

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Коптілов В. В. Теорія і практика перекладу. Київ: Юніверс, 2003. 130 с.
2. Терехова С. І. Вступ до перекладознавства (Сучасні проблеми і теорії. Діяльність перекладача. Основи техніки перекладу): навч. посібник / вид. 2-ге, доповнене і перероблене. Київ: Вид. центр КНЛУ, 2002. 163 с.
3. Мамрак А. В. Вступ до теорії перекладу. Київ: Центр учбової літератури, 2009. 304 с.
4. Кияк Т. Р., Науменко А. М., Огуй О. Д. Перекладознавство (німецько-український напрям): підручник для студентів вищ. навч. закл. 3-тє вид., доп. і перероб. Чернівці: Видавничий дім «Букрек», 2014. 640 с.
5. Селіванова О. О. Світ свідомості в мові: монографічне видання. Черкаси: Чабаненко Ю., 2012. 488 с.
6. Карабан В. І. Переклад англійської наукової і технічної літератури. Вінниця: Нова книга, 2004. 576 с.
7. Мінцис Ю. Б., Калиняк О. Б. Перекладацькі трансформації у художніх англомовних творах як засіб досягнення еквівалентності. *Філологічні науки: історія, сучасний стан та перспективи*. 2018. С. 43–45.
8. Актуальні проблеми теорії і практики сучасного перекладу: монографія / С. М. Амеліна, О. В. Бабенко, Н. В. Білоус та ін.; за заг. ред. С. М. Амеліної. Київ: «Центр учбової літератури», 2018. 470 с.
9. Запхляк І. М., Табаран Д. О. Лексичні трансформації у романі Маркуса Зузака «Крадійка книжок». *Закарпатські філологічні студії*. 2024. № 34, т. 2. С. 95–99.
10. Максимов С. Є. Практичний курс перекладу (англійська та українська мови). Теорія та практика перекладацького аналізу тексту для студентів факультету перекладачів та факультету заочного та вечірнього навчання: навчальний посібник. Київ: Ленвіт, 2006. 157 с.
11. Прищенко К. В. Роль перекладацьких трансформацій у процесі перекладу художнього тексту. *Журнал Науковий огляд*. 2020. Т. 8, № 71. URL: <https://naukajournal.org/index.php/naukajournal/article/view/2157> (дата перегляду: 10.10.2024).
12. Бец Ю. І. Лексичні перекладацькі трансформації у процесі перекладу турецьких науково-технічних текстів українською мовою. *Сучасні аспекти модернізації науки: стан, проблеми, тенденції розвитку: матеріали XLVIII-ої Міжнар. науково-практ. конф. (м. Констанца, 7 верес. 2024 р.)*. 2024. С. 93–94.
13. Сидорук Г. І., Сухляк В. Ю. Калькування, описовий переклад та підстановки під час перекладу термінології наукових текстів. *Filologia, sociologia i kulturoznawstwo. Osiągnięcia naukowe, rozwój, propozycje*. 2016. С. 113–114.

УДК 821.111(73)-312.9

ДЖЕРЕЛА ТВОРЕННЯ І РОЛЬ ОНОМАСТИЧНОЇ ЛЕКСИКИ У ФОРМУВАННІ ФАНТАСТИЧНОГО СВІТУ (НА МАТЕРІАЛІ РОМАНУ РОБЕРТА ДЖОРДАНА «ОКО СВІТУ»)

Я. І. Чернілевська, Д. Є. Ігнатенко

Анотація. У статті описується історія виникнення жанру фентезі, встановлюються його ключові особливості як літературного жанру, досліджується роль міфології у створенні фентезійного світу. Проаналізовано ономастичну лексику, яка використовується у романі Роберта Джордана «Око Світу», виокремлено 4 групи онімів: антропоніми, топоніми, етніоніми, хремотоніми, які формують унікальний світ фентезі. Встановлено міфологічні, історичні та літературні джерела аналізованих онімів.

Ключові слова: жанр фентезі, фантастичний світ, ономастична лексика.

