Žaneta Dvořáková

Univerzita Karlova v Praze

Ústav českého jazyka a teorie komunikace

Filozofická fakulta Univerzity Karlovy v Praze

Vyvažovací světadíl, Dehydrované moře a Nakřupnuté hory – vítejte na Zeměploše T. Pratchetta

Toponyma jsou v uměleckých textech součástí lokalizace, pomáhají dokreslit kulisy, v nichž se příběhy odehrávají, a i k nim se pomalu začíná obracet pozornost literárních onomastiků (u nás např. J. David).

Úvod

T. Pratchett vytvořil celý fiktivní svět, jehož nedílnou součástí je i do detailů propracovaná toponymie. Z tohoto hlediska bychom mohli Zeměplochu (angl. Discworld, pol. Świat Dysku) přirovnat např. ke Středozemi (angl. Middle-earth, pol. Śródziemie) z fantasy románů J.R.R. Tolkiena¹. Ve svém příspěvku se zaměřím na místní jména, která nacházíme na Zeměploše, fiktivním světě ležícím na hřbetech čtyř slonů stojících na želvě plující vesmírem. Vycházet přitom budu jak ze série fantasy románů T. Pratchetta, které do češtiny mistrně přeložil J. Kantůrek², tak i z Průvodce po Zeměploše [Pratchett, Briggs 2006a] a z map Zeměplochy³, na nichž se podílel S. Briggs. Pokuším se ukázat, jak T. Pratchett (potažmo J. Kantůrek při překladech) s toponymy pracuje, zaměřím se přitom zejména na stránku motivační a obsahově sémantickou a pak také na funkce⁴, které místní jména v textech plní.

¹ K tomu viz např. J. Algeo [1985: 80–95]. O problematice překladu Tolkienových toponym do češtiny psal P. Štěpán [1999: 130–136].

² Za tyto překlady J. Kantůrek získal ceny Akademie science fiction, fantasy a hororu pro nejlepšího překladatele let 1995–1997 a 1999.

³ O vztahu map a textu viz má studie *Mapy fikčních světů* [Dvořáková 2009: 1–7].

⁴ Mé chápání funkcí je blízké pojetí M. Knappové [Knappová 1992: 12–16], proto z něj budu v tomto článku při popisu jednotlivých funkcí vycházet. Výjimku tvoří funkce iluzionistická, kterou přebírám od D. Lampinga [1983: 29–40] a F. Debuse [2002: 74–76].

1. Kontinenty a ostrovy

Název planety, *Zeměplocha*, je průhledný, je motivován vzhledem planety, která je na rozdíl od naší Zeměkoule plochá, připomíná něco jako geologickou pizzu, jež má průměr 16 tisíc km a je 50 km tlustá. Nejdůležitějšími orientačními body na planetě jsou *Střed* (angl. Hub, pol. Oś), kde leží sídlo bohů, a *Okraj* (angl. Rimwards, pol. Krawędzia). Nejvyšším místem planety je *Cori Celesti*⁵ (angl. Cori Celesti), „sloupec šedého kamene a zeleného ledu, který se ve středu Plochy tyčí do výšky šestnácti kilometrů” [Pratchett, Briggs 2006a: 139] a který podpírá již zmíněné sídlo bohů *Dunmanifestin*⁶. Nejníže položeným místem je vodní propast *Gorunnský příkop* (angl. Gorunna Trench)⁷. Na Zeměploše se nacházejí čtyři kontinenty:

1. Černý kontinent *Klač* (angl. i pol. Klatch), který nápadně připomíná severní Afriku a Blízký Východ, nese jméno jedné z největších říší, která kdysi vládla na tomto kontinentu, Klač je pravděpodobně hrou s anglickým „coffee klatch” [wikipedia.org], tj. „příležitostné společenské setkání u kávy a konverzace” (z něm. Klatsch „drby”, „tlachy”). Jistě není náhodou, že káva je také známým klačským vývozním artiklem.

2. V neprozkoumaném a nebezpečném kontinentu *XXXX* neboli *Čtyřiks* (XXXX, angl. Fourecks, pol. Czteriksy) poznáváme Austrálii – i proto, že XXXX je známý druh australského piva [wikipedia.org].

3. *Vývažovací světadíl* (angl. Counterweight Continent, pol. Kontynent Przeciwwagi) je malý kontinent o váze všech velkých pevninských mas nacházejících se na opačném polokruhu Plochy, odtud jeho název. Kvůli obrovským ložiskům zlata se mu též říká Aurient z lat. aurum „zlato”, což samozřejmě evokuje Orient a Dálný Východ.

