

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV BOHEMISTIKY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

FIKTIVNÍ JAZYKY

Vedoucí práce: doc. PaedDr. Bohumila Junková, CSc.

Autor práce: Aneta Kosobudová

Studijní obor: Bohemistika

Ročník: 4.

2014

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Sepekov, 6. května 2014

.....
Aneta Kosobudová

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucí mé bakalářské práce doc. PaedDr. Bohumile Junkové, CSc. za cenné rady a podnětné připomínky, ochotný a vstřícný přístup při vedení mé práce.

Anotace

Bakalářská práce je zaměřena na zmapování a popsání tzv. „fiktivních jazyků,“ s nimiž se můžeme setkat v současné beletrii, filmech a seriálech. K nejznámějším patří: elfské jazyky quenijština a sindarština J. R. R. Tolkiena, klingonština ze seriálu Star Trek, Starověký jazyk v knižní fantasy Christophera Paoliniho, Newspeak z románu George Orwella 1984, jazyk týňů z knihy Mechanický pomeranč a nově i řeč Dothraků ze seriálu Hra o trůny. Cílem práce je komparace nejznámějších fiktivních jazyků a posouzení, zda tvůrci vytvořili plnohodnotný jazyk s vlastní gramatikou a obsáhlým lexikem, zda a do jaké míry lze jazyk užívat v komunikaci.

Annotation

The thesis aims to map and describe so called “fictional languages” which we can find in contemporary fiction literature, cinematography and TV shows. The most popular are: Elvish languages Quenya and Sindarin by J. R. R. Tolkien, Klingon language from the TV show Star Trek, Ancient language from fantasy books by Christopher Paolini, Newspeak from George Orwell’s novel 1984, Nadsat language used by teens in Clockwork Orange novel and the new Dothraki language used in the TV show Game of Thrones. The objective of this work is comparing of the most popular fictive languages and an assessment whether and how is it possible to use given languages in communication.

Obsah

Úvod.....	8
1. Umělý jazyk.....	10
1.1 Fiktivní jazyk.....	11
2. Jazyky Středozemě.....	12
2.1 J. R. R. Tolkien.....	12
2.1.1 Tvorba jazyků.....	12
2.2 Středozemě.....	13
2.2.1 Hobit.....	14
2.2.2 Pán prstenů.....	14
2.2.3 Silmarillion.....	15
2.3 Jazyky.....	16
2.3.1 Výslovnost.....	16
2.3.2 Obecná řeč.....	18
2.3.3 Entština.....	19
2.3.4 Černá řeč.....	19
2.3.5 Jazyk trpaslíků.....	20
2.3.5.1 Písmo.....	20
2.3.6 Eldarské jazyky.....	22
2.3.6.1 Quenijština.....	23
2.3.6.1.1 Quenijská gramatika.....	24
2.3.6.1.2 Slovníček.....	25
2.3.6.2 Sindarština.....	26
2.3.6.2.1 Gramatika sindarštiny.....	27
2.3.6.2.2 Slovníček.....	28
2.3.6.3 Písmo.....	29
2.4 Filmová zpracování.....	30
2.5 Shrnutí.....	31
3. Jazyky Alagaësie.....	32
3.1 Christopher Paolini.....	32
3.2 Alagaësie.....	32
3.2.1 Odkaz Dračích jezdců.....	32
3.3 Jazyky.....	33

3.3.1 Starověký jazyk.....	34
3.3.1.1 Typické znaky Starověkého jazyka.....	35
3.3.1.2 Slovníček.....	36
3.3.2 Jazyk trpaslíků.....	37
3.3.2.1 Slovníček.....	37
3.3.3 Jazyk urgalů.....	38
3.3.3.1 Slovníček.....	38
3.4 Shrnutí.....	38
4. Klingonština.....	39
4.1 Marc Okrand.....	39
4.2 Star Trek.....	39
4.3 Klingonský jazyk.....	40
4.3.1 Výslovnost.....	40
4.3.2 Podstatná jména.....	41
4.3.3 Zájmena.....	43
4.3.4 Číslovky.....	43
4.3.5 Slovesa.....	43
4.3.6 Slovníček.....	45
4.3.7 Klingonské fráze a přísloví.....	46
4.4 Shrnutí.....	46
5. Ostatní jazyky.....	47
5.1 Newspeak.....	47
5.2 Jazyk týnů.....	48
Závěr.....	50
Použitá literatura.....	53
Příloha.....	55

Úvod

Fiktivní jazyky jsou v současné době velice oblíbené u široké veřejnosti. Znají je především čtenáři fantasy a sci-fi literatury. Fikční světy, v nichž se odehrávají příběhy, dávají velký prostor fantazii. Jsou tvořeny od úplných základů. Fantasy světy jsou kombinací našeho středověku, mýtů a bájí. Hlavním tématem děje je boj dobra proti zlu nebo výprava osamělého hrdiny. Lidé v těchto příbězích žijí bez elektřiny a jiných nám známých technických vymožeností. Jejich živobytím jsou řemeslné práce či farmaření a jako zbraně používají meče, sekyry, luky a šípy. Hlavami těchto říší jsou obvykle králové nebo mocné bytosti, ať už vládou krutě či spravedlivě. Vedle obyčejných nám podobných lidí ve většině fantasy žánrů žijí i jiné rasy. Nejtypičtější jsou elfové, trpaslíci a čarodějové, stejně tak i draci a další bájná netvoří. Na celé zemi působí magie, nebo ji ovládají bohové.

Science fiction jsou většinou příběhy z budoucnosti, kde oproti fantasy můžeme nalézt ty nejnovější technické vynálezy, které si ani neumíme představit. S budoucností je také často spojováno cestování vesmírem a setkávání s mimozemskými civilizacemi.

Dochází i k prolínání těchto dvou žánrů a vzniká tak kombinace obou, např. science fantasy. Je jen logické, že v takto nových a zvláštních zemích s vymyšlenými rasami existují i jejich fiktivní jazyky. Od dob Julese Vernea a J. Tolkienu počet nově vznikajících fantasy, sci-fi knih a TV seriálů stále narůstá, a proto čím dál častěji vznikají umělé fiktivní jazyky, které jsou v různé míře propracovány.

Jako čtenářka fantasy a sci-fi literatury jsem se již s mnoha fiktivními jazyky v knihách setkala a velice mě zaujala jejich rozmanitá podoba. Příběhům dodávají autentičnost, oživují a zpestřují je, mohou mít ale i jiné funkce.

V první kapitole vysvětlím, co jsou umělé jazyky, jak se liší od jazyků přirozených, jaké jsou jejich druhy a kdy vznikaly. Dále představím jazyky fiktivní, které jsou podskupinou jazyků umělých. Vymežím jejich charakteristiku, výskyt a základní rozdělení.

V následujících kapitolách uvedu nejznámější zástupce smyšlených jazyků. Představím jejich autory a díla, ve kterých se jimi komunikuje. Budu se zabývat jejich původem, grafickou i zvukovou stránkou, jejich lexikem a gramatikou, fiktivní i skutečnou historií. U každého jazyka předložím jeho ukázkou a výtazek ze slovníčku,

pokud to bude možné. Popíšu písmo, funkci a možnost jejich využití v běžné komunikaci, tedy do jaké míry jsou jazyky vypracované.

Hlavními zdroji této práce je samotná beletrie, ve které se smyšlené jazyky vyskytují. Je důležité zmínit, že jsem vycházela z překladů do češtiny. Některé jazyky byly totiž pro českou verzi speciálně upraveny. V obrázkové příloze bakalářské práce jsou přiloženy ukázky písma.

1. Umělý jazyk

Na rozdíl od přirozených jazyků, které prošly dlouhým vývojem, než byla popsána jejich gramatika, se u umělých jazyků předem vytvořil soubor pravidel. Umělé jazyky jsou exaktní, logické, s plně definovaným slovníkem i gramatikou. Většina z nich vykazuje snahu o jednoduchost a pravidelnost. V zásadě jsou vždy nějak založené na jednom konkrétním přirozeném jazyce (někdy i více). Jsou racionálně vytvořené jedincem nebo skupinou lidí. Říká se jim také jazyky plánované, konstruované, modelové nebo vyvíjené.

Lidé uvažovali o umělém jazyce, který by byl jednoduchý, snadno zvládnutelný a sloužil by jako mezinárodní dorozumívací prostředek. Tato myšlenka není nijak nová, u nás se jí zabýval již Jan Amos Komenský. Ve Švýcarsku vytvořil roku 1879 katolický kněz Johann Martin Schleyer umělý jazyk Volapük. Tento těžkopádný jazyk s patrným vlivem němčiny byl brzy vytlačen Esperantem. To bylo sestaveno v roce 1887 Polákem Ludwigem Lazariusem Zamenhofem. V Esperantu je jasně viditelná snaha o jednoduchost. Má pouze 16 základních pravidel, neexistují v něm žádné výjimky, a proto se ho lze snadno naučit.

Jednoduchost umělých jazyků je zároveň i jejich nevýhodou. Nedá se jimi vyjádřit to, co jazykem přirozeným. Jejich slovník je značně omezen, chybí v něm hlavně vědecké názvy, pokulhávají i obchodní a diplomatická sdělení. Literární umělecká díla psaná umělým jazykem jsou značně ochuzena. Proto začaly vznikat zvláštní umělé jazyky vytvořené speciálně pro obor, ve kterém se používají.

V oblasti informační technologie vznikly jazyky programovací založené na bázi angličtiny, např. Algol-60, Basic, Fortran, Jawa.

Dalším typem umělého informačního jazyka je jazyk selekční. Snaží se o uspořádání identifikačních nebo obsahových informací a následně o jejich snadné vyhledávání na základě nalezených podobností. Tento jazyk je dobře známý knihovnám, které utvářejí systematicky uspořádané sbírky dokumentů.

Mezi umělé jazyky se počítají i tajné kódy a šifry vytvořené za účelem ukrýt určité informace. Tyto jazyky patří mezi nejstarší plánovaně vytvořené. Příkladem je Lingua Ignota, který sloužil jako tajný jazyk určený pro církevní potřeby. Byl zaznamenán i pokus vytvořit jazyk z kódů a symbolů, který měl zajistit komunikaci s mimozemskými civilizacemi.

Nejpopulárnějšími umělými jazyky se v posledním století staly jazyky fiktivní.

1.1 Fiktivní jazyk

Fiktivní jazyky jsou tvořeny speciálně pro fikční příběhy v knihách, filmech a seriálech. Cílem těchto jazyků je dát příběhu hloubku a uvěřitelnost, kdy postavy v cizím prostředí komunikují cizím jazykem. Vyskytují se ve světech fantasy, alternativních vesmírech, alternativní historii či v příbězích z budoucnosti.

Tak jako u ostatních umělých jazyků fiktivní řeč vychází z jazyků přirozených, ať z jejich historického, nebo současného stavu. J. R. R. Tolkien využil svých znalostí anglosaštiny a staré severštiny k vytvoření jazyků Středozemě. Zato George Orwell ve svém Newspeaku pouze trochu pozměnil a upravil pravidla používání současné angličtiny.

Fiktivní jazyky můžeme rozdělit do dvou základních skupin. *Pojmenovávací* jazyky většinou obsahují pouze pár desítek nebo stovek slov. Využívají se k pojmenování míst, postav nebo zaklínadel (série knih Odkaz Dračích jezdců, Harry Potter). Ke druhé skupině se člení *diachronické* fiktivní jazyky, které jsou propracovanější, lépe začleněny do příběhu, mají svoji historii a skládají se často z frází nebo celých vět (Pán prstenů, Hra o trůny). Tyto jazyky se dále rozšiřují v případě, kdy kniha získá i filmové zpracování nebo podle úspěšnosti, kdy fanoušci vymýšlejí nová slova a šíří je mezi sebou. Poslední okrajovou skupinou jsou jazyky vyskytující se v sci-fi filmech nebo seriálech v komunikaci s mimozemšťany. Jsou to ve většině případů nesrozumitelné chrčivé zvuky (Muži v černém).

K nejslavnějším a nejpropracovanějším fiktivním jazykům patří řeč Dothraků, elfština, Newspeak a klingonština.

2. Jazyky Středozeemě

Jazyky, kterými mluví obyvatelé Středozeemě, patří k nejstarším uměle vytvořeným pro fantasy žánr. Vymyslel je anglický spisovatel J. R. R. Tolkien a použil je ve svých příbězích o fiktivním světě zvaném Středozeemě. Tolkienovy básně, příběhy a romány představují stále populární mytologii, kterou její příznivci nejen velice dobře přijali, ale i rozšířili pomocí filmů, komiksových knih, internetových stránek i počítačových her. Ve všech těchto médiích byly použity i fiktivní jazyky ze Středozeemě.

2.1 J. R. R. Tolkien

Anglický spisovatel, filolog a literární kritik John Ronald Reuel Tolkien se narodil 3. ledna 1892 v jihoafrickém Bloemfontienu. V roce 1895 se s matkou a bratrem přestěhovali zpět do Anglie, odkud pocházeli jeho rodiče. Do osmi let ho matka učila doma. Absolvoval školu krále Edwarda v Birminghamu. V létě 1915 dokončil studium anglistiky na Oxfordské univerzitě. Nejprve vyučoval na univerzitě v Leedsu, ale v roce 1925 se vrátil do Oxfordu a ujal se funkce profesora anglosaštiny. Svůj čas rozděloval do příprav přednášek a tvůrčího psaní. Kromě příběhů ze Středozeemě psal pohádky pro děti a mytologické příběhy. Ve svých 67 letech odešel do důchodu, pracoval na dokončení *Silmarillionu*. Dne 2. září 1973 zemřel, jeho knihu k vydání připravil jeho syn Christopher.

