

HRY O ŽIVOT V SLOVENSKOM PREKLADE VYUŽITIE IMAGENU A VÝRAZOVEJ SÚSTAVY PRI KRITIKE PREKLADU

Lívia Schlencová

Lívia Schlencová študuje prekladateľstvo a tlmočníctvo so zameraním na anglický jazyk a kultúru a španielsky jazyk a kultúru na Filozofickej fakulte Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici. Obhájila bakalársku prácu s názvom Translation criticism: The Hunger Games in Slovak translation a v súčasnosti pokračuje v štúdiu na magisterskom stupni. V budúcnosti by sa chcela venovať prekladu umeleckej literatúry a tlmočeniu.

ÚVOD

Základom tohto príspevku je naša bakalárska práca, v ktorej sa venujeme kritike prekladu diela americkej autorky Susanne Collinsovej *Hry o život* (v anglickom origináli *The Hunger Games*), ktoré do slovenčiny preložil Michal Jedinák. Kritika bola vypracovaná na základe pozitívneho impulzu a potvrdilo sa v nej, že aj napriek drobným nedostatkom ide o kvalitný preklad. Počas písania práce sme s prekladateľom spolupracovali a získali sme od neho cenné informácie. Na nasledujúcich stranách sa zameriavame na špecifickú oblasť bakalárskej práce – preklad autorských neologizmov. Kritika berie ohľad na imagenovú koncepciu a výrazovú sústavu, ktoré vo svojich prácach popísal František Miko. Prihliada tiež na teóriu fiktívnych svetov, ktorou sa zaoberala Zuzana Kraviarová-Angelovičová.

1 O AUTORKE, DIELE A PREKLADATEĽOVI

Autorka *Hier o život* Suzanne Collinsová začínala svoju profesionálnu dráhu ako scenáristka televíznych programov pre deti. Preslávila ju séria fantasy kníh *The Underland Chronicles*, ktorá rozpráva o dobrodružstvách malého chlapca v podzemnom svete. Ozajstný svetový úspech jej priniesla trilógia *Hry o život*

(*The Hunger Games*) – príbeh inšpirovaný gréckym mýtom o Teseovi a Minotau- rovi, starovekým Rímom a v neposlednom rade spomienkami autorkinho otca na vojnu. Ústredným motívom sú kruté hry, ktoré prežije len víťaz. Trilógia sa vyznačuje prvkami typickými pre dystopiu – zobrazuje možnú neutešenú bu- dúcnosť sveta, kritizuje chyby súčasnej spoločnosti a nesie v sebe varovanie pred následkami ľudských činov a ľahostajnosti. Celú trilógiu preložil Michal Jedinák, tvorivý a skúsený prekladateľ, ktorý má za sebou desiatky preložených kníh. Stojí aj za slovenskou podobou bestsellerov, akými sú sága Patricka Rothfussa *Príbeh kráľovraha* (*The Kingkiller Chronicle*) či trilógia Paula Hoffmana *Lavá ruka Boha* (*The Left Hand of God*). Medzi jeho najnovšie preklady patria prvé dva diely sve- tovo úspešnej dystopickej trilógie Jamesa Dashnera *Labyrint* (*The Maze Runner*).

2 NOVÉ SVETY VO VEDOMÍ ČITATEĽA

Dobrá kniha v čitateľovi vyvoláva pocity spokojnosti a úžasu nad majstrovstvom autora. Nad takou knihou čitateľ rozmýšľa ešte dlho po prečítaní. V takom prípade má autor dôvod na radosť – jeho dielo čitateľa nadchlo. Zo slov úspešne vytvoril „prenosný“ svet, ktorý sa čitateľovi pri čítaní knižky poskladal v hlave a nadobro si získal jeho pozornosť. Práve tým totiž písanie je – umením vytvárať svety zo slov.