4. Poslední je *Nepojmenovaný kontinent* neboli naše Evropa, kde se odehrává většina románových příběhů. To je také důvod, proč zůstal tento světadíl beze jména, hrdinové románů, tedy převážně obyvatelé Nepojmenovaného kontinentu, cítí potřebu především pojmenovat okolní, cizí svět. V rámci kontinentu, kde žijí, je pro ně mnohem důležitější ohraničení a pojmenování okolních států, nikoli kontinentu jako celku.

⁵ Toto oronymum snad můžeme interpretovat díky informaci, že se zde má objevovat tzv. středová záře zvaná „aurora corealis” (též aurora coriolis) [Pratchett, Briggs 2006: 47], což připomíná termín pro polární záři „aurora borealis” [wikipedia.org]. Pratchett patrně použil mírně pozměněnou část tohoto názvu jako pojmenování hory. Druhá část názvu Celesti může být odkazem k anglickému astronomickému termínu „celestial sphere”, tj. nebeská sféra.

⁶ Dunmanifestin je parodií na Olymp, horu, kde podle řecké mytologie sídlili nejmocnější z řeckých bohů. „Dun” pochází ze skotského „hrad, pevnost”. „Manifestin” je z anglického „manifest”, což lze přeložit do češtiny jako „očividný, prokázaný”, popř. z latinského „manifesto”, které znamená „učinít veřejným” [discworld.cz].

⁷ Gorunna je místo v Irsku. Motivace tímto toponymem je však nejistá, neboť Gorunnský příkop je zřejmou aluzí na Mariánský příkop.

Kdysi byl na Zeměploše ještě jeden kontinent, *Ku* (angl. Ku), ten však před několika tisíci lety zmizel ve vlnách oceánu, jeho potopení trvalo přes 30 let.

Již v tomto výčtu můžeme pozorovat tři základní tendence pojmenování. První z nich můžeme nazvat realistická, neboť napodobuje způsob tvoření i motivace, které známe z reálného světa. Tato toponyma mají vyvolávat zdání reálnosti, a plní tak tzv. iluzionistickou funkci. Tato realistická toponyma mají často zároveň funkci charakterizační. Pro další toponyma je příznačná asociační funkce, jména odkazují ke skutečným místům na Zemi, aktivují naše znalosti všeobecné kulturní encyklopedie, jsou hrou se čtenářem a jeho interpretačními schopnostmi. Poslední skupina jmen je ryze artistní, byla vytvořena jako jazyková hra, přičemž nejdůležitějším kritériem patrně bylo jejich estetické působení. Na tomto místě je také nutno říci, že s výjimkou Brindisi (*Brindiský záliv*, angl. Gulf of Brindisi⁸) jsou všechna jména, která nacházíme v Pratchettových románech, fiktivní, autorská.

Podívejme se nyní na konkrétní případy Pratchettových toponym.

Podobně jako kontinent Ku se podle legend před staletími ponořil do vod Kruhového moře ostrov *Lepš* (angl. Leshp⁹). Mezi další zajímavé ostrovy patří *Země mlhy* (též *Mlžné ostrovy*) (angl. Land of Fog, Foggy Islands) u XXXX, jejich jméno je odkazem na anglický překlad maorského názvu Nového Zélandu „Aotearoa”, tj. „Země dlouhého bílého oblaku” [wikipedia.org]¹⁰. U XXXX leží též ostrov *O’Mezeneyland* (angl. Purdeigh’s Island, Purdeighsland), jenž dostal jméno podle svého objevitele Sira Rodericka O’Mezeneyho (v angl. se cestovatel jmenuje Purdeigh), který minul samotný kontinent a přistál u ostrova, což je narážka na Tasmánii a jejího objevitele Abela Tasmana [wikipedia.org]. Někde mezi Kruhovým mořem a Vyvažovacím svěťadílem leží *Hnědé ostrovy* (angl. Brown Islands), země vysokých vln a surfujících lidí, kde chléb roste na stromech a mladé dívky nalézají ve škeblích malé bílé kuličky [Pratchett, Briggs 2006a: 224]. Velké souostroví tvoří i *be Trobské ostrovy* (angl. be Trobi Island)¹¹. V názvu ostrova *Sumatří* (angl. Sumtri) slyšíme toponymum Sumatra, popisované reálie jsou však

⁸ Brindisi představuje na Zeměploše Itálii, snad i proto byl zvolen tento název – Brindisi je i reálné město v Itálii.

⁹ LESHP je oficiální zkratka z The Lower East Side History Project, což je název neziskové organizace, která usiluje o výzkum, zdokumentování a zachování čtvrti Lower East Side v New Yorku [wikipedia.org]. Je otázkou, zda se Pratchett inspiroval při volbě jména ostrova právě zde. V českém překladu došlo k přesmyčce hlásek -šp- > -pš-, aby toponymum evokovalo adjektivum „lepší”.

