

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДОНЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТУСА

ЧЕРНІЛЕВСЬКА ЯНА ІГОРІВНА

Допускається до захисту:
в.о. завідувача кафедри
романо-германської філології
та зарубіжної літератури
к.філол.н. Дарина ІГНАТЕНКО

(підпис)

« _____ » _____ 2024 р.

**ВЕРБАЛІЗАЦІЯ ФАНТАСТИЧНОГО СВІТУ В РОМАНІ «ОКО СВІТУ»
РОБЕРТА ДЖОРДАНА: ПЕРЕКЛАДАЦЬКИЙ АСПЕКТ**

Спеціальність 035 Філологія
Спеціалізація 035.043 Германські мови та літератури (переклад включно),
перша – німецька
Освітня програма Німецька та друга іноземна мови та літератури
(переклад включно)

Магістерська робота

Науковий керівник:
Ігнатенко Д.Є.
к.філол.н., доцент кафедри
романо-германської філології
та зарубіжної літератури

Оцінка: _____ / _____ / _____

(бали/за шкалою ЕКТ5/за національною шкалою)

Голова ЕК: _____
(підпис)

Вінниця 2024

АНОТАЦІЯ

Чернілевська Я. І. Вербалізація фантастичного світу в романі «Око світу» Роберта Джордана: перекладацький аспект. Спеціальність 035 Філологія. Спеціалізація 035.043 *Германські мови та літератури (переклад включно)*, перша – німецька. Освітня програма *Німецька та друга іноземна мови та літератури (переклад включно)*. Донецький національний університет імені Василя Стуса, 2024. 89 с.

Магістерську роботу присвячено джерелам творення і семантичному аналізу фантастичних назв, що використовуються у романі «Око Світу» Р. Джордана, а також способам їх перекладу німецькою мовою. Матеріалом дослідження слугують, фантастичні назви, зокрема власні (топоніми, антропоніми, міфоніми, теоніми, геортоніми, хрематоніми, ергоніми, хромоніми, зооніми, етноноіми) та загальні. Обсяг вибірки становить 256 одиниць.

У дослідженні встановлюються характерні особливості жанру фентезі, виявляється зв'язок цього жанру з міфом, казкою, легендою та ін. Описано принципи конструювання лексикону творів жанру фентезі, а також способи творення авторських неологізмів у творах жанру фентезі.

У роботі запропоновано класифікацію фантастичних назв, що використовуються в романі «Око Світу» Р. Джордана і виділено групи топонімів (76 од.), антропонімів (65 од.), ергонімів (27 од.), міфонімів (24 од.), етнонімів (15 од.), теонімів (14 од.), хрематонімів (11 од.), зоонімів (10 од.), хромонімів (9 од.), геортонімів (5 од.).

Найбільш поширеними способами перекладу фантастичних назв роману «Око Світу» німецькою мовою є транслітерація, калькування, рідше словниковий відповідник, транскрибування, генералізація та конкретизація.

Ключові слова: неологізм, фентезі, художня фантастика, онім, апелятив.

SUMMARY

Chernilevska Ya. I. Verbalization of Fantasy World in the Novel «The Eye of the World» by Robert Jordan: Translation Approach. Speciality 035 Philology. Specialisation 035.043 Germanic Languages and Literatures (including translation), first – German. Educational Programme German and second foreign Languages and Literatures (including translation). Vasyl' Stus Donetsk National University, 2024. 89 p.

The master's thesis is devoted to the sources of creation and semantic analysis of fantastic names used in the novel “The Eye of the World” by R. Jordan, as well as the ways of their translation into German. The material of the study is fantastic names, including proper names (toponyms, anthroponyms, mythonyms, theonyms, georonyms, crematonyms, zoonyms, ethnonyms) and common names. The sample size is 256 units.

The study establishes the characteristic features of the fantasy genre and reveals the connection of this genre with myth, fairy tale, legend, etc. The principles of constructing the lexicon of fantasy works are described, as well as the ways of creating authorial neologisms in fantasy works.

The paper proposes a classification of fantasy titles used in the novel “The Eye of the World” by R. Jordan. It distinguishes groups of toponyms (76 items), anthroponyms (65 items), ergonyms (27 items), mythonyms (24 items), ethnonyms (15 items), theonyms (14 items), crematonyms (11 items), zoononyms (10 items), chromonyms (9 items), and georonyms (5 items).

The most common ways to translate the fantastic titles of the novel “The Eye of the World” into German are transliteration, calquing, rarely a dictionary equivalent, transcribing, generalization and specification.

Keywords: neologism, fantasy, fiction, onyme, common noun.

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛЕКСИКИ У ТВОРАХ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ.....	11
1.1 Визначальні особливості художньої фантастики.....	11
1.1.1 Проблема класифікації фантастичних творів.....	16
1.1.2 Жанрово-стилістична своєрідність творів фентезі	22
1.2. Принципи конструювання лексикону творів жанру фентезі	30
1.2.1 Роль авторських неологізмів у конструюванні лексикону творів жанру фентезі	30
1.2.2 Типи та функції власних назв у формуванні фантастичного світу творів жанру фентезі	35
1.2.3 Прагматичний потенціал мовних засобів, що використовуються для творення фантастичного світу	39
1.3 Проблеми перекладу фантастичних творів.....	41
Висновки до розділу 1	44
РОЗДІЛ 2 ЕТИМОЛОГІЙНИЙ ТА СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧНИЙ АНАЛІЗ ФАНТАСТИЧНИХ НАЗВ У РОМАНІ РОБЕРТА ДЖОРДАНА «ОКО СВІТУ»	45
2.1 Аналіз походження фантастичних назв Роберта Джордана у творі «Око Світу».	45
2.2 Семантична класифікація фантастичних назв у романі «Око Світу» Роберта Джордана	58
2.3 Способи творення фантастичних назв у романі «Око Світу» Роберта Джордана	61
Висновки до розділу 2	64

