

І.Б. Савельчук
магістрант,
Житомирський державний
університет ім. Івана Франка

Андрійчук Н.М.
кандидат педагогічних наук, доцент,
Житомирський державний
університет ім. Івана Франка

Зорницька І.В.
кандидат філологічних наук,
Житомирський державний
університет ім. Івана Франка

ОСОБЛИВОСТІ ВІДТВОРЕННЯ ОНІМІВ «ШЛЯХУ КОРОЛІВ»

Б. САНДЕРСОНА УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

Текст фентезі відображає нереальний, неіснуючий світ. Більша частина предметів, понять і явищ, які присутні у тексті фентезі, будуть співпадати з реаліями земної дійсності. Але поряд із ними, у тій чи іншій мірі, будуть присутні лексеми на позначення предметів, явищ і понять, які в реальності не існують, а розповсюджуються лише на фантастичну художню картину світу, яка обмежується фентезійним твором, або навіть циклом творів. У вигаданому всесвіті, описаному в романах-фентезі, такі поняття та явища будуть функціонувати як реалії цього конкретного всесвіту. Вони є невід'ємним елементом фантастичної художньої картини світу і отримали назву квазиреалій. [1] Квазиреалії такого світу, безсумнівно, формуватимуть певний його образ в свідомості реципієнта (слухача або читача) твору. Адекватність перекладу квазиреалій фантастичної художньої картини світу особливо важлива, оскільки квазиреалії (як оніми так і апелятиви) є одним із ключових засобів передачі інтенції автора. Під час перекладу твір спочатку проходить через лінгвокреативну особистість перекладача, а вже потім потрапляє до кінцевого реципієнта. Таким чином, первинним інтерпретатором тексту фантастичного твору іноземною мовою є перекладач. Відповідно, особливо важливо правильно відтворити квазиреалії мовою

перекладу, не порушуючи закони конкретного фентезійного світу і не зазнаючи семантичних втрат.

Для квазиреалій характерні і доцільні свої прийоми передачі українською мовою. Р.П. Зорівчак, зокрема, наголошує, що у випадку реалій доречно говорити не про переклад у буквальному розумінні, а лише про віднайдення семантико-стилістичного відповідника або про трансляційне перейменування реалії. [2] Залежно від способу передачі форми і змісту, а також збереження або стирання національного та історичного колориту можна виділити основні прийоми передачі квазиреалій: транскрипцію, гіперонімічне перейменування, дескриптивну перифразу, комбіновану реномінацію, калькування, міжмовну транспозицію на конотативному рівні, методуподібнення, контекстуальне розтлумачення. [3]

Світ, змальований у «Хроніках Бурасвітла», зокрема у першому романі циклу «Шлях Королів», є світом магічним, але через певні катаклізми населення втратило пам'ять і доступ до магічних сил і прогресує у техногенному напрямку, використовуючи специфічні природні ресурси. Сам світ складається з трьох одночасно існуючих реальностей – реальність фізична, реальність ідей, реальність духу. Світ населяють дві розумні антропоморфні раси – люди і паршенді, а також божества і спрени. Людиноподібне населення поділено на народи за географічним принципом, у кожного із народів наявна власна мова, культура, міфологія, вірування і фенотипні особливості. Флора, фауна, люди і паршенді населяють фізичний світ. Спрени в основному живуть у світі ідей і лише частково маніфестуються у фізичній реальності, Світ духу належить божествам. Такий поділ ареалів існування не виключає можливості істот подорожувати і переміщуватися між трьома реальностями світу. Населення Рошару (фізичної реальності) також вірять у існування місця, яке аналогічне християнському пеклу – там де змушені будуть мучитися ті, хто не слідував заповідям своїх релігій і винен у злочинах при житті. Це місце - Damnation (Геєна). Денотативне значення лексеми «damnation» - прокляття, вічні муки. Для того,

щоб уникнути прямої паралелі з християнським уявленням про покарання за гріхи, у перекладі вжито онім «Геєна» - також символ пекельних мук у загробному житті, спільний для іудаїзму, ісламу і християнства. Хоча, з іншого боку, прив'язка до реально існуючого топоніму на Землі – Долини Енома – може спричинити небажані паралелі у читача. "Damnation" використовується як складова частина обценної лексики: "*Storming Damnation*", "*There's no way in Damnation*" or "*Damnation's own fool!*".

У відтворенні переважної більшості топонімів було застосовано два прийоми - прийом транскрибування та транслітерації для немотивованих топонімів і прийом калькування для мотивованих.

