšak jak jsem již popisovala v dané kapitole, domnívám se, že IP je funkční i bez zachování mordnilapu. Svou primární úlohu IP plní až po odhalení druhé části, která se stane varováním, a tuto funkci překlad plní perfektně. Vzhledem k tomu, že postavy, které mluví hrdinům i čtenářům neznámou řečí, vytvořily výšivku, na níž se IP nachází, čtenáře nijak nezarazí, že je i samotný nápis nečitelný.

Pro analýzu však byla důležitá míra zachování JP a její případný vliv na funkčnost překladu. V IP č. 4 byly zachovány všechny JP, v IP č. 8 se kromě výše zmíněné záměny slov neobjevil žádný JP, který by mohl být přenesen. Naproti tomu v IP č. 3, 6 a 9, které považuji za plně funkční, některé JP zachovány nebyly. Lze tedy jednoznačně tvrdit, že míra zachování JP v analyzovaných IP neovlivňuje funkčnost překladu. Domnívám se, že stejná tendence by byla pozorována i v případě celkové analýzy všech IP v první sérii.



Graf 4: Funkčnost překladu vybraných IP

3.7 Změna obrazového a jazykovo-obrazového materiálu

Změny, které byly provedeny v jednotlivých analyzovaných IP, jsem již popsala v kapitole 3.4. Zajímá mě však i celkový poměr změněných a nezměněných ilustrací v celé sérii, jelikož poté bude možné popsat, jaký podíl ilustrací musel být pozměněn nebo zcela nahrazen, což překlad a celkovou tvorbu knihy v češtině jistě znesnadnilo. V žádné z osmi knih není uveden ilustrátor pro českou verzi, pouze grafická úprava obálky, není tedy jisté, kdo tyto změny obrazového materiálu prováděl. Domnívám se však, že ilustrace byly zpravidla poměrně jednoduché a jejich lokalizaci by zvládla i osoba, která v této oblasti není expertem, není tudíž nemyslitelné, že by ji mohla provádět samotná překladatelka, a to i přesto, že programy na úpravu grafiky v letech 2004 až 2005, kdy překlady v České republice vycházely, nebyly zdaleka tak pokročilé a rozšířené jako v dnešní době.

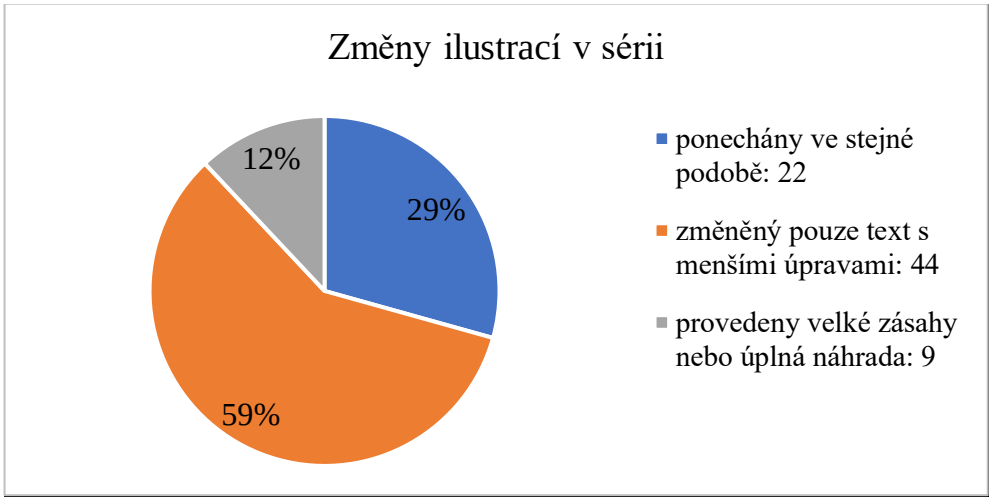
Z 94 IP, které se v prvních osmi knihách série nacházejí, má 75 IP podobu ilustrací, z nichž některé obsahují čistě obrazový materiál, jiné i materiál jazykový Z těchto ilustrací bylo 22 ponecháno v identické podobě jako ve VT. Šlo vždy o ilustrace bez jakéhokoliv jazykového materiálu, případně s písmeny a znaky, které například představovaly typ šifry a nebylo potřeba je měnit, jelikož vyhovovaly i potřebám češtiny.