РОЗДІЛ 3 СПОСОБИ ПЕРЕКЛАДУ ФАНТАСТИЧНИХ НАЗВ РОМАНУ РОБЕРТА ДЖОРДАНА «ОКО СВІТУ» У НІМЕЦЬКОМУ ПЕРЕКЛАДІ УВІ ЛУЗЕРКЕ.....	65
3.1 Способи перекладу антропонімів	65
3.2 Способи перекладу топонімів	66
3.3 Способи перекладу етніонімів.....	68
3.4 Способи перекладу зоонімів та хромонімів.....	69
3.5 Способи перекладу ергонімів.....	70
3.6 Способи перекладу хрематонімів та геортонімів	72
3.7 Способи перекладу теонімів та міфонімів.....	73
Висновки до розділу 3	75
ВИСНОВКИ.....	76
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	79
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ЕМПІРИЧНОГО МАТЕРІАЛУ	89

ВСТУП

В епоху глобалізації та стрімкого технологічного розвитку популярність творів жанру фентезі стрімко зростає, що свідчить про одвічне бажання людства втекти у вигадані світи. Як літературний жанр фентезі посідає особливе місце в сучасній культурі, оскільки для творення нових і дивовижних світів поєднує в собі елементи міфу, легенди та вигадки. Від своїх витоків у фольклорі до багатотомних епопей сучасності, фентезі завжди чарувала своєю здатністю відволікати читачів від повсякденної реальності та занурювати їх у дивовижний світ, де магія, героїзм та надприродні сили є звичним явищем.

Цикл фентезійних романів «Колесо часу», написана американським письменником Робертом Джорданом, вирізняється своїм масштабом і глибиною. Вона складається з 15 книг, які, на жаль, автор не встиг завершити, але водночас пропонує читачеві повністю сформований ірреальний світ. З перших сторінок читач занурюється у реальність, наповнену магією, фантастичними істотами, а також глибокими моральними й філософськими темами, що робить серію надзвичайно цікавою для читання та аналізу.

Жанр фентезі привертає увагу численних літературознавців та лінгвістів. Дослідники вивчають характерні особливості жанру, його структуру, принципи побудови сюжету, міфологічне підґрунтя твору, творчий метод автора, питання класифікації фентезійних творів. Питання жанрових особливостей фентезі висвітлювали вітчизняні (Т. Бовсунівська, Н. Копистянська, Т. Кушнірова, Н. Логвіненко, О. Манахов, Д. Паранюк, А. Юриняк) та зарубіжні науковці (Д. Грант, Б. Еттебері, Д. Клот).

З лінгвістичного погляду науковців цікавлять способи і джерела творення фантастичних назв, оскільки у жанрі фентезі автори, формуючи наративи вигаданих світів експериментують з уже відомими мовами і стилями. Крім того сучасний світ літературного перекладу зазнає постійних змін та викликів, адже завдання перекладачів полягає не лише у передачі тексту з однієї мови на іншу, але й у збереженні цілісності, лінгвокраїнознавчої специфіки оригіналу та збереженні авторського стилю. Різноманітні підходи до перекладу фентезійних

творів свідчать про зростання наукового інтересу до фентезі як у зарубіжному, так і у вітчизняному літературознавстві [46, с.115]. Враховуючи, що фантастичні назви не завжди мають прямі відповідники, перед перекладачами постає завдання, пов'язане з тим, як зберегти магію та виразність оригіналу в іншому мовному середовищі. Тому дослідження цієї проблеми відкриває нові перспективи для вивчення взаємодії між мовою, культурою та літературою у контексті фантастичного жанру.

Актуальність дослідження обумовлена зростаючим інтересом до жанру фентезі в умовах глобалізації культурних та літературних процесів, а також потребою глибшого розуміння механізмів створення фантастичних світів через мовні інструменти, зокрема, через використання онімів.

Оскільки власні та загальні назви в творах фентезі є важливими складовими для формування уявного світу і його унікальної атмосфери, дослідження цих мовних явищ сприяє кращому розумінню лінгвістичних аспектів жанру. Актуальність теми зумовлюється і необхідністю вивчення способів перекладу вигаданих назв з урахуванням особливостей фантастичного жанру, що сприятиме глибшому розумінню взаємодії мови, культури та літератури в умовах сучасної міжкультурної взаємодії.

Мета дослідження – здійснити етимологічний і семантичний аналіз фантастичних назв, що використовуються у романі «Око Світу» Р. Джордана, а також проаналізувати способи їх перекладу німецькою мовою. Досягнення мети можливе за умови розв'язання таких завдань:

- 1) встановити жанрово-стилістичну своєрідність творів фентезі;
- 2) визначити принципи конструювання лексикону творів жанру фентезі;
- 3) виявити прагматичний потенціал мовних засобів, що використовуються для творення фантастичного світу у романах жанру фентезі;
- 4) дослідити способи і джерела творення фантастичних назв у романі «Око Світу» Р. Джордана;

- 5) здійснити семантичну класифікацію онімів, які використовуються для формування фантастичної атмосфери роману «Око Світу» Р. Джордана;
- 6) дослідити роль онімів у створенні атмосфери вигаданого світу роману та підтримці міфологічної концепції твору;
- 7) проаналізувати способи перекладу фантастичних назв у романі «Око Світу» Р. Джордана німецькою мовою.

Об'єкт дослідження – фантастичні назви (оніми), що використовуються для формування фантастичного світу у романі «Око Світу» Р. Джордана.

Предмет дослідження – лексико-семантичні, функційні особливості онімів у романі «Око Світу» Р. Джордана, а також способи їх перекладу німецькою мовою.

Матеріалом дослідження слугує 256 онімів, вилучені методом суцільної вибірки з роману Р. Джордана «Око Світу» («The Eye of the World»).

Мета і завдання, окреслені в роботі, а також специфіка об'єкта та предмета дослідження зумовили використання таких **методів та прийомів** лінгвістичного аналізу: *метод компонентного аналізу* – з метою встановлення корпусу дослідження і вивчення семантики онімів; *метод лексико-семантичного та функціонального аналізу* – для вивчення онімів у фентезійному контексті; *кількісний аналіз* – для виявлення наявності / відсутності певних груп онімів; *метод контекстуального аналізу* – для дослідження функціонування онімів у творі; *описовий метод* – підґрунтя для комплексної презентації результатів дослідження.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що в ньому вперше здійснено спробу комплексного аналізу онімів, що функціують у творі жанру фентезі «Око Світу» Р. Джордана, а також їх перекладу на німецьку мову. У праці встановлено закономірності формування онімів, їх функцій в контексті фентезі та вплив культурних і мовних особливостей на їх побудову.

