

*Мазур О. В.,
кандидат філологічних наук,
доцент кафедри теорії та практики галузевого перекладу
Херсонського національного технічного університету*

*Новицька Е. Е.,
студентка
Херсонського національного технічного університету*

ОСОБЛИВОСТІ ТВОРЕННЯ ТА ПЕРЕКЛАДУ ВЛАСНИХ НАЗВ У ЦИКЛІ КНИГ ДЖ. МАРТІНА «ПІСНЯ ЛЬОДУ Й ПОЛУМ'Я»

Анотація. Ця стаття розглядає особливості творення власних назв на прикладі циклу книг «Пісня льоду й полум'я» Джорджа Р. Р. Мартіна. Актуальність дослідження зумовлена дедалі більшою популярністю жанру фентезі у сучасній літературі і, відповідно, зростаючою кількістю їх перекладів як форм засвоєння феномена фентезі інакшими від джерельної культурами. Однією з наріжних жанрових особливостей фентезі є опис нових світів, створених авторами, з власним, щоразу інакшим ономастиком – своєрідним способом зацікавлення читача.

Здійснене у цьому дослідженні визначення особливостей творення власних назв у творах жанру фентезі проводилося з метою оцінки адекватності способів їх перевтілення українською мовою. Матеріалом роботи є цикл книг «Пісня льоду й полум'я» Джорджа Р. Р. Мартіна, переклад якого українською мовою був здійснений Н. Тисовською.

У процесі дослідження історії питання було виявлено, що в жанрі фентезі власні назви активно досліджуються з метою визначення їх специфічних особливостей, семантичної мотивації і внутрішньої форми, критеріїв класифікації, історичної та етимологічної складової, функцій і ролі в моделюванні географічного простору вторинного світу, перекладацьких прийомів під час передачі українською мовою і т.д.

Це дослідження розглядає основні групи власних назв та групи, якими виражені власні назви у циклі книг Дж. Мартіна «Пісня льоду й полум'я», а саме: імена та прізвиська головних героїв, топоніми, міфоніми та зооніми. Також розглянуто основні способи творення власних назв у досліджуваному творі, до яких належать афіксальний спосіб, словоскладання, конверсія та запозичення.

Заключним етапом дослідження було визначення способів перекладу власних назв залежно від груп, до яких вони належать. Переважним методом відтворення власних назв у циклі книг «Пісня льоду й полум'я» є калькування. Особисті імена героїв передаються за допомогою транскрипції і транслітерації. Частина топонімів, зоонімів, назви замків і теонімів перекладаються транскрибуванням.

Ключові слова: фентезі, переклад, ономастикон, власні назви, спосіб перекладу, транскодування, калькування, афіксація, словоскладання, конверсія.

Постановка проблеми. У сучасній культурі фентезі є найбільш популярним жанром художньої літератури, як у письменників, так і у читачів. Популярність таких творів зумовлена, насамперед, жанровою специфікою фентезі.

У прагненні залучити більшу аудиторію до своєї творчості автори створюють світи, дедалі більш віддалені від справжнього на різних рівнях. З огляду на те, що канонічних обмежень

у літературі такого виду немає, її мова зазнає постійних змін, чим зумовлена складність перекладу текстів фентезі у процесі долучення їх до культури, відмінної від культури тексту-джерела. Спроба перекладознавчого висвітлення однієї зі стилета жанротворчих особливостей фентезі визначає актуальність цієї роботи.