Вступ. В епоху глобалізації та стрімкого технологічного розвитку популярність фентезі стрімко зростає. Від своїх витоків у фольклорі до багатотомних епопей сучасності, фентезі завжди чарував своєю здатністю відволікати читачів від повсякденної реальності та занурювати їх у дивовижний світ, де магія, героїзм і надприродні сили є звичним явищем. Вигаданий магічний світ, наявний у творах жанру фентезі, з одного боку, є унікальним, а з іншого, – слугує відображенням взаємозв'язку людських суспільств, оскільки під час його творення автор використовує весь доступний йому арсенал знань про культуру, історію, міфологію, літературу різних народів. Закони, за якими впорядкований світ творів жанру фентезі, не пов'язані з усталеними правилами реальності, навіть якщо цей світ і істоти, які в ньому живуть, нагадують звичайних людей, оскільки у ньому наявні магичні, надприродні елементи, які в реальному світі не існують. Особлива роль у створенні ірреального світу фентезі належить власним назвам.

Актуальність теми дослідження зумовлена зростаючим інтересом до літератури жанру фентезі як форми художньої репрезентації альтернативних реальностей та її впливом на сучасну культуру. Лексичні засоби, зокрема оніми, за допомогою яких концептуалізується вигаданий світ фентезі, потребують детального вивчення і системного опису. *Мета* дослідження полягає

у визначенні особливостей мовної репрезентації фантастичного світу в романі Роберта Джордана «Око Світу» та описі власних назв, які використовуються в романі. Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання: 1) виокремити і проаналізувати основні мовні засоби, що використовуються для опису фантастичного світу у романі Роберта Джордана «Око Світу»; 2) дослідити джерела творення ономастичних одиниць у романі та їх вплив на створення атмосфери та змісту твору. *Об'єктом* дослідження виступає роман Роберта Джордана «Око Світу», а *предметом* – оніми, за допомогою яких здійснюється вербалізація фантастичного світу в у романі.

Теоретичні основи дослідження. Через свою складність і синкретичну природу жанр фентезі привертає увагу численних літературознавців та лінгвістів. Дослідникам цікава не тільки структура та складність сюжету, але й міфологічне підґрунтя твору, творчий метод автора, жанрові особливості твору, книга як філософська алегорія та система художніх образів. Фахові дослідження також зосереджувались на класифікації фентезі та характеристиці його жанру. Дослідженням поняття жанру фентезі та його класифікації займалися такі вітчизняні науковці: Т. Бовсунівська, Н. Копистянська, Т. Кушнірова, А. Юриняк. Питання жанрових особливостей висвітлювали Д. Грант, Д. Клют, Б. Етебері, Н. Логвіненко, О. Манахов, Д. Паранюк. Різноманітні підходи свідчать про зростання наукового інтересу до фентезі як у зарубіжному, так і у вітчизняному літературознавстві [7, с. 115]. Питанням категоризації фентезійних творів займався О. Буйвол і класифікував ці твори за проблемно-тематичним принципом англійського літературного критика Дж. Клюта, виокремивши п'ять піджанрів фентезі: героїчне, епічне, християнське, окультне та готичне [2, с. 238–241].

Як зазначає Б. Атебері у своєму дослідженні, фентезі починає розвиватися як жанр у XVIII столітті [10, с. 5]. Так, готика розпадається на наукову фантастику, фентезі та літературу жахів. У XVII ст. словом «фентезі» в англійській літературі називали екстравагантні та магічні твори, в яких фантазія автора не мала меж. Цілком оформлюється як літературний жанр фентезі на початку XX століття та базується на використанні міфологічних і казкових мотивів.

Як літературний жанр, фентезі займає особливе місце в сучасній культурі, поєднуючи у собі елементи міфу, легенди та казки, які слугують для створення нових і дивовижних світів. Міф – це перенесення індивідуальних рис образу, що має пояснити явище або ряд явищ, але не саме явище [9, с. 263]. На думку Г. Сабат, казка є художнім витвором, який тісно пов'язаний з історичним контекстом, відображаючи в собі погляди, цінності та суспільні настрої своєї епохи [8, с. 55]. Фентезі можна трактувати як різновид фантастики, в якому використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії та лицарського епосу. Такі твори не підлягають прогнозуванню та логічному потрактуванню, тут панує бінарна етична опозиція «добро – зло» [3, с. 693].