Практичне значення роботи полягає в можливості використання її основних теоретичних положень і висновків під час читання спецкурсів з лінгвістики, культури мовлення та перекладу в вищих навчальних закладах.

Апробація роботи. Основні положення та результати дослідження викладено у доповіді на всеукраїнській науковій конференції здобувачів вищої освіти та молодих учених «Зіставне вивчення германських, романських і слов'янських мов і літератур» (Донецький національний університет імені Василя Стуса, Вінниця, 18-19 квітня 2024 року).

Публікації. Основні положення магістерської роботи викладено у 2 публікаціях: 1 статті у збірнику студентських наукових статей (Вісник СНТ ДонНУ імені Василя Стуса) (тема «Джерела творення і роль ономастичної лексики у формуванні фантастичного світу (на матеріалі роману Роберта Джордана «Око Світу»)) та у 1 матеріалі доповідей на всеукраїнській науковій конференції здобувачів вищої освіти та молодих учених (тема «Особливості вербалізації фантастичних світів у романах «Чорнильне серце» Корнелії Функе і «Око світу» Роберта Джордана»).

Структура магістерської роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів (із висновками до кожного із них), висновків, списку використаної літератури (112 наукових джерел українською, англійською та німецькою мовами) та списку джерел емпіричного матеріалу (5 позицій), додатків. Загальний обсяг роботи складає 89 сторінок. Основний текст дослідження викладено на 78 сторінках.

У *Вступі* визначається актуальність роботи, її мета і завдання, об'єкт і предмет, методи та матеріал дослідження, новизна, практичне значення, апробація та структура.

У *першому розділі* «ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛЕКСИКИ У ТВОРАХ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ» аналізуються основні аспекти виникнення та розвитку фантастики як жанру, її зв'язок з фольклором, міфами та казкою, також визначаються основні проблеми класифікації фантастичних творів. Розглядаються жанрово-стилістичні особливості фентезі у зіставленні з іншими жанрами, зокрема науковою фантастикою та казкою. Також вивчаються принципи конструювання лексикону фантастичних творів, особливості

створення значень апелятивів і власних назв, а також прагматичний потенціал мовних засобів, що використовуються для створення фантастичного світу.

У *другому розділі* «ЕТИМОЛОГІЙНИЙ ТА СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧНИЙ АНАЛІЗ ФАНТАСТИЧНИХ НАЗВ У РОМАНІ РОБЕРТА ДЖОРДАНА «ОКО СВІТУ» досліджено походження фантастичних назв у романі «Око світу» Р. Джордана. І здійснено семантичну класифікацію цих назв, що дозволяє виявити закономірності використання лексики у створенні фантастичного світу.

У *третьому розділі* ««СПОСОБИ ПЕРЕКЛАДУ ФАНТАСТИЧНИХ НАЗВ РОМАНУ РОБЕРТА ДЖОРДАНА «ОКО СВІТУ» У НІМЕЦЬКОМУ ПЕРЕКЛАДІ УБІ ЛУЗЕРКЕ» присвячений аналізу перекладу фантастичних назв роману з англійської на німецьку мову, що дозволяє дослідити трансформації та стратегії перекладу лексики фантастичного світу у різних мовах.

У *Висновках* підбито підсумки проведеного аналізу.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛЕКСИКИ У ТВОРАХ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ

1.1 Визначальні особливості художньої фантастики

Вивчення літературної фантастики, передусім її фантастичного виміру, відкриває унікальний наративний підхід, який виходить за межі реальності, вводячи елементи, що не підкоряються природним законам і кидають виклик уявленням читача про можливе. Фантастика, тісно переплетена з фольклором, міфами та казками, створює альтернативні реальності, в яких панує надприродне, міфічне та магічне. Ці елементи слугують не лише засобом ескапізму, але й потужним алегоричним та метафоричним інструментом для дослідження складних філософських, етичних та соціальних питань. Досліджуючи витоки, еволюцію та визначальні риси фантастичного в літературі, можна глибше зрозуміти його роль у формуванні людської уяви та його постійну актуальність у сучасній художній літературі.

Важливо зазначити, що художня фантастика є предметом дослідження багатьох учених, як вітчизняних, так і іноземних, серед яких: Г. Гуревич, С. Лем, Ю. Лотман, М. Назаренко, Ц. Тодоров, Ш. Нодье та інші. Єдиної дефініції терміна «фантастика» не існує. Так, С. Лем зазначав: «Взятися за визначення фантастичності – означає спробувати вирішити одне з найскладніших завдань, які тільки людина може собі поставити. Межі цього поняття є настільки розмитими, що саме рішення – фантастичний певний об'єкт чи ні – уже перетворюється на дилему» [80, с.3].

У Словнику української мови А. Івченка подається три значення фантастика: 1) «створені уявою думки, образи, поняття, у яких дійсність виступає у перебільшеному чи незвичайному вигляді», 2) «видумане, нереальне, пов'язане з фантазією», та 3) «збірний жанр літератури, а також твори, у яких описуються події або явища нереальні, не існуючі в дійсності» [31, с.501].

Ц. Тодоров пропонує підходити до визначення фантастики через порівняння її жанрових особливостей із актом мовлення. Цей підхід сприяє жанровому розширенню та включає кілька важливих аспектів: 1) наративізація: необхідно створити умови, за яких оповідач висловить ключову фразу або її синонім; 2) поява надприродного, що характеризується поступовістю або незворотністю; 3) розвиток тем, таких як «людина і природа», «людина і Всесвіт», «людина і суспільство», де фіктивні елементи (космічні кораблі, істоти, ельфи, тролі та інші) формують фантастичну реальність; 4) використання вербальних образів, які створюють невизначеність щодо інтерпретації буквального чи метафоричного значення висловлювання [61, с.162].