¹⁰ Stejným způsobem byl např. utvořen i název země upírů a vlkodlaků Überwald, což znamená v němčině „přes les” – jedná se o jasnou narážku na Transylvánii, jejíž jméno je odvozeno z latinského „na druhé straně lesa”.

¹¹ TROBI je akronym organizace Tree Register of the British Isles. Není však jisté, zda tento název s Pratchettovým souostrovím opravdu souvisí. Wikipedia uvádí, že toponyma na ostrově, např. hora *Awayawa* (angl. Mount Awayawa), *Orohajský poloostrov* (angl. Orohai Peninsula) a hora *Raruaruaha* (angl. Mount Raruaruaha), se zdají být lingvisticky blízké místním názvům v Polynésii (wiki.lspace.org, 8. 9. 2012).

vypůjčené z historie ostrova Madagaskar, i když samozřejmě vše je fikce, vše je hra a v románech T. Pratchetta to platí dvojnásob. Vedle výše uvedených jmen, která působí více méně realistickým dojmem, nacházíme i taková, která svou formou sice napodobují reálná toponyma, ale svou stránkou sémantickou zároveň záměrně iluzi pravděpodobnosti a reálnosti boří (můžeme mluvit o anti-iluzionistické funkci), jména demonstrují svou vymyšlenost, umělost a to, že jsou součástí autorské hry, např. siru O'Mezeneymu se stalo osudným setkání s domorodci na ostrově se zvukomalebným jménem *Brmbrmduc* (angl. Bhangbhangduc¹²), dalšími příklady jsou ostrovy *Kretenix* a *Mithos* (angl. Mithos) či souostrovní *Nofuj?* (angl. Nafooi?¹³) a *Šlakk?* (angl. Slakki?)¹⁴ aj.

2. Hydronyma

Světadily a ostrovy jsou obklopeny vodami oceánů. *Okrajový oceán* (angl. Rim Ocean, pol. Ocean Krawędziowy) leží, jak již jeho jméno napovídá, u Okraje. Hydronyma *Pootočný oceán* (angl. Turnwise Ocean) a *Prototočný oceán* (angl. Widdershin Ocean) jsou motivována otáčením Zeměplochy po směru hodinových ručiček [wikipedia.org]. Voda z oceánů pak na Okraji padá ze Zeměplochy do vesmíru, a vytváří tak obrovský vodopád zvaný *Krajopád* (angl. Rimfall). Zajímavým přírodním úkazem je i *Dehydrovaný oceán* (angl. Dehydrated Ocean), kte-

¹² Český překlad je etymologicky průhledný, „brm, brm“ je citoslovce, které v dětské řeči napodobuje zvuk jedoucího autíčka, „duc“ je citoslovce pro srážku. Anglický název je snad tvořen podobně z „bhang, bhang“ a „duc(k)“, tj. z citoslovce střelby a apelativa „kachna“. Setkáváme se i s jinými výklady, které však nepovažujeme za příliš pravděpodobné – srov. wikipedia (wiki.lspace.org, 8. 9. 2012).

¹³ *Nofuj?* je jméno ostrova vzniklé z výpovědi, která v češtině vyjadřuje citoslovci odpor, otazník naznačuje i údiv: „No fuj?!“ Může se jednat o hru s lidovou etymologií, neboť v ní jsou toponyma často odvozována z domnělých frází pronesených prvními osadníky či zakladateli, např. Brno – „brr, no co se dá dělat“, Zlín – žijí tu „zlí lidé“ apod. (srov. [David 2007: 25–30]) Podobně měl podle fiktivního výkladu, který nalezneme v Průvodci po Zeměploše, vzniknout např. název *Skudský prales* (angl. Forest of Skud), údajně se jedná o doslovný překlad domorodého slova „skud“, tj. „Tvůj prst, ty pitomče!“. Objevitelé totiž vždy chytili nejbližšího domorodce, hlasitě mu položili otázku a ukázali na nějaký bod v krajině. „Pak se na mapu zapsala první věc, kterou ze sebe překvapený člověk vypravil, a bylo hotovo. Díky tomu se do celých generací atlasů dostaly geografické zvláštnosti jako ‚Jenom hora‘ nebo ‚Já nevím, co tím myslíte?‘“ [Pratchett, Briggs 2006a: 515]. Anglická podoba Nafooi má údajně čtenáři evokovat japonský název.