Матеріалом нашого дослідження є твори жанру фентезі із циклу книг «Пісня льоду й полум'я» Дж. Р. Р. Мартіна, переклад якого українською мовою був здійснений Н. Тисовською. Цей цикл романів користується великою популярністю у читацької аудиторії. Ця фентезі-сага становить особливий інтерес і для проведення лінгвістичних досліджень, багато з яких присвячені питанням вивчення її ономастичного простору.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питанням дослідження текстів у жанрі фентезі займалися такі вчені, як М. Ф. Мисник [5], Т. А. Чернишева [10] (досліджували фантастику та надали їй класифікацію), В. Н. Комісаров [2] (досліджував етапи перекладу творів у жанрі фентезі), І. А. Кисельова [2] (займалася проблемами перекладу творів жанру фентезі), Т. Ю. Мкртчян [6] (морфологічна структура топонімікону творів Джорджа Р. Р. Мартіна) та А. Гаврильєва [6] (переклад ономастикону обраного твору російською мовою) та інші вітчизняні й зарубіжні дослідники.

Метою статті є визначення особливостей творення власних назв у творах жанру фентезі та способів відтворення українською мовою. Задля досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання: визначити особливості власних назв у циклі книг «Пісня льоду й полум'я», виявити способи творення власних назв та способи їх відтворення українською мовою.

Виклад основного матеріалу. Кожен вчений по-різному інтерпретує термін «фентезі», вкладаючи у визначення власний сенс, формуючи певну групу характерних цьому жанру творів і вибудовуючи власне уявлення про витоки жанру. На думку В. Гончарова, фентезі – це «опис світобудови з позицій об'єктивного ідеалізму» [6, с. 127]. У книзі «Природа фантастики» Т. А. Чернишової фентезі – це «адетермінована модель дійсності, розповідь казкового типу з багатьма посилками», ігровою фантастикою [10, с. 47]. Літературознавчий словник-довідник подає таке визначення: «Фентезі – жанровий різновид фантастики, в якому у разі її заперечення використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії, лицарського епосу у поєднанні з реалістичною нарацією <...>; змальовуються віртуальні світи із середньовічним антуражем, нетехнічною психологією, де роль науки виконує магія. Такі твори не піддаються прогнозуванню, не підлягають логічному потлумаченню, як наукова

фантастика. Натомість панує фатум, бінарна етична опозиція «добро – зло», винагорода за зусилля подолання перешкод, присутність дива, «трансцендентне бачення» як вияв свободи <...> світу Ф. позбавлені звичної топоніміки та хронотопу, події розгортаються в них в умовному, часто віртуальному просторі» [3, с. 693–694].

З огляду на вищезазначену специфіку жанру можемо стверджувати, що під час перекладу творів жанру фентезі перекладач може зіткнутися з різними викликами. До головних труднощів перекладу будь-якого художнього тексту є переклад власних назв, оскільки ці одиниці вихідної мови часом не мають еквівалентів у мові перекладу. Ономастикон та топонімікон фентезі, на відміну від багатьох інших літературних жанрів, є цілком вигаданим, а, отже, потребує особливої уваги у процесі відтворення інакшими від джерельної культури. Робочою гіпотезою нашого дослідження є те, що специфіка творення власних назв фентезійних творів може дати поштовх адекватному відтворенню їх мовою перекладу.

Власні назви становлять ядро ономастичного простору віртуального світу творів фентезі, оскільки саме вони концентрують культурно-історичну, лінгвокультурологічну та етнічну інформацію.

Власна назва – це іменник, що позначає слово або словосполучення, призначене для іменування конкретного, цілком певного предмета або явища, що виділяє цей предмет або явище з низки однотипних предметів або явищ.

О. В. Суперанська розподіляє власні назви на три групи, які, своєю чергою, розбиваються на підгрупи:

1) імена живих істот та істот, які сприймаються як живі: антропоніми індивідуальні та групові (імена, прізвища, по батькові, псевдоніми людей); зооніми індивідуальні та групові (клички тварин); міфоніми (власні назви вигаданих об'єктів у міфах і переказах);

2) іменування неживих предметів: топоніми; космоніми та астроніми; фітоніми; хремадоніми; назви засобів пересування; сортові та фірмові назви;

3) власні назви комплексних об'єктів: назви підприємств, установа, товариств, об'єднань, та ін. [9, с. 76].