У роботі «Вступ до фантастичної літератури» Ц. Тодоров аналізує природу фантастичного та виділяє фантастику за низкою ознак.

Дослідник розглядає фантастику як жанр, відмінний від інших літературних форм. Він вводить поняття «чистої фантастики», де головне питання полягає у розмежуванні природного і надприродного. У цьому контексті фантастичні твори часто містять елементи реального світу, які можна інтерпретувати через призму фантастичного. Фантастичні елементи часто відображають соціальні, культурні та психологічні аспекти існування. Це дозволяє авторам використовувати фантастичне для критики або переосмислення реальних проблем, наприклад, через призму магії або наукової фантастики.

Двозначність, яка виникає через протистояння між реальним і надприродним. У фантастичних творах читач стикається з ситуаціями, які можна пояснити або як реальні, або як результат надприродних подій. Ця невизначеність створює атмосферу напруженості та інтриги, оскільки і персонажі, і читачі повинні визначити, що ж відбувається насправді.

Ц. Тодоров підкреслює важливість наративу у фентезі. Оповідач у таких творах формулює ситуацію, яка вводить читача у світ, де закони фізики чи логіки можуть бути змінені. Оповідь розгортається таким чином, що читач перебуває у стані напруги та очікування, спостерігаючи за розвитком подій [61, с. 153].

Фантастичні твори часто досліджують теми, пов'язані з людськими страхами, бажаннями, ідентичністю та взаємодією з іншими. Ц. Тодоров зазначає, що фентезі дозволяє ставити під сумнів межі людського досвіду, розширюючи розуміння реальності та місця людини у світі.

Окрім того автор виділяє кілька функцій фантастичного в літературі: 1) ескапізм (можливість втекти від реальності), 2) використовуючи елементи фантастичного, автори можуть кидати виклик соціальним нормам і стереотипам, 3) фантастика дозволяє досліджувати внутрішні конфлікти персонажів, їхні бажання та страхи.

Фантастичну реальність формують різні елементи: надприродні істоти – це можуть бути міфічні персонажі, магія або технології, які руйнують звичні уявлення про світ. Звісно, це альтернативні світи: фантастична література часто описує нові світи або реальності, які існують паралельно з нашим. І останній елемент – це подорож у часі, фентезі дозволяє маніпулювати часом, досліджуючи його відносність.

З точки зору Ц. Тодорова, сприйняття фантастичного читачем є активним процесом. Читач повинен постійно аналізувати та інтерпретувати те, що відбувається, шукати відповіді на питання, що виникають, і вирішувати, наскільки ці події відповідають його власному досвіду.

Фантастика впливає не лише на власний жанр, а й на інші літературні форми, зокрема на реалістичні твори, де елементи фантастичного можуть слугувати метафорами чи алегоріями.

Варто зазначити, що фольклор у формуванні фантастики відіграє не другорядну роль. Наприклад, у художньому світі творів «Володар Перстнів» та «Хоббіт» Дж. Толкіна важливими є не тільки міфологія та фольклор, який автор досліджував та вплітав у свої історії, але й фольклор, який створювався жителями самого всесвіту, які проживали на центральному континенті Середзем'я. Аби зрозуміти, як працює їх світ, вони передають один одному вірші, пісні, приказки та перекази.

Термін фольклор – був введений у 1846 році англійським науковцем Вільямом Дж. Томсом для позначення різних форм народної творчості, зокрема усної словесності та поетичних творів. Спочатку фольклор асоціювався з традиційною культурою європейських селян, які передавали мудрість, легенди та пісні з покоління в покоління. Британський дослідник Едмунд Ліч визначає фольклор як «набір стародавніх вірувань, звичаїв і традицій, що збереглися серед найменш освічених верств суспільства і включають казки, міфи, легенди, пісні та ремесла» [87, с.53].

Міфи займають особливе місце у контексті фольклористики. Багато вчених XIX століття вважали, що фольклор – це трансформований та майже втрачений дохристиянський міф, який можна реконструювати за допомогою фольклору. У своїй роботі «Німецька міфологія» (*Deutsche Mythologie*, 1835) брати Грімм прагнули виявити міфологічні уявлення стародавніх германських народів, які збереглися в сучасних традиціях та народних переказах. Дж. Толкін також поділяв думку, що фольклор є засобом відтворення стародавніх міфів. У своїй статті «Беовульф: Монстри і критики» Дж. Толкін звертає увагу на те, що народні оповіді можуть містити елемент, що походить від міфу. Так, народне оповідання (*folk-tale*) він пояснює так: «це те, що може ввести в оману. Народні оповіді часто містять елементи, які мають зовсім невелике значення і якість, проте вони все ж таки містять щось набагато могутніше, що неможливо повністю відокремити від міфу. Ці елементи сягають міфу» [107, с. 15].

У своєму есе «Про чарівну казку» Дж. Толкін зазначає, що міф є вищим за фольклор. Він розглядав міф як важливий жанр народних оповідей, які суспільство сприймає як правдиві події далекого минулого. Дж. Толкін вважав фольклор інструментом для відтворення давніх міфів і в його творах міфами наділені культури ельфів і людей, а фольклорними елементами, як-от піснями та загадками, користуються хоббіти.

Наступним невід’ємним елементом художньої фантастики є казка – «жанр народної творчості, епічний, оповідний, сюжетний художній твір усного походження. Для казки характерними є традиційність структури та

композиційних елементів (зачин, основна частина та кінцівка), відсутність розгорнутих описів природу і побуту» [15, с. 321].

Як було вказано раніше, казка й фантастика мають тісний зв'язок, особливо у контексті усної традиції та трансформації наративів з часом. З найдавніших часів усні перекази не лише захоплювали слухачів, але й слугували засобом передачі життєвих уроків та універсальних істин. Як стверджує Цапів А., ранні казки, він називає їх «первинними», формувались через метафору і метаморфозу, допомагаючи людям «винаходити та перевинаходити свої життя» [66, с.59]. Вони запрошували слухачів до фантастичного світу, населеного природними істотами, демонами та божествами, створюючи безпечний простір для взаємодії та уяви.