Фізичний світ носить назву Рошар (Roshar). Це назва і планети, де відбуваються події «Шляху Королів» і суперконтиненту, на якому розташовано переважну більшість населення. Топонім Roshar не є мотивованим, тому українською мовою передається за допомогою транскрибування.

Планета Рошар має три супутники, три місяці зі своїми власними іменами – Салас (Salas), Номон (Nomon) і Мішім (Mishim). При цьому у частини населення Рошару побутує переконання про те, що Салас і Мішім – жіночого роду, а Номон – чоловічого, у той час, як у Шиноварі всі три світила називають «Трьома Сестрами».

У період, в який описуються головні події роману, у фізичному світі нараховується 26 країн та регіонів, лише де-які з них зустрічаються у першій частині «Хронік Буресвітла»: Thaylenah (Тайлена), Frostlands (Північні Землі), Alethkar (Алеткар), Herdaz (Гердаз), Jah Keved (Джа Кевед), Marat (Марат), Tukar (Тукар), Emul (Емул), Azir (Азір), Marabethia (Марабетія), Babatharnam (Бабатарнам), Tashikk (Ташикк), Aimia (Аіміа), Shinovar (Шиновар), Iri (Ірі), Rira (Ріра) Purelake (Чистозеро). Основний принцип передачі топонімів – транслітерація. Виключення становить Frostlands - Північні Землі, та Purelake - Чистозеро де було використано калькування. Цікавою, з точки зору перекладу, передача топоніму Aimia (Аіміа) та Iri (Ірі).

Якщо звернутися до історії досліджуваного світу, задовго до сучасних подій серед населення жили Променисті Лицарі, які захищали від Спустошення. У той час одною із ознак божественності вважалася симетрія, тому топоніми і антропоніми, які фактично були паліндромами, означали часточку божественності у назві. Симетрія, до речі, присутня не лише в ономастиці «Хронік Буресвітла». Можливо, вона є передумовою існування магії у цьому світі. Але чіткої відповіді, поки що, автор не надає. Радіальна симетрія присутня у зображенні гліф (особливого чоловічого письма в Алеткарі) і у плануванні та розташуванні міст. При цьому, симетрія онімів не обов'язково повинна бути повною, достатньо і часткової симетрії для надання імені «божественності». Також, згідно до пояснення героїні роману Шаллан, літера «h» може замінювати будь яку іншу літеру. З огляду на це, симетричними стають такі імена, як, наприклад, Nohadon.

Якщо подивитися на топоніми так званого Срібного Королівства, бачимо наступне: Iri (Ірі), Shin Kak Nish (Шин как Ниш), Sela Tales (Села Талес), Aimia (Аіміа), Makabakam (Макабакам), Valhav (Валав), Rishir (Ришир), Alethela (Алетела), Natanatan (Натанатан), Thalath (Таланат). Така симетрія повинна зберегтися при передачі топонімів, які беруть початок у древніх епохах. Назви уже згаданих нами місяців Рошару також побудовані за принципом симетрії. Отже, транслітерація у поєднанні з транскрипцією краще впорається з поставленою задачею - передати топоніми з урахуванням внутрішньої симетрії.

Назви країн у свою чергу дають назви ентосів: Thaylen (Тайленійці), Alethi (Алеті), Herdazian (Гердазійці), Veden (Веденці), Unkalaki (Ункалакі), Bav (Бавійці), Siln (Сілнійці), Marati (Маратці), Tukari (Тукарійці), Emuli (Емул), Makabaki (Макабакі), Marabethian (Марабетці), Babath (Бабатійці), Tashikki (Ташикі), Shin (Шин). Як ілюструють наведені приклади, основний прийом, використаний у передачі назв народностей – морфограматична модифікація транскрибування. Морфограматична модифікація використовується з метою

вписання отриманого за допомогою формальних методів онімного відповідника в морфологічну систему української мови.