2.1.1 Tvorba jazyků

Už od dětství, kdy Tolkiena doma učila matka, byly jeho oblíbenými hodinami jazyky. Zvuky a tvary slov ho zajímaly stejně jako jejich význam. Dělalo mu radost naslouchat jim, čísti přednášet je téměř bez ohledu na to, co znamenají. Zabýval se také obecnými principy jazyka. Matka ho seznámila se základy latiny, která ho nadchla stejně jako velština – jazyk prastarý a přitom živý. I anglosaština mu byla velice blízká, měla pro něj historickou přitažlivost

Od poznávání jazyků přešel rovnou k vytváření vlastních. Nejprve se bavil vymýšlením jednotlivých zdánlivě řeckých slov. Když se pak mladý Tolkien pokusil o sestavení svého prvního jazyka, rozhodl se vzít si jako model jiný přirozený

jazyk. V jeho prvním jazykovém výtvoru se silně projevoval vliv španělštiny, měl ale vlastní fonologii a gramatiku. Nazval ho *naffarština*, zanechal ho však nedokončený. Více než španělský jazyk ho totiž zaujala gótština. Dochované psané zlomky mu připadaly velice přitažlivé. Mohl k nim domýšlet chybějící slova, aby vyplnil mezery v omezené slovní zásobě.

Kolem roku 1915 opustil gótštinu a začal si pro sebe vytvářet jazyk, který byl silně ovlivněn finštinou. Velice rád si jím pro sebe psal básně a písně. Mnohé z nich nejsou publikované a k některým se bohužel nedochoval žádný překlad:

Ai lintulinda Lasselanta
Pilingeve suyer nalla ganta
Kuluvi ya karnevalinar
V'ematte singi Eldamar¹

Tento jazyk se nakonec objevil v jeho příbězích a románech jako *quenijština* neboli Vznešená elfština. Čím déle na této řeči pracoval a rozvíjel ji, tím více cítil, že potřebuje nějakou historii, kterou by jí přisoudil. Ještě než jazyk pojmenoval, už Tolkien věděl, že jím budou mluvit elfové.

Zároveň s quenijštinou vyvíjel i druhý elfský jazyk užívaný jiným elfským rodem. Pojmenoval ho sindarština. Jeho hláskosloví vytvořil podle velštiny, která byla po finštině nejbližší jeho lingvistickému vkusu. Kromě quenijštiny a sindarštiny vymyslel Tolkien mnoho jiných elfských jazyků, kterým věnoval spoustu času, ale elfská jména v jeho příbězích ze Středozemě jsou zkonstruována výhradně z jeho prvních dvou fiktivních jazyků.

Tvoření jmen na základě svých jazyků věnoval velkou pozornost. Nejdříve rozhodl, jaká budou mít jména význam, poté vytvořil jejich podobu nejprve v jednom jazyku a pak v druhém. Konečný použitý tvar byl většinou sindarský. I když elfské jazyky hrály při pojmenování důležitou roli a byly použity při skládání básní a písní, příběh si vynutil i vytvoření alespoň základů několika dalších jazyků.

2.2 Středozemě

Středozemě vznikala stejně dlouho jako první jazyky, kterými se ní mluvilo. Téměř čtyřicet let se vyvíjela a rozšiřovala, než dostala svoji konečnou podobu. Tolkien

¹ CARPENTER, Humphrey. *J.R.R. Tolkien: Životopis*. Praha: Mladá fronta, 1993, s. 73.

nakreslil i propracované mapy, na kterých může čtenář sledovat putování hlavních hrdinů. Rozmístění národů, jak je vymyšleno pro Středozemi, se stalo inspirací pro fantasy žánr – elfové žijí v lesích, trpaslíci v horách a lidé ve městech vystavěných v otevřené krajině.

2.2.1 Hobit

Příběh o Hobitovi žijícím v noře vymyslel Tolkien pro své děti. Byl to původně jen vedlejší produkt jeho fiktivním jazykům. Zpočátku neměl v plánu tento příběh publikovat. Při každém vyprávění příběh trochu pozměňoval a pro pobavení svých dětí do něj vkládal jim známé postavy z jejich okolí.

Kniha *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky* byla vydána roku 1937. Byla určena pro dětské čtenáře. Hobití národ byl pro veřejnost novinkou. Je totiž čistě výmyslem autora, nikdo o malých osůbkách s dobromyslnou, veselou a vesnickou náturou dříve neslyšel. Toto dobrodružné fantasy se stalo ihned bestsellerem a mnoho obdivovatelů Hobita se dožadovalo pokračování. Českého překladu se kniha dočkala v roce 1979 až po smrti J. R. R. Tolkiena.

Hobit Bilbo Pytlík má rád svůj klid, pohodu a dobré jídlo. To vše mu naruší čaroděj Gandalf, který ho při nečekané návštěvě přistrčí jednomu velkému dobrodružství. Přes Bilbovy protesty ho Gandalf doporučí výpravě třinácti trpaslíků jako výborného lupiče. Trpaslíci se totiž chystají na dobrodružnou cestu za svým pokladem, který jim ukradl drak Šmak. Při putování překonávají nebezpečné překážky, Bilbo se setkává se zlomyslným Glumem a nalézá Prsten moci, který je tak důležitý nejen pro tento příběh, ale i pro osud celé Středozemě.

Tolkienovy fiktivní jazyky nejsou v Hobitovi tak znatelné jako u ostatních knih ze Středozemě. Využívají se hlavně u vlastních jmen postav a místních názvů. V mapě, která má trpaslíkům pomoci nalézt poklad, je runový text. V přepisu do latinky však návod k objevení pokladu není napsán fiktivním jazykem, ale česky (anglicky). Elfský jazyk je v textu pouze zmíněn, ale není použit.

2.2.2 Pán prstenů

Po úspěchu Hobita byl Tolkien nakladatelstvím pobídnut, aby napsal další příběhy s hobitím národem. Tvůrce Středozemě se dal do práce, ale výsledná kniha na

sebe nechala dlouho čekat. Tolkien příběh neustále přepisoval, rozšiřoval detailně krajinu Středozemě, přidal několik národů a k nim i několik fiktivních jazyků, kreslil mapy a sepisoval dodatky o národech, historii Středozemě a o jejích fiktivních jazycích. Z původně zamýšlené jedné knihy se stala trilogie, která už nebyla určena dětem.

První dva díly epické fantasy (Společenstvo prstenu, Dvě věže) vyšly poprvé v roce 1954 a o rok později byl vydán i třetí díl (Návrat krále). Trilogie dosáhla ještě většího úspěchu než předešlá dětská kniha. 1957 vyšla v Nizozemí, následující rok ve Švédsku. Celkově byly knihy přeloženy do třiceti osmi jazyků, do češtiny až v roce 1990. Díky tomuto úspěchu je Tolkien nazýván otcem fantasy.

Příběh začíná odchodem Bilba na jeho poslední cestu. Před odchodem zanechává veškerý majetek i s prstenem svému synovi Frodovi. Zanedlouho se ukáže, že prsten není obyčejný kouzelný prsten, ale ten Jeden, Prsten moci. Kdyby ho získal jeho výrobce a původní majitel Sauron, který byl před dávnými věky poražen, obnovil by své síly a temně vládl nad celou Středozemí. Proto se musí Frodo vydat se svými společníky do země Mordor, aby prsten zničil v Hoře osudu. Na cestě mu pomáhají zástupci několika národů (elf, trpaslík, čaroděj a dva lidé) a jeho hobití přátelé. Už tak riskantní výprava se stává díky bezpočtu nepřátel a různých stvůr ještě nebezpečnější.

Pán prstenů je nejlepším zdrojem Tolkienem vytvořených jazyků. Obsahuje ukázky řeči všech národů a to nejen v názvech, ale i v kouzelných formulích, zvoláních, bojových pokřicích a dokonce i v písních a básních. Díky dodatkům o jazycích a písmech v třetí knize Návrat králemůžeme získat představu o podobě a znění jednotlivých jazyků a o rozdílech mezi nimi.

2.2.3 Silmarillion

I když byl *Silmarillion* vydán jako poslední, Tolkien na něm začal pracovat už v roce 1917. Podnázev *Mýty a legendy Středozemě* nenesou kniha bezdůvodně. Autor ji koncipoval jako kroniku. Najdeme v ní základní informace o obyvatelích, o nejstarších dobách a o bitvách, které se na Středozemi odehrály. Pojednává o vzniku světa, o příchodu prvních národů – elfů a Númenorejců – a o povstání Saurona. Některé části příběhů se objevovaly i v Pánu prstenů jako připomínka starých časů.

Tolkien si legendy a báje zapisoval do neucelených poznámek, k příběhům skládal i verše. Také neustálé změny v elfských jazycích zdržovaly jeho práci. Chtěl do *Silmarillionu* vložit vše, co se neobjevilo v předchozích knihách. Přípravy k vydání

trvaly příliš dlouho, Tolkien se vydání nedožil. Jeho syn dal dohromady zbylé zápisky, knihu dokončil a k vydání připravil v roce 1977.

2.3 Jazyky

Tolkien se tvorbou fiktivních jazyků věnoval několik let. Než vydal první knihu, ve které se objevila elfština, rozvíjel a upravoval tyto jazyky bezmála dvacet dva let. Velice mu záleželo na všech lingvistických aspektech. Chtěl, aby měl jeho umělý jazyk logická pravidla stejně jako jazyk přirozený. Přesto od první verze svého jazyka myslel stejnou měrou i na jeho fiktivní historii. Vznikla tak Středozemě, kde nežijí pouze elfové se svou elfštinou, ale mnoho dalších národů.

Historie Středozemě a ras na ní žijících je tak bohatě protkána, že není jednoduché říci, kolika fiktivními jazyky se tam mluví. Kromě některých více rozpracovaných tam jsou další pouze zmíněné a ty se liší díky různým národům, které jimi komunikují. Některé z nich mají i historickou podobu. Tyto rozdíly jsou v příbězích pouze naznačeny. Ruth S. Noel, která napsala knihy o mytologii a jazycích Středozemě, tvrdí, že v příbězích je čtrnáct kompletních jazyků. Spousta přívrženců Tolkienových jazyků s ní však nesouhlasí. Podle nich se nedá z uvedených informací z knih rozlišit jazyky od jejich dialektů.

2.3.1 Výslovnost

Poučení o výslovnosti platí pro všechny jazyky Středozemě. Kromě u elfských jazyků se většina hlásek u ostatních jazyků vyslovuje, tak jak je ve slově zapsána. Výjimky jsou uvedeny níže.

Souhlásky

C Vždy se vyslovuje jako K a to i před samohláskami E a I. Slovo *celeb* (stříbro) se vyslovuje jako keleb, *caran* (červený) jako karan.

DH Téměř odpovídá znělému anglickému th, jen měkce vyslovenému např. ve slovech *galadh*, *Caradhras*

HT Zní jako CHT. *Telumehtar* se vyslovuje jako telamechtar

- L** Vyslovuje se běžně jako L, ale mezi samohláskami E, I a nějakou souhláskou je trochu palatalizováno, stejně tak na konci slova po E, I.
- NG** Někdy se vyslovuje jako zadopatrové N
- PH** Se stejně jako v angličtině vyslovuje jako F. Např. *alph* (labuť), *Ephel*
- QU** V quenijštině se toto spojení ve slovech objevuje velice často. V sindarštině vůbec. Vyslovuje se jako KW.
- R** Vždy jako hrčivé R. Hlavně v řeči trpaslíků a skřetů.
- RH** Představuje neznělé R.
- TH** Stejně jako neznělé anglické TH.
- TY** Toto spojení zní přibližně jako Ť.
- V** Ve všech pozicích kromě na konci slova se vyslovuje jako V. Na konci slova se vždy místo V píše F.
- W** Odpovídá anglickému obouretnému W
- HW** Je neznělé W
- HY** Toto spojení zní přibližně jako CHJ.
- Zdvojené LL, NN, SS, TT představují dlouhé souhlásky.
- V quenijštině se znělé souhlásky B, D a G vyskytují vždy pouze ve spřežkách MB, ND, LD, RD a NG.

Samohlásky

Používají se samohlásky A, E, I, O, U. Pouze v sindarštině se užívá také Y a Ü podobné jako ve francouzštině.

I na začátku slova před jinou samohláskou má jen v sindarštině podobu souhláskového J. Např. v sindarských jménech *Ioreth*, *Iarwain*.

Y V sindarštině se používá jako samohláska, ale v quenijštině se užívá pro souhlásku J.

Vlastnosti quenijských samohlásek se podobají spíše románským jazykům než angličtině. Proto, aby byla výslovnost jasná a nedocházelo ke komolení slov, značí Tolkien koncové E, které není nikdy němé, vždy se vyslovuje, ve slovech jako Ě (*aiwë*, *lossë*).