Хоча «первинні казки» не мали фей на ранніх етапах, у 16-17 століттях такі казки розвинулись до жанру чарівної казки, зокрема у Франції (що представлено у творчості Шарля Перро та мадам д'Онуа). Важливо зазначити, що казка включає в себе елементи дива та надприродного, де поєднуються люди та фантастичні герої. Фантастика, як зазначає М. Ніколаєва, близька до літературної казки, але її персонажі та сюжети менш жорстко структуровані. Фантастика є сучасним жанром, що тісно пов'язаний з розвитком психології, філософії та навіть природничих наук.

Художня фантастика — унікальний літературний жанр, який характеризується здатністю виходити за межі реальності, вводячи елементи надприродного та міфічного. Він глибоко вкорінений у фольклорі, міфології та казках, де людське бачення світу та природи переплітається з магією та дивом. Найперші зачатки фантастичного можна знайти ще у фольклорі, який зберіг культурну спадщину і допоміг людству зрозуміти сенс екзистенційних питань.

Фольклор і міфи, як свідчить Дж. Толкін, послугували основою для розвитку наукової фантастики з використанням стародавніх міфологічних і фольклорних мотивів. Вони стали інструментом для створення нових світів, населених надприродними істотами або іншими вимірами реальності. Проте міф, у свою чергу привніс в історію фантастичний елемент дива та магії, зливши таким чином людське та надлюдське [107, с. 21].

Художня фантастична література здебільшого стала популярною в епоху модернізму, коли виникла необхідність змінити традиційні уявлення про дійсність, культуру та людину. Нині цей жанр залишається актуальним, оскільки фантастичні світи дозволяють не лише втекти від повсякденності, а й дослідити складні соціальні, етичні та філософські проблеми, які не завжди можна розкрити через інші жанри літератури.

1.1.1 Проблема класифікації фантастичних творів

Складність класифікації фантастики полягає в її здатності працювати з незнайомим і фантастичним, пропонуючи безмежні можливості для створення наративів. На відміну від традиційної художньої літератури, яка залишається в межах реальності, фантастична література, або як ще її називають – спекулятивна література – сміливо використовує можливості, які виходять за межі реального світу. Попри те, що будь-яка художня література включає в себе спекуляції, спекулятивна фантастика вирізняється тим, що активно використовує фантастичні елементи [28, с. 251]. Наприклад, кримінальна проза Рут Ренделл може досліджувати гіпотетичну людську поведінку, але вона залишається реалістичною, ніколи не заглиблюючись у сферу драконів, привидів чи футуристичних технологій. Фантастика, навпаки, досліджує ці потойбічні виміри.

Є принаймні три підходи до визначення «спекулятивної фантастики». Найстаріший і найбільш дискусійний підхід розглядає її як піджанр наукової фантастики, поняття, популяризоване Р. А. Гайнлайном у 1947 році, який у своїй роботі «Про написання спекулятивної фантастики» використовував цей термін для опису творів, які зосереджуються на реакції людини на нові технологічні або наукові обставини, акцентуючи увагу на людських проблемах, а не на технологічних деталях. Він критикував тогочасну наукову фантастику, яка часто прославляла технологічні досягнення за рахунок розвитку персонажів або людського реалізму, наполягаючи на більш «літературному» підході [83, с. 11].

Поряд із класичним підходом Р.А. Гайнлайна існують ширші інтерпретації спекулятивної фантастики. Одні розглядають її як супержанр, що охоплює не лише наукову фантастику, а й фентезі та горор. Така перспектива наголошує на експериментальних можливостях літератури у дослідженні людських реакцій на сценарії, що виходять за межі реальності. Як наголошує Р.А. Гайнлайн, спекулятивна фантастика поєднує різні наративні техніки і часто зосереджується на етичних, філософських та соціальних темах. Вона є інструментом для дослідження складних людських проблем, а не лише технологічного прогресу, і підкреслює широкий потенціал літератури у віддзеркаленні людської творчості та розв'язанні проблем [83, с. 9].

Спекулятивна фантастика виникла як частина ширшого культурного процесу. Хоча традиції фентезі існували і в не-західних культурах, сучасний термін сформувався в західному дискурсі під впливом фемінізму, постколоніалізму та постструктуралізму. У 1970-х роках ця тенденція протистояла колоніальній та андроцентричній західній культурі, яка надавала перевагу міметичним творам, тобто творам, що імітують реальність. Це призвело до популяризації жанрів, які виходили за межі цієї реальності: готики, жахів, фентезі та наукової фантастики. Вони почали змішуватися, створюючи нові піджанри.

Спекулятивна фантастика розглядається не як окремий жанр, а як інструмент критики та відходу від традиційного західного реалізму. Вона не обмежується певними літературними прийомами і розвивається нелінійно. Нинішнє розуміння терміна виникло внаслідок кількох культурних чинників: гібридизації жанрів, прийняття фентезі, наукової фантастики та жахів масовою культурою, появи нових форм наратива серед меншин і постколоніальних народів, а також потреби в нових категоріях для позначення різноманітних форм сучасного оповідання [83, с. 9].

Осмислення спекулятивної фантастики стало особливо актуальним з 2000-х років, але здебільшого серед молодих науковців та представників меншин. Деякі експерти стверджують, що цей термін є надто широким і розмиває межі

жанрів наукової фантастики та фентезі, оскільки включає в себе твори з соціальними чи політичними спекуляціями без наукових чи фантастичних елементів. Незважаючи на суперечливість терміна, його відсутність у багатьох жанрових енциклопедіях та дослідженнях свідчить про те, що чіткого визначення спекулятивної фантастики ще не сформульовано.

Кім Вілкінс у своїй роботі поділяє фантастику на три основні піджанри: фентезі, наукову фантастику та жахи. Втім, така класифікація є надто спрощеною, зважаючи на складність жанру. Досить поширеними є гібриди цих піджанрів, а також постійно з'являються нові види. У межах однієї лише наукової фантастики такі піджанри, як кіберпанк, стімпанк і космічна опера, відображають розмаїття жанру. Крім того, певні піджанри, такі як слешер-горор, можуть здаватися більш наближеними до кримінальної фантастики, що ускладнює їхнє розміщення в рамках спекулятивної фантастики [111, с. 47].