Nejobsáhlejší kategorii tvoří obrazový materiál, v němž byl výchozí text nahrazen přeloženým a ostatní grafika byla ponechána či pouze mírně upravena. Takových ilustrací v prvních osmi dílech bylo 44. V těchto případech bylo potřeba zvolit font písma, který co nejpřesněji odpovídá tomu ve VT, nicméně ne vždy byl v tomto ohledu lokalizátor zcela úspěšný. Často se jednalo o vzkazy, které měly napodobovat rukopis a v angličtině ve většině případů jako rukopis skutečně vypadaly. V české verzi byl však někdy zvolen nevhodný font, jehož vzhled se rukopisu příliš neblížil. Příkladem je IP č. 1, kde byl na obrázku 1.1 v CT použit poměrně standardně vyhlížející font, který by téměř šel očekávat v textovém editoru, nevyhlíží však jako dětský rukopis. Lokalizátor se zřejmě snažil navodit dojem, že tento text napsalo dítě, a možná si nedostatku vybraného fontu byl vědom, jelikož ručně natočil některá písmena nebo upravil sklon slov, aby řádky nebyly vodorovné. Obzvlášť při porovnání s originálem je však nevhodnost fontu očividná. Na obrázku 1.2, který je stejným útržkem papíru poznamenaným časem, už lokalizátor zvolil příhodnější font skutečně připomínající rukopis dítěte, avšak, jak

už jsem popisovala v příslušné kapitole, změna zde nebyla namístě, jelikož v knize šlo o totožný vzkaz, proto by i font a celkový vzhled písma měl být shodný. Tento problém s fontem se objevil u řady ilustrací. Obrazový materiál byl také často graficky pozměňován, převážně se jednalo o zvýšení jasu, kontrastu či ostrosti.

Poslední a zároveň nejmenší skupinou jsou ilustrace, v nichž musely být provedeny zásadní změny nebo musely být zcela nahrazeny. Patří sem devět ilustrací, které musely být změněny, aby výsledný obrazový materiál odpovídal potřebám překladu. Zde mohu jako příklad uvést IP č. 6 nebo 8. Tato metoda obecně není zcela častá, při překladu není neobvyklé z ekonomických důvodu ponechávat původní grafiku a měnit pouze slova, jak je popsáno i v kapitole 2.3.1.5. Je však zřejmé, že pro vytvoření kvalitního, koherentního textu je tento způsob lokalizace žádoucí, v opačném případě buď musí být překlad uzpůsoben ilustracím, čímž často ztrácí na kvalitě, nebo dochází k neshodě mezi vizuální a verbální složkou textu. Pokud by například v IP č. 6 ilustrace změněna nebyla, překlad by se stal prakticky nemožným.

V několika případech došlo k zásahům do ilustrací v menším rozsahu, které CT výrazně prospěly – například byla změněna textura pozadí a text se díky tomu stal zřetelně čitelnějším. Je tedy patrné, že lokalizátor měl v popředí svého zájmu cílového čtenáře a jeho komfort i pochopení a řídil se spíše jeho hypotetickými přáními než touhou co nejméně upravovat výchozí materiál.



Graf 5: Změny ilustrací v sérii

4 Závěr

Záměrem práce bylo prozkoumat funkční hledisko překladu v DL se zaměřením na IP, které jsem stanovila jako veškerý jazykový, obrazový i jazykovo-obrazový materiál, jenž čtenáři pomáhá s knihou „interagovat“. Čtenář se díky nim stává aktivní součástí děje a čtení si tak užívá více, než kdyby byl pouhým pasivním pozorovatelem. Analyzovala jsem překlad vybraných IP ve fantasy sérii pro děti a mládež „Deltora – Země nestvůr a kouzel“, které často mají podobu básní nebo hádanek, jejichž pozitivní vliv na dětskou psychiku a dovednosti je popsán v teoretické části. Děti jejich pomocí v prvé řadě poznávají jazyk jako nástroj ke hře a komunikaci a učí se ho využívat nečekanými způsoby, které podporují gramotnost i kreativitu. I IP, které mají odlišnou podobu, však čtenáře všestranně podněcují a obohacují jeho zážitek ze čtení.