Імена людей варіюються в залежності від країни походження, відповідно, є кілька основних принципів, за якими вони будуються. У Воринському суспільстві відбувається поділ населення на 2 касты – світлоокі і темноокі (за кольором очей). У світлооких імена довші (2-3 склади), у темнооких зазвичай короткі (1-2 склади). Особливою рисою є симетрія імені (про що уже йшлося вище). Алеткар є об'єднанням 10 королівств, кожне з королівств має назву, яка збігається з іменем родини, що править: [Aladar](#) (Аладар), [Bethab](#) (Бетаб), [Hatham](#) (Гатам), [Kholin](#) (Голін), [Roion](#) (Ройон), [Ruthar](#) (Рутар), [Sadeas](#) (Садес), [Sebarial](#) (Себаріал), [Thanadal](#) (Танадал), [Vamah](#) (Вамах). Прізвища немотивовані, тому їх передано за допомогою транслітерації. Більшість імен також передано за допомогою цього принципу: Адолін, Ренарін, Далінар, Гавілар, Навані. Особливої уваги заслуговує ім'я Ialai (Іалаі), оскільки у перекладі потрібно зберегти симетрію. До симетричних імен також належать імена знаті-світлооких Rillir (Ріллір) та Laral (Ларал). Також особливо уважним потрібно бути при перекладі імені одного з головних героїв – Каладіна. Довгий час він надає перевагу скороченому варіанту свого імені – Kal; у перекладі, щоб уникнути непотрібних аналогій, потрібно перекладати за допомогою транскрибування, а не транслітерації – Кел.

Народ Унакалакі має власну мову і звичаї, а також літочислення, відмінні від більшості регіонів Рошару. Імена унакалакі дуже довгі, тому для спрощення комунікації з представниками інших народів вони користуються скороченими прізвиськами. Наприклад, Numuhukumakiaki'aialunamor (Нумугукумакіакі'аіалунамор) – ім'я одного з персонажів, але він надає перевагу прізвиську Rock (Скеля). Персонаж пояснює значення свого імені наступним чином: *«Це опис особливого на вигляд уламка скелі, знайденого моїм батьком за день до мого народження»*. Повне ім'я Скелі передано за допомогою транслітерації, прізвисько – калькуванням.

Шинійці мають аналог імені по батькові: Szeth-son-Neturo, Neturo-son-Vallano, Szeth-son-son-Vallano. Сет-син-Нетуро, Нетуро-син-Валано, Сет-син-сина-Валано. У випадку з жіночими іменами інтерфікс -син- замінено на - дочка- Ali-daughter-Hasweth (Алі-дочка-Гасвет).

Характерною особливістю тайленійської мови і імен зокрема є мала частотність використання голосних і нагромадження приголосних. Шляхом збереження цієї особливості і адекватної передачі Тайленійських імен буде транслітерація: [Artmyrn](#) – Артмирн, [Tvlaky](#) – Твлакв, [Vstim](#) – Встім, [Rysn](#) – Рисн, [Mrall](#) – Мралл, [Mraize](#) - Мраіз

Отже, можна зробити висновок про те, що власні імена, що входять в структуру художнього твору, безпосередньо пов'язані з його змістом. Вивчення їх в літературній ономастиці впливає в першу чергу з потреби більш глибокого розуміння художнього твору. Функціонування власних назв в тексті має свою специфіку. Імена і назви є невід'ємним елементом форми художнього твору, одним із засобів, що створюють художній образ. оніми можуть нести у собі смислове навантаження, мати звуковий образ, володіти асоціативним фоном. Власні імена повинні відповідати всьому духу, ідеї, цілям твору, повинні передавати характерний колорит, а іноді і якийсь спеціальний сенс, особливе значення, в якому виражена авторська ідея. Чималий інвентар онімних засобів, згрупованих за особливостями денотативного значення у різноманітні категорії, доповнює топонімікон і антропонімікон досліджуваних романів жанру фентезі, формуючи у свідомості читача об'ємну панораму авторського вторинного світу, його історії, культури, мистецтва.

Література:

1. Божко Е.М. Квазиреалии мира фэнтези, их классификация и роль в воздействии текста перевода на получателя. / Е.М. Божко // Научно-технические ведомости Санкт-Петербургского государственного политехнического университета. Гуманитарные и общественные науки. – 2011. – №3. – С. 188-191

2. Зорівчак Р.П. Реалія і переклад / Р.П. Зорівчак. – Львів, 1989.
3. Чернікова Л.Ф., Зубкова Л.В. Мовні реалії та проблеми їх перекладу / Л.Ф. Чернікова, Л.В. Зубкова // Культура народів Причорномор'я. — 2011. — №216. — С. 172-178.
4. Sanderson Brandon The Way of Kings: The Stormlight Archive Book One / B. Sanderson – Great Britain: Gollanez, 2015. – 1122 p.
5. Сандерсон Б. Шлях королів. Хроніки Буресвітла / Б. Сандерсон – Харків: КСД, 2019. – 1088 с.