Myšlienkou, že literárne dielo nie je len samotný text a že obsahuje čosi viac, sa zaoberal František Miko. V článku *Fenomenológia čítania a dielo*, publikova- nom v roku 1991, opísal koncepciu, podľa ktorej je dielo interakciou medzi textom a ďalším faktorom, ktorý pomenoval *imagen*. Opisuje ho ako to, čo v ľudskom vedomí vzniká pri čítaní – „čitateľský zážitok“, ktorý však nie je zhodný so zážit- kom, aký máme pri bežnom vnímaní sveta okolo nás. Ide skôr o predstavu, ktorá je semiotickým ekvivalentom textu. Predstava sa najskôr objaví vo vedomí autora – F. Miko ju pomenúva „autorský“ imagen. Autor svoj imagen zveční v texte a v tej- to „prenosnej“ podobe sa predstava dostane do vedomia kohokoľvek, kto si text, v ktorom je zaznamenaná, prečíta. V tomto prípade už ide o takzvaný „čitateľský“ imagen, ktorý sa odvíja od čitateľovej fantázie, a preto je u každého jedinečný.

Nielen spisovatelia tvoria texty. I prekladateľ, hoci sa mu za jeho významnú rolu dostane menej pozornosti ako autorovi, buduje svety zo slov. Netvorí však svety vlastné. Jeho umenie spočíva v prenesení autorovej predstavy z jedného ja- zyka do druhého. F. Miko preto zdôrazňuje, že podstatnou súčasťou preklada- ňovej práce je čítanie – prekladateľ číta pôvodný a nový text a čítania konfrontuje, jeho poslaním je totiž vytvoriť imagen, ktorý sa čo najväčšmi približuje tomu „autorskému“. Ďalej vysvetľuje, že východiskovým dielom je pre prekladateľa text nezlučiteľne spätý s imagenom. Čítaním východiskového textu sa v preklada- ňovom vedomí objaví príslušný imagen, ktorý prekladateľ následne využíva pri

tvorbe textu prekladu. Vo vzťahu k textu originálu slúži imagen aj na kontrolu novovytvoreného prekladového textu, preto je Mikova imagenová koncepcia využiteľná pri kritike prekladu, kde slúži na hodnotenie miery, do akej sa prekladateľov imagen približuje tomu autorskému.

Nie je však text ako text. L. Doležel rozlišuje medzi zobrazujúcim a konštruujúcim textom. Rozdiel spočíva v tom, že zatiaľ čo zobrazujúce texty zachytávajú skutočný svet, v ktorom žijeme, konštruujúce texty slúžia na vytváranie svetov nových, fiktívnych (1998, In: Kraviarová, 2010). V článku *Možné svety a ich možné preklady* (2010) sa Z. Kraviarová zaoberá prekladom fantasy literatúry, ktorú charakterizuje konštruujúci text a fiktívny svet. Konfrontáciou so žánrom fantasy možno definovať aj špecifiká dystopickej literatúry.

Zatiaľ čo autori fantasy píšú konštruujúce texty, dystopické diela v sebe kombinujú prvky oboch textových typov. Čitateľovi nepredstavujú novovytvorený svet – namiesto toho ho berú na cestu v čase do tej najhoršej budúcnosti, v akej sa raz môže súčasný svet ocitnúť. Poslaním takejto literatúry nie je utekať od reality, ale upozorňovať na ňu. No dystopia ostáva fikciou. Autor nepopisuje skutočný stav sveta – hyperbolizuje nedostatky dnešných dní a vytvára možnú budúcnosť – tá je však iba výplodom jeho fantázie. V takej predstave budúcnosti je mnoho vecí nových a odlišných – svet i spoločnosť podliehajú inému členeniu a organizácii ako dnes, objavili sa nové krajiny, mestá, organizácie, ba aj zamestnania sa prispôbili dobe a jej potrebám, využívajú sa nové technológie a v laboratóriách vznikajú nové druhy zvierat a rastlín. Preto sa niektoré prekladateľské oriešky, ktoré Z. Kraviarová (2010) prisudzuje fantasy žánru, pravidelne objavujú aj v dystopických dielach – ide predovšetkým o autorské neologizmy, miesta a mená. V tomto príspevku bližšie rozoberáme práve autorské neologizmy.

Teória fiktívnych svetov literárneho diela podľa L. Doležela (1998, In: Kraviarová, 2010) sa zakladá na autorovej konštrukcii a čitateľovej rekonštrukcii textu. Ako píše Z. Kraviarová (2010) rekonštrukcia textu je vlastne jeho konkretizáciou vo forme imagenu vygenerovaného na základe inštrukcií daných textom. Preto je prekladateľovou úlohou snažiť sa o „*zachovanie povahy explicitných inštrukcií tak, aby boli z hľadiska generovania imagenu čo najpodobnejšie tým vo východiskovom texte*“ (Kraviarová, 2013, s. 71). Z. Kraviarová v článku píše, že text považuje za „vstupnú bránu“ čitateľského zážitku a pri analýze kvality tejto vstupnej brány odporúča používať Mikovu výrazovú sústavu.