Ця внутрішня складність у визначенні меж спекулятивної фантастики говорить про її природу. Незважаючи на плинність класифікації, жанр залишається згуртованим завдяки своїй фанатській спільноті. Ці читачі розпізнають жанр інтуїтивно, навіть якщо він чинить опір суворій категоризації. Щоб писати в цьому жанрі, потрібно глибоко зануритися в його конвенції та розуміти задоволення, яке він пропонує. Спекулятивна фантастика з її широкими можливостями продовжує кидати виклик традиційним обмеженням літературних жанрів, що підкреслює її актуальність у сучасній літературі.

До спекулятивної фантастики відносять, зокрема два піджанри – горор та наукову фантастику.

Горор не просто жанр, що визначається певними темами або емоційними ефектами, горор також розглядається як дзеркало, що відображає страхи і тривоги, його часто називають «фобічною культурною формою» [84, с. 6]. Ця форма розвивається у відповідь на історичні контексти та соціокультурні зрушення, дозволяючи жахам функціонувати як засобу катарсису, що допомагає аудиторії протистояти своїм найглибшим страхам у вигаданих рамках.

Наприклад, сучасні жахи, такі як «Спожиті» Девіда Кроненберга (2014), досліджують тривожний зв'язок між цифровими технологіями та злом, вивчаючи темні наслідки нашого гіпер-зв'язного, орієнтованого на споживача, суспільства. Ці наративи висвітлюють негативний вплив соціальних мереж і виклики, які вони ставлять перед особистими стосунками. Так само старіші твори, такі як «Знак звіра» Редьярда Кіплінга (1890) та «Жук» Річарда Марша (1897), звертаються до проблем колоніальних часів і занепокоєння, пов'язаних із занепадом Британської імперії.

З цієї суто прагматичної точки зору, жахи мають унікальні можливості для подолання суспільних репресій, зокрема, похованих травм і неусвідомлених страхів. Ця здатність позиціонує горор як жанр, що виходить за рамки простої розваги; він дає уявлення про заборонені теми, якими часто нехтують у більш масових наративах. Хоча не всі жахи містять соціальну критику, найбільш значущі твори часто вплітають історичні та соціальні теми у свої захопливі сюжети. Така багатогранність дозволяє читачам – особливо тим, хто не має формальної підготовки – взаємодіяти з горором на різних рівнях, оцінюючи як його захопливі аспекти, так і глибші послання.

Спектр переживань, які пропонує горор, у багатьох відношеннях настільки ж широкий, як і в будь-якому іншому жанрі. Таким чином, немає потреби доводити перевагу жахів над іншими літературними формами, хоча може бути цікаво розглянути привабливість жанру, покликаною тривожити і лякати нас, часто інстинктивно відштовхуючи від себе. Частково привабливість горору полягає в його трансгресивній якості – він часто звертається до тем, які зазвичай опускаються в інших жанрах або вважаються надто екстремальними чи навіть шкідливими. Такі теми, як сексуальність, графічне насильство та вбивство, переважають у творах таких авторів, як Стівен Кінг та Клайв Баркер – видатних представників жахів кінця двадцятого століття. Ці крайнощі, хоч і не є обов'язковими, але досить поширені, щоб поставити під сумнів цінність жанру, особливо щодо його потенціалу підривати моральні засади та становити

«реальну» небезпеку для вразливих читачів, які можуть спробувати наслідувати зображені насильницькі дії.

Оскільки література жахів відображає суспільні страхи, вона також пропонує рамки для того, як ми повинні взаємодіяти з цими страхами та керувати ними: чи повинні ми їх приймати або стримувати, визнаючи, що їх не можна повністю викоринити? Хоча в жахах може бути консервативна чи реакційна риса – іноді вони відновлюють статус-кво і протистоять трансгресивним елементам – їх також можна вважати захопливими, оскільки вони дають змогу читачам поставити під сумнів межі суспільних норм і обмежень, накладених пристойністю та «добрим смаком». З цієї точки зору, горор інтригує не лише своєю нелегальною природою, але й готовністю досліджувати сфери, яких більш прийнята література зазвичай уникає. Це стосується і його образних сфер. Надприродне в жахах, особливо в дивних, може досягати космічних масштабів і час від часу зазірати в невідоме. Так само, як змінюються суспільні табу, так само змінюється і горор, пристосовуючись до бажань читачів, які шукають радикальної інакшості.

Отже, жахи є окремим піджанром спекулятивної фантастики завдяки своїй здатності взаємодіяти з глибокими суспільними страхами, тривогами і табу в межах уявних рамок. Вона виходить за межі простої розваги, діючи як рефлексивне середовище, що віддзеркалює культурні проблеми та психологічну напругу. Досліджуючи невідоме, надприродне та трансгресивні теми, горор запрошує читачів протистояти своїм найглибшим страхам і вирішувати складні питання, які часто залишаються невисловленими в мейнстрімних наративах.

Звертаючись до таких питань, як мораль і людський стан, горор створює простір для читачів, де вони можуть дослідити межі соціальних норм і розглянути наслідки своїх пригнічених страхів. Таке поєднання образної оповіді та культурної критики закріплює місце горору в царині спекулятивної фантастики, оскільки він надає унікальне розуміння людського досвіду, водночас кидаючи виклик читачам протистояти темним аспектам їхньої реальності.

Наукова фантастика (sci-fi) визнана піджанром спекулятивної художньої літератури через притаманне їй дослідження гіпотетичних сценаріїв, передових технологій і наслідків наукового прогресу для суспільства та окремих людей. На відміну від інших жанрів, наукова фантастика часто запрошує читачів замислитися над питаннями «що, якби», дозволяючи фантазувати про майбутнє, альтернативні реальності та вплив науки на людське існування [75, с. 245].