Z toho důvodu se domnívám, že IP v DL hrají podstatnou roli a překladatel by si jejich důležitosti a přínosu měl být vědom, neměl by je přehlížet jako dětinské básničky nebo primitivní hádanky, ale naopak by se vždy měl pokoušet o překlad, který přenese jejich funkci a tím cílovému čtenáři dopřeje stejný zážitek, který měl výchozí čtenář, a zároveň podpoří jeho rozvoj.

Položila jsem si čtyři výzkumné otázky, odpovědi na něž jsem posléze hledala prostřednictvím analýzy vybraných IP v prvních osmi knihách série Deltora. Výsledky analýzy jsem v předchozích kapitolách shrnula v několika grafech a tabulkách a nyní je stručně popíši. Mé výzkumné otázky byly následující:

1. *Jaké JP byly použity ve výchozích vybraných IP? Byly zachovány v překladu? Pokud zachovány nebyly, kompenzovala překladatelka nějakým způsobem jejich absenci, např. přidáním jiných JP?*

Použité JP byly různorodé, nejčastěji se objevoval rým, epizeuxis, inverze, akronym a hádanka, dalšími užitými JP byla metafora, personifikace, paralelismus, mordnilap, záměna slov a šifra. Překladatelka většinu JP zachovala, pouze v jediném případě došlo ke kompletnímu vypuštění JP, u dvou IP překladatelka některé JP zachovala a některé nepřenesla. Ztrátu JP překladatelka nekompenzovala použitím jiného JP ani žádným jiným způsobem, tento fakt však neměl za příčinu snížení funkčnosti. Ve zbývajících případech byly zachovány všechny JP, u jednoho IP překladatelka dokonce přidala JP, který se ve výchozí verzi neobjevil,

nešlo však o kompenzaci ztraceného JP, ale o pouhé rozšíření. V rýmovaných IP byl ve všech případech zachován a případně i doplněn rým, což byl zřejmě překladatelčin záměr.

2. *Jaké metody byly použity při překladu vybraných IP?*

Celková strategie překladatelky netíhla výhradně k volnému ani věrnému překladu, zřejmě se rozhodovala podle kontextu a v některých situacích volila doslovnější překlad, v jiných volnější. Domnívám se však, že byla nakloněna spíše volnějšímu překladu, zcela doslovným zněním VT se řídila málokdy a častěji výchozí materiál v různé míře upravovala, aby dosáhla žádoucího účinku.

Nejčastěji užívanými překladatelskými postupy byly redukce, amplifikace a modulace, překladatelka však nikdy neubrala zásadní informace ani velké množství nových informací nepřidávala, často například rozvolňovala struktury, čímž si napomáhala k zachování rýmu.

3. *Jsou vybrané přeložené IP funkční? Závisí jejich funkčnost na míře zachování JP?*

Všechny analyzované IP jsou funkční či alespoň částečně funkční, k úplné ztrátě funkčnosti nedošlo. Potvrdila se zásada funkčního přístupu k překladu, podle níž nezáleží na použití totožných JP, ale na zachování totožné funkce v CT. Míra zachování JP na funkčnost překladu neměla žádný vliv: u překladových řešení, která jsem určila jako funkční pouze zčásti, byly zachovány všechny JP a funkčnost byla i přesto omezena, naopak se vyskytly IP, v nichž se část JP vytratila či nebyly zachovány vůbec a jejich funkčnost ovlivněna nebyla. Je tedy patrné, že funkčnost překladu na míře zachování JP nezávisí.

4. *Do jaké míry musel být výchozí obrazový a jazykovo-obrazový materiál graficky upravován, aby byla zachována koherence textu?*

Úpravy grafického materiálu za účelem vytvoření uzuálního a funkčního textu byly poměrně časté. Pouze 29 % výchozího materiálu zůstalo ve zcela nezměněné podobě, v 59 % případů došlo k náhradě jazykového materiálu a ilustrace zůstaly stejné, případně byly pouze mírně upraveny, například byl zvýšen jas, kontrast nebo ostrost za účelem zjednodušení čitelnosti. Ve 12 % případů byly provedeny zásadní změny obrazového materiálu či byla ilustrace zcela nahrazena. Ne vždy však byla

grafická úprava zcela vhodná, ve dvou případech, kdy byla funkčnost IP pouze částečná, byla na vině právě grafická stránka v kombinaci s jazykovou složkou. V několika IP čtenářský zážitek snižoval zvolený font, který nebyl nevhodný kvůli špatné čitelnosti, ale kvůli nevyhovění danému kontextu.