Важливо відмежовувати поняття фентезі та фантастики: іноді ці жанри ототожнюються та мають певну схожість, проте між ними є певні відмінності. Фантастика розглядається як галузь літератури, яка відповідає всім літературним законам і вимогам, порушує загальні проблеми (людина і світ, людина і суспільство), проте в кожен фантастичний твір вводиться «елемент незвичайного» [4, с. 363].

Натомість фентезі має характеристику повністю вигаданого світу, де все відбувається за законами магії та чаклунства. Персонажами фентезі є казкові істоти, як-от мудраали, Айз-Сейдай, гобліни, ельфи, гноми тощо. Як зазначає А. Волков, фентезійний формат передбачає творення «внутрішньої енциклопедії світу», і його очевидними характеристиками є: 1) фатум (рівновага Всесвіту), 2) концепція «добра і зла», 3) «amor fati» – «посмішка долі», нагорода від вищих сил за надзусилля, 4) поняття дива «magic» як елементу зв'язку звичайного та трансцендентного [4, с. 592].

У літературознавчій енциклопедії зазначено, що визначальним для фантастики є фатум, «бінарна-етична позиція “добро-зло”», також важливими є винагороди за подолання перешкод, диво і «трансцендентне бачення як вияв свободи» [6, с. 622]. Іноді в таких текстах ірреальний світ подібний до реального, дуже часто можна побачити наявність середньовічного антуражу, наприклад, у романі Дж. Мартіна «Гра Престолів», де все відбувається хоч і у фантастичному

світі з драконами та магією, проте опис замків, лицарів, вбрання та життя простого люду створюють атмосферу реальної епохи середньовіччя.

Як було зазначено вище, основним джерелом фентезі вважається міфологія. Варто взяти до уваги слова польського письменника-фантаста і публіциста А. Сапковського, який стверджує, що використання у фентезі архетипів кельтських, скандинавських та фінських епічних саг і історій із «Артурівського циклу» є необхідним для «формування текстового полотна сучасної фентезійної літератури» [7, с. 115].

Отже, жанр фентезі має такі ключові ознаки:

- 1) наявність богів або інших вигаданих істот із надприродними силами, які впливають на людське життя подібно до того, як це робили Зевс та інші боги в давньогрецькій міфології;
- 2) сюжет обертається навколо людини з винятковими здібностями, які відрізняють її від інших, наприклад, Гаррі Поттер – «хлопчик, що вижив»;
- 3) у творі наявні фантастичні істоти, які живуть у вигаданому світі;
- 4) герой або герої мають виконати певну місію, або пройти через випробування, водночас це завдання кожен раз може бути різним [7, с. 115].

Виклад основного матеріалу. Варто зазначити, що у світі літератури фентезі, де авторська уява створює цілі всесвіти, особливу роль відіграють власні назви. Вони не лише слугують для ідентифікації персонажів і локацій, а й містять у собі глибокий символічний зміст, відображаючи культуру, історію та ідеологію вигаданого світу, вони виступають інструментом світобудови, що дає змогу автору створити унікальний і автентичний світ. Дослідженням власних назв займається ономастика – «розділ мовознавства, що вивчає власні назви, їх виникнення, розвиток та функціонування в мові» [3, с. 844].

Коли людина називає об'єкт, вона не лише дає йому ім'я, але й приписує особливе значення. Такі слова формуються завдяки набутому емоційному досвіду, отриманим знанням та несвідомим чи фонетичним асоціаціям. Окрім особистісних знань, ономастична лексика може створюватися завдяки національним особливостям: соціально закріплені погляди, культурно зумовлені норми, спогади про етнічну історію та традиції. Саме тому ономастичну лексику доцільно досліджувати у творах жанру фентезі, адже власні імена в таких творах набувають потужних експресивних і характеризувальних якостей. Автори дуже ретельно добирають імена, адже заздалегідь знають характер та поведінкові риси своїх персонажів, усвідомлюючи, яку роль той або інший герой буде відігравати у розвитку сюжету та у реалізації теми твору. Різноманітність власних назв зумовлена незліченністю сфер їх ужитку. Традиційно власні назви поділяються на: антропоніми (особові імена людей), топоніми (назви географічних об'єктів), космоніми (назви космічних об'єктів), ергоніми (назви організацій, виробничих та суспільних об'єднань), хрематоніми (чисельні назви матеріальних предметів та витворів духовної культури), етноніми (термін, що позначає етнос або етнічну спільність) тощо [1].