V sindarštině jsou dlouhé samohlásky v přízvukných jednoslabičných slovech značeny cirkumflexem (*dûr, mîr, thôl*). V ostatních jazycích jsou dlouhé samohlásky značeny skoro vždy čárkou (*dúnadan, rómen, nár*).

V quenijštině jsou AI, AU, EU, IU, OI, UI dvojhlásky. Ostatní dvojice samohlásek jsou dvojslabičné (ËA, ËO, OË). Sindarské dvojhlásky jsou AE, AI, AU, EI, OE A UI.

2.3.2 Obecná řeč

Západština (Obecná řeč) je lidská řeč, třebaže obohacená a zjemnělá vlivem elfů. Je kromě elfů rodným jazykem téměř všech mluvících národů na Středozezi. Jako druhý jazyk slouží všem, kdo si dosud uchovali vlastní řeč. Vychází z adûnajštiny, rodné řeči Númenorejců. Ta se časem smísila s mnoha slovy jazyků menších lidí. Númenorejci (*Dúnadáni* či Králové lidí) takto vzniklý jazyk rozšířili a obohatili spoustou slov přejatých z elfských jazyků a tak vznikla zušlechtěná západština. Dúnadáni byli jediným lidským rodem, který v dřívějších dobách znal sindarský jazyk a mluvil jím. Jejich učenci studovali i quenijštinu a v ní dali jména mnoha slavným a váženým místům (*Arnach, Erech*) a mnoha královským mužům (*Elendil, Isildur, Elessar*). Mnoho lidských jmen mělo původ i v sindarštině (*Aragorn, Denethor, Beren, Húrin*).

Jazyk Meddědovců a lesních lidí ze západního Temného hvozdu, lidí od Dlouhého jezera a z Dolu měly také spojitost s adûnajštinou a byly podobné Obecné řeči. Volně užívanou západštinou mluvili i Rohirové (Páni koní). Rohirská podoba si uchovala půvabnější a starobylejší styl.

Hobiti, v době, kdy se odehrává příběh Pána prstenů, mluvili asi už tisíc let Obecnou řečí. Používali ji po svém – volně a nedbale. Pouze učenější z nich používali formálnější jazyk, když to vyžadovala situace. I za starých časů mluvili jazykem lidí, v jejichž blízkosti žili. Byl to zřejmě jazyk rohirský. Statové, východní větve hobitů, mluvili před přijetím Obecné řeči jazykem spřízněným s vrchovštinou. Nepatrné stopy po těchto starých jazycích najdeme ve jménech dní, měsíců a ročních období. I mnohá jména hobitů pocházela ze starých dob (*Smělmír*). Původ slova hobit vychází ze zkrácené podoby rohanského slova *holbytla* – stavitel nor.

Obecná řeč je ve všech knihách kompletně „přeložena“ do češtiny (angličtiny). Proto není uveden žádný příklad ani ukázka slov. Rozdíly mezi užíváním západštiny

jednotlivými národy jsou nepatrně naznačeny v jejich povahách. Zatímco pohodlní hobiti mluví hlavně o jídle, pití, pokuřování z dýmky a v komunikaci mezi sebou používají tykání, velcí páni z Gondoru a Rohanu užívají zdvořilostní fráze a vykání.

2.3.3 Entština

Onodrim, *enyd* nebo rohansky *enti* jsou nejstarobylější rod žijící ve Středozemi. Jazyk, kterým tyto stromové bytosti mluví, se nepochybně neliší od žádného jiného. Je pomalý, zvučný, se sklonem k hromadění a opakování. Dlouhohdechý, tvořený mnoha odstíny samohlásek. Rozlišuje tóniny a délky. Žádný člověk se jejich jazyku nemůže naučit. V Pánu prstenů se entština téměř nevyskytuje. Kromě častých citoslovcí *burárum* (nadávka, vyjadřuje znechucení), *hrum*, *hom* a *húm* je zaznamenáno pouze jedno zvolání: *a-lalla-lalla-rumba-kamanda-lind-or-burúmě*². Mimo svým vlastním jazykem mluvili enti jako všichni ve Středozemi Obecnou řečí, ale také měli blízký vztah s elfy a mnohá jejich pojmenování jsou quenijská i sindarská (*Fangorn*, *Fimbrethil*).

2.3.4 Černá řeč

Černou řeč vymyslel Sauron pro všechny své poddané. Po jeho pádu byl jazyk zapomenut všemi kromě nazgûlů. Jeden z dochovaných záznamů je nápis na Prstenu moci psaný elfským písmem tengwar.

„*Aš nazg durbatulúk, až nazg gimbatul,
Aš nazg thrakatulúk agh burzum-iši krimpatul.*“³

V překladu do obecné řeči se tyto verše staly nejznámější i nejcitovanější mezi fanoušky Pána prstenů.

„*Jeden prsten vládne všem, Jeden jim všem káže,
Jeden všechny přivede, do temnoty sváže.*“⁴

Dalším záznamem je věta pronesená skřetem: „*Uglúk u bagronk ša pušduk Saruman glob búbhoš skai!*“⁵ Zatímco verše jsou záznamem starobylé podoby, mordorští skřeti používali pokleslou formu. Všichni skřeti po celé Středozemi mluvili

² TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů II: Dvě věže*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, s. 59.

³ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů I: Společenstvo prstenu*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, s. 240.

⁴ Tamtéž, s. 240.

⁵ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů II: Dvě věže*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, s. 41.

Obecnou řečí, ale přidávali k ní podle potřeby další slova z jiných jazyků, komolili je a utvořili tak hrubé žargony, které jim stačili stěží na dorozumívání se mezi sebou. Žargony byly však bohaté na kletby a nadávky. Obecnou řeč nakonec tak zpřetvořili, že si jednotlivé kmeny skřetů mezi sebou nerozuměly.

ghâš – oheň

skurut – skřetí voják (příbuzné se sindarským slovem *skirit*=skřet)

snaga – otrok

šarkû – stařec

tark – muž z Gondoru (pokleslá podoba quenijského slova *tarkil*)

2.3.5 Jazyk trpaslíků

Trpaslíci jsou velice tajnůstkářské plemeno, stále si pamatují na křivdy způsobené elfy a lidmi. Schovávají se ve svých dolech a svou vlastní řeč před ostatními tají. Při kontaktu s jinými národy používají západštinu. Jejich jazyk, *Khuzdul*, tak nemohl být ovlivněn žádnou jinou řečí, a proto téměř nezměnil svou starobyklou podobu. Jediná ukázka trpasličího jazyku je válečný pokřik, který tajný není:

„*Baruk Khazâd! Khazâd ai-mênu!*“⁶ – Sekyry trpaslíků! Trpaslíci na vás!

Khazad-dûm – Trpasluj (trpasličí město)

u – (spojka) a

zâbad – pán

2.3.5.1 Písmo

Khuzdul se zapisoval runami. Pro trpaslíky, kteří žijí uvnitř hor a jejich hlavním materiálem je kámen, byly runy ideální abecedou. Tenké a hranaté znaky šly snadno vytesat do kamene.

V *Hobitovi* jsou použity trpasličí runy v *Throrově* mapě. Jsou jimi napsány instrukce, jak najít tajné dveře k Dolním sáním v *Osamělé hoře*. Text psaný runami je přizpůsoben českému překladu. Najdeme v něm všechny základní litery kromě X, které doplnil Tolkien zvlášť, a F, o kterém není v návodu na čtení run žádná zmínka. Některé

⁶ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů II: Dvě věže*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, s. 124.

runy zastupují více hlásek. Význam jednotlivých run zjistíme až postupně z vyprávění, kdy jsou oba runové texty doslova přeloženy.

ÐNMRM·ZMT·YTMY·NRYMKM·F·TRI·MYMNP·ZRMII↑
NMÐNM·YMBM:·P·P

DVEŘE PĚT STOP VYSOKÉ A TŘI MOHOU PROJÍT VEDLE SEBE.

(Poslední dva znaky jsou iniciály trpasličích králů Throra a Thraina.)

ZFYTFN·YM·K·YMDMMNP·KFM+I·FA·AF+PKF·DRM+M·F·
AFZFDFI+KI·YR+KM·ZFYRM+I+M·ZFCRYKM+M·DNRI+MNF·
DM·NKF+M·+F·KRIKMPNP·DIRKN··P·

POSTAV SE K ŠEDÉMU KAMENI, AŽ ZAŤUKÁ DROZD, A ZAPADAJÍCÍ
SLUNCE POSLEDNÍM PAPRSKEM DURINOVA DNE UKÁŽE NA KLÍČOVOU
DÍRKU.

Æ	A, Á	ƿ	K	ƿ	S, Š
ƆB		ʀ	L	↑	T, Ť
ʀ	C, Č	Ɔ	M	Ɔ	TH
Ɔ	D	ʀ	N	ʀ	V, U
M	E, É	Ɔ	O	ƿ	X
Ɔ	H	Ɔ	P	Ɔ	Y
I	I, Í, J	R	R, Ř	Ɔ	Z, Ž

V Pánu prstenů jsou použity runy zcela odlišné. Tyto znaky vynalezli šedí elfové, říkalo se jim *cirth* (elfský název pro runy). Cirth se rozšířily na východ a začali je používat ostatní národy. Všichni (lidé, trpaslíci i skřeti) si je upravovali podle svých potřeb, tak aby runy obsáhly všechny jejich hlásky, znaky pozměňovali, či je zcela vypustili. Celá soustava run se jmenovala *Angerthas*. Poté, co se stala nejoblíbenější abecedou trpaslíků, se přejmenovala na *Angerthas Moria*.

Ukázku tohoto písma můžeme nalézt v první části Pána prstenů Společenstvo prstenu na náhrobku trpaslíka Balina.⁷

⁷ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů I: Společenstvo prstenu*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 301.



První tři řádky jsou psány jazykem trpaslíků. V přepisu do latinky nápisy znějí:

BALIN

FUNDINUL

UZBADKHAZADDÛMU

Poslední řádek je překlad do západštiny (fonetický přepis angličtiny):

BALINSANOVFUNDINLORDOVMORIA

V anglickém originále: Balin, son of Fundin, lord of Moria.

V překladu do češtiny: Balin, syn Fundinův, pán Morie.

2.3.6 Eldarské jazyky

Ve Středozemi žily dvě hlavní větve elfských národů – Západní elfové (Eldar) a Východní elfové, jejichž jazyky se v příběhu Pána prstenů neobjevují. Z eldarských jazyků se v této knize vyskytují dva. Vznešená elfština čili quenijština byla jako první písemně zaznamenána. Ve třetím věku již neslouží jako rodná řeč, ale používá se při obřadech a pro vysoce učené mudrosloví a ke skládání básní a písní. Druhým jazykem je Šedá elfština nazývaná také sindarština, která byla příbuzná quenijštině. Dodnes jsou patrné podobnosti mezi některými slovy. Sendarština se stala na rozdíl od „mrtvé“ quenijštiny rodným jazykem všech elfů.

2.3.6.1 Quenijština

Tato elfská „latina“ byla prvním více propracovaným jazykem J. R. R. Tolkiena a stala se tak inspirací pro celou Středozemi, pro příběhy, které se na ní odehrávají, a také pro všechny další jazyky v Pánu prstenů. Quenijský jazyk je v příbězích ze Středozemě nejčastěji vidět v písních a verších. Nejdelším souvislým textem psaným vznešenou elfštinou je báseň s názvem *Namárië* (Rozloučení):

*„Ai! Laurië lantar lassí súrinen,
Yéni únótimë ve rámar aldaron!
Yéni ve lintë yuldar avánier
mi oromardi lisse-miruvóreva
Andúnë pella, Vardo tellumar
nu luini yassen tintilar i eleni
ómaryo airetári-lírinen.*

Sí man i yulma nin enquantuva?

*An sí Tintallë Varda Oiolossëo
ve fanyar máryat Elentári ortanë
ar ilyë tier undulávë lubulë;
ar sindanóriello caita mornië
i falmalinnar imbë met, ar hísië
untúpa Calaciryo míri oialë.
Sí vanwa ná, R´mello vanwa, Valimar!
Namárië! Nai hiruvalyë Valimar.
Nai elyë hiruva. Namárië“!⁸*

*„Ach! Jak zlatě padají listy ve větru,
nesčetné dlouhé roky, jako křídla stromů!
Pominuly dlouhé roky jak rychlé doušky
sladké medoviny ve vysokých síních nejzazšího Západu,*

⁸ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů I: Společenstvo prstenu*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 353 - 354.

*pod blankytnými klenbami Vardy,
kde hvězdy se chvějí v písni jejího
hlasu, svatého a královského.
Kdo mi teď znovu naplní číši?
Vždyť nyní Rozsvětitelka, Varda, Královna hvězd,
pozvedla z Věčně bílé hory ruce jako oblaky,
a všechny cesty utonuly v hlubokém stínu;
a ze šedivé země lehla na pěníci vody
mezi námi tma a mlha
navždy kryje drahokamy z Calaciry.
Teď ztracen, ztracen je těm na východě Valimar!
Sbohem! Snad najdeš Valimar.
Snad právě ty jej najdeš. Sbohem!“⁹*

Někdy je také tato báseň nazvána „Žalozpěv Galadriel v Lórienu.“ Kvůli dlouhému vývoji existuje u některých slov několik jejích variant.