Z výsledků analýzy je patrné, že pro zajištění funkčnosti překladu neexistuje žádný jednotný postup ani všelék ve formě zachování JP. Analýzou jsem dospěla ke stejnému závěru jako mnozí teoretici, tedy že pro dosažení kvalitního překladu je i v případě DL nejdůležitější adresovat text cílovému čtenáři a vyhovět jeho potřebám a požadavkům. Na zajištění toho, aby překlad plnil stejnou funkci jako VT, nemá vliv zachování totožných JP, překladatel naopak musí postupovat případ od případu a v prvé řadě se zaměřit na kontext a zamýšlený účel daného prvku, nesnažit se za každou cenu zachovat JP, ale spíše najít jiné prostředky, které v textu vykonávají stejnou funkci. Kromě toho se musí zaměřit i na specifika DL, mezi něž dle mého názoru patří i vyšší výskyt IP a jejich pozitivní vliv na dětského čtenáře.

5 Summary

The aim of this thesis was to evaluate the effectiveness of the functional perspective in the translation of children's literature. Particular attention was given to a phenomenon I call interactive elements which I defined as all verbal, visual, and verbo-visual material which helps readers interact with the book. They enable readers to take an active part in the story and enhance their enjoyment of the book further than if they were a mere passive observer. I analysed the translation of a number of selected interactive elements in the children's fantasy book series "Deltora Quest" which often took the form of poems or riddles. As I described in the theoretical part, these features have a profoundly positive impact on children's psyche and skills as they help them learn to understand language as a means to both play and effective communication, guide them to use it in often unexpected ways, and encourage them to develop literacy and creative skills. Likewise, other forms of interactive elements stimulate child readers in numerous ways and increase their enjoyment of reading.

It is for these reasons that I deem the role of interactive elements in children's literature as important and beneficial, something every translator should be aware of. The translator should not belittle their significance or disregard them as childish, silly rhymes or primitive riddles but rather should strive to translate them in such way that preserves their functions and allows target readers the same pleasure of reading as experienced by their peers reading the source text while simultaneously encouraging their development.

In the theoretical part, I described the relevant background of children's literature and translation of such with a number of its issues and specificities, briefly overviewing the history and importance of children's literature along with the influence of fantasy, poetics, and riddles on child readers. I observed that all of these elements considerably enhance readers' experience and promote multiple valuable skills. After discussing the translation of children's literature and the question of why translate it at all, I described the most frequent characteristics of children's literature such as cultural context adaptation, ideological manipulation, dual readership, features of orality, relationship between the verbal and the visual, and the translator's role. Having laid the groundwork for the practical part, I asked myself four research questions which I sought to answer

by means of analysing a selection of translated interactive elements from the first eight books in the "Deltora Quest" series. I summarized the results of this analysis in the previous chapters using a number of graphs and tables and will proceed to outline them in this part. My research questions were the following:

1. *Which linguistic devices were used in the selected source interactive elements? Were the same linguistic devices used in their translated counterparts? If not, did the translator compensate for this loss, for example by adding other linguistic devices?*

The linguistic devices used were multitudinous and varied, the most common being rhyme, epizeuxis, inversion, acronym, and riddle. Other, less frequent linguistic devices in the source interactive elements include metaphor, personification, parallelism, semordnilap, substitution of words, and cipher. The majority of these was transferred into the target text, only once did the translator omit the utilized linguistic device, and in two instances, she kept several linguistic devices and discarded others. The loss of linguistic devices was not compensated, be it by including an additional linguistic device or any other way. This, however, did not result in the decrease of functionality. In the eight remaining cases, all of the used linguistic devices were preserved in the translation, and in one instance, the translator even included an extra linguistic device not present in the source interactive element, although this did not constitute a compensation for any absent linguistic devices but rather a simple addition. Rhyme was transferred and occasionally even supplemented in all of the rhymed interactive elements, which seemed to be the translator's main aim in these cases.