У досліджуваному нами творі із розглянутих груп класифікації О. В. Суперанської ми виокремили такі різновиди онімів: імена та прізвиська головних героїв (*Kingslayer* – Царевбивця, *Mance Rayder* – Манс Рейдер, *Firstfinger* – Мизинчик, *Knight of Flowers* – Лицар Квіміє, *the Pyromancer* – Галлін-Піромант), топоніми (*Highgarden* – Небосад, *Winterfell* – Вічнозим, *Riverrun* – Річкорин, *Narrow Sea* – Вузьке Море, *Shady Glen* – Тіниста Долина), міфоніми (нами було знайдено лише один міфонім – *Bran*, що є відсиланням до Брана Благословенного, короля з уельської міфології, ворони якого досі охороняють Тауер; це ім'я з валлійської також перекладається як «ворон», а у творі Бран часто бачить уві сні триокого ворона і спілкується з ним), зооніми (*Nymeria* – Наймірія, *Drogon* – Дрогог, *Shaggydog* – Кошлай).

Розглянувши загальну характеристику власних імен та розділивши їх на основні групи у досліджуваному нами тексті, ми визначили способи їх творення та особливості перекладу.

Загалом до основних способів творення слів належать: 1) морфологічний спосіб (за відповідними словотвірними моделями: афіксація, словоскладання, скорочення); 2) семантичний, що реалізується за допомогою розвитку спеціальних значень у словах природної мови; 3) спосіб запозичення (сло-

вотвірне та семантичне калькування) [7, с. 54]. Власні назви не є винятком.

1. У **морфологічному** способі творення власних назв у циклі книг «Пісня льоду й полум'я» Дж. Р. П. Мартіна переважає афіксальний спосіб творення та словоскладання. Афіксація відбувається з використанням таких афіксів та напівфіксів, як: *-ton*, *-fast*, *-wood*, *-pool*, *-bury*, *-ment*, *-worth*, *-mont*, *ast-*, *dun-*, *sel-*, *down-* та інші, наприклад: *Appleton* – Еплетон, *Downdelving* – Розколина, *Selhorys* – Селоріс, *Dunstonbury* – Данстонбері, *the Ravishment* – Равішмент, *Claypool* – Клейпул, *Waspwood* – Осиний ліс, *Orkmont* – Оркмонт, *Astapor* – Астапор, *Stokeworth* – Стокворт, *Standfast* – Стендфаст [11; 4].

Словоскладання відбувається за такими основними моделями: іменник+іменник (*Oathkeeper* – Клятвохранитель), іменник+дієслово (*Riverrun* – Річкорин), дієслово+іменник (*Wendwater* – Вуровода), прикметник+іменник (*Greenseers* – Зеленовидці) [11; 4].

Створюючи **словосполучення**, Дж. Р. П. Мартін використовує переважно такі моделі: іменник+іменник (*Water Gardens* – Водні Сади), прикметник+іменник (*Red Priests* – Червоний жрець), числівник+іменник, іменник+of+іменник (*Knight of Flowers* – Лицар Квіміє), іменник+by+іменник (*Eastwatch-by-the-Sea* – Східна-варта-на-морі), іменник+the+іменник (*Hallyne the Pyromancer* – Галлін-Піромант) [11; 4].

2. Що стосується **семантичного** способу творення власних назв, то він відбувається з використанням **конверсії**, до того ж семантика більшості таких онімів метафорична (*The North* – Північ, *the Gorge* – Джорж, *the Rock* – Скеля, *the Reach* – Розлозу) [11; 4].

3. Як зазначає Т. Мкртчян, серед однослівних **топонімів** є топоніми, які існують у реальному світі або **запозичені** автором з інших джерел. Наприклад, *Hayford* – реальні назви кількох поселень в англійських графствах Нортгемптоншир, Оксфордшир і Бакфастлі; *Blackpool* – місто в північно-західній Англії в графстві Ланкашир на узбережжі Ірландського моря; *Cairns* – місто в північно-східній частині австралійського штату Квінсленд; *Elyria* – місто в штаті Огайо, США [6, с. 128].