Роман Роберта Джордана «Око Світу» є яскравим прикладом того, як за допомогою ономастики автор будує багатий і деталізований ірреальний світ. Лексико-семантичний аналіз ономастичної лексики роману «Око Світу» Р. Джордана дав змогу виокремити 4 групи власних назв: антропоніми, етноніми, топоніми, хрематоніми.

1. Антропоніми. У художньому тексті антропоніми використовуються для вираження авторської позиції до героя чи окремої групи людей. Вони допомагають передати різноманіття людських характерів, вчинків героїв. Семантика антропонімів не лише передає інформацію на рівні підтексту, але й розкриває життєву позицію самого письменника, наприклад:

Rand al'Thor – *Ранд Ал'тор* – прізвище ранда Ал'тор – є схожим за звучанням до Артура, короля Артура, який народився в Ігрейні, а місто також схоже за звучанням з ім'ям його матері Тігрейн. Пророцтва про витягнення меча з каменю виконали обидва, хоча у випадку Ранда – це не було буквальним трактуванням;

Egwene al'Vere – *Егвейн Ал'вір* – походить від імені Гвіневри (Guinevere), дружини короля Артура. Ранд та Егвейн завжди припускали, що вони колись одружаться, проте цьому не судилося статися, чим автор відійшов від Легенд про Короля Артура;

Nynaeve al'Meara – *Найнів Ал'мір* – Найнів – це паралель до Nynve, одного з імен, які давали Володарці Озер. Оскільки Лан (її чоловік) є Володарем Озер, це робить Найнів Володар-

кою Озер, тобто таке присвоєння титулу нагадує артурівську легенду. В артурівській легенді Володарка Озер навчилася використовувати магію від Мерліна і має тенденцію з'являтися у вирішальні моменти, щоб використовувати свою силу. Це схоже на те, як велика сила Найнів допомагає їй здійснювати багато чудових подвигів, з якими інші жінки не змогли б впоратися. Прізвище *Meara* – це також гельське ім'я, що означає «басейн» або «озеро»;

Perrin Aybara – *Перін Айбара* – ім'я Періна майже ідентичне імені слов'янського бога війни Перуна. Зброєю Перуна були сокира, молот і стріла, паралельно з сокирою-півмісяцем, ковальським молотом і луком Періна. Перун асоціювався зі звуком бика, і в жертву йому приносили биків, паралельно з ім'ям, яким назвали Періна – «Молодий Бик».

2. Етноніми. У жанрі фентезі етноніми застосовуються для позначення окремих народів, вигаданих рас, підкреслюючи їх унікальність і відмінність від інших. Вони дають змогу передати культурні, соціальні та ідеологічні особливості певних груп, створюючи глибший контекст для розуміння їх дій і взаємодії з персонажами, наприклад:

Aes Sedai – *Аїз Седай* – назва *Aes Sedai* та їхня магічна природа походить з ірландського міфу, зокрема від *Aos Sidhi*, магічного народу з величезною силою, який володів здібностями, що конкурували з богами. У скандинавській міфології *seidr* був формою тканної магії, яку використовували переважно жінки. Цим жінкам, яких називали *seidr-kona*, відводилося особливе місце в суспільстві;

Tuatha'an – *Туатаан* – назва Туатаан походить від ірландської легенди про Туата Де Дананн (*the Tuatha De Danann*), які були расою людей, що оселилися в Ірландії. Культура Туатанів значною мірою походить від корінної ірландської етнічної меншини – ірландських мандрівників;

Children of the Light – *Діти світла* – ця назва може бути пов'язана з історичними християнськими організаціями, як-от єзуїти часів інквізиції, сама інквізиція, лицарі-тамплієри тощо. Роберт Джордан порівнює «Дітей Світла» з Тевтонським орденом, зокрема святим орденом, створеним для допомоги християнам у паломництві до Святої Землі, який у кінцевому підсумку захопив і колонізував землі в Балтійському регіоні під час Північних хрестових походів проти язичників.