3 VÝRAZOVÁ SÚSTAVA A PREDSTAVIVOSŤ

Keď si bežný čitateľ prečíta, že *netvor bol škaredý*, premení slová vo svojom vedomí na netvorovu podobu. Tá bude pre každého čitateľa jedinečná a niečí netvor

bude škaredší ako iný. Tvrdenie je totiž dostatočne všeobecné a ponecháva voľnosť čitateľovej fantázií a interpretácii. Ak však povieme, že *netvor bol ohavný, v očiach mu planuli pekelné ohne a z jeho tesákov kvapkala krv čerstvo roztrhaných obetí*, predstava v čitateľovom vedomí zosilnie, stáva sa ikonickjšou, markantnejšou, živšou.

Tento jav vysvetlil F. Miko v štúdií *Výrazová štruktúra textu* z roku 1970. S cieľom ponúknuť nový pohľad na štýl skúmal výrazové pôsobenie jazykových prostriedkov a dospel k záveru, že absolútne štylisticky neutrálny jazykový prostriedok neexistuje. Naopak, všetky jazykové prostriedky majú nejaké výrazové hodnoty, ktoré sú navyše relatívne ustálené a možno ich kategorizovať. Takéto kategórie sa nedajú spoznať podľa formy vyjadrenia, keďže ich funkcia a forma nie sú jednotné. Sú definované iba funkčne, zatiaľ čo ich nositeľmi sú formálne heterogénne jazykové prostriedky.

Podľa výrazovej sústavy ponúka F. Miko vlastnú definíciu štýlu: „*Štýl je jedinečná alebo štandardizovaná dynamická konfigurácia istých výrazových vlastností v texte, reprezentovaných jazykovými a tematickými prostriedkami*“ (1970, s. 107). Znamená to, že štýly sa konštituuju na základe výrazových kategórií, a ako F. Miko konkretizuje, ide o kategórie v opozičnom vzťahu. Na základe opozícií štyroch hlavných výrazových kategórií: operatívnosť – ikonickosť a zážitkovosť – pojmovosť, sa konštituuju štyri primárne jazykové štýly: hovorový, umelecký, rokovací a vedecký.

Vetu o netvorovi z úvodu podkapitoly by bežný čitateľ správne zaradil do umeleckého štýlu, ako však F. Miko (1970) podotýka, takýto čitateľ vníma len funkčný výsledok štýlu – vníma výrazové hodnoty priamo a neuvedomuje si, z ktorých jazykových prostriedkov vyplynuli. Túto vedomosť by mali mať osoby pracujúce s textom – autor a prekladateľ, teda tvorcovia textu. Výrazová sústava je sprostredkovateľom medzi nimi – obaja podľa nej vyberajú výrazové prostriedky. Prekladateľ musí brať do úvahy výrazovú hodnotu originálu, ktorú má v cieľovom texte zachovať. V prípade umeleckého prekladu, ktorým sa v tomto príspevku zaoberáme, treba mať na zreteli výrazové kategórie, na základe ktorých sa konštituuje umelecký štýl: ikonickosť a zážitkovosť. A nielen tie. V ikonickom texte si treba všímať aj kategóriu pojmovosti, ktorá je funkčná. Napríklad pojmy v dystopickom diele, ktoré sú nositeľmi danej kategórie, zároveň zvyšujú ikonickosť.

F. Miko definuje ikonickosť ako „*zobrazovaciu schopnosť reči*“ (1970). Stojí v protikladnom vzťahu k operatívnosti – „*dimenzii reči zameranej od podávateľa k prijímateľovi prejavu*“ (ibid.). Ukazovateľom operatívnosti je prvá a druhá zámenná a slovesná osoba, teda osoby zobrazovateľa a prijímateľa obrazu, ukazovateľom ikonickosti je osoba tretia, teda osoba zobrazeného. Veta o netvorovi je ikonická, jej operatívna podoba by mohla znieť takto: *Dávaj si pozor na netvora! Je ohavný, v očiach mu planú pekelné ohne a z jeho tesákov kvapká krv čerstvo roztrhaných obe-*

tí! Medzi výrazovými kategóriami sú vzťahy inklúzie, čo znamená, že špeciálnejšie vlastnosti sú súčasťami nadradených všeobecnejších kategórií. F. Miko vzťah ikonickosti a operatívnosti charakterizuje ako konkurenčný, zároveň však podotýka, že ikonickosť je zložkou operatívnosti, pretože komunikuje sa vždy *o niečom* (ibid.).