2.3.6.1.1 Quenijská gramatika

V quenijštině je známo spíše více výjimek než pravidel, ale některý typické rysy můžeme u tohoto jazyka nalézt:

Substantiva mají čtyři čísla (singulár, plurál, partitivní plurál a duál) a deset pádů. Kromě šesti pádů používaných v češtině (nominativ, genitiv, dativ, akuzativ, lokál, instrumentál), má ještě allativ (používaný v ugrofinských jazycích), ablativ (také v ugrofinských jazycích a v latině) a další dva pády, které Tolkien nazývá „přivlastňovací adjektivní genitiv“ a „záhadný pád“ (který má koncovku –s a pro plurál –is).

Kvůli častým změnám při vývoji quenijštiny není zcela jasné, kam některé tvary sloves přiřadit. V tomto jazyce existuje čas minulý, budoucí, perfektum, přítomný průběhový čas i aorist.

⁹ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů I: Společenstvo prstenu*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 354.

2.3.6.1.2 Slovníček

Následující slova jsou většinou odvozena z vlastních jmen, zeměpisných i místních názvů, jmen zbraní i rostlin. Většina jmen se skládá ze dvou výrazů, jsou i několikaslovná. V závorkách jsou uvedeny příklady použití slova ve vlastních jménech. To platí pro quenijský i sindarský slovníček.

alkar – zářit

alda– strom (*Aldaron*, *Malinalda*)

andúnë – západ slunce

anga - železo

árë – sluneční světlo

carca – tesák

carnë – červený (*Caranthir*, *Caradhras*)

ëar – moře (*Eärendil*)

falassë– břeh

hísië - mlha

huinë - temnota

káno - velitel

Lómë - slavík

lossë - sníh

lótë – květ (*Vingilótë*)

maika– ostrý

mand – vězení (*Angamando* = železné vězení)

már – obydlí (*Eldamar*)

minyan – první

mírë - klenot

nár – oheň (*Narsil*, *Aikanáro*)

nólë - učenost

nórë – lid (*Valinóre*)

oio – vždy

palan – daleko (*palantýr*)

quen- (*quet-*) –mluvit (quenijština)

ramba - zed'

rokko – kůň
serkë – krev
sinda – šedý (*Sindar*)
tasarë – vrba (*Tasarinan*)
telpë – stříbro (*Telperion*)
tumba – údolí (*tumbalemorna*)
yávë – ovoce

2.3.6.2 Sindarština

Ve Třetím věku, kdy se odehrává válka o Prsten je sindarština rodným jazykem všech elfů Středozemě. Na rozdíl od obřadní quenijštiny, u které se vývoj již zastavil, je sindarština více proměnlivá. Proto je velice těžké určit gramatiku tohoto jazyka.

Nejdelším souvislým sindarským textem v Pánu prstenů je píseň pro Elbereth zpívaná neznámým elfem v Roklince.

*„A Elbereth Gilthoniel,
silivren penna míriel
o menel aglar elenath!
Na-chaered palan-díriel
o galadhremmin enorath,
Fanuilos, le linnathon
Nef aear, sí nef aeron!“¹⁰*

Píseň není v textu přeložena, ale z některých slov můžeme poznat, čeho se týká a v jakém jazyku je zpívána. *Elbereth* je sindarské jméno pro božskou bytost z elfké mytologie. Znamená „Hvězdná královna“. *Elentári* je quenijská verze tohoto jména, kterou použila paní Galadriel ve svém žalozpěvu, viz výše. Další sindarské jméno, kterým je tato mytologická královna označována, je *Gilthoniel*. Quenijský protějšek jména je *Tintallë*. Obě jména se překládají jako „Rozsvětitelka“.

¹⁰ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů I: Společenstvo prstenů*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 224.

Typičtější využití sindarštiny je v běžné komunikaci a elfských zaklínadlech. Jedno takové zaklínadlo použil čaroděj Gandalf při pokusu otevřít tajné vstupní dveře do Morie:

*„Annon edhellen, edro hi ammen!
Fennas nogothrim, lasto beth lammen!“¹¹*

Doslovný překlad kouzla v knize opět nenajdeme, ale volně přeloženo znamená: „Bráno elfů, otevři se pro nás! Dveře trpasličího lidu, slyšte slova mého jazyka!“

2.3.6.2.1 Gramatika sindarštiny

Zvuková stránka a část gramatiky v sindarském jazyce je dost podobná velštině. Tolkien se při tvorbě tohoto jazyka nechal inspirovat i jinými přirozenými jazyky, především anglosaštinou a starou norštinou. Některé změny v sindarských souhláskách jsou charakteristické pro keltské jazyky.

Kromě fiktivního jazykového vývoje vymyslel Tolkien i fiktivní sindarské dialekty. Protože jednotlivé rody elfů žily v lesích od sebe velice vzdálených, podoba jejich jazyků se trochu lišila. Z příběhu Pána prstenů víme, že ve Třetím věku žily ve Středozemi tři velké elfské rody. Elfové z Roklinky, Temného hvozdu a Lórienu.

Tvoření množného čísla v sindarštině je velice složité. Slovo totiž nemění koncovku, ale vnitřní tvar slova:

<i>edhel</i> (elf)	<i>edhil</i> (elfové)
<i>tulus</i> (topol)	<i>tylys</i> (topoly)
<i>draug</i> (vlk)	<i>droeg</i> (vlci)
<i>dûr</i> (temný)	<i>duir</i> (temní)

Existují pouze tři koncovky vyjadřující plurál:

-ath	<i>perian</i> (pulčik)	<i>periannath</i> (pulčící)
-rim	<i>onod</i> (ent)	<i>onodrim</i> (entové)
-hoth	<i>orch</i> (ork)	<i>orchhoth</i> (orkové)

¹¹ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů I: Společenstvo prstenu*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 289.

2.3.6.2.2 Slovníček

aglar – záře (*Aglarond*)

alph – labuť

amon – pahorek (*Amon Ereb, Amon OBel, Amon Sûl*), pl. *emyn* (*Eryn Beraid*)

ang – železo (*Angband*)

annûn – západ slunce

bar – domov (*Dimbar*)

caran – červený (*Caranthir*)

celeb – stříbro (*Celeborn*)

dôr – země (*Doriath, Dorthonion, Eriador, Gondor, Mordor*)

edhel – elf (*Aredhel*)

edro! – otevři!

elda – hvězda

forn – sever (*Fornost*)

fuin – tma

galadh – strom (*Galadhrim*)

gaer – moře (*Belegaer*)

gûl – kouzlení (*morgul* = černé umění, *Minas Morgul* = Věž černého umění)

Harn, harad – jih

hîr – pán (*Rohir* = pán koní)

khelek – led

lhûk - had

loss – sníh

loth – květ (*Lothlórien, Nimloth*)

mellon – přítel

naur – oheň (*Sammath Naur*)

nogoth – trpaslík, pl. *noegyth*

ram – zeď (*Ramdal, Rammas Echor*)

rog – démon (*balrog*)

roch – kůň

ril – třpyt (*Andúril, mithril, silmaril*)

sereg – krev (*seregon*)

tum – údolí (*Tumhalad, Tumladen*)

2.3.6.3 Písmo

Všechna písma používaná ve Středozemi jsou elfského původu, byla vyvozena z eldarských písem. Ve starších soustavách se používaly pouze souhlásky, postupem času byly doplněny i samohlásky. Z Eldar vycházely dvě základní abecedy zcela odlišné podle používaného psacího materiálu. *Tengwar* bylo určeno pro psaní štětcem nebo perem, zatímco *cirth* pro tesání do dřeva nebo kamene. Obě abecedy se rozšířily mezi ostatní obyvatelé Středozemě a velice tak měnily svou podobu.

Tengwar obsahuje čtyřicet základních písmen seřazených do čtyř *témar* (sad). Každá sada měla šest stupňů. První řada se používala zpravidla pro hlásky zubní, druhá pro retné, třetí a čtvrtá řada neměla pevné určení hlásek. Prvotní (základní) písmena se tvořila z telco (stonku) a lúva (obloučku). Vedle základních liter existovalo i dvanáct přídatných písmen a patnáct znaků *tehtar*, které nejčastěji vyjadřovaly samohlásky. Tehtar se psaly nad souhláskové písmeno. V quenijštině nejčastěji na předchozí souhlásku, v sindarštině nad následující souhlásku. Mimo označení samohlásek se tehtar používal k označení přízvuku nebo jako diakritické znaménko. K pojmenování tengwar znaků sloužila celá quenijská slova. Bylo žádoucí, aby slova obsahovala příslušné písmeno. V nejlepším případě to byla první hláska v názvu.

tincotéma

Ṯ	T – <i>tinco</i> (kov)
ṮṰ	D – <i>ando</i> (brána)
Ḃ	TH – <i>thúle</i> (duch)
ḂṰ	NT – <i>anto</i> (ústa)
ṰṰ	N – <i>númen</i> (západ)
Ṱ	R – <i>óre</i> (srdce)

parmatéma

Ṯ	P – <i>parma</i> (kniha)
Ṱ	B – <i>umbar</i> (osud)
Ḃ	F – <i>formen</i> (sever)
ḂṰ	MP – <i>ampa</i> (hák)
Ṱ	M – <i>malta</i> (zlato)
Ṱ	V – <i>vala</i> (andělská moc)

Calmatéma

Ṯ	K – <i>calma</i> (lampa)
ṰṰ	G – <i>anga</i> (železo)
Ḃ	CH – <i>harma</i> (poklad)
ḂṰ	NK – <i>anca</i> (čelisti)

quessetéma

Ṱ	KW – <i>quesse</i> (pero)
ṰṰ	GW – <i>ungwe</i> (pavučina)
Ḃ	HW – <i>hwesta</i> (vítr)
ḂṰ	NKW – <i>unque</i> (prohlubeň)

ᑕᑕ	NG – <i>ngoldo</i> (člen Noldoru)	ᑕᑕ	NW – <i>nwalme</i> (muka)
ᑕᑖ	Y – <i>anna</i> (dar)	ᑕᑕ	W – <i>wilya</i> (obloha)

Přídavná písmena

ᑕᑕ	R – <i>rómen</i> (východ)	ᑕᑕ	RD – <i>arda</i> (kraj)
ᑕᑕ	L – <i>lambe</i> (jazyk)	ᑕᑕ	LD – <i>alda</i> (strom)
ᑕᑕ	S – <i>silme</i> (hvězdné světlo)	ᑕᑕ	S – <i>silme</i> obráceně
ᑕᑕ	SS – <i>esse</i> (jméno)	ᑕᑕ	SS – <i>esse</i> obráceně
ᑕᑕ	HY – <i>hyarmen</i> (jih)	ᑕᑕ	HW – <i>hwesta sindarinwa</i> (vítr sindar.)
ᑕᑕ	Y – <i>yanta</i> (most)	ᑕᑕ	W – <i>úre</i> (žár)

2.4 Filmová zpracování

Již po prvním vydání knihy Pána prstenů uvažovala hollywoodská studia o filmové adaptaci. Kvůli délce a epičnosti příběhu nebylo z finančních důvodů dlouho možné film natočit. Prvním řešením byl animovaný film z roku 1978, který celý příběh vmáčkkl do 130 minut. Do češtiny byl film namluvený až v roce 2012.

Filmová trilogie v režii Petera Jacksona je považována za největší a nejdovážnější film. Celý projekt zabral osm let. Filmy se drží své knižní předlohy, vynechaných bylo pouze pár kapitol. Tato série obnovila slávu Pána prstenů i pro ročníky, které knižní předlohu neznaly. Díky tomuto úspěchu a rekordní výdělečnosti filmů natáčí režisér Jackson předchozí příběh Hobit, který byl také rozdělen do tří celovečerních filmů. Nové filmy byly velice důležité i pro Tolkienovy jazyky. Oproti knižní podobě, kde nejsou žádné ukázky elfštiny, můžeme ve filmu Hobit slyšet několikaminutové dialogy v elfském jazyce. Jackson si k natáčení obou trilogií přizval odborníka na Tolkienovi jazyky.

Americký lingvista David Salo rozšířil na základě již publikovaných materiálů elfské jazyky, hlavně sindarštinu. I ostatním jazykům (černá řeč, trpasličtina) se dostalo většího zpracování. Salo pomáhal i se psanou podobou jazyků. Jeho lingvistickým výtvozem jsou veškeré nápisy, které se ve filmech objevily, psané písmem tengwar a cirth. Překládal do elfštiny také všechny texty k písňím pro filmový soundtrack. V roce 2004 vydal knihu o sindarštině.

2.5 Shrnutí

Tolkien nikdy nezamýšlel vytvořit kompletní jazyk, který by se dal naučit a běžně používat. Lingvistika byla v jeho životě velice důležitá a tvoření nových jazyků byla jeho zábava. Využíval je hlavně ke skládání básní a v příbězích ze Středozemě je použil pouze jako oživení textů. Mnoho lidí si dnes díky nově natočeným filmům myslí, že se lze elfštinu naučit, ale není tomu tak. Tolkienova elfština obsahuje pouze pár stovek slov a i když je slovní zásoba ve filmu značně rozšířena, stále to nestačí k běžnému používání. Problémem není pouze počet slov, ale i jejich téma. Neobsahují jména používaná v běžné konverzaci každodenního života.