Під час дослідження перекладу власних назв у циклі книг «Пісня льоду й полум'я» ми виокремили такі трансформації:

– **транслітерація** – цей прийом використовується у перекладі власних назв, прізвищ, як оригінальних, так і вигаданих автором, утворених переважно афіксальним способом та словосполученням. Наприклад: *Tyrios Lannister* – Тиріон Ланістер, топонімів *Myr* – Мур, *Braavos* – Браавос, прізвиськ *Khal Rhae Mhar* – Хал рхей мхар [11; 4].

Також транслітерація вживається під час перекладу власних назв задля полегшення адаптації з додаванням родових закінчень: *Brienne* – Брієнна, *Rylene* – Рілена, *Alysanne* – Алісана, *Gwynesse* – Гвінесса, *Dany* (Дані – скорочене від *Daenerys* – Данерис) [11; 4];

– **транскрипція**. З її використанням відтворюється велика група імен і прізвищ, утворених афіксальним способом та конверсією: *Gregor* – Грегор (для цього імені існує словниковий відповідник). Цим методом перекладаються і вигадані автором імена: *Cercei* (Серці), *Tywin* (Тайвін), *Rhaegar* (Рейгар). До цієї групи належать також імена драконів, деривовків, та ін. вигаданих автором істот. Наприклад: *Balerion*, *Meraxes*, *Vhagar* – Балеріон, Міраксес, Вхагар. Через транскрибування відтворені такі вигадані топоніми, як *Crakehall* (Крейкхол), *Dorne* (Дорн), *Tyros* (Тайрош) [11; 4].

Транслітерацією і транскрипцією перекладаються всі прізвиська бастардів. Бастарди – це байстрюки. Вони отримують своє прізвисько за місцем їх народження, незалежно від того, хто є їхніми батьками, наприклад: *Snow – Сноу, Stone – Стоун, Rivers – Ріверс, Pyke – Паїк* [11; 4];

– **переклад за безпосередніми складниками (покомпонентний)** фразових власних назв (словосполучень та утворених словоскладанням власних назв) із використанням словникових еквівалентів (калькування структури). Таким способом перекладено значну кількість топонімів: *Narrow Sea (Вузьке Море), Shady Glen (Тінста Долина), Nine Free Cities (Дев'ять Вільних Міст), King's Landing (Королівський Причал), Water Gardens (Водяні Сади), Brightwater Keep (Ясновода Фортеця)* [11; 4]. Однак, щоб перекласти ці топоніми, перекладачу важливо знати сюжет, адже під час перекладу використовується смисловий розвиток. Покомпонентний переклад словниковими еквівалентами використовується також під час перекладу всіх відомих назв кораблів: *Great Kraken («Великий кракен»), Lioness («Левиця»), King Robert's Hammer («Келп короля Роберта»)* [11; 4].

За допомогою **калькування** передані різні титули, представлені в романі: *король-за-Стіною (The King-beyond-the-Wall), лорд Долини (Lord of the Vale)*. Калькування використовується у відтворенні прізвиськ персонажів, наприклад у Джеймі Ланістера, крім прізвиська «Лев Ланістерів» (*The Lion of Lannister*), є ще одне – «Царевбивця» (*The Kingslayer*), отримане у сімнадцятирічному віці після вбивства ним короля Ейрису під час повстання Роберта Баратеона [1, с. 56]. В той самий спосіб відтворюється й велика частина прізвиськ тварин (кішок, драконів, деривоків). Вони мають характер промовистих імен, одночасно описують характер певної тварини та характеризують людину, яка дала їй прізвисько. Сандор Кліган назвав свого коня *Невідомий (Stranger)* на честь одного з Сімох, який є одним із семи ликів божества й уособлює смерть. Своє прізвисько *Чорний Жах (the Black Dread)* дракон Балеріона заслужив тим, що вивергав чорне, як його луска, полум'я, а під час польоту своєю тінню накривав цілі міста.