V prípade ikonickosti nastáva nevyhnutnosť ďalšej voľby – buď sa realizuje ako zážitkovosť a konštituuje umelecký štýl, alebo sa realizuje ako pojmovosť. Zážitkovosť a pojmovosť sú kategórie protikladné. Zážitkovú platnosť majú slová, ktoré zobrazujú človeka a to, čo s ním súvisí. Pojmovosť výrazu charakterizuje snaha o presné vymedzenie významu, vecný opis, chápanie pojmu v súvislostiach k iným pojmom a prísne logická syntax. Aj medzi zážitkovosťou a pojmovosťou je podľa F. Míka vzťah inklúzie – slovo je zážitkovým v podobe, v akej ho používame v bežnom živote – takéto slová sú však pritom i nositeľmi pojmov, a tak v sebe zážitkovosť zahŕňa pojmovosť (ibid.). Ako sme spomínali, hlavné výrazové kategórie sa ďalej špecializujú – napríklad markantnosť výrazu v prípade vety o netvorovi je špecializovaná kategória ikonickosti a zážitkovosti, vyplývajúca z prívlastkov, významu či zo zvukovej formy slov.

Úlohou prekladateľa je sprostredkovať čitateľovi správne inštrukcie na rekonštrukciu sveta vo forme imagenu. Autor i prekladateľ pri tvorbe textu vyberajú jazykové prostriedky podľa výrazovej sústavy, kritikovi prekladu zas táto sústava slúži ako „*nástroj na kvantifikovanie mnoho ráz pocitových a intuitívnych reakcií na text prekladu*“ (Kraviarová, 2013, s. 74). Nositeľmi výrazových kategórií sú aj autorské neologizmy.

4 AJ AUTORSKÉ NEOLOGIZMY TVORIA SVET

Ako v preklade fantasy literatúry, tak aj pri preklade dystopických diel sa prekladateľ stretne s autorskými neologizmami. Sú to „*slová, ktoré v reálnom svete neexistujú a autor si ich vymyslel, aby pomenoval jednotku v realite fiktívneho sveta [...] alebo také slová, ktoré síce v reálnom svete existujú, no ich význam je iný ako ten, ktorý im autor vo fiktívnom svete literárneho diela priradil*“ (Gendiar – Kraviarová, 2013, s. 74).

Pri ich preklade sa odporúča „*zistiť motiváciu slovotvorného postupu vo východiskovom jazyku a následne postup v cieľovom jazyku zreprodukovať*“ (ibid.). M. Djovčoš motiváciu definuje ako súčasť slovotvorby – je to „*primárny impulz podieľajúci sa na vzniku daného slova*“ (2007), pričom slovo je nositeľom imagenu. M. Djovčoš ďalej tvrdí, že prekladateľovou úlohou je dosiahnuť ekvivalenciu na formálnej aj sémantickej úrovni a navrhuje riadiť sa takzvanou **sémanticko-motivačnou líniou (objekt (motivácia) – význam (motivácia) – forma)**, podľa ktorej je význam slova motivovaný objektom a forma je motivovaná významom.

Nie vždy sa však pri hľadaní vhodného ekvivalentu uplatňuje postup, ktorý pri tvorbe neologizmu použil samotný autor. Predstava alebo dojem vyvolaný pôvodným autorským neologizmom sa tak niekedy nezhodne s dojmom, ktorý vyvolá prekladateľov ekvivalent. Tento jav nastáva z jednoduchého dôvodu – jazyky a ľudia sa od seba líšia. Niekedy vhodný, prípadne vhodne znejúci ekvivalent v našom jazyku neexistuje, inokedy nie je vhodný len podľa prekladateľovho názoru. Prekladateľ musí počas práce na texte urobiť za krátky čas množstvo rozhodnutí, ktoré však nikdy nebudú vyhovovať každému. Tak ako sa líši človek od človeka, aj dojmy a názory sa budú líšiť, nech by prekladateľ urobil čokoľvek.