Přesto patří tato fiktivní elfština k nejrozpracovanějším jazykům jak po stránce fonologické, tak po stránce morfologické i lexikální. Zároveň se fantasy Pán prstenů řadí k literárním dílům s největším počtem fiktivních jazyků.

Tolkienovy příběhy dosáhly takového úspěchu a oblíbenosti u čtenářů fantasy literatury, že je nazýván otcem fantasy a jeho elfština se stala synonymem pro fiktivní jazyk.

3. Jazyky Alagaësie

Knihy velice mladého autora jsou inspirovány všemi fantasy příběhy, které měl v oblibě. Paolini chtěl vytvořit ideální fantasy příběh, a proto do svých knih vepsal vše, co u ostatních obdivoval. Je v nich zřejmý vliv příběhů J. R. R. Tolkiena a to nejen v ději, ale i v popisu prostředí Alagaësie, kde se odehrává celý děj, a jejích obyvatel (elfové trpaslíci, draci), kteří mají všichni svůj vlastní jazyk.

3.1 Christopher Paolini

Americký spisovatel Christopher Paolini se narodil 17. listopadu 1983 v Kalifornském Los Angeles. Do patnácti let byl vyučován doma. Po ukončení středoškolského studia začal pracovat na svém prvním románu s názvem Eragon. Nyní po dokončení celé série o Eragonovi chce Paolini napsat další román z prostředí Alagaësie.

3.2 Alagaësie

Ve fiktivní zemi Alagaësi se odehrává celý příběh Odkazu dračích jezdců. Je to typická fantasy země, kde lidé žijí jako za starých časů, hlavní obživou je zemědělství a jejich zbraněmi jsou meče, luky a šípy. Elfové jsou velice vzdělaní, vznešení, je pro ně důležitá kultura a krása, žijí v lese. Trpaslíci, zruční řemeslníci, žijí na jihu v horách. Draci jsou zde velice inteligentní bytosti, jsou uctíváni, umí mluvit i kouzlit. Dalším rodem jsou zde bojovní urgalové (předlohou jim mohli být skurut-hai z Pána prstenů) a další zvláštní tvorové zvaní kočkodlaci.

3.2.1 Odkaz Dračích jezdců

Hlavní hrdina příběhu Eragon žije se svým strýcem a bratrancem ve vesnici zvané Carvahall. Jednoho dne, při lovu srn, nalezne v lese dračí vejce. Do druhého dne se z vejce vyklubal drak a Eragon se tak stane dračím jezdcem. Brzy musí se svou dračicí Safirou uprchnout z rodné vesnice, protože ho pronásledují královi poskoci. Král Galbatorix je sám dračím jezdcem, myslel si, že posledním z nich. V minulosti dračí

jezdci měli za úkol chránit celou zemi, ale Galbatorix toužil lidem vládnout, ne je chránit. Spolu se svými následovníky vyvolal mezi jezdci válku a po těžkých bojích, které jako jediný přežil, mohl začít svou krutovládou.

Nový jezdec znamená pro krále hrozbu. Eragon se snaží utéct na jih, kde žijí vzbouřenci proti království, Vardenové. Na útěku jim pomáhá bývalý dračí jezdec Brom, který učí Eragona kouzlit a seznamuje ho se zvyklostmi jezdců. Po mnoha těžkostech se Eragon se Safirou přidávají k Vardenům, kteří žijí společně s trpaslíky v Beorských horách.

Po dlouhém výcviku, který absolvoval v zemi elfů, se Eragon stane silnou posilou vardenského vzbouření. Začnou pomalu dobývat království, ale konečného vítězství a osvobození Alagaësie se dočkají až v rozhodující bitvě mezi posledními dračími jezdci, Eragonem a Galbatorixem.

Série Odkaz Dračích jezdců obsahuje čtyři knihy. Eragon, Eldest, Brisingr a Inheritance. První kniha vyšla v roce 2002, po devíti letech byla série dokončena. Paolini původně plánoval vytvořit jen trilogii, ale veliký úspěch těchto fantasy knih změnil jeho názor a příběh rozšířil. Knihy se staly bestsellerem, měly skvělé recenze, zároveň byly kritizovány za podobnost s jinými příběhy. Kromě silného vlivu Pána prstenů je zde podobnost s příběhem hlavního hrdiny ve filmech Star Wars. První díl Eragon se dočkal i filmového zpracování, ale to nebylo bohužel moc úspěšné, a tak další díly natočeny nebyly a prozatím se s nimi nepočítá ani v budoucnu.

Fiktivní jazyky se objevují ve všech čtyřech knihách. Dalo by se říct, že s každou knihou vzrůstá i počet slov jednotlivých vymyšlených jazyků, ale některá slova a slovní spojení se neustále opakují, takže k rozšíření slovní zásoby nepřispívají.

3.3 Jazyky

V Alagaësi se mluví celkem pěti jazyky. Nejpoužívanější je běžná mluva, která je rozšířená mezi všemi národy, je to hlavní jazyk lidí. Běžná mluva je v knihách přeložena do angličtiny (češtiny), její ukázky můžeme tak nalézt pouze ve vlastních jménech a místních názvech (údolí *Palancar*).

Dalšíma jazykem, o kterém se v knize pouze píše, ale není představen, je jazyk kočovných kmenů. Původní řečí Alagaësie je starověký jazyk. Nově přichozí rasy jazyk

přijaly, a nebo si ponechaly svůj prvotní. Ke starověkému jazykutak přibyla řeč trpaslíků a urgalů.

Podle slov autora je těžké v jazycích nalézt nějaká pravidla, protože se jazyky navzájem velice ovlivňují. „*Celá věc je ještě složitější, když se vezme v úvahu, že v řadě případů byly pravopis a výslovnost cizích slov pozměněny místním obyvatelstvem tak, aby vyhovovaly jejich vlastnímu jazyku.*“¹²

3.3.1 Starověký jazyk

Starověký jazyk je rodným jazykem všech elfů žijících v lese Du Weldenvarden. Ovládá ho také malé množství lidí, většinou kouzelníků. Tento jazyk je totiž jediný, se kterým se dají provádět kouzla. Má více specifických vlastností. Ve Starověkém jazyce nelze lhát. Proto jsou často sliby a přísahy vyslovovány v něm, aby nabyly vážnosti. Každá bytost i věc v Alagaësi má své „pravé jméno“ ve Starověkém jazyce. Tato pravá jména se odvíjejí od charakterových vlastností a zkušeností konkrétní osoby. Pomocí pravých jmen lze věci a osoby naprosto ovládat.

V knihách se Starověký jazyk nejčastěji objevuje při formulování kouzel, proto jsou nejčastěji používaná slovesa v rozkazovacím způsobu. Jména se velice často objevují v souvislosti s pojmenováváním věcí a rostlin. Časté jsou v knihách víceslovná pojmenování i celé věty hlavně u pozdravů a zdvořilostních frází. Protože tento jazyk používají elfové, jsou předvedeny ve starověkém jazyce i básně a písně.

Jeden z nejdelších souvislých textů ve starověkém jazyce je dávné požehnání, které dávali draci elfům. Dnes patří ke zdvořilostním způsobům, oficiální pozdrav mezi elfy:

*„Atra esterní ono thelduin,
Mor'ranr lífa unin hjarta onr,
Un du evarínya ono vardy.“*¹³

*„Nechť nad tebou vládne štěstí,
Nechť je mír v tvém srdci*

¹² PAOLINI, Christopher. *Eldest: prvorozený: odkaz dračích jezdců: druhý díl*. 1. vydání. Havlíčkův Brod: Fragment, 2006, s. 644.

¹³ Tamtéž, s. 172.

A hvězdy nad tebou bdí. ¹⁴

Vůbec nejdelším textem v elfském jazyce je ukázka z písně:

*„Gala O Wyrda brunhvir,
Abr Berundal vandr-fódhr,
Burthro laufsblädar ekar undil,
Eom kona dauthleikr...“*¹⁵

*„Zpívej, ó Osude s bílým čelem,
O nešťastně poznamenaném Berundalovi
Narozeném pod dubovým listím
Smrtelníci...“*

3.3.1.1 Typické znaky starověkého jazyka

I když pravidla v tvoření vět či slov nejsou vůbec pevně daná, lze ve starověkém jazyce vyzorovat několik typických znaků:

Stejně jako ve španělštině se přídavná jména umísťují až za substantivum. Pokud je ve větě více adjektiv, je jedno, v jakém pořadí se umístí za substantivum.

Aí skulblaka ramr se doslova překládá jako: drak silný

Togira Ikonoga znamená Mrzák zdravý

Du Fells Nángoröth doslova Hory prokleté

Ve starověkém jazyce neexistují žádné neurčité tvary slovesné. Slovesa mají vždy čas minulý, přítomný nebo budoucí.

Množná čísla podstatných jmen končících na souhlásku se tvoří koncovkou –ar

ebrithil – mistr *ebrithilar* – mistři

dverg – trpaslík *dvergar* – trpaslíci

¹⁴ T PAOLINI, Christopher. *Eldest: prvorozený: odkaz dračích jezdců: druhý díl*. 1. vydání. Havlíčkův Brod: Fragment, 2006, s. 173.

¹⁵ PAOLINI, Christopher. *Eldest: prvorozený: odkaz dračích jezdců: druhý díl*. 1. vydání. Havlíčkův Brod: Fragment, 2006, s. 229.

U substantiv končících na samohlásku se tvoří množné číslo koncovkou –ya

älfa – elf *älfya* – elfové
agaetí – oslava *agaetya* – oslavy

Přídavná jména přivlastňovací se tvoří příponou –s

könungr – král *könungrs* – králův

Paolini se při tvorbě starověkého jazyka inspiroval především starou norštinou a anglosaštinou, ale vypůjčil si slova i z jiných jazyků. Např. slovo *arget* (stříbrný) je zřejmě upravená podoba francouzského slova *argent* (peníze). Ze staré angličtiny si půjčil slovo *stán* (kámen) a upravil ho pro starověký jazyk do tvaru *stenr*.

3.3.1.2 Slovníček

<i>adurna</i> – voda	<i>kalfya</i> – lýtka
<i>aiedail</i> – jitřenka	<i>kausta!</i> – pojd'!
<i>aprt</i> – zpět	<i>kveykva</i> – blesk
<i>arget</i> – stříbro	<i>maela</i> – ticho
<i>audr</i> – nahoru	<i>nírnen</i> – orchidej
<i>breoal</i> – rodina, dům	<i>raehta</i> – doprava
<i>brisingr</i> – oheň	<i>rīsa</i> – zvedni!
<i>büllr</i> – koule	<i>seithr</i> – čarodějnice
<i>dras</i> – město	<i>sköliro</i> – chráněný
<i>dröttning</i> – královna	<i>skulblaka</i> – drak
<i>edur</i> – vrch	<i>slytha</i> – spánek
<i>fell</i> – hora	<i>stenr</i> – kámen
<i>fram</i> – dopředu	<i>thrysta!</i> – stlač!
<i>gánga!</i> – jdí!	<i>vakna!</i> – probud' se!
<i>garjzla</i> – světlo	<i>varden</i> – strážní
<i>hljödhr</i> – tichý	<i>vëoht</i> – pomalu
<i>hvitr</i> – bílý	<i>vindr</i> – vzduch
<i>istalrí</i> – oheň	<i>wyrda</i> – osud
<i>jierda!</i> – zlom!	<i>yawë</i> – pouto důvěry
<i>letta</i> – stůj!	<i>zar'roc</i> – utrpení

3.3.2 Jazyk trpaslíků

V Beorských horách žije hned několik klanů trpaslíků. Každý klan má trochu odlišný jazyk. Tyto dialekty nejsou v knize popsány, Paolini všechny ukázky zařadil pod jazyk trpaslíků.

Při tvorbě jazyka trpaslíků se Paolini neinspiroval žádným přirozeným jazykem, ale fiktivním jazykem Khuzdul (jazyk trpaslíků v knize Pán prstenů) J. R. R. Tolkiena. Je to vidět v hojném používání souhlásek B, G, H, K, Z, v častém hromadění souhlásek za sebou a využívání cirkumflexu.

Nejdelším textem je promluva trpaslíka z nepřátelského klanu:

„Formv Hrethcarach ... formv Jurgencarmeitder nos eta goroth bahst Tarnag, dûr encesti rak kythn! Jok is warrev az barzûlegûr dûr dûrgrimst, Az Sweldn rak Anhûin, môgh tor rak Jurgenvren? Né udim etal os rast knurlag. Knurlag ana ...“

„Tenhle Stínovrah...tenhle Dračí jezdec nemá místo v Tarnagu, nejposvátnějším z našich měst! Zapomínáš na prokletí našeho klanu, Anhûininých slz, které si nese od dob Války s draky? Nepustíme ho dál. On je...“¹⁶

3.3.2.1 Slovníček

<i>arûna</i> – požehnání	<i>knurlaf</i> – žena, ona
<i>borith</i> – vládce	<i>knurlag</i> – muž, on
<i>delva</i> – něžný	<i>ledwonnû</i> – náhrdelník
<i>dûr</i> – náš	<i>mérna</i> – jezero
<i>eta</i> – ne	<i>nien</i> – srdce
<i>farthen</i> – otec	<i>oeí</i> – ano
<i>formv</i> – tenhle	<i>otho</i> – víra
<i>grimst</i> – dům, klan	<i>ragni</i> – řeka
<i>hefthyn</i> – stráž	<i>smer!</i> – podávejte!
<i>hírna</i> – podobizna, socha	<i>voth</i> – jídlo
<i>ignh!</i> – přineste!	<i>vren</i> – válka

¹⁶ PAOLINI, Christopher. *Eldest: prvorozený: odkaz dračích jezdců: druhý díl*. 1. vydání. Havlíčkův Brod: Fragment, 2006, s. 648.

ingeitum – kováři

knurla – trpaslík

vrron– dost

werg – fuj

3.3.3 Jazyk urgalů

Urgalové používají svůj jazyk výhradně v komunikaci mezi sebou navzájem, proto není jejich mluva moc známá mezi ostatními národy Alagaësie. V knize je vysloveno pouze pár slov.