¹⁴ Apelativum „šlak“ je dnes asi nejvíce známo ve významu „mrtvice“, zastaralý je význam „čert, ďas“, Příruční slovník jazyka českého (1935–1957) uvádí i zastaralé a nářeční významy „stopa“, „okraj“, „výmol“. Při překladu však sehrála hlavní roli nejspíše jen formální podobnost s anglickým toponymem bez ohledu na jeho význam. Snad se jedná o název odvozený ze starého norského výrazu „slakki“ (v angličtině odtud apelativum „slack“), které má znamenat „a small dell or hollow“ nebo „a bog; a morass“ [thefreedictionary.com]. Slakki je jinak též jméno malé zoo v Norsku.

rý vznikl působením žáru a podivného sušivého efektu magického oktarínového světla, při kterém se voda vysouší a zanechává po sobě stříbřitý zbytek podobný tekoucímu písku [Pratchett, Briggs 2006a: 154], odtud i jeho jméno. Z hlediska kulturního a geopolitického je na Zeměploše nejdůležitější oblast kolem téměř uzavřeného *Kruhového moře* (angl. Circle Sea), jež je aluzí na Středozemí. Další zeměplošské moře se nazývá *Agateánské moře* (angl. Agatean Sea) podle své polohy u Agateánské říše. Zmínit musíme i *Močálové moře* u Genovy (angl. Swamp Sea), které svým charakterem opravdu připomíná spíše močál než moře. Na mapě Zeměplochy nacházíme i několik zátok, např. *Velrybí* (angl. Whale Bay), dále *Tezumánský proud* (angl. Gulf of Tezuma¹⁵), jehož název byl motivován polohou u Tezumánské říše, Norsko a jeho fjordy připomíná *Nappenndreckfjord* (angl. No Thingfjord¹⁶, pol. NicToFiord) atd.

Nejvýznamnější řekou je nepochybně *Ankh* (angl. Ankh) tekoucí z hor Beraní hlavy dolů ke Kruhovému moři a protékající slavným městem Ankh-Morpork; řeka je tak zanesená, že se po ní dá chodit, je to „pravděpodobně jediná řeka ve vesmíru, na které mohou vyšetřovatelé vražd nakreslit křídou obrys těla.” [Pratchett, Briggs 2006a: 26] O to ironičtěji působí její jméno, neboť je odvozeno z „anch”, egyptského hieroglyfu pro „život”. Starý Egypt se stal i předobrazem pro zeměplošské království Mžilibaba, jeho název je v české verzi vykládán jako „Moudrá žena ze Mžilu”, anglický originál Djelibeybi má podle autorské poznámky znamenat „Dítě Mžilu”, jedná se o hříčku s názvem oblíbených gumových sladkostí Jelly Baby, patrně je to i parodie na Herodotovo známé tvrzení, že Egypt je „dar Nilu” [wikipedia.org]. V obou výkladech názvu říše figuruje jméno řeky *Mžil* (angl. Djel), která tvoří hlavní tepnu království – souvislost s řekou Nil je tu zřejmá. Několik dalších hydronym se shoduje s toponymy, např. řeka *Visovis* (angl. Hunghung River) protéká hlavní městem Agateánské říše Visovisem (angl. Hunghung¹⁷), řeka *Tsort* (angl. Tsort) protíná poušť v království Tsort¹⁸, *Lancre*

¹⁵ Tezumánská říše připomíná indiánské říše z Jižní Ameriky, její název je patrně odvozen ze jména aztéckého krále Montezumy (wiki.lspace.org, 8. 9. 2012).

¹⁶ Anglické toponym bychom mohli přeložit jako „Nic fjord”, popř. „Žádná věc fjord”, J. Kantůrek však zvolil důmyslnou grafickou hříčku a obměnil pravopis spojení „na pendrek” (psáno „nappenndreck”), tj. „na nic”, + „fjord”. V románu Buch nacházíme zmínku o Nictofjordu, patrně se jedná o stejné místo. Podobné nesrovnalosti jsou překladateli skalními fanoušky často vyčítány, nacházíme je však spíše ojediněle.

¹⁷ Agateánská říše (angl. Agatean Empire) je „stará, Istivá a velmi, velmi bohatá říše na Vyvažovacím světadílu” [Pratchett, Briggs 2006a: 21], okolo celé říše je postavená zeď. Připomíná feudální Japonsko nebo císařskou Čínu. Jméno říše je snad odkazem na označení Číny „Nefritová říše”, neboť angl. „agate” znamená achát, u T. Pratchetta jde tedy o Achátovou říši. Hlavní město se v angličtině nazývá Hunghung, což je zřejmý odkaz na Hongkong. V českém překladu došlo k posunu, když bylo město nazváno Visovis, což českému čtenáři evokuje městečko Vizovice (něm. Visowitz), které však nemá s Čínou nic společného.

¹⁸ Tsort (angl. Tsort) je pouštní království na kontinentu Kláč, má charakter starověké Perské říše i Tróji. Význam jména je nejasný, snad by se mohlo jednat o „the sort”, tedy „typ”, „značka” apod., i když to nepovažujeme za příliš pravděpodobné.