4.1 Prečo sú *Hunger Games* Hrami o život

Nie na všetkom v preklade má zásluhu prekladateľ. Redaktori či korektori často ponúknu vhodnejšie riešenie. Pri názvoch má zas niekedy posledné slovo marketingové oddelenie, ktoré sa snaží vymyslieť čo najpútavejší titul, aby prilákalo čitateľov. Hry o život je názov trilógie, jej prvého dielu a samotných krutých hier, o ktorých príbeh hovorí. S. Collinsová ich však nazvala „*Hunger Games*“, teda „Hladové hry“. „*Hunger*“ znamená hlad a hlad je jedným z najzávažnejších problémov nášho sveta, na ktoré trilógia upozorňuje. M. Jedinák prezradil, že hoci pracovný názov znel „Hladové hry“, objavili sa aj iné návrhy ako „Krutohry“, „Hry krutosti“, „Hrôzohry“ či „Hladohry“. Názov „Hry o život“ napokon vymyslel istý pracovník vydavateľstva Ikar. Keďže jeho riešenie znelo najúdernejšie a najmenej kostrbato, použilo sa. V porovnaní s originálnym názvom však na čitateľa pôsobí odlišne.

Názov „Hry o život“ zdôrazňuje skutočnosť, že Hry môže prežiť jedine víťaz. Účastníci teda naozaj hrajú o život a podčiarknutie tohto aspektu hier v názve zaujme pozornosť nejedného potenciálneho čitateľa. Z pohľadu výrazovej sústavy sa oproti pôvodnému názvu zvyšuje zážitkovosť. Zároveň nastáva strata narážky na hlavnú myšlienku trilógie – hlad, a to vo svojom doslovnom i prenesenom význame (hlad po spravodlivosti a po slobode). Tento zásah pri preklade textu problém nepredstavoval. Len v jednom prípade musel prekladateľ výraz „*Hunger Games*“ celkom vynechať, pretože preklad „Hry o život“ nepasoval do kontextu, v ktorom sa hovorilo o jedle a o hlade. Šlo o túto pasáž:

- O:** „*Say they didn't. Say the supplies were gone. How long would they last?*” I say. „*I mean, it's the Hunger Games, right?*” (s. 242).
- P:** „*Ale predstav si, že by ich nemali. Predstav si, že by sa ich zásoby stratili. Ako dlho by podľa teba vydržali?*“ spýtam sa. (s. 117).

Podčiarknutú narážku by bolo možné zachovať len v prípade, ak by slovenský ekvivalent obsahoval slovo „hlad“. Napríklad aj takto: „*Sú to predsa Hry hladných, nie?*“

4.2 *Tribute* alebo *vyvolený*

Krajina, v ktorej sa príbeh odohráva, je rozdelená na bohaté Sídlo, kde sídli totalitná vláda a na dvanásť chudobných a režimom vykorisťovaných obvodov. Vyvolení sú deti z obvodov vybrané do Hier o život. Stelesňujú daň, ktorú musia obvody raz ročne splatiť ako trest za vzburu proti Sídlu. Obetovaním detí vyjadrujú obvody svoju podriadenosť a poslušnosť. Slovenské ekvivalenty anglického slova „*tribute*“ sú napríklad „obeta“, „daň“, „poplatok“ či „hold“.

Podľa M. Jedináka však neboli vhodné na pomenovanie ľudí. Preto k pojmu pristúpil z iného hľadiska. Zameral sa na to, ako deti vnímajú povrchní obyvatelia Sídla, pre ktorých sú Hry len populárnou reality šou. Inšpirovala ho pritom skutočná reality šou *Vyvolení*, ktorej názov napokon použil na označenie účastníkov Hier. Prekladateľ poukázal na sarkastickú paralelu, ktorú toto označenie skrýva. Hry o život sú reality šou a aj keď je to zvrátené, v očiach divákov zo Sídla sú deti hercami, hrdinami – skrátka, vyvolenými. Neradostný osud, ktorého predzvesťou je anglické „*tribute*“, sa v slovenskom preklade dostáva na novú úroveň. Pomenovanie „vyvolený“ je totiž ironické – vyvoláva predstavu niekoho významného, niekoho, kto zohrá dôležitú rolu. V skutočnosti ho však čaká smrť v rukách Sídla. Z hľadiska výrazovej sústavy preto slovo disponuje kategóriou kontrastu (špecializácia markantnosti) – má pozitívne konotácie, no označuje negatívnu skutočnosť. V porovnaní s pôvodným názvom stúpa ikonickosť a zážitkovosť. Pôvodný význam pomenovania „*tribute*“ sa mohol zachovať použitím ekvivalentu „tribút“, „platca“ či „platiteľ“. V prípade slova „tribút“ by však mohol nastať problém s porozumením, keďže ide o historizmus, ktorý sa v súčasnom jazyku nepoužíva.