Nejdelší ukázkou jazyka je rozkaz jednoho z válečných urgalů:

„Kaz tjierl trahid! Otrag bagh.“

„Neútočte! Obkličte ho.“¹⁷

drajl – červi

Urgralgra - urgalové

ušnark – otec

3.4 Shrnutí

Christopher Paolini začal psát tetralogii Odkaz Dračích jezdců ve svých patnácti letech. V té době nemohl mít ještě dostatečné lingvistické vzdělání, aby mohl tak jako Tolkien vytvořit soubor složitých pravidel svých fiktivních jazyků. Jednotlivá slova často tvořil z cizích výrazů, které si našel ve slovnících. Zřetelná je i inspirace jazyky Pána prstenů a to nejen ve znění jazyků. Podobnost nalezneme v pojmenování míst a lidí:

Paolini

Eragon

Farthen Dûr

Ardwen

Tolkien

Aragorn

Barad-dûr

Arwen

¹⁷ PAOLINI, Christopher. *Eragon: odkaz dračích jezdců: první díl*. 2. vyd. Praha: Fragment, 2009, s. 482.

4. Klingonština

Jazyk klingonské válečné rasy je synonymem pro uměle vytvořené mimozemské jazyky. Stal se nejúspěšnějším uměle vytvořeným jazykem pro zábavní průmysl. Se stoupající popularitou seriálu Star Trek a klingonštiny se mezi lidmi rozšířily mýty o tomto jazyce. Říkalo se, že má více mluvčích než Esperanto. Podle odhadu mluví Esperantem 2 miliony mluvčích, zatímco klingonštinou pouze několik stovek. V současnosti existují jen dvě nebo tři desítky lidí, kteří dokáží mluvit klingonštinou zcela plynule. Nicméně klingonština je natolik populární, že do ní bylo přeloženo několik klasických děl, jako např. Epos o Gilgamešovi či Hamlet, a v roce 1992 vznikl Klingonský jazykový institut (The Klingon Language Institute – KLI), který střeží a zpracovává veškeré dostupné informace o klingonštině. V témže roce vyšel za spolupráce KLI Klingonský slovník obsahující nejen slovní zásobu, ale i základní gramatiku. Prvních několik klingonských slov vytvořil herec ze seriálu Star Trek James Doohan. Za spolupráce několika dalších lingvistů pak klingonštinu rozpracoval Američan Marc Okrand.

4.1 Marc Okrand

Americký lingvista, specialista na domorodé americké jazyky Marc Okrand se narodil 3. července 1948. Vystudoval Kalifornskou univerzitu v Santa Cruz, roku 1977 získal doktorát na kalifornské univerzitě v Berkeley. Pracoval pro institut, který vytvářel živé titulky pro neslyšící. V roce 2001 vytvořil atlantský jazyk pro Disney film Atlantida: Tajemná říše. Jeho nejznámějším vymyšleným jazykem je však klingonština.

4.2 Star Trek

Populární americký sci-fi seriál Star Trek se začal vysílat v roce 1966. Za více než 40 let bylo odvysíláno několik stovek dílů, 12 celovečerních filmů, animovaný seriál a bylo vytvořeno několik komiksových knih. Je to tedy nejúspěšnější a nejrozšířenější sci-fi pořad. V tomto fikčním světě se vyskytuje mnoho mimozemských ras, které mají svůj vlastní jazyk, ale jen klingonština se stala tím nejpopulárnějším a díky tomu i nejpracovanějším z nich.

Star Trek vypráví o posádce vesmírné lodi Enterprise, která pluje po celé galaxii a snaží se šířit mír mezi všemi civilizacemi. Příběh se odehrává v daleké budoucnosti, kdy existuje spousta nových fiktivních vynálezů jako mezihvězdný pohon, paprskové zbraně a teleportace. Při svých cestách se posádka setkává s mimozemskými civilizacemi a řeší jejich konflikty.

Součástí posádky jsou i zástupci rasy zvané klingoni. Klingoni jsou fiktivní humanoidní válečnická rasa. Jsou vysocí, mohutně stavění, s hnědou pletí a tmavými vlasy. Jejich průměrná délka života je dvojnásobná v porovnání s lidskými bytostmi. Žijí v zemi zvané Qo'noS, kde jim vládne císař. Klingoni jsou velice disciplinovaní a hrdí. V seriálu se poprvé objevili v roce 1967 a jejich jazyk zazněl až v roce 1979.

4.3 Klingonský jazyk

Klingonština je velice obsáhlý, ale zároveň velice složitý fiktivní jazyk. Má vlastní písmo zvané pIqaD, ale běžně se přepisuje do latinky. Existuje osmdesát klingonských dialektů, ale pouze jeden je používán oficiálně. S každým novým klingonským vládcem se oficiálním stává jeho vlastní dialekt. V klingonštině neexistují žádné výrazy pro pozdravy a zdvořilostní fráze, které jen zdržují od hlavního bodu konverzace.

4.3.1 Výslovnost

V klingonštině převládají souhlásky postavené hned za sebou, je to jazyk těžký na výslovnost. Celkově patří klingonština mezi hrubší jazyky a výslovnost je u všech hlásek trochu hrdelní. Rozlišuje se i výslovnost malých a velkých písmen v textu.

Souhlásky

Souhlásky, které mají totožnou výslovnost s českými – *l, m, n, p, r, t, v*

b – vyslovuje se jako *m* a *b* zároveň, podobně jako je to ve slově kumbál

ch – jako *č*

D – špička jazyka se na horním patře posouvá více dozadu, než je tomu u českého *d*

gh – vyslovuje se podobně jako české *g*, ale více hrdelně

H – jako *ch*

j – jako *dž*

ng – vyslovuje se stejně jako nosovka ve slově banka

q – jako *k*

Q – jedná se o přehnané klingonské *q* s výraznou hrdelní výslovností

S – výslovnost mezi *s* a *š*

w – podobné anglickému *w* jako je to ve slově whisky

y – jako *j*

Samohlásky

V klingonštině se používají samohlásky *a*, *e*, *I*, *o*, *u*. Vyslovují se stejně jako v češtině, ale pokud po nich následuje *w* nebo *y*, výslovnost se mění.

aw – *au*

ay – *aj*

ey – *ej*

Iy – vyslovuje se jako dvě *i* za sebou

Oy – *oj*

4.3.2 Podstatná jména

Klingoni používají dva typy podstatných jmen. Jednoduchá jména jsou tvořena pouze jedním slovem např. *QIH* (destrukce). Mnohem častější jsou však slova složená z více než jedné části. Jedním typem složených slov jsou jména složená z několika substantiv. Slovo *jolpa'* (transportní místnost) se skládá z *jol* (transportní paprsek) a *pa'* (místnost). Druhým hlavním typem podstatných jmen jsou výrazy tvořené ze sloves a příponou *-wl'*. *So'wl'* (maskovací zařízení) vzniklo ze slovesa *So'* (maskovat) a přípony *-wl'* znamenající věc, která činí (nebo ten, kdo činí).

Složená podstatná jména se můžou skládat z podstatného jména a pěti typů přípon. Každý typ má několik přípon, v jednom substantivu však může být použita pouze jedna přípona z každého typu. V následujícím výčtu jsou typy seřazeny podle pořadí, v jakém se připojují ke slovu. První typ má vždy přednost před ostatními typy, řadí se hned za substantivum.

1. Typ – zvětšovací přípona **-a'** – umocňuje vlastnosti podstatného jména

woQ – moc *woQ'a'* – absolutní moc

– zmenšovací přípona **-Hom** – snižuje vlastnosti podstatného jména

roj – mír *rojHom* – dočasný mír¹⁸

2. Typ – plurál pro tvory **-pu'**

yaS – důstojník *yaSpu'* – důstojníci

– plurál pro části těla **-Du'**

qam – chodidlo *qamDu'* – chodidla

– plurál pro všeobecné použití **-mey**

yuQ – planeta *yuQmey* – planety

3. Typ – postoj mluvčího **-qoq** *roj* – mír *rojqoq* – takzvaný mír

-Hey *Duj* – plavidlo *DujHey* – zřejmě plavidlo

-na' *Duj* – plavidlo *Dujna'* – určitě plavidlo

-Hey a **-na'** vyjadřují jistotu nebo nejistotu

4. Typ – přivlastňovací přípony **-wlj** můj

-lij tvůj

-Daj jeho, její

-maj náš

-raj váš

-chaj jejich

5. Typ – přípony s funkcí předložek **-Daq** v/do

-vo' z, od

-vaD pro

U substantiv může být použito všech pět typů přípon:

Qagh-Hom-mey-Hey-Hj-mo'

chyba-menší-plurál-zřejměj-tvůj-kvůli = kvůli tvým zřejmým menším chybám

¹⁸ V klingonštině neexistují žádná samostatná přídavná jména. Jsou vyjadřovány pouze příponami připojenými k jinému slovu.

4.3.3 Zájmena

Existuje pouze deset zájmen, která fungují jako samostatná slova:

<i>jIH</i>	já, mne
<i>SoH</i>	ty
<i>ghaH</i>	on/ona, jemu/jí
<i>'oH</i>	to
<i>'e'</i>	tamto
<i>net</i>	tamto
<i>maH</i>	my, nám
<i>tlhlH</i>	vy
<i>chaH</i>	oni, jim
<i>blH</i>	oni, jim

4.3.4 Číslovky

<i>'wa</i>	1	<i>jav</i>	6
<i>'cha</i>	2	<i>Soch</i>	7
<i>wej</i>	3	<i>chorgh</i>	8
<i>loS</i>	4	<i>Hut</i>	9
<i>vagh</i>	5	<i>wa'maH</i>	10

Další číslovky se tvoří přidáním přípony k základním tvarům čísel 1 – 9.

<i>–maH</i>	tvoří desítky	<i>wa'maH wej</i>	13
<i>–vatlh</i>	tvoří stovky	<i>cha'vatlh</i>	200
<i>–SaD</i>	tvoří tisíce	<i>javSad</i>	6000

Čísla se za sebe řadí stejně jako v češtině:

vaghSaD wejvatlh loSmaH Soch 5347

4.3.5 Slovesa

Klingonská slovesa jsou většinou jednoslabičná, mohou být doprovázena několika předponami a příponami.

Ukázka předpon ve spojení se slovesem *Qong* (spát):

<i>jiQong</i>	já spím
<i>biQong</i>	ty spíš
<i>Qong</i>	on/ona/ono spí
<i>maQong</i>	my spíme
<i>SuQong</i>	vy spíte
<i>Qong</i>	oni spí

Rozkazovací způsob (pouze pro 2. osobu jednotného nebo množného čísla):

<i>yiQong</i>	spi!
<i>peQong</i>	spěte!

Ke slovesům se připojuje celkem devět typů přípon. Těchto devět typů obsahuje dohromady čtyřicet přípon. Od každého typu se stejně jako u substantiv může použít pouze jedna přípona. Celkově může mít jedno sloveso tedy devět přípon, ale vždy v závazném pořadí:

1. Typ – Sám sebe, jeden druhého

Slovesa s tímto typem přípony mají dopad na původce děje (dáváš si ránu, dáváte ránu jeden druhému).

2. Typ – Přání, způsobilost
(přeji si vidět, je připraven vidět)

3. Typ – Změna
(znovu začínám s hledáním)

4. Typ – Příčina
Podmět je příčinou, že se objeví nová skutečnost (on způsobuje formování).

5. Typ – Neurčitý podmět
(něco si tě pamatuje)

6. Typ – Kvalifikace
Vyjadřují míru jistoty mluvčího (určitě nás kontroluje).

7. Typ – Vid
Stejně jako v češtině vid dokonavý nebo nedokonavý.

8. Typ – Vyjadřující úctu
(jsem poctěn, že tě vidím)

9. Typ – Syntaktické označníky

Určují funkci slovesa ve větě. V klingonštině neexistují interpunkční znaménka jako otazník či vykřičník, proto jsou nahrazovány příponami.