(angl. Lancre) je přítokem řeky Ankh, který protéká městem Lancre v království Lancre¹⁹, mírně pozměněno je hydronymum Hakrull (angl. Harull River) v hlavním městě Krull na ostrově Krull²⁰. Je obtížné určit, zda bylo jméno řeky přeneseno na město (či celé království) na ní ležící, či zda tomu bylo naopak. Strategickou úlohu hraje v románu Podivný regiment řeka *Kňák* (angl. Kneck River), neboť tvoří hranici mezi Borogravií a Zlobenií, v důsledku záplav však stále mění svůj tok, což vede k neustálým válkám. Důležitost přikládána řece je v komickém rozporu se jménem řeky samé, které svou zvukomalebností ve čtenáři spíše vyvolává představu kvákajících žab či kejhajících hus, čímž se jen podtrhuje malichernost žabomyších sporů mezi oběma zeměmi. Zajímavá je i vyschlá řeka *Širolong* (angl. Lassitude), na které se v hlavním městě na kontinentu XXXX koná každoroční regata, kdy velbloudi táhnou lodě na kolečkách po písku. Jedná se patrně o aluzi na regatu „Henley on the Todd” pořádanou v korytě vyschlé řeky Todd v Alice Spring v Austrálii. Zatímco anglické hydronymum Lassitude znamená „únava”, český překlad je hybridní složeninou, v níž první část „širo-” odkazuje k adjektivu „široký”, druhou část tvoří anglický výraz „long”, tj. „dlouhý”, hydronymum tedy značí, že je řeka široká a dlouhá.

3. Oronyma

U oronym je situace z motivačního hlediska velice podobná. Nejdůležitějšími a pro onomastika nejzajímavějšími jsou hory *Beraní hlavy* (angl. Ramtops, pol. Ramtopy), „pohoří s mnoha rozeklanými vrcholy, vysokohorskými jezery, hustými lesy a údolíčky řek.” [Pratchett, Briggs 2006a: 228]. Najdeme tu prvky Skotské vysočiny (zvl. království Lancre) i Himálaje, pochází odtud mnoho nejslavnějších čarodějek a mágů. Český překlad vychází z významů anglických apelativ ram „beran” a top „hlava”, T. Pratchett se však v jednom z rozhovorů zmínil, že jej k tomuto pojmenování inspirovalo označení RAMTOP (tj. top of RAM neboli random-access memory), což je v informatice udání velikosti paměti počítače. Terénní situaci a vzhledem hor snad byly motivovány názvy *Čepelnaté hory* (angl. Blade Mountains), *Nakřupnuté hory* (angl. Carrack Mountain), snad i *Slunečné hory* (angl. Mountains of the Sun). *Morporské hory* (angl. Morpork Mountains)

¹⁹ „Město Lancre je odříznuto od ostatního světa mostem přes průrvu Lancre, po jejímž dně se řídí k horám Lancre mělká, ale dravě prudká a zrádná řeka Lancre. (Pozn. autora: Lancreští obyvatelé považují zeměpis za dosti fádňi vědu.)” [Pratchett 1997: 202]. Jméno Lancre (angl. Lancre) je snad odkazem na anglické hrabství Lancashire, kde se v 17. století konaly čarodějnické procesy, případně může jít o aluzi na postavu fanatického lovce čarodějnic Pierra de Lancre (wiki. lspace.org, 8. 9. 2012).

²⁰ Toponymum Krull v Pratchettově románech bývá dáváno do souvislosti se stejnojmenným fantasy filmem, který byl natočen ve stejném roce, kdy vyšel román *Barva kouzel* (wiki.lspace.org, 8. 9. 2012).

dostaly patrně jméno podle své polohy u města Morpork. Z geologického hlediska je zajímavá hora *Wyrmborg* (angl. the Wyrmborg, pol. Zmokberg), která je vzhůru nohama, u paty je pouhých 20 m široká a pak se zvedá jako obrácená trubka, pod horní plošinou se nachází mnoho jeskyní a chodeb, kde hřadují draci. Patrně se jedná o parodii na ságu Drakeni z Pernu od Anne McCaffreyové [wiki.lspace.org]. Oronymum je hybridním složeninou – „wurm” je staroanglické označení pro draka [en.wiktionary.org], „berg” je německý výraz pro horu.