3. Топоніми. У фентезійному жанрі топоніми використовуються для створення унікального простору, що підкреслює атмосферу і характер світу, в якому розгортаються події. Вони допомагають не лише окреслити географічні об'єкти, але й передати історію, культуру та значення місць для персонажів та сюжету, наприклад:

Mountains of Mist – *Гори Туману* – назва гір може бути посиланням на Туманні гори, відомий гірський хребет, який з'являється в «Хоббіті» та «Володарі перснів» Дж. Толкіна;

Ebou Dar – *Ебу-Дар* – Ебу-Дар, ймовірно, походить від Абу-Дабі на Близькому Сході та Абу-Дейя, міста в Чаді. Обидві частини назви Ебу-Дар також є назвами реальних міст: Ебу – місто в Центральноафриканській Республіці та Конго, а Дар – місто в Ємені, Чаді, Азербайджані та Малайзії;

Andor – *Андор* – назва, ймовірно, походить від біблійного Ендор. У Старому Заповіті, відьма з Ендору викликала дух пророка Самуїла для Саула. У книзі андоранці відправляють дочку-спадкоємицю на навчання до Тар Валону до «відьом» (на думку Білоплащиків). Ім'я Андор також використовувалося Толкієном як історична назва острова Нуменору, і, ймовірно, було запозичене ним з Біблії;

Camelin – *Кеймлін* – назва міста Кеймлін пов'язана з битвою при Камланні в артурівському міфі, де Артур і Мордред смертельно поранили один одного і дуже мало лицарів вижило після битви. Артур залишив Мордреда керувати Британією, поки воював на континенті, але зрадник скористався відсутністю Артура, щоб претендувати на корону, і одружитися з Гвіневрою. Артур поспішно повернувся і переміг Мордреда при Камланні;

Arad Doman – *Арад Доман* – це складна назва, яка натякає на «arid domain». Реальні міста зі схожими назвами – Ад-Дамман у Саудівській Аравії та Ад-Діман у Ємені.

4. Хремотоніми. Хремотоніми використовуються для позначення окремих предметів або артефактів, що мають особливе значення для героїв. Вони символізують силу, історію та ідеологію, пов'язану з конкретними подіями чи персонажами. Хремотоніми не тільки підкреслюють важливість певних об'єктів, але й створюють додаткове значення, що відображає авторське сприйняття світу та взаємодію персонажів із цими предметами, наприклад:

Sa'angreal – *Ca'angrial* – назва *Sa'angreal* майже ідентична за звучанням з французьким словосполученням *san greal*, що означає «Святий Грааль». Ця очевидна артурівська алюзія є особливо значущою, адже так само надає сили людям, які мають при собі цей предмет;

Callandor – *Каландор* – деякі легенди стверджують, що цей меч – той самий, що й знаменитий меч Артура Екскалібур, який має різні назви в кельтських мовах (*Caledfwlch*, *Kaledvoulc'h*, *Calesvol*) і схожу вимову з Калландор. Взяття цього меча було знаком того, що справжній король повернувся, так само, як взяття Каландора було проголошенням того, що Дракон відродився;

Horn of Valere – *Ріг Валіра* – Ріг Валіра виконує ту саму функцію, що й Гьяллархорн (*Gjallarhorn*) у скандинавській міфології: обидва звучать для оголошення про неминучу фінальну битву і кінець світу (Рагнарок у вікінгів і Тармон Гай'дон у світі Колеса Часу). До того ж ще одне ім'я власника Г'яллархорну, Хеймдаллр – *Vindhlér* (Віндлер). Цілком можливо, що у всьому світі слово / ім'я «Валір» походить від цього альтернативного норвезького імені (і є похідним від нього), тому Ріг Валіра означає «Ріг Хеймдалра»;