4.3 *Reaping* alebo *žrebovanie*

Sídlo vyberá deti do Hier počas každoročného žrebovania. Doslovný preklad výrazu „*reaping*“ je však „žatva“ – slovo, ktoré evokuje predstavu úrody a potravy. Sídlo teda „žne“ svoju úrodu – deti z obvodov. Obvody tiež žnú to, čo zasiali. Hry sa totiž konajú ako trest za vzburu proti Sídlu. Tieto hlbšie významové spojenia sa v preklade stratili, keďže prekladateľ sa rozhodol pracovať s neutrálnym výrazom „žrebovanie“, ktorý v sebe ukrýva len základnú pointu udalosti, teda fakt, že sú na nej vyžrebované mená nových účastníkov Hier. Bolo by omnoho vhodnejšie používať slovo „žatva“, keďže je rovnako ponižujúce a dehumanizujúce ako uda-

losť sama. Zvyšuje sa zážitkovosť a objavuje sa i kontrast – slovo „žatva“ sa totiž normálne používa v súvislosti s potravou a nie s ľudskými bytosťami.

4.4 *Tessera* alebo kamienok

Chudobné a vyhľadované deti sú zvyčajne ochotné vhodiť svoje meno do žrebovacej gule viackrát. Výmenou za to získajú kamienok, ktorý môžu neskôr vymeniť za trochu obživy pre svoju rodinu. Anglické slovo pre tento predmet je „*tessera*“ a ide o kúsok kameňa, skla či iného materiálu používaného pri výrobe mozaiky. Toto slovo tiež označovalo drevenú alebo kostenú doštičku, ktorá sa v starovekom Grécku a Ríme používala ako žetón. Stretávame sa tak s alúziou na autorkine zdroje inšpirácie (staroveké Grécko a Rím), ktorú však pre chýbajúci výstižný ekvivalent v slovenskom jazyku nebolo možné zachovať. Keďže autorka vzhľad spomínaného predmetu bližšie nešpecifikovala a súvislosť s antickou či mozaikami nebola pre príbeh inak podstatná, M. Jedinák si ako slovenský ekvivalent vybral slovo „kamienok“. Z hľadiska výrazovej sústavy je originálne pomenovanie „*tessera*“ nositeľom vyššej pojmovosti oproti slovenskému ekvivalentu „kamienok“, ktorý charakterizuje skôr zážitkovosť.

4.5 *District* alebo obvod

Anglické slovo „*district*“ má v slovenskom jazyku viacero ekvivalentov, napríklad „kraj“, „región“, „obvod“ či „okres“. Jedinák si zvolil slovo „obvod“, ktoré je veľmi vhodným ekvivalentom. Umocňuje totiž pocit dehumanizujúceho a prísneho rozdelenia krajiny, ktorý navodzuje už samotné použitie radových čísloviek v názvoch obvodov (napríklad „*District 12*“ – „Dvanásť obvod“). Na porovnanie uvedieme ekvivalent „kraj“, pre ktorý sa rozhodol český prekladateľ. Slovo „kraj“ oproti slovu „obvod“ vzbudzuje predstavu niečoho príjemného. Z hľadiska výrazovej sústavy možno konštatovať, že ekvivalent „obvod“ disponuje zvýšenou mierou pojmovosti, kým ekvivalent „kraj“ je charakteristický zážitkovosťou.