4. Urbanonyma

Stejným způsobem fungují i další typy toponym. Můžeme se pro zajímavost podívat ještě na urbanonyma v nejslavnějším městě na Zeměploše, v Ankh-Morporku²¹. Toto město se skládá ze dvou původně samostatných měst Akhu a Morporku²² a je charakterizováno jako nejstarší, největší a nejspínavější město světa [Pratchett 1999: 5]. Má však promyšlenou urbanistickou strukturu. I zde nalezneme „lepší” a „horší” čtvrti a ulice. Obyvatelé Ankh-Morporku jsou především obchodníci a řemeslníci, což se odráží i v uličním názvosloví (*Obchodnická ulice, ulice Účetních, náměstí Sýroznalců, Prodělečná ulice*). Uliční názvy též odrážejí význam náboženství v životě obyvatel města (*Boží třída, ulice Malých bohů, Ezoterická ulice*). Některé názvy charakterizují vzhled ulic (*Blátivá ulice, Nevoňavá ulice, Výchylá ulice*), jejich velikost (*Nekonečná ulice, Široká cesta*), polohu (*Protisměrná Broadway, Zastrčené náměstí, Ukrytá, Pěticestí*) atd., a plní tak charakterizační funkci. Méně časté je pojmenování ulic podle význačných osobností (*Chrononhotonthologosova třída, Mormiova ulice, Sybilina ulice*) nebo podle jiných toponym (*Qiuřmská ulice*). Na mapě Ankh-Morporku vidíme též zajímavé sdružování sémanticky souvisejících názvů (např. kolem *Dobyččího trhu* leží ulice *Věpřových drobů, V Jatkách, Ovarová ulička, Ve Výpečkách, Pečený hřbet* a *ulice Výpečeného biskupa*). Postavám slouží urbanonyma k lokalizaci a orientaci, stejně jako je tomu v reálném světě: „Zvedl hlavu a prohlédl si zpráchnivělou a červotoči prožranou tabulku, pobodanou noží. »Ted’ se zrovínka procházíme, procházíme se, procházíme po – « zašilhal vzhůru, » – po Zamilované ulici.«” [Pratchett 1999: 87]. Podle funkce můžeme urbanonyma v Ankh-Morporku rozdělit do dvou základních skupin. Jména v první z nich napodobují způsobem tvoření urbanonyma známá z reálného světa (např. *Hnojná ulička, Mokrý ulička* nebo *Královská cesta*). Tato jména plní svou zdánlivou reálností iluzionistickou funkci. Avšak i k takovým urbanonymům je třeba přistupovat obezřetně a brát přitom v úvahu kontext

²¹ Touto problematikou jsem se zabývala již dříve – viz [Dvořáková 2009a: 80–87].

²² Mor(e)pork je jiný název pro kuliška kukaččího neboli sovku bubuk (angl. Southern Boobook, lat. *Ninox novaeseelandiae*), sovu žijící v Austrálii, na Novém Zélandu, Nové Guineji a dalších přilehlých ostrovech jižního Pacifiku. Město Ankh-Morpork má tuto sovu dokonce i v erbu (discworld.cz, 12. 11. 2008).

díla, protože např. o *Krátké uličce* se od vypravěče dozvíme, že je nejdelší ulicí ve městě! Tím se dostáváme k druhé skupině Pratchettových urbanonym – jsou to jména, která svou formou sice napodobují reálné prototypy, ale svou stránkou sémantickou zároveň demonstují svou vymyšlenost (např. *ulice Mazaných řemeslníků*, *ulice Rozmazlené kočky*, *ulice Brouka v hlavě*, *náměstí Požehnaného chrousta*, *Kuňkavá třída*, *ulice Broskvové bublaniny*, *ulice Parlamentní prachovky*, *ulice Zlámaného grešle*, *ulice Koňské běhavky*, *Šlofiková ulice*, *Obludná třída*, *Podsukní aj.*). Prostředkem anti-iluzionistické funkce je nejčastěji topolexém „ulice” ve spojení s adjektivem, jehož užití v reálném uličním názvosloví není obvyklé (např. *ulice Neodkladná*, *Jednoduchá*, *Přeslazená*, *Lichotnická*, *Ponižená*, *Unikátní*, *Zapudrovaná*, *Uchechtaná* atd.), nebo s adjektivem, které je autorovým/překladatelovým neologismem (např. *ulice Stydlonová*, *Rumovážná*, *Nadějzdrojná*, *Výsolgrošová aj.*).