До предметів, які перекладаються калькуванням за морфологічною будовою, також належать назви мечів *Longclaw (Довгопазур), Dawn (Ранковий меч)* та назви воєн, битв і часових відрізків: *the Age of Heroes (Століття Героїв), War of the Five Kings (Війна П'яти Королів)*.

Висновки. Як доводить попередній аналіз, переважним методом перекладу власних назв у циклі книг «Пісня льоду й полум'я» є покомпонентний переклад складних власних назв словниковими еквівалентами із калькуванням їхньої структури. З його допомогою перекладаються такі виділені нами групи власних імен: прізвиська; назви замків; мечів; воєн, битв; титули; частина топонімів; зооніми; імена богів – тобто ті елементи, компоненти яких мають смислове навантаження. Особисті імена героїв передаються за допомогою транскрипції і транслітерації.

Цей феномен можна пояснити традиційно вкоріненим у свідомості реципієнтів уявленням про семантичну непрозорість власних імен іноземців, промовистість та семантичну прозорість прізвиськ, метафоричних та метонімічних назв потойбічних істот, чарівних предметів тощо та наявність традиційного елемента, що вказує на тип географічного об'єкта, особливо природного походження, у топонімах. На нашу думку, перекладач Н. Тисовська загалом відтворила ономастикон

та топонімікон фентезійного циклу Дж. Мартіна «Пісня льоду й полум'я» адекватно авторському задуму та читацьким очікуванням цільової аудиторії.

Перспективами подальшого дослідження вважаємо вивчення кореляції між семантикою власної назви, способом її творення та найбільш адекватним способом її відтворення українською мовою.

Література:

1. Киселева И. А. Особенности перевода литературы жанра фэнтези. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 9, Филология. Востоковедение. Журналистика*, 2007. № 1 (2). С. 55–58.
2. Комиссаров В. Н. Современное переводоведение. Учебное пособие. Москва : ЭТС, 2001. 424 с.
3. Літературознавчий словник-довідник / Ред. Р. Т. Гром'як. Київ : Академія, 2007. 752 с.
4. Мартін Дж. Р. Р. Танок драконів: Роман / Пер. з англ. Н. Тисовської. Київ : КМ-БУКС, 2018. 1152 с.: іл. (Пісня льоду й полум'я).
5. Мисник М. Ф. *Некоторые лингвистические особенности произведений жанра фэнтези*. Вопросы теории текста, лингвостилистики и интертекстуальности: *Вестник ИГЛУ. Сер. Лингвистика*. Иркутск : ИГЛУ, 2004. Вып. 2. С. 102–113.
6. Мкртчян Т. Ю. Структурные особенности авторских топонимов в цикле эпических фэнтезироманов Дж. Р. Р. Мартіна «Песнь льда и пламени». *Филологические науки. Вопросы теории и практики*. Тамбов : Грамота, 2016. № 10(64): в 3-х ч. Ч. 3. С. 127–129. URL: http://scjournal.ru/articles/issn_1997-2911_2016_10-3_35.pdf
7. Панько Т. І. Українське термінознавство. Львів : Світ, 1994. 216 с.
8. Полетаева Е. Д., Денисова Н. В. Передача имен собственных с английского на русский язык при переводе текстов фэнтези. *Молодой ученый*. 2017. № 14. С. 732–736.
9. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного / Отв. ред. д-р филол. наук А. А. Реформатский ; Институт языкознания АН СССР. Москва : Наука, 1973. 342 с.
10. Чернышева Т. А. Природа фантастики. Иркутск : Изд-во Иркутского ун-та, 1984. 336 с.
11. George R. R. Martin *A Dance with Dragons*. NY : Bantam Spectra, 2011. 1016 p.