Один із підходів до розуміння наукової фантастики як жанру передбачає розгляд жанрів як окремих ділянок концептуального простору. Ця перспектива підкреслює, що наукова фантастика займає унікальну позицію в ширшому ландшафті літератури, порушуючи теми, які кидають виклик нашому розумінню реальності, етики та місця людства у Всесвіті. Багатогранність цього жанру дозволяє йому звертатися до різних тем – від дослідження космосу і подорожей у часі до соціальних проблем і моральних дилем, що робить його багатим полем для творчих пошуків.

Крім того, історичний контекст наукової фантастики відіграє вирішальну роль у її класифікації як спекулятивної фантастики. Вона відображає культурні тривоги, прагнення та технологічні досягнення часу, коли була створена. Наукова фантастика часто виступає в ролі коментаря до сучасних проблем, надаючи читачам можливість протистояти суспільним проблемам крізь призму футуристичного або альтернативного середовища. Цей історичний аспект підкреслює здатність жанру розвиватися разом із суспільством, постійно відображаючи та формуючи культурні наративи.

Крім того, наукова фантастика породжує різноманітні дискусії щодо її меж та визначень, про що свідчать розбіжності щодо того, які твори можна вважати частиною жанру. Ця неоднозначність відображає динамічну природу жанру та його здатність охоплювати широкий спектр наративів – від утопічних візій до антиутопічної критики. Такі характеристики відповідають суті спекулятивної фантастики, для якої дослідження невідомого та піддання сумніву усталених норм є фундаментальними [75, с. 254].

Отже, наукова фантастика твердо позиціонується як піджанр спекулятивної фантастики, оскільки вона не лише уявляє можливе майбутнє, але й взаємодіє з нинішніми реаліями, пропонуючи розуміння людського досвіду та наших стосунків з технологіями і космосом. Спекулятивна природа фантастики в поєднанні з її історичною та культурною значущістю робить її життєво важливою і спонукає до роздумів галуззю літератури.

Як жанр, спекулятивна фантастика виходить за межі традиційної реалістичної літератури, пропонуючи безмежні можливості для створення наративів, які досліджують людську природу, етичні дилеми та соціальні проблеми.

Розмаїття жанрів спекулятивної фантастики свідчить про те, що вона активно взаємодіє з історичними, культурними та соціальними змінами, формуючи нові оповідні техніки та стилі.

Жахи та наукова фантастика, як піджанри спекулятивної фантастики, демонструють цю взаємодію. Жахи як жанр не лише відображають соціальні страхи, але й стають простором для дослідження табуйованих тем, тоді як наукова фантастика пропонує читачам розглянути альтернативні реальності та технологічні досягнення. Обидва жанри використовують елементи спекуляції, що дозволяє їм досліджувати глибинні питання людського буття та реакції на зміни в суспільстві.

Таким чином, класифікація наукової фантастики – це не лише спроба структурувати жанри, а й відображення їхньої здатності адаптуватися до мінливих культурних контекстів. Цей динамізм, разом із фанатською базою, яка інтуїтивно відчуває межі жанру, підкреслює важливість спекулятивної фантастики в сучасній літературі, яка продовжує кидати виклик традиційним формам і межам наративу.

1.1.2 Жанрово-стилістична своєрідність творів фентезі

Фентезі – це жанр, де чарівники, відьми, тролі, дракони та інші ірреальні істоти є звичним явищем. Серед письменників, які працювали у жанрі фентезі –

як Дж. Толкін, А. Сапковський, Ф. Герберт та інші. Звісно, розпізнати загальні риси цього жанру – не є важким завданням, адже у нашому уявленні, якщо людина або перетворюється на тварину, або на якийсь предмет, чи раптово потрапляє у якийсь казковий світ, де тварини та рослини можуть розмовляти і у небі літають дракони – це і є фентезі у буквальному розумінні цього слова, але варто зазначити, що розуміння природи самого жанру є складнішим завданням. Так, жанр фентезі вже має своє місце на книжкових полицях, але зрозуміти, що ж відрізняє його від таких жанрів, як жахи, де існують привиди та різні монстри. Чи це буде твір фентезі? Або ж наукова фантастика, де людина потрапляє на іншу планету та намагається там вижити. Також присутні риси фантастичного, чи не так? Попри безпосередню наближеність фентезі до інших жанрів, концептуальна дистанція між цими жанрами не є очевидною. Тому постає питання, а чим відрізняється фентезі від інших форм масового мистецтва?

Перш за все фентезі є трансмедійним жанром, він є як і в книгах («Відьмак» А. Сапковського), так і у фільмах («Дюна» Ф. Герберта). Він також поширюється на такі ігри як «Dungeons and Dragons» (Підземелля та Дракони), в які входять такі ігри як «Baldur's Gate», «Neverwinter Nights» і т.д. Розмаїття цього жанру є величезним, проте це все ніщо без наративу, так як візуальні або ігрові репрезентації покладаються саме на розповідь, аби передати фантастичні елементи.

Фантастичний наратив повинен відповідати особливим критеріям.

Перше: фантастичний наратив – завжди вигаданий, «справжнє» фентезі, не може існувати. Окрім того, тролі, відьми, чаклуни – завжди мають відігравати важливу роль, а не просто з'являтися мимохідь.

По-друге, фентезійні елементи не повинні бути лише алегорією або сатирою. Наприклад, у творі «Перевтілення» Франца Кафки, де головний герой перетворюється на гігантську комаху, нереальна зміна людини на величезну комаху не дозволяє визначити його як твір жанру фентезі, адже він слугує радше алегорією відчуження та ідентичності, але не побудовою фантастичного світу. До сатири можна віднести «Мандри Гулівера» Джонатана Свіфта – автор описує

фантастичні країни та істот, але це все інтерпретується як сатира, де критикується реальне тогочасне англійське суспільство та політика, зосередження саме на фантастичних аспектах тут відсутнє.

Фентезі часто пов'язане з міфологією, де автор черпає натхнення з давніх міфів. Наприклад, книга «Рагнарок» Тіма Корклевського, де автор бере натхнення з скандинавської міфології. Або ж «Відьмак» Анджея Сапковського, де майже всі персонажі взяті зі слов'янської міфології: русалки, відьмаки, половинчки і т.д. Проте не слід плутати фентезі з міфом, незважаючи на те, що міфологія впливає на фентезі, міфи – це давні історії, фентезі ж їх переосмислює та модернізує. Фентезі часто ґрунтується на давніх міфах, але переосмислює їх для своєї аудиторії [77, с. 46].