Závěr

Shrňme si na závěr, co již bylo řečeno. V románech T. Pratchetta nacházíme tři typy toponym. Jednak jsou tu názvy realistické, v nichž se např. odrážejí přírodní podmínky (oblast *Křída*, angl. Chalk, pol. Kreda), poloha (*Středové stepi*, angl. Hubland Steppes) apod., jako je tomu u toponym v reálném světě. Tato toponyma plní velice často charakterizační funkci (např. kopec s ruinami královského paláce stojící v Ankh-Morporku se nazývá jednoduše *Pahorek* /angl. Tump²³/). Mohli bychom sem však zařadit i některá toponyma motivačně neprůhledná, i ta totiž vyvolávají ve čtenáři pocit opravdovosti, neboť mu svou významovou zastřeností připomínají mnohá toponyma reálná. Dále T. Pratchett využívá různé odkazy, aluze či narážky na reálný svět a to buď přímé (les *Holy Wood* /angl. Holy Wood/), nebo nepřímé (*Velký Nef* /angl. Great Nef/ je pravděpodobně fen pozpátku – fen je typ mokřadu, může jít o odkaz na Velký Fen, historický mokřad v Anglii nyní známý jako The Fens, Velký Nef je pouštní oblast, je tedy pravým opakem tohoto mokřadu). U aluzí je však třeba jistě obezřetnosti, např. název města *Sto Lat*, které pak bylo přeneseno na celou oblast tzv. *Stoských plání* (Sto Plains, pol. Równiny Sto), vzniklo z polské písně k narozeninám „Sto lat”, tj. sto let, s Polskem však tato oblast plná lánů zeli nemá nic společného, spíše připomíná Německo. Toponyma artistní, jak jsme si je v úvodu nazvali, mají nejrozumnější motivace, které nijak nesouvisí ani s přírodními podmínkami na Zeměploše, ani neodkazují k místům na Zeměkouli. Často je velice obtížné možnou motivaci těchto názvu odhalit, neboť inspirací se T. Pratchettovi může stát prakticky cokoli, jak jsme viděli i v názvu pohoří Ramtops. Hlavní úlohou těchto artistních toponym je estetické působení.

Překladatel se tak ocitá v opravdu nelehké situaci. J. Kantůrek se však tohoto úkolu zhostil velice zdatně a nutno říci, že právě Kantůrkovy mistrné překlady mají

²³ Anglické apelativum tump znamená „malý kopec” (wiki.lspace.org, 8.9.2012).

vliv na velkou oblibu Pratchettových románů u nás. Mnoho motivačně zastřených toponym Kantůrek pouze hláskově přizpůsobil (zvl. v prvních románech), čímž ovšem v některých případech došlo k posunu oproti originálu, např. dějiště legendárního boje mezi trolly a trpaslíky *Koumské údolí* (angl. Koom Valley) vychází pravděpodobně z velšského slova *cwm* „údolí“ [wiki.lspace.org], jde tedy o zdvojené pojmenování „údolí údolí“, což se v překladu zcela ztratilo. Naproti tomu jindy vznikne doslovným překladem i zajímavý význam Pratchetem patrně nezamýšlený, např. když se z Cutshade Forrest stal zlověstně znějící *prales Pořezaných stínů*. Kantůrek někdy tato zastřená místní jména posouvá směrem k artistnímu pólu, s velkou oblibou např. ozvláštňuje jejich grafickou podobu – *H'Raburdji* (angl. H'Rull), *Maalin-Ka* (angl. Khanli), *Z-lei-sen*, *Crindeypindeyský brod* –, toponyma v překladu pak vyvolávají komický efekt, a posouvají tak poněkud vyznění textu, nutno však říci, že se tak vždy děje v souladu s pratchettovským smyslem pro humor.

Bez ohledu na motivaci, význam či případné aluze fungují všechna toponyma v rámci fikčního světa románů stejně. Identifikují konkrétní a jedinečné místo. Lokalizují děj a pomáhají při orientaci v prostoru v rámci Zeměplochy²⁴. Toponyma se též stávají předmětem rozhovorů mezi postavami²⁵, jsou jimi hodnocena²⁶, vykládána²⁷ apod. Tvoří nedílnou součást toho, jak postavy vnímají a prožívají svůj prostor.

Bibliografie

- Algeo John, 1985, *The Toponymy of Middle-Earth*, „Names“, 33, 1–2, 80–95.
- David Jaroslav, 2005a, „...slova jsou hvězdy, jež se rozněcují na temném nebi vědomí.“ *Literární antoroponymie a toponymie v díle Vladislava Vančury*, „Acta onomastica“ 46, 29–42.
- David Jaroslav, 2005b, *Ty lesovské stráně... K literární a filmové topologii*, [in:] Alena Jaklová (ed.), *Komunikace – styl – text. Sborník z 1. mezinárodní lingvistické konference*, České Budějovice, 171–175.
- David Jaroslav, 2007, *Etymologie ve výuce češtiny (k využití lidové etymologie zeměpisných jmen)*, [in:] Miloš Mlčoch, Kateřina Homolová (eds.), *Tradiční a netradiční metody a formy práce ve výuce českého jazyka na základní škole*, Olomouc, 25–30.

²⁴ Např.: „Jako jeden muž se trojice otočila směrem k tisíce kilometrů vzdálenému Středu Zeměplochy. Vzduch byl šedý kouřem a útržky mlhy, ale za jasného dne bylo možno zahlédnout Cori Celesti, místo, kde sídlili bohové.“ [Pratchett 1999: 316].

²⁵ Např.: „Efebe se vyhneme,“ oznamoval Těpic velbloudovi. „Vydáme se podél Kruhového moře, pustíme se přes Quirm nebo možná přes hory Beraní hlavy. Je plno míst, kam bychom mohli jít.“ [Pratchett 1997b: 328].