Мазур Е. В., Новицкая Э. Э. Особенности образования и перевода имен собственных в цикле книг Дж. Мартіна «Песня льда и огня»

Аннотация. Статья рассматривает особенности создания имен собственных на примере цикла книг «Песнь Льда и Огня» Джорджа Р. Р. Мартіна. Актуальность исследования обусловлена все большей популярностью жанра фэнтези в современной литературе и, соответственно, возрастающим количеством их переводов как форм усвоения феномена фэнтези отличными от источников культурами. Одной из главных жанровых особенностей фэнтези является описание новых миров, созданных авторами, с собственным, каждый раз другим, ономастикомом – своеобразным способом привлечения читателя.

Осуществленное в данном исследовании определение особенностей создания имен в произведениях жанра фэнтези проводилось с целью оценки адекватности способов их передачи в украинском языке. Материалом работы является цикл книг «Песнь Льда и Огня» Джорджа Р. Р. Мартіна, перевод которого на украинский язык был осуществлен Натальей Тисовской.

В ходе исследования истории вопроса было выявлено, что в жанре фэнтези имена собственные активно исследуются с целью определения их специфических особенностей, семантической мотивации и внутренней формы, критериев классификации, исторической и этимологиче-

ской составляющей, функций и роли при моделировании географического пространства вторичного мира, переводческих приемов при передаче на украинский язык и т. д.

Данное исследование рассматривает основные группы имен собственных и группы, которыми выражены имена собственные в цикле книг Дж. Мартина «Песнь Льда и Огня», а именно: имена и прозвища главных героев, топонимы, мифонимы и зоонимы. Также рассмотрены основные способы создания имен собственных в исследуемом произведении, к которым относятся аффиксальный способ, словосложение, конверсия и заимствование.

Заключительным этапом исследования было определение способов перевода имен собственных в зависимости от групп, к которым они принадлежат. Преобладающим методом воспроизведения имен собственных в цикле книг «Песнь Льда и Огня» является калькирование. Личные имена героев передаются с помощью транскрипции и транслитерации. Часть топонимов, зоонимов, названия замков и теонимы переводятся при помощи транскрипции.

Ключевые слова: фэнтези, перевод, ономастикон, имена собственные, способ перевода, транскодирование, калькирование, аффиксация, словосложение, конверсия.

Mazur O., Novitska E. Features of proper names creation and translation in G. Martin's cycle "A Song of Ice and Fire"

Summary. This article examines the peculiarities of proper names creation by the example of George R. Martin's book series "A Song of Ice and Fire". The relevance of this study is determined by the increasing popularity of the genre of fantasy in modern literature and, accordingly, by the increasing number of their translations as forms of the phenomenon of fantasy assimilation in the cultures different from the source ones. One of the pivotal genre features of fantasy is a description

of the new worlds created by the authors, with their own, each time else, onomasticon – a kind of reader's way of interest.

In this study, the definition of the features of proper names creation in the works of the fantasy genre was carried out in order to assess the adequacy of the methods of their reinclusion in the Ukrainian language. The material of study is the series of George R. R. Martin's books "A Song of Ice and Fire", whose translation into the Ukrainian language was carried out by Natalia Tysovska.

During the study of the history of the issue, it was discovered that in the genre of fantasy proper names are actively investigated in order to determine their specific features, semantic motivation and internal form, classification criteria, historical and etymological components, functions and role in the simulation of the geographical space of the secondary world, translation techniques when translated to the Ukrainian language, etc.

This study examines the main groups of proper names and groups that express proper names in the series of books by G. R. Martin "A Song of Ice and Fire", namely the names and nicknames of the protagonists, toponyms, myths, and zoonym. The main ways of proper names creation are also considered in the research paper. The latter include affixation, word-building, conversion and borrowing.

The final stage of the study was to determine the ways of proper names translation depending on the groups they belong to. The preferred method of reproducing proper names in the cycle of books "A Song of Ice and Fire" is the calking. Personal names of heroes are translated using transcription and transliteration. Some of the toponyms, zoonyms, names of locks and theonyms are transcribed.

Key words: fantasy, translation, onomasticon, proper names, translation method, transcoding, calking, affixation, word formation, conversion.