4.6 *Nightlock* alebo černivec

Černivec je názov jedovatých bobúľ, ktoré majú v príbehu dôležitú úlohu. V závere Hier sa totiž hlavná hrdinka Katniss vyhráza Sídlu, že ich s Peetom zjedí a Hry ponechajú bez víťaza. Práve to im napokon víťazstvo zabezpečí. Autorka zrejme vytvorila neologizmus spojením názvov skutočných jedovatých rastlín

– ľuľkovca zlomocného (anglicky „*nightshade*“) a bolehlavu („*hemlock*“). Pri rovnakom postupe možno dosiahnuť napríklad riešenie „bolezlo“ alebo „zlobolec“, ktoré v sebe zahŕňajú pochmúrne slová „bolest“ a „zlo“.

M. Jedinák k prekladu pristúpil z iného hľadiska. Keď sa Peeta v knihe dozvedá, že jedovatá rastlina, na ktorú ho upozornila Katniss, sa nazýva „*nightlock*“, konštatuje, že už zo samotného názvu zaznieva smrtiaca hrozba. M. Jedinák chcel, aby slovenský ekvivalent pôsobil rovnako zlovestným dojmom a zároveň formou pripomínal názov rastliny. Základom neologizmu, ktorý vytvoril, sa stala čierna farba, ktorá evokuje temnotu a smrť. Prekladateľovi sa tak podarilo docieľiť žiadaný efekt. V tomto ekvivalente sa primerane spája zážitkovosť s pojmovosťou.

4.7 *Tracker jackers* alebo stopárky

Stopárky sú vražedné osy. Sú to mutanti stvorení v laboratóriu, ktorých Sídlo používalo ako zbraň vo vojne proti obvodom. Sú schopné vystopovať a usmrtiť každého, kto naruší ich hniezdo. Ich anglické pomenovanie obsahuje slovo „*tracker*“, teda „stopár“, a po tejto stope sa vydal aj M. Jedinák, keď pre osy veľmi vytvoril veľmi vhodný názov „stopárky“.

4.8 *Jabberjays* alebo tárajky

Tárajky sú tiež mutanti – vtáky, ktoré Sídlo vyšľachtilo a používalo ako zbraň proti búriaciom sa obvodom. Dokázali si zapamätať celé rozhovory rebelov a neskôr ich tajomstvá opakovali Sídlu. Anglické slovo „*jabber*“ má v slovenskom jazyku niekoľko ekvivalentov, medzi nimi i „tárať“, „bľabotať“ či „džavotať“. Na vytvorenie slovenského pomenovania zmutovaných vtákov vybral M. Jedinák ekvivalent „tárať“, ku ktorému pripojil príponu „-ka“. Tak napodobnil iné slovenské vtáčie mená (napríklad sýkorka či lastovička) a dosiahol prirodzene znejúci výsledok – už spomínanú tárajku.

4.9 *Mockingjay* alebo drozdajka

Keď rebeli zistili, že ich rozhovory sú vďaka tárajkám prenášané do Sídla, začali v prítomnosti vtákov hovoriť samé ľži. Sídlo už operených mutantov nepotrebovalo. Vypustili ich do divočiny, kde mali, ponechaní napospas osudu, vyhynúť. Tárajky sa však namiesto toho začali páriť s drozdom mnohohlasým (anglicky „*mockingbird*“) a stvorili celkom nový druh – drozdajky (anglicky „*mockingjay*“).

Drozdajky boli fackou do tváre Sídla. Neopakovali rozhovory, no dokázali napodobniť vtáčí i ľudský spev. Vznikli zo zbraní a predsa predstavovali niečo pekné. Napokon sa stali symbolom revolúcie.

Anglický názov „*mockingjay*“ vznikol spojením slov „*mockingbird*“ a „*jabberjay*“. M. Jedinák slootovorný postup reprodukoval a vytvoril slovenský ekvivalent spojením slov „drozdec“ a „tárajka“. V prípade drozdajky, rovnako ako v prípade tárajky a stopárky, prekladateľ zvolil vhodné ekvivalenty, ktoré na nášho čitateľa vytvárajú dojem zhodný s dojomom, ktorý vytvárajú pôvodné pomenovania na čitateľa originálu. Z hľadiska výrazovej sústavy tieto ekvivalenty disponujú kategóriami ikonickosti, zážitkovosti a markantnosti, ktorá pramení z ich významu a zvukovej podoby.