2. *Which methods were used in the translation of the selected interactive elements?*

The overall translation strategy does not lean solely towards faithful or free translation, rather the translator seemed to have decided on a case-by-case basis depending on the context, sometimes gravitating towards a more faithful approach, sometimes choosing a freer translation. I believe, however, that the translator was more frequently prone to free translation, rarely adhering to the literal wording of the original. More commonly, she modified the source material in varying degree to suit its intended effect.

The most frequent translation techniques were reduction, amplification, and modulation. The translator never omitted a crucial piece of information nor did she add a substantial amount of new information. Often, she loosened sentence structures in order to achieve rhyme.

3. *Are the selected interactive elements functional? Is their functionality dependent on the degree of preservation of the linguistic devices used in the source interactive elements?*

All of the analysed interactive elements are either fully or partially functional, none of them completely lost their function. The analysis proved that, as is asserted by the functional approach to translation, the main aim of a translator should not be to use identical linguistic devices, but to transfer the same purpose in the target text that was in the source text. The degree of preservation of the original linguistic devices by no means influenced the functionality of the translated interactive elements; the interactive elements which I deemed only partly functional had identical linguistic devices as their source versions and yet their functionality was reduced. Conversely, a number of fully functional interactive elements did not possess the same linguistic devices and their intended purpose remained. It is apparent that the level of preservation of linguistic devices does not affect the resulting functionality of the translation.

4. *What was the extent of the adaptation of visual and verbo-visual material in translation to retain text coherence?*

In order to create an idiomatic and functional text, the level of modification of graphic material was fairly high. Only 29% of source visual material remained unchanged while 59% of the graphics were modified in such way that only text was replaced and illustrations stayed the same with only minor alterations such as increase of brightness, contrast, or sharpness which enhanced readability. Finally, 12% of illustrations were either altered significantly or replaced completely. This method is fairly unconventional as it is not unusual for publishing houses translating foreign children's picture books to only ever allow for the change of text and enforce that the visual material itself should not be modified in order to conform to the needs of the target language and culture. This method is mostly motivated by economic reasons and undoubtedly has many negative consequences, forcing

translators to either accommodate the illustrations by changing and restricting their translations, or risk discrepancy between the verbal and visual material. Therefore, the complete localization of a number of illustrations was a sensible choice which did not inhibit the translator's creativity and empowered her to fully embrace the target needs, creating a superior version of the text than were she forced to limit herself.

Not always was the localization in the series entirely appropriate, however, as in the two cases of partial functionality of interactive elements, the fault lay primarily with the graphic material combined with the text. On many occasions, the readers' experience was hindered by the font whose inappropriateness was not the result of low readability but of dissatisfactory consideration of the context.

The results of the analysis demonstrate that there is no single solution or panacea in the form of the uniformity of linguistic devices to ensure that translation is functional. As proved by the analysis, a quality translation of children's literature demands that the translator should direct the text towards the target readers and tailor it to their needs and wishes, as was ascertained by many influential scholars before. Functionality cannot be attained solely by utilizing the same linguistic devices; for the target text to achieve the same function as the source text, the translator must adopt an individual approach to each interactive element while carefully considering its context and intended impact on the target readers. Instead of attempting to preserve the linguistic devices used in the source text at all cost, the translator should rather endeavour to find other devices which accomplish the same goal in the target text. Furthermore, the translator should always keep in mind the particularities and qualities of children's literature and its translation which, in my opinion, include the higher prevalence of interactive elements and their positive influence on child readers.

6 Bibliografie

Primární zdroje

RODDA, Emily, 2004a. *Deltora – Země nestvůr a kouzel 1: Lesy hrůzovlády*. Přeložila Olga MACHÚTOVÁ. Havlíčkův Brod: Fragment. ISBN 80-7200-888-9.

RODDA, Emily, 2004b. *Deltora – Země nestvůr a kouzel 2: Jezero prokletí*. Přeložila Olga MACHÚTOVÁ. Havlíčkův Brod: Fragment. ISBN 80-7200-889-7.

RODDA, Emily, 2004c. *Deltora – Země nestvůr a kouzel 3: Město krys*. Přeložila Olga MACHÚTOVÁ. Havlíčkův Brod: Fragment. ISBN 80-7200-922-2.

RODDA, Emily, 2004d. *Deltora – Země nestvůr a kouzel 4: Poušť zkázy*. Přeložila Olga MACHÚTOVÁ. Havlíčkův Brod: Fragment. ISBN 80-7200-921-4.