4.3.6 Slovníček

Klingonský abecední pořádek se liší od češtiny. Písmena jsou řazena následovně: a, b, ch, D, e, gh, H, I, j, l, m, n, ng, o, p, q, Q, r, S, t, tlh, u, v, w, y

<i>aach</i> – výstřel, výstřel	<i>Hej</i> – loupit
<i>baS</i> – kov	<i>HIDjolev</i> – menu
<i>be'</i> – žena	<i>HuD</i> – kopec, hora
<i>be'Hom</i> – děvče	<i>Human</i> – člověk
<i>be'nal</i> – manželka	<i>jol</i> – transportní paprsek
<i>be'nl'</i> – sestra	<i>laSvargh</i> – továrna
<i>blng</i> – oblast dole, pod	<i>leggh</i> – vidět
<i>blQ</i> – voda	<i>let</i> – tvrdý
<i>blQ'a'</i> – řeka	<i>loDHom</i> – chlapec
<i>bortaS</i> – pomsta	<i>loDnal</i> – manžel
<i>bov</i> – věk, doba	<i>lo'laHbe'ghach</i> – bezcennost
<i>burgh</i> – žaludek	<i>meq</i> – rozum, debatovat
<i>butlh</i> – špína za nehty	<i>mol</i> – hrob
<i>chamwl'</i> – technik	<i>mu'tlhegh</i> – věta
<i>chen</i> – stavět	<i>nlQ</i> - snídaně
<i>cher</i> – sestavit	<i>nlvnav</i> – pyžamo
<i>chlp</i> – stříhat	<i>ngeng</i> – jezero
<i>chIS</i> – bílý	<i>paq</i> – kniha
<i>chom</i> – barman	<i>píp</i> – páteř
<i>chot</i> – zavraždit	<i>pong</i> – jméno, oslovit
<i>chuch</i> – led	<i>qlb</i> – galaxie
<i>Dal</i> – nudný	<i>qul</i> – oheň
<i>DaQ</i> – koňský ohon	<i>QaS</i> – vojenské jednotky
<i>DIch</i> – jistota	<i>QuQ</i> – motor
<i>DuSaQ</i> – škola	<i>rugh</i> – antihmota
<i>ghem</i> – půlnoční svačina	<i>SoS</i> – matka
<i>ghlgh</i> – náhrdelník	<i>ta'</i> – císař
<i>HaD</i> – studovat	<i>veng</i> - město
<i>HeDon</i> – paralelní kurs	<i>yem</i> – hřešit

V kratičkém výběru ze slovní zásoby klingonů můžeme najít typické znaky jejich jazyka. Obsahuje slova příznačná pro sci-fi seriál i samotný charakter klingonů: vesmírná stanice (*tengchaH*), pozemšťan (*tera'ngan*), válčit (*Qoj*), flotila (*yo*), respektovat (*vuv*). Naprosto běžná slova i speciální pojmenování: deodorant (*noSvagh*), ponožky (*paSlogh*), nozdra (*tlhon*), kelikam (*qell'qam*), kvadrotitikála (*loSDIch*). A také slova tvořená pouze souhláskami nebo změnu slov pomoví přípon: psát (*ghltlh*), zkratka (*qlgh*), poslouchat (*lob*), neposlouchat (*lobHa'*).

Klingonský jazyk začínal pouze s několika málo slovy, ale dnes obsahuje více než 3000 slov.

4.3.7 Klingonské fráze a přísloví

batlh pothl law` yIn pothl puS. – Čest je důležitější než život.

batlhHa' vanglu'taHvIS quv chavbe'lu'. – Cti není možné dosáhnout nečestným způsobem.

blHeghvIpchugh blHeghpu'. – Bojíš-li se zemřít, už jsi zemřel.

bljaghbe'chugh vaj blHegh – Vzdej se, nebo zemři!

Dubotchugh yIpummoH. – Stojí-li to v tvé cestě, sraz to na zem.

ghIj qet jaghmeyjaj. – Kéž tví nepřátelé v hrůze utečou.

Heghlu'meH QaQ jajvam. – Dnes je dobrý den zemřít.

jIjatlhpa' jatlh Homvey. – Dříve promluví hvězdy než já.

qaStaHvIS wa' ram loS SaD Hugh SIjlaH qetbogh loD – Během jedné noci může běžící muž proříznout čtyři tisíce hrdel.

4.4 Shrnutí

Klingonština má velice obsáhlé lexikum, které je dostatečné k plynulé konverzaci a každodennímu používání. Bohužel je velice těžké se jí naučit. Je složitá na výslovnost, kterou ještě ztěžují krkolomná dlouhá slova. To je možná důvodem, proč klingonštinu zcela ovládá pouze pár lidí. Zatímco Tolkienovy jazyky si stále získávají nové fanoušky, obliba klingonštiny v dnešní době upadá.

5. Ostatní jazyky

Existují další fiktivní jazyky, které jsou připojené k jiným než fantasy a sci-fi žánrům. Liší se tak i jejich funkce v textu. Nejsou pouze zpestřením, mají v příběhu důležitější postavení.

5.1 Newspeak

Newspeak a Oldspeak je výmyslem anglického novináře, esejisty a spisovatele George Orwella. Politické události v Evropě během a po druhé světové válce se ho velice dotkly a ovlivnily i jeho literární tvorbu. Stal se z něj odpůrce nedemokratických režimů. Na toto téma vznikly jeho nejslavnější romány *Farma zvířat* a *1984*.

1984 je dnes již klasickou ukázkou antiutopistického žánru. Tento román vyšel poprvé v roce 1949 a ihned sklídl úspěch za analýzu všech totalitních systémů. U nás se překládal až v roce 1983 a byl vydán samizdatově. Příběh se odehrává v roce 1984, kdy si hlavní hrdina Winston Smith začne psát deník. Winston je obyčejný úředník, ale jeho chování a myšlenky, které si zapisuje do deníku, neodpovídají představám režimu a musí proto čelit zatčení a následovnému mučení.

V době, kdy se odehrává tento příběh, je Newspeak teprve zaváděn. V plné míře ho používají pouze oficiální média jako rozhlas a noviny. Měl postupně vytlačit Oldspeak, současnou angličtinu. Newspeak není vůbec jazyk nově vytvořený, ale je to upravená verze jazyku současného. Je redukován tak, aby odpovídal idejím totalitního režimu a nemohlo se v něm vyjadřovat žádné jiné myšlení. Protitotalitní myšlení nebude vůbec existovat, protože nebudou slova, kterými by se dalo vyjádřit. Byla odstraněna slova, která měla více významů. Ponechána byla pouze ta, která mají jednoznačný význam. Při jejich použití nemůže dojít k nepochopení.

Nejlépe to vyjádřil jeden z fiktivních tvůrců Newspeaku:

„Ty si asi myslíš, že naše hlavní práce spočívá ve vymýšlení nových slov. Vůbec ne. My slova ničíme – moře slov, stovky denně.“¹⁹

K redukcí jazyka došlo u všech slovních druhů:

¹⁹ ORWELL, George. 1984. 1. vyd. Praha: Levné knihy, 2000, s. 49

„Samozřejmě největší odpad je u sloves a přídavných jmen, ale jsou i stovky podstatných jmen, která by se dala vyřadit také. Nejde jen o synonyma, ale i o antonyma. Koneckonců, jaké oprávnění má slovo, které je jen protikladem jiného slova? [...] Vezmi například adjektivum ‚dobrý‘. A když už máš slovo jako ‚dobrý‘, k čemu je ještě slovo ‚špatný‘? ‚Nedobrý‘ docela stačí – je dokonce lepší, protože je přesný protiklad, což to druhé není.“²⁰

Odstraněny byly také všechny výjimky, nepravidelnosti ve stupňování. Nových slov bylo vytvořeno velice málo, jejich základem byla dvě plnovýznamová slova.

5.2 Jazyk týnů

Autorem románu *Mechanický pomeranč* z roku 1962 je britský autor Anthony Burgess. Vytvořil jazyk užívaný teenagery, jejichž životní náplní je páchat různé násilnosti. Burgess při jeho tvorbě vycházel ze slovanských jazyků, nejpatrnější je vliv ruštiny. V originále se jazyk jmenuje nadsat – ruská přípona znamenající –nácť. Překladatel Ladislav Šenkyřík použil z lingvistických i historických důvodů jako základ anglický jazyk. Ruský jazyk použil v mnohem menší míře. Slova jsou počestěna, využívají české předpony i přípony. Každý se základní znalostí angličtiny jazyku snadno porozumí.

Původní anglické slovo

<i>čejn</i> – řetěz	chain
<i>drinkat</i> – pít	drink
<i>gejmka</i> – hra	game
<i>hedka</i> – hlava	head
<i>hendka</i> – ruka	hend
<i>ikspenzivní</i> – drahý	expensive
<i>kvikle</i> – rychle	quickly
<i>láfat se</i> – smát se	laugh
<i>nojz</i> – hluk	noise

²⁰ ORWELL, George. 1984. 1. vyd. Praha: Levné knihy, 2000, s. 49

<i>odlídovat</i> – odvést	lead
<i>ouldaný</i> – starý	old
<i>ovošnout se</i> – umýt se	wash
<i>píply</i> – lidé	people
<i>rozripovat</i> – roztrhat	rip
<i>stolnout</i> – ukrást	stole
<i>šugr</i> – cukr	sugar
<i>vojs</i> – hlas	voice
<i>vyklínsovat</i> – vyčistit	clean
<i>zagejmovat si</i> – zahrát si	game
<i>zharmovat</i> – zranit	harm

Jazyk je tvořen nejen neologismy, ale i nespisovnými výrazy, argotem a slangem. Z následující ukázky si můžeme udělat jasnou představu o podobě jazyku týňů i o jejich povahových vlastnostech:

„Děvočky měly takový strašně živý fejsy a široký velký lipsy, úplně rudý, ukazovaly spoustu zubů a pořád se láfaly a houby se staraly o hnusnej vyčuranej svět“²¹

²¹ BURGESS, Anthony. *Mechanický pomeranč*. 1. vyd. Praha: Volvox Globator, 1992, s. 26

Závěr

Cílem práce bylo představit nejznámější fiktivní jazyky, jejich druhy a základní lexikum. Ukázat, jakým způsobem autoři jazyk vytvořili, co bylo jejich zdrojem a inspirací. Jakou měly smyšlené jazyky v literatuře funkci a jaký měly úspěch či vliv na čtenáře.

Z vybraných jazyků je jasné, že nejtypičtějším žánrem pro fiktivní jazyky je fantasy. Ve fantasy literatuře, filmech a televizních seriálech se setkáme s nejobvyklejší podobou těchto umělých jazyků. Pro rozsáhlejší děj bývá většinou použit v jedné knize větší počet fiktivních jazyků. Ve vzorovém fantasy, jaké vytvořil J. R. R. Tolkien, žije hnedle několik národů a ras, které mají stejně tak jako v reálném světě každý svůj jazyk. Jejich podoba je pak upravená podle zamýšlených mluvčích. Elfské jazyky bývají melodičtější a jejich slovní zásoba zahrnuje především zdvořilostní fráze a poetické výrazy. Ve skřetí řeči zase nalezneme těžko vyslovitelná, krkolomná slova, hromadící se souhlásky, jazyky lidí zase bývají podle slov autorů převedeny do našich přirozených jazyků.

U jazyků z tvorby science fiction je zřetelná snaha vytvořit pro mluvící mimozemské civilizace řeč, která se co nejméně podobá našim přirozeným jazykům. Vznikají tak často nesrozumitelné výpovědi. Může za to hromadění souhlásek a pro nás nezvyklé zvuky jako chrčení a syčení při výslovnosti. Jazyky, které se používají více, jako je tomu u klingonštiny, jež se dvacet let objevovala v seriálu Star Trek, mají svoji pevnou podobu i slovní zásobu. Pokud ale jazyk zazní v celém filmu jen jednou, bývá to často pouze improvizace samotného herce, který vytvoří pouze soubor náhodných zvuků.

Podoba jazyka záleží na samotném tvůrci a jeho lingvistickém vzdělání. Propracované fiktivní jazyky vytvořili pouze lingvisté jako J. R. R. Tolkien, jeho pokračovatel David Salo, Marc Okrand a David J. Peterson. Jejich jazyky mají nejrozsáhlejší lexikum a většinou i soubor pravidel pro tvoření vět. Pokud jimi komunikují postavy v seriálech či filmech, musí herci podstupovat kurzy výslovnosti s odborníky, aby měl jazyk ustálenou formu.

Jazyky, které nejsou pouze nahodilým souborem zvuků nebo znaků, vycházejí z některého přirozeného jazyka. Autoři si za vzor vybírají především zastaralé podoby

nebo přímo mrtvé jazyky, aby čtenářům zněl autenticky. Nejoblíbenější jsou severské nebo staré germánské jazyky.

Nejčastější funkcí fiktivních jazyků je funkce pojmenovavací. Cizí smyšlené prostředí musí mít originální pojmenování pro postavy i prostředí, ve kterém žijí. Názvy pak musí odpovídat celkovému znění fiktivního jazyka. Dále jsou velice časté názvy kouzelných formulí. Jsou to pouze kratičká spojení. Někteří autoři svůj smyšlený jazyk omezí pouze na tyto názvy a fráze. Jazyk pak nemusí mít žádná zjevná pravidla, může jít pouze o náhodná slova.

Tolkienova elfština má hlavně funkci estetickou. Je utvořena podle jeho vkusu, tak jak si představoval dokonalý jazyk. V Pánu prstenů jsou elfštinou tvořeny hlavně básně a písně, hlavně pro své znění. Elfština je vznešeným jazykem a působí velice melodicky. Klingonština oproti tomu zní velice drsně. Odpovídá tak povaze válečných klingonů. Mluví se jí velice důrazně, mluvčí díky tomu a díky chrčivým zvukům zní rozzlobeně.