ZÁVER

Autorské neologizmy potrápia nejedného prekladateľa. Treba mať istú dávku fantázie a trpezlivosti, vedieť sa pohrať so slovíčkami a dokázať sa vžiť do čitateľov i do samotného autora. Nie všetko v preklade sa úplne zhodovalo s pôvodnými zámermi autorky *Hier o život*. Niekedy boli inštrukcie na rekonštrukciu sveta podané prekladateľom odlišné od pôvodných autorkiných inštrukcií, výrazové hodnoty neologizmov sa mierne zmenili a zanechali v čitateľovi iný dojem či inú predstavu. Tento fenomén nastal v prípade, že vhodný ekvivalent neexistoval („*tessera*“ – kamienok), alebo ak sa podľa prekladateľa doslovný ekvivalent do prekladového textu nehodil („*tribute*“ – „vyvolený“). Vtedy prekladateľ pracoval s ekvivalentom, ktorý ponúkol nový pohľad na označovaný jav. Negatívne hodnotíme iba preklad neologizmu „*reaping*“ neutrálnym ekvivalentom „žrebovanie“. Zvlášť vyzdvihujeme prekladateľove ekvivalenty neologizmov „*tracker jacker*“, „*jabberjay*“ a „*mockingjay*“, teda „stopárku“, „tárajku“ a „drozdajku“. Na záver by sme radi vyjadrili názor, že pán M. Jedinák svoju úlohu zvládol naozaj veľmi dobre. Jeho prístup bol zodpovedný a tvorivý. Výsledný preklad je kvalitný, obsahuje len malé množstvo chýb a pôsobí veľmi prirodzeným dojomom. Čitateľa neobťažujú rušivé prvky, takže ani nepostrehne, že číta preklad. A to je pre prekladateľa najväčšia odmena.

PRAMENE

COLLINS, Suzanne: *The Hunger Games*. London : Scholastic Ltd, 2011, 435 s. ISBN: 978-1407-13208-2.

COLLINSOVÁ, Suzanne: *Hry o život: trilógia*. Bratislava : Ikar, 2012, 637 s. ISBN: 978-80-551-3017. Prel. Michal Jedinák.

LITERATÚRA

- DJOVČOŠ, Martin: *Motivácia ako slovotvorný proces a jej miesto pri formovaní prekladateľskej koncepcie*. In: *Vzťahy a súvislosti v odbornom preklade*. Prešov : Filozofická fakulta Prešovskej univerzity, 2007.
- KRAVIAROVÁ, Zuzana: *Možné svety a ich možné preklady*. In: Kiššová, Smiešková (eds.). *ARS AETERNA – Contemporary fantastic fiction in interpretation and translation*. Nitra : Filozofická fakulta Univerzity Konštantína Filozofa, 2010.
- KRAVIAROVÁ, Zuzana: *Praktické využitie výrazovej sústavy pri kritike prekladu*. In: *Prekladateľské listy 2*. Bratislava : Univerzita Komenského, 2013.
- KRAVIAROVÁ, Zuzana – GENDIAR, Michal: *Slovenský Hobit – Cesta tam alebo späť?*. In: *Kritika prekladu 1*. Banská Bystrica : Filozofická fakulta Univerzity Mateja Bela, 2013.
- MIKO, František: *Text a štýl*. Bratislava : Smena, 1970, 167 s.
- MIKO, František: *Fenomenológia čítania a dielo*. In: *O interpretácii umeleckého textu 13*. Nitra : Pedagogická fakulta, 1991.
- SCHLENCOVÁ, Lívia: *Translation criticism: The Hunger Games in Slovak translation*. [bakalárska práca]. Banská Bystrica : Filozofická fakulta Univerzity Mateja Bela, 2015.

RESUMÉ

The paper is aimed at the translation criticism of the Slovak equivalents of the neologisms found in the novel *The Hunger Games* written by Suzanne Collins and translated into Slovak as *Hry o život* by Michal Jedinák. The criticism is based on the theory of *imagen* and the system of the categories of expression by František Miko. It also takes into account the theory of fictional worlds by Doležel which was used by Kraviarová to define specific features of the translation of fantasy literature. The aim of the paper is to point out the differences between the author's neologisms and the translator's equivalents of these neologisms and give the motives for translator's decisions.



Bc. Lívia Schlencová
Jesenského 2028/157
069 01 Snina
livia.schlencova@gmail.com