Great Serpent ring – *Зміїний перстень* – зміїний перстень має безліч значень. Він символізує вічність, родючість, трансформацію та безсмертя. У книзі передається дівчині, яка стала Айз Седай, аби підтвердити її статус;

Five Powers – *П'ять сил* – стародавні греки вважали, що світ складається з п'яти елементів: Землі, Води, Повітря, Вогню та Ефіру. Напевне, що Роберт Джордан взяв це поняття зі Скандинавської міфології, де *Seidr* був різновидом магії, що полягав у переплетенні світу навколо *seidkona* (відьми). Вважається, що сейдр походить від прагерманського *saidaz*, спорідненого з литовським *saitas*, «знак, віщування» та пракельтським *soito* – «чаклунство».

Висновки. Р. Джордан майстерно використовує ономастичну лексику для створення багатого і деталізованого світу «Колеса Часу». Завдяки використанню міфологічних паралелей та символіки автор створює унікальний світ.

Лексико-семантичний аналіз ономастичної лексики в романі Р. Джордана «Око Світу» продемонстрував, що автор запозичив багато власних назв з різних джерел, а саме: з легенд про короля Артура, скандинавської та ірландської міфології, Біблії. Через власні імена Р. Джордан передає відтінки відносин між людьми, створює історичний контекст, описує географію ірреального світу, завдяки чому читач отримує можливість зануритися в унікальну атмосферу твору. Перспективою подальших досліджень може бути структурно-семантичний аналіз інших лексичних групи, що дасть змогу глибше зрозуміти символічну і смислову структуру роману.

Abstract. The article traces the history of the fantasy genre, highlights its defining characteristics as a literary form, and examines the role of mythology in crafting a fantasy world. The author analyzes the onomastic vocabulary found in Robert Jordan's novel *The Eye of the World* and identifies four categories of onym: anthroponyms, toponyms, ethnonyms, and crematonyms, which together create a distinct fantasy realm. The article also discusses the mythological, historical, and literary sources that inform the analyzed onymes.

Keywords: fantasy genre, fantasy world, onomastic vocabulary.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Вербич С. О. Ономастика. URL: <https://esu.com.ua/article-75454> (дата звернення: 05.10.2024).
2. Буйвол О. В. До проблеми жанрової класифікації фентезі. Мова і культура. Київ: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2009. Вип. 11. С. 238–241.
3. Бусел В. Т. Великий тлумачний словник сучасної української мови: 250 000. Київ: Видавничий дім «Перун», 2005. 845 с.
4. Волков А. Р. Лексикон загального та порівняльного літературознавства. Чернівці: Видавництво «Золоті Литаври», 2001. 636 с.
5. Джордан Р. Колесо Часу Кн. 1. Око Світу, 2021. 760 с.
6. Ковалів Ю. І. Літературознавча Енциклопедія в 2 т. Київ: Видавничий центр «Академія», 2007. 622 с.
7. Манахов О. І. Літературна традиція і жанр фентезі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. 2014. Вип. 8(2). С. 115–117.
8. Сабат Г. П. Казки – «Вандрівки» Івана Франка. *Слово і час*. 2008. Вип. 8. С. 55–56.
9. Потебня О. О. Из записок з теорії словесності. *Слово і міф*. Миколаїв: Видавництво «Правда». 1989. 263 с.
10. Attebery B. *The Fantasy Tradition in American Literature*. Publisher: Indiana University Press. 1980. P. 5.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ЕМПІРИЧНОГО МАТЕРІАЛУ

11. The Wheel of Time: English to Old Tongue Dictionary. URL: <https://reactormag.com/the-wheel-of-time-english-to-old-tongue-dictionary/> (дата звернення: 01.10.2024).
12. The eye of the World / Glossary. URL: https://wot.fandom.com/wiki/The_Eye_of_the_World/Glossary (дата звернення: 29.09.2024).
13. Origin of the place names. URL: <https://13depository.blogspot.com/2002/03/origin-of-place-names.html> (дата звернення: 05.10.2024).