K fantasy fiktivním jazykům patří všechny jazyky z Pána prstenů, jazyky Alagaësie z knih Christophera Paoliniho a jazyky z nově natáčeného seriálu Hra o trůny. Nejvypracovanější z nich a vzorem pro ostatní se staly elfské jazyky J. R. R. Tolkiena v trilogii Pán prstenů. Jsou to jazyky, které si získaly mnoho fanoušků. Úspěšnost jazyků je zde úzce provázána s úspěšností románů. Jejich obliba stoupla hlavně v poslední době díky filmovému zpracování Pána prstenů a Hobita režisérem Peterem Jacksonem. Příznivcem Tolkienových jazyků je i mladý autor Christopher Paolini, který se při tvorbě svých fiktivních jazyků inspiroval přímo jazyky Středozemě a způsobem tvoření jazyků, jaké použil autor Pána prstenů. Stejně jako on využil jako základ hlavně severské jazyky. Paolini však není lingvista, a proto jsou jeho jazyky omezeny na jednoslovná kouzla a pár frází, která nemají viditelnou gramatiku. I rozsahem je jeho jazyk mnohem slabší. Na téměř dvou tisících stranách se jeho jazyk ztrácí. Nejslabší rozsahem i gramatickým zpracováním jsou jazyky z knižní fantasy série Píseň ledu a ohně. Spisovatel George R. R. Martin vytvořil pouze pár slov jako ukázkou jazyků, dále je však nerozpracoval. Mnohonásobnému zpracování jeho jazyka se dostalo až v seriálu Hra o trůny, který je natáčen podle jeho knih.

Sci-fi jazyky jsou obvyklé spíše pro filmy a televizní seriály. Nejrozšířenější je klingonština, která se stala přímo synonymem pro mimozemské fiktivní jazyky. Nejslavnější období však zažila již před deseti lety. Poté, co seriál Star Trek skončil, její sláva spíše upadá. V době jejího rozkvětu bylo naplánováno vydání spousty slavných

literárních děl v klingonštině, realizovalo se však pouze pár překladů. V minnesotském divadle byl i odehrán Hamlet. Herci byli namaskováni jako klingonští bojovníci a celá hra byla zasazena do vesmírného prostředí. Kvůli obtížné gramatice a výslovnosti však mnoho lidí klingonštinu neovládá. Většinou znají pouze pár frází a jednotlivá slovíčka. Další sci-fi jazyky nalezneme ve filmech Muži v černém, Pátý element, Blade atd.

Fiktivní jazyky můžeme objevit i v jiných žánrech než je fantasy a sci-fi. Jedním ze zásadních smyšlených jazyků je Newspeak z románu 1984. Jeho funkce zde není pojmenovávací ani estetická. Newspeak je vytvořen, aby pomohl udržet totalitní režim a učinit ho nezničitelným. Dalším jazykem je jazyk týnů v Mechanickém pomeranči, v knize i ve filmu. Tento jazyk bychom mohli nazvat jazykem experimentálním. Tvoří ho směs slangu, argotu, nespisovných tvarů a neologismů vytvořených převážně z angličtiny a ruštiny.

Počet fiktivních jazyků neustále stoupá, ale jen málo z nich se v dnešní době dostane do širšího povědomí. Je to tím, že žádný nový jazyk nebyl tak rozpracován jako výše zmíněné. Dalším důvodem je vyšší obliba seriálů než knih. Pokud se tedy knize nedostane i filmového či seriálového zpracování, její smyšlený jazyk se tak dostane k menšímu okruhu lidí.

POUŽITÁ LITERATURA

Primární literatura

CARPENTER, Humphrey. *J.R.R. Tolkien: životopis*. Praha: Mladá fronta. ISBN 80-204-0409-0.

CONLEY, Tim a Stephen CAIN. *Encyclopedia of fictional and fantastic languages*. Westport, Conn.: Greenwood Press, 2006, xxv, 236 p. ISBN 03-133-3188-X.

ČERMÁK, František. *Jazyk a jazykověda*. 2. vyd. Praha: Pražská imaginace, 1997. ISBN 80-7110-183-4.

ČERNÝ, Jiří. *Dějiny lingvistiky*. 1. vyd. Olomouc: Votobia, 1996. ISBN 80-85885-96-4.

KLÉGR, Aleš a Petr ZIMA. *Světlem jazyků*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1989.

OKRAND, Marc. *Klingonský slovník: oficiální průvodce klingonskou gramatikou, slovní zásobou a frázemi*. 1. vyd. Praha: Triton, 2008, 279 s. Trifid (Triton). ISBN 978-80-7387-196-3.

PINKER, Steven. *Jazykový instinkt: Jak mysl vytváří jazyk*. 1. vyd. Praha: dybbuk, 2009. ISBN 978-80-7438-006-8.

TOLKIEN, J. *Netvoří a kritické a jiné eseje*. 1. vyd. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-788-9.

Sekundární literatura

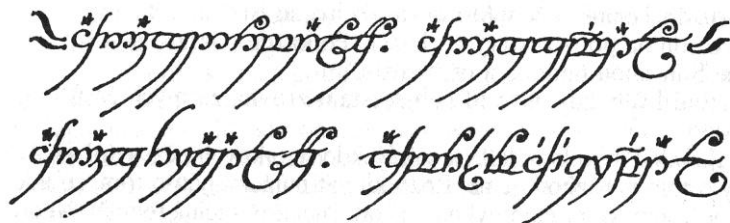
BURGESS, Anthony. *Mechanický pomeranč*. 1. vyd. Praha: Volvox Globator, 1992. ISBN 80-901226-9-8.

HAVEL, Václav. *Protokoly*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1966.

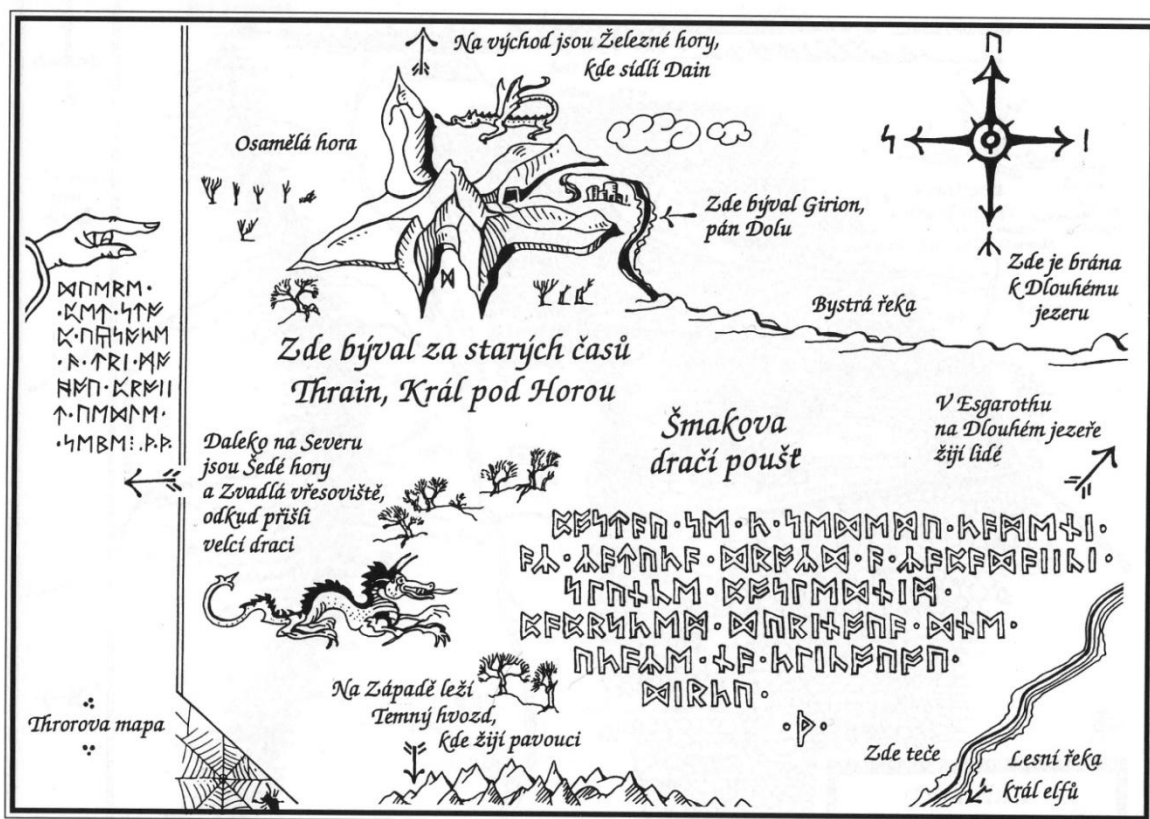
- ORWELL, George. *1984*. 1. vyd. Praha: Levné knihy, 2000. ISBN 80-7309-002-3.
- PAOLINI, Christopher. *Eragon: Odkaz Dračích jezdců*. 2. vyd. Praha: Fragment, 2009. ISBN 80-7200-978-8.
- PAOLINI, Christopher. *Eldest: Odkaz Dračích jezdců: Druhý díl: prvorozený*. 1. vyd. Havlíčkův Brod: Fragment, 2006. ISBN 80-253-0220-2.
- PAOLINI, Christopher. *Brisingr: Odkaz Dračích jezdců: Třetí díl: sedm slibů Eragona Stínovraha a Safiri Zářivé šupiny*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2009. ISBN 978-80-253-0775-5.
- PAOLINI, Christopher. *Inheritance: Odkaz Dračích jezdců: Čtvrtý díl: pevnost duší*. 2. vyd. Praha: Fragment, 2009. ISBN 978-80-253-1618-4.
- TOLKIEN, J. *Hobit, aneb, Cesta tam a zase zpátky*. Vyd. 4. Překlad František Vrba. Ilustrace Alan Lee. Praha: Mladá fronta, 2002, 242 s., [26] s. obr. příl. ISBN 80-204-0983-1.
- TOLKIEN, J. *Pán prstenů: Dvě věže*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 2002. ISBN 80-204-0372-8.
- TOLKIEN, J. *Pán prstenů: Návrat krále*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 2002. ISBN 80-204-0373-6.
- TOLKIEN, J. *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 2002. ISBN 80-204-0362-0.
- TOLKIEN, J. *Silmarillion: mýty a legendy Středozemě*. Vyd. 2. Editor Christopher Tolkien. Překlad Stanislava Pošustová-Menšíková. Ilustrace Ted Nasmith. Praha: Mladá fronta, 288 s., [16] s. barev. obr. příl. ISBN 80-204-0999-8.

PŘÍLOHA: Obrazový materiál

Obrázek 1: Písmo na Prstenu moci



Obrázek 2: Throrova mapa



Obrázek 3: Tabulka run Angerthas

ANGERTHAS				ANGERTHAS			
1	ᚦ	16	ᚦ	31	ᚦ	46	H
2	ᚧ	17	ᚧ	32	ᚧ	47	H
3	ᚨ	18	ᚨ	33	ᚨ	48	ᚦ
4	ᚩ	19	ᚩ	34	ᚩ	49	ᚦ
5	ᚪ	20	ᚪ	35	ᚪ	50	ᚦ
6	ᚫ	21	ᚫ	36	ᚫ	51	ᚦ
7	ᚬ	22	ᚬ	37	ᚬ	52	ᚦ
8	ᚭ	23	ᚭ	38	ᚭ	53	ᚦ
9	ᚮ	24	ᚮ	39	ᚮ	54	ᚦ
10	ᚯ	25	ᚯ	40	ᚯ	55	ᚦ
11	ᚰ	26	ᚰ	41	ᚰ	56	ᚦ
12	ᚱ	27	ᚱ	42	ᚱ	57	ᚦ
13	ᚲ	28	ᚲ	43	ᚲ	58	ᚦ
14	ᚳ	29	ᚳ	44	ᚳ		ᚦ
15	ᚴ	30	ᚴ	45	ᚴ		ᚦ

Hodnoty	ANGERTHAS						
1	p	16	zh	31	l	46	e
2	b	17	nj-z	32	lh	47	ē
3	f	18	k	33	ng-nd	48	a
4	v	19	g	34	s-h	49	ā
5	hw	20	kh	35	s-'	50	o
6	m	21	gh	36	z-ŋ	51	ō
7	(mh) mb	22	ŋ-n	37	ng*	52	ö
8	t	23	kw	38	nd-nj	53	n*
9	d	24	gw	39	i(y)	54	h-s
10	th	25	khw	40	y*	55	*
11	dh	26	ghw,w	41	hy*	56	*
12	n-r	27	ngw	42	u	57	ps*
13	ch	28	nw	43	ū	58	ts*
14	j	29	r-j	44	w		+h
15	sh	30	rh-zh	45	ü		&

Obrázek 4: Klingonské písmo pIqaD

£	Ɔ	Ƴ	Δ	Γ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ
a	b	ch	D	e	gh	H	I	j

£	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ
l	m	n	ng	o	p	q	Q	r

Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ
S	t	tlh	u	v	w	y	'

-	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9