RODDA, Emily, 2005a. *Deltora – Země nestvůr a kouzel 5: Hora děsu*. Přeložila Olga MACHÚTOVÁ. Havlíčkův Brod: Fragment. ISBN 80-253-0018-8.

RODDA, Emily, 2005b. *Deltora – Země nestvůr a kouzel 6: Labyrint bestie*. Přeložila Olga MACHÚTOVÁ. Havlíčkův Brod: Fragment. ISBN 80-7200-768-8.

RODDA, Emily, 2005c. *Deltora – Země nestvůr a kouzel 7: Údolí ztracených*. Přeložila Olga MACHÚTOVÁ. Havlíčkův Brod: Fragment. ISBN 80-253-0019-6.

RODDA, Emily, 2005d. *Deltora – Země nestvůr a kouzel 8: Návrat do Del*. Přeložila Olga MACHÚTOVÁ. Havlíčkův Brod: Fragment. ISBN 80-253-0020-X.

RODDA, Emily, 20012a. *Deltora Quest #1: The Forests of Silence*. Electronic edition. New York: Scholastic Inc. eISBN 978-0-545-52953-2.

RODDA, Emily, 2012b. *Deltora Quest #2: The Lake of Tears*. Electronic edition. Lindfield: Scholastic Press. eISBN 978-1-921-98847-9.

RODDA, Emily, 2012c. *Deltora Quest #3: City of the Rats*. Electronic edition. Lindfield: Scholastic Press. eISBN 978-1-921-98848-6.

RODDA, Emily, 2012d. *Deltora Quest #4: The Shifting Sands*. Electronic edition. Lindfield: Scholastic Press. eISBN 978-1-921-98849-3.

RODDA, Emily, 2012e. *Deltora Quest #5: Dread Mountain.* Electronic edition. Lindfield: Scholastic Press. eISBN 978-1-921-98850-9.

RODDA, Emily, 2012f. *Deltora Quest #6: The Maze of the Beast*. Electronic edition. Lindfield: Scholastic Press. eISBN 978-1-921-98851-6.

RODDA, Emily, 2012g. *Deltora Quest #7: The Valley of the Lost*. Electronic edition. Lindfield: Scholastic Press. eISBN 978-1-921-98852-3.

RODDA, Emily, 2012h. *Deltora Quest #8: Return to Del.* Electronic edition. Lindfield: Scholastic Press. eISBN 978-1-921-98853-0.

Sekundární zdroje

ALVSTAD, Cecilia, 2010. Children's literature and translation. In: GAMBIER, Yves a Luc VAN DOORSLAER, ed. *Handbook of Translation Studies*. Volume 1. Philadelphia: John Benjamins Publishing Co, 22–27.

ATTWATER, Juliet, 2005. Perhappiness: The Art of Compromise in Translating Poetry or: 'Steering Betwixt Two Extremes'. *Cadernos de Traduçao*. **1**(15), 121–143. Dostupné z: https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/6585/6064

BUCHOFF, Rita, 1996. Riddles: Fun with language across the curriculum. *The Reading Teacher*. **49**(8), 666–668. Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/20201691

COATS, Karen, 2013. The Meaning of Children's Poetry: A Cognitive Approach. *International Research in Children's Literature*. **6**(2), 127–142. Dostupné z: https://www.euppublishing.com/doi/pdfplus/10.3366/ircl.2013.0094

HARRISON, Barbara F., 1981. Why Study Children's Literature? *The Quarterly Journal of the Library of Congress*. **38**(4), 242–253. Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/29781912

CHALOUPKA, Otakar, 1969. Dětská literatura a literární kontext. *Česká literatura*. **17**(6), 643–651. Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/42710066

LEVÝ, Jiří, 1998. Umění překladu. 3. vyd. Praha: Ivo Železný.