²⁶ Např.: „Jinak patřila vesnice k těm zapomenutým místům, která byla na mapě jen proto, aby se kartografové nemuseli stydět za to, že tam je tak velký prostor bez jediné značky. V Chamragy ji nikdo neznal. Nikdo tam nechodil. A odtamtud už teprve ne. Byl to dokonale Západákov.“ [Pratchett 2004: 11].

²⁷ „Nebo široký, mlhou a vodní tříští naplněný kotel zpěněné bílé vody, který by se všude jinde jmenoval nějak jako Ďáblův kotel, ale tady žádné jméno neměl, protože pro pojmenování všech podobných jevů nacházejících se v Koumském údolí nebylo dost ďáblů, a i kdyby bylo, rozhodně by jim chyběly kotle.“ [Pratchett 2007: 410].

- David Jaroslav, 2011, *Oikonymie v uměleckém textu*, [in:] Jaroslav David, *Smrdiv, Brežněves a Rychlonožkova ulice. Kapitoly z moderní české toponymie*, Praha, 209–216.
- Debus Friedhelm, 2002, *Namen in literarischen Werken. (Er-)Findung – Form – Funktion*, Mainz – Stuttgart.
- Dvořáková Žaneta, 2009a, *Baker Street. Příčná ulice a ulice Mazaných řemeslníků – tři typy urbanonym v beletrii a jejich funkce*, „Acta onomastica” 50, 80–87.
- Dvořáková Žaneta, 2009b, *Mapy fikčních světů, konference Fantastická literatura – příběhy našich světů*, Brno, dostupné on-line http://www.phil.muni.cz/clit/fantasticka_literatura/prezentace.pdf.
- Knapková Miloslava, 1992, *Funkce vlastních jmen v literárních textech*, „Zborník Acta Facultatis Paedagogicae Universitatis Šafarikanae”, Slavistica XXVIII, Zv. 3, Onomastika a škola, Banská Bystrica, 12–16.
- Lamping Dieter, 1983, *Der Name in der Erzählung. Zur Poetik des Personennamens*, Bonn.
- Štěpán Pavel, 1999, *Fiktivní zeměpisná jména v českém překladu Tolkienova Pána prstenů*, „Acta onomastica” 39: 130–136.

Zdroje

- Pratchett Terry, Briggs Stephen, 2006a, *Mapa Zeměplochy*, přel. Jan Kantůrek, Praha.
- Pratchett Terry, Briggs Stephen, 2006b, *Turistický průvodce po Lancre*, přel. Jan Kantůrek, Praha.
- Pratchett Terry, Briggs Stephen, 2006c, *Ulice Ankh-Morporku*, přel. Jan Kantůrek, Praha.
- Pratchett Terry, 1997a, *Dámy a Pánové*, přel. Jan Kantůrek, Praha.
- Pratchett Terry, 1997b, *Pyramidy*, přel. Jan Kantůrek, Praha.
- Pratchett Terry, 1999, *Strážé! Strážé!* přel. Jan Kantůrek, Praha.
- Pratchett Terry, 2004, *Podivný regiment*, přel. Jan Kantůrek, Praha.
- Pratchett Terry, 2007, *Buch*, přel. Jan Kantůrek, Praha.

Internetové zdroje

- http://www.discworld.cz/zemeplocha/vite_ze/.
- <http://www.thefreedictionary.com/slack+off> cit.
- <http://www.wiki.lspace.org> cit.
- <http://wikipedia.org> cit. http://www.phil.muni.cz/clit/fantasticka_literatura/prezentace.pdf.

Žaneta Dvořáková

Counterweight Continent, Dehydrated Ocean and Carrack Mountain – Welcome to T. Pratchett’s Discworld

(Summary)

Terry Pratchett has created a fictional world, an integral part of which is a detailed and sophisticated system of place names. In his novels there are realistic names giving us an illusion of the real world and often serving as a characterization as well. Association is typical for a further kind

of literary toponyms, the names refer to actual places on Earth, they activate our general cultural knowledge encyclopedia and play with the reader and his/her interpretive abilities. The last group of toponyms is purely artistic, they were created as a language game, probably the most important criterion was their aesthetic appeal. The names often deliberately destroy the illusion of reality and probability (we can talk about the anti-illusionist function), they demonstrate their artificiality, that they are a part of the author's game. Whatever the motivation, meaning or possible allusion, all toponyms in the fictional world of the novels operate in the same way. They locate the story and help in spacial orientation within the Discworld, the names are an integral part of how the characters perceive and experience their space.

Słowa kluczowe: onomastika literacka, toponimy, funkcje onimiczne.

Keywords: literary onomastics, toponyms, functions of proper names.