

Posudek bakalářské práce

Jméno studenta: Iva Vávrová

Název práce:

Komentovaný překlad: Jaakk Stenros: Nordic Larp: Theatre, Art and Game

Části hodnocení	Počet bodů
A (1-5) ¹ Porozumění, významová správnost, přesnost a úplnost, koherence v překladu	1
B (1-5) ² Stylistická vhodnost: adekvátnost překladatelských řešení vůči originálu a funkci překladu, koheze, AČV	2
C (1-5) ² Technická stránka celé práce: Gramatika, pravopis Interpunkce, překlady Převod dat a jmen Bibliografické citace, poznámky pod čarou	3
D (1-5) ¹ Překladatelská analýza (aplikace teoretických vědomostí v rozboru a v překladu textu – souvztažnost komentáře a překladu) Argumentace a struktura komentáře včetně míry a vhodnosti příkladů řešení	1
E (1-5) ² Teoretická podloženost komentáře (kontrastivní lingvistika, translatologie) Zvládnutí tematiky textu a její reflexe ve výchozím a cílovém kulturním prostředí	1
Body celkem	8

Poznámky hodnotitelky a témata k diskusi:

Studentka si vybrala pro svou bakalářskou práci text velmi obtížný, k jehož tématu má i osobní vztah, a její překlad není jen akademickým cvičením, ale má velmi přesně vymezené uplatnění a reálný budoucí okruh čtenářů, jehož potřeby a znalosti se autorka práce v překladu snaží pečlivě zohledňovat. To vše hodnotím pozitivně, stejně jako velmi obsírný a argumentačně dobře podložený komentář k překladu. V něm oceňuji zejména autorčina podrobná zdůvodnění týkající se volby jednotlivých termínů. (K oddílu o terminologii mě napadá jedno drobné vylepšení, které využívá možnosti češtiny. *Enacted experience* by bylo možná vhodnější překládat jako *ztvárněná* spíše než *ztvárněná zkušenost*, protože užití tvaru odvozeného od nedokonavého vidu zdůrazňuje právě onen proces spoluúčasti a spolutvoření, tedy dynamickou složku spíše než statický výsledek). Příkladem řešení, které autorka odůvodňuje s přímo vzorovou logikou a důsledností, je třeba rozhodnutí používat v celém textu generické maskulinum namísto feminina - nespokojuje se zde s konstatováním, že by femininum v češtině působilo příliš neobvykle, ale bere v úvahu i způsob, jakým bude text publikován (po částech) a správně podotýká, že by pak frekvence „genderově politicky progresivního“ feminina byla v jednotlivých částech příliš malá, takže čtenář by neměl dost času naučit se jeho užití vnímat jako autorský záměr a spíše by na sebe při každém výskytu poutalo nežádoucí pozornost a nedovolovalo čtenáři soustředit se na obsah. Stejně příkladně je odůvodněno např. nepřechylování jmen.

Mé výhrady se týkají dvou oblastí. První a méně zajímavou je čistě technická stránka práce – kromě občasných chybných pádů slov, překlepů, slov chybějících či přebývajících a v jednom případě i zcela rozpadlé věty zřejmě v textu při tisku došlo k tomu, že všechny jednopísmenné předložky uvozující větu se změnilly na malé písmeno, což ovšem v cca sedmdesátistránkovém dokumentu vydá na desítky případů a působí to velmi rušivě.

Druhou oblastí, k níž se dají vznést výhrady či navrhnout vylepšení, je stylistika. Formulace, k nimž mám připomínky, jsem si poznačila do textu a ráda je autorce podrobněji okomentuji v rámci konzultací, aby mohla výslednou podobu práce ještě vycizelovat. Ve velké většině práce se jedná spíše o dílčí slovosledné či formulační neobratnosti – jednou obecnější tendencí, na niž je dobré autorku upozornit, je její sklon zacházet s češtinou jako s analytickým spíše než syntetickým jazykem, což místy dodává jejímu vyjadřování poněkud „sterilní“ charakter: Příklad ze str. 14: *Podle Claire Bishop (2006) je nejčastější motivací pro zapojení publika touha diváky učinit aktivnějšími a dát jim větší moc. Tvůrce se části svého autorství vzdává, aby dosáhl více demokratického, rovnostářského efektu, obnovil sociální vazby a pomohl utvářet komunitu.* (lépe *touha diváky aktivizovat/zapojit do dění; aby nastolil větší rovnost a dosáhl demokratičtějšího účinku*)

Větší problém jsem měla s vnímáním a dešifrováním závěrečné části práce, kde se o larpu pojednává zejména v kontextu her. Autorka v komentáři zdůvodňuje, že některé termíny volí kvůli jejich relativní zaužívanosti, a výslovně uvádí, že adresáty jejího textu jsou členové české larpové community. Přesto se ale vnucuje otázka, zda by místo doslovných překladů, které jsou „zaužívané“ prostě proto, že velká část herní community (zde nemyslím nutně larpovou) si zjevně neláme hlavu s jazykovou logikou a volí cestu nejmenšího odporu, nebylo na místě někdy volit spíše překlad explikativní. Pro běžného vzdělaného čtenáře, který by se o larpu chtěl prostě něco dovědět, ale nemá terminologické zázemí v oblasti her, je totiž takto text místy zcela nesrozumitelný a navíc používáním spojení, jako jsou *masivně multiplayerové online světy* působí stylisticky doslova odpudivě. Pro značnou část práce to přitom neplatí, a proto je dobré si položit otázku, zda se tímto nadbíháním relativně úzké skupině příjemců zbytečně neomezuje budoucí použitelnost textu a možný okruh čtenářů (věřím navíc, že i velká část těch čtenářů, na něž text výslovně cílí, by motivaci k explikativnímu či „počeštěnějšímu“ překladu některých herních termínů pochopila a akceptovala).

Přes výše uvedené výhrady ovšem navrhuji hodnotit práci známkou výborně. Autorka v komentáři prokazuje velmi dobrou reflexi výchozího textu i argumentační schopnosti a toto i fakt, že při volbě a zpracovávání bakalářské práce rozhodně nešla „cestou nejmenšího odporu“, ale zvolila si text velmi náročný, jehož odpovídající zpracování vyžadovalo nadstandardní časovou i intelektuální investici, je myslím podstatnější než fakt, že práce (mj. i kvůli technickým nedostatkům) ještě nepůsobí jako zcela vycizelovaný tvar.

V Praze dne: 13. 6. 2016

Oponentka práce: Mgr. Zuzana Šťastná

¹ 4 nebo 5 bodů znamená, že práce nemůže být doporučena k obhajobě

² 5 bodů znamená, že práce nemůže být doporučena k obhajobě