LUKAVSKÁ, Jana Segi, 2017. Dětský implicitní čtenář jako klíč k literatuře pro děti? *Česká literatura*. **65**(1), 90–107. Dostupné z: https://kramerius.lib.cas.cz/view/uuid:6feb0f28-0bb0-4a10-80e0-4144ff4c5a8c?article=uuid:442daa6f-de57-485f-b82f-f96d406ecd04

NEZKUSIL, Vladimír, 1983. Východiska „obrazné řeči“ dětské poezie. *Česká literatura*. **31**(5), 411–421. Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/43745434

O'SULLIVAN, Emer, 1993. The Fate of the Dual Addressee in the Translation of Children's Literature. *New Comparison*. **16**, 109–119. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/324562148_The_Fate_of_the_Dual_Addressee_in_the_Translation_of_Children's_Literature

O’SULLIVAN, Emer, 2003. Narratology meets Translation Studies, or, The Voice of the Translator in Children’s Literature. *Meta*. **48**(1-2), 197–207. Dostupné z: https://www.erudit.org/en/journals/meta/2003-v48-n1-2-meta550/006967ar.pdf

O’SULLIVAN, Emer, 2019. Translating children’s literature: what, for whom, how, and why. A basic map of actors, factors and contexts. *Belas Infiéis*. **8**(3), 13–35. Dostupné z: https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfieis/article/view/25176/23059

OITTINEN, Riitta, 2000. *Translating for Children*. New York and London: Garland Publishing.

OITTINEN, Riitta, 2003. Where the Wild Things Are: Translating Picture Books. *Meta*. **48**(1-2), 128–141. Dostupné z: https://www.erudit.org/en/journals/meta/2003-v48-n1-2-meta550/006962ar.pdf

POSKANZER, Susan Cornell, 1975. A Case for Fantasy. *Elementary English*. **52**(4), 472–475. Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/41592650

ROEMER, Danielle M., 1999. Riddles. In: SUTTON-SMITH, Brian, Jay MECHLING, Thomas W. JOHNSON a Felicia R. MCMAHON, ed. *Children's Folklore: A Source Book*. New York: Utah State University Press, 161–192. Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/j.ctt46nskz.16

STOLZE, Radegundis, 2003. Translating for Children – World View or Pedagogics? *Meta*. **48**(1-2), 208–221. Dostupné z: https://www.erudit.org/en/journals/meta/2003-v48-n1-2-meta550/006968ar.pdf

SULLIVAN III, C. W., 2004. High Fantasy. In: HUNT, Peter, ed. *International Companion Encyclopedia of Children’s Literature*. 2nd ed. New York: Routlege, 436–446.

TABBERT, Reinbert, 2002. Approaches to the translation of children's literature: A review of critical studies since 1960. *Target*. **14**(2), 303–351. Dostupné z: https://benjamins.com/online/target/articles/target.14.2.06tab

WALES, Katie, 2011. *A Dictionary of Stylistics*. 3rd ed. New York: Routledge.

XENI, Elena, 2011. Issues of Concern in the Study of Children's Literature Translation. Dostupné z: https://pdfs.semanticscholar.org/5502/beecccd9a2942a376fbc423230daf9b8f5f0.pdf

Elektronické zdroje

Deltora Quest #8: Return to Del. *The Scholastic Store* [online]. Scholastic Inc [cit. 1.4.2020]. Dostupné z: https://shop.scholastic.com/parent-ecommerce/books/deltora-quest-8-return-to-del-9780545460286.html

KARLÍK, Petr, 2017. *Palindrom* [online]. Revidovali Petr KARLÍK, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ. In: CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny. [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: https://www.czechency.org/slovnik/PALINDROM

NEKULA, Marek, 2017. *Metafora* [online]. Revidovali Petr KARLÍK, Marek NEUKLA a Jana PLESKALOVÁ. In: CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny. [cit. 20.3.2020]. Dostupné z: https://www.czechency.org/slovnik/METAFORA

Olga Machútová. *Databáze knih* [online]. Praha: Databaze knih s.r.o. [cit. 1.4.2020]. Dostupné z: https://www.databazeknih.cz/prekladatele/olga-machutova-46

Olga Staníčková. *Databáze knih* [online]. Praha: Databaze knih s.r.o. [cit. 1.4.2020]. Dostupné z: https://www.databazeknih.cz/prekladatele/olga-stanickova-9531

Olga Staníčková. *LinkedIn* [online]. Sunnyvale: LinkedIn Corporation [cit. 1.4.2020]. Dostupné z: https://www.linkedin.com/in/olga-stanickova

Olga Zumrová. *Databáze knih* [online]. Praha: Databaze knih s.r.o. [cit. 1.4.2020]. Dostupné z: https://www.databazeknih.cz/prekladatele/olga-zumrova-45

Semordnilap. *Macmillan Dictionary* [online]. Macmillan Education Limited [cit. 21.3.2020]. Dostupné z: https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/semordnilap

7 Seznam tabulek a grafů

Tabulky

Tabulka 1: Přehled vybraných IP 34
Tabulka 2: IP č. 1 40
Tabulka 3: IP č. 2 42
Tabulka 4: IP č. 3 44
Tabulka 5: IP č. 4 45
Tabulka 6: IP č. 5 48
Tabulka 7: IP č. 6 50
Tabulka 8: IP č. 7 54
Tabulka 9: IP č. 8 55
Tabulka 10: IP č. 9 57
Tabulka 11: IP č. 10 59
Tabulka 12: IP č. 11 60
Tabulka 13: Použité JP ve vybraných IP a ve všech IP 62
Tabulka 14: Procentuální zastoupení zachování JP bez kategorie „žádné JP“ 66

Grafy

Graf 1: Typy IP v sérii 63
Graf 2: Zachování jazykových prostředků ve vybraných IP 64
Graf 3: Zachování jazykových prostředků ve všech IP 65
Graf 4: Funkčnost překladu vybraných IP 67
Graf 5: Změny ilustrací v sérii 69

8 Anotace

Autor:	Karolína Martínková
Katedra:	Katedra anglistiky a amerikanistiky FF UPOL
Studijní obor:	Angličtina se zaměřením na komunitní tlumočení a překlad
Název česky:	Analýza překladu hádanek, básniček, říkanek a dalších interaktivních prvků v knižní sérii Deltora
Název anglicky:	Analysis of Translation of Riddles, Poems, Nursery Rhymes, and Other Interactive Elements in the Deltora Quest Book Series
Vedoucí práce:	Mgr. Jitka Zehnalová, Dr.
Počet stran:	83
Počet znaků:	118 538
Klíčová slova v ČJ:	dětská literatura, překlad dětské literatury, analýza překladu, dětská poezie, interaktivní prvky, jazykové prostředky, obrazový materiál, fantasy, hádanky, Emily Roddaová, Olga Machútová, Deltora – Země nestvůr a kouzel
Klíčová slova v AJ:	children's literature, translation of children's literature, translation analysis, children's poetry, interactive elements, linguistic devices, visual material, fantasy, riddles, Emily Rodda, Olga Machútová, Deltora Quest

Anotace

Bakalářská práce se zaměřuje na analýzu překladu dětské literatury, zejména na způsob převodu hádanek, básniček, říkanek a dalších interaktivních prvků v knižní sérii pro děti a mládež „Deltora – Země nestvůr a kouzel“ od Emily Roddaové, kterou do češtiny přeložila Olga Machútová. Tyto prvky mladšímu čtenáři dávají možnost aktivně se zapojit do příběhu a snažit se uhodnout správné řešení spolu s knižními hrdiny. Důraz je kladen na jazykové, obrazové i jazykovo-obrazové prostředky, ve kterých bylo potřeba ve větší míře upravovat či zcela měnit výchozí materiál, aby překlad odpovídal potřebám cílového jazyka. Účelem analýzy je posoudit funkčnost překladových řešení s ohledem na míru zachování jazykových prostředků užitých ve výchozím textu. Teoretická část se zabývá dětskou literaturou a prvky, které se v ní často objevují a pojí se s analyzovanou sérií, jmenovitě fantasy, poezií a hádankami, dále řeší problematiku a specifika překladu dětské literatury a roli překladatele.

Annotation

This bachelor thesis concerns the translation of children’s literature. It is particularly focused on the methods of translating riddles, poems, nursery rhymes, and other such interactive elements appearing in the children’s fantasy book series “Deltora Quest” by Emily Rodda, translated into Czech by Olga Machútová. These elements allow readers to actively take part in the story and attempt to guess the correct solutions along with the literary heroes. The analysis also covers verbal, visual, and verbo-visual material which had to be significantly altered or replaced entirely in translation to accommodate the needs of the target language. The aim is to assess the functionality of the translated interactive elements with regard to the extent the linguistic devices used in the source text were retained in the target text. The theoretical part deals with children’s literature and a number of frequently occurring elements related to the analysed series, namely fantasy, poems, and riddles. The second main subject matter is the translation of children’s literature, its characteristics, and the translator’s role.