Автори Брайан Лаєтц та Джошуа Джонстон у своїй роботі, згадують Софокла та Еврипіда – античних драматургів, які створювали трагедії, засновані на міфах, до прикладу «Гіпполіт» Еврипіда, де дійовими особами є Афродіта та Артеміда, або ж «Філоктет» Софокла, де дійовими особами є Одиссей та Геракл [77, с. 164]. Але, не зважаючи на те, що історії мають міфологічне коріння, ці твори не належать до жанру фентезі. Через те, що ці історії колись були частиною широко розповсюджених вірувань, на відміну від сучасного фентезі, де такі надприродні елементи вважаються вигаданими. Саме ця різниця і допомагає нам відрізнити міф від фентезі: колись міфи сприймалися як реальність, в той час як сучасне фентезі являє надприродне, як щось вигадане.

Таким чином фентезі спирається на міф, а от жанри горору і наукової фантастики не використовують ці традиційні наративи.

Наприклад, «Дюна» Френка Герберта є одним із яскравих прикладів наукової фантастики. Розташований у детально розробленому всесвіті, він досліджує теми політики, екології та людської еволюції за допомогою передових технологій і футуристичних концепцій. Присутність таких елементів, як космічні кораблі та екстрасенсорні здібності, ґрунтується на спекулятивній основі, а не на міфологічному корінні, що відрізняє її від фентезі.

І навпаки, у фільмі жахів «Астрал» надприродні елементи, такі як привиди та потойбічне царство, слугують насамперед для навіювання страху та напруги. Фокус спрямований на створення моторошної атмосфери та дослідження психологічного терору, а не на побудову фантастичного світу з власною внутрішньою логікою та правилами. У горорах ці надприродні компоненти часто використовуються для шокуючого ефекту або для того, щоб викликати страх, що відрізняє їх від фентезі, де такі елементи є невід'ємною частиною структури оповіді та тематичного дослідження.

Крім того, фентезійні наративи зазвичай включають значну динаміку дії, що забезпечує значущість надприродних елементів і не робить їх абсурдними без фантастичного контексту. Наприклад, якщо у фентезійній історії бракує дії і вона зосереджена виключно на особистій драмі, надприродні елементи можуть здаватися недоречними, і твір втратить свою класифікацію фентезі [76, с. 168].

Ще одна хибна асоціація з жанром фентезі – це диво. Хоча воно часто асоціюється з цим жанром, воно не може бути його характеристикою. Багато творів фентезі особливо твори низької якості, просто не здатні викликати у читача почуття «дива». Простіше кажучи, не завжди фентезі може викликати трепет, хоча деякі з найкращих творів цього жанру здатні на це. Більш обґрунтованим є припущення, що фентезі може мати на меті викликати здивування, навіть якщо це не завжди вдається. Те, що робить фентезі фантастичним, відрізняється від того, що робить його гарним прикладом фентезі. Визначаючи жанр відповідно до особистих уподобань або припускаючи, що диво є обов'язковим елементом, ми ризикуємо виключити багато творів у жанрі похмурого фентезі та творів на дорослі теми. Хоча диво підсилює деякі з найбільш знакових творів жанру, воно не може охопити всі фентезійні історії. До прикладу можна взяти книги Джорджа Мартіна «Гра Престолів» або «Танок Драконів» – такі піджанри більше зосереджуються на зрілих темах, таких як насильство та вбивство ніж на «диві». З цього можна також зробити висновок, що немає тільки «доброго фентезі», але є «темне фентезі» – тому не слід також

тут встановлювати такий критерій, що до жанру фентезі входять тільки добрі твори.

Слід відрізнити фентезі і від творів, пов'язаних з тваринами, особливо, коли йдеться про дитячу літературу, де тварини, що розмовляють відіграють важливу роль. Так, Дж. Толкін стосовно цього зазначив, що у творах фентезі про звірів, люди часто є відсутніми, або ж грають другорядну роль, а тварини є центральними героями, що і відрізняє їх від традиційних казок, де тварини і люди взаємодіють більш тісно. Зрештою, може не існувати твердої домовленості щодо зв'язку фентезі з історіями про тварин, і ця неоднозначність може бути відображенням масштабніших розбіжностей щодо жанрових меж.

Фентезі також має зв'язок і з казкою. Як вже було зазначено, казка є частиною фольклору, відомою з давніх часів. Її варто розглянути в контексті її ключових характеристик. Насамперед, казка не пов'язана безпосередньо з міфологією або історичними особами та подіями. Для цього жанру характерна наявність багатоепізодного сюжету з драматичними поворотами. Головна увага зазвичай зосереджена на протагоністі, і часто, але не завжди, казка має щасливий фінал. Однією з особливостей казки є «замкнений час» та завершеність подій [107, с. 34].

Як зазначено в «Літературознавчому словнику», «казки народів світу мають багато спільного, що пояснюється подібністю культурно-історичних умов їхнього життя» [41 с. 321]. Водночас кожен народ має свої унікальні риси казок, що відображають його спосіб життя, праці, побут, природні умови та індивідуальний стиль виконавця, який розповідає ці історії.

За змістом казки поділяються на три основні групи:

1) казки про тварин, які є одними з найдавніших. Головними персонажами тут виступають звірі, а такі твори часто мають повчальний характер. До цієї категорії належать також кумулятивні казки, що сприяють розвитку логічного мислення та моральних якостей у дітей;

2) фантастичні казки, які спочатку мали магічне призначення, хоча з часом воно втратило своє значення. У цих казках переважають міфічні, фантастичні та

героїчні мотиви, зокрема такі, як жар-птиця, жива вода або шапка-невидимка. Герої наділені магічними здібностями, що допомагають їм долати численні випробування;

3) побутові казки, де головними персонажами є прості люди, такі як селяни або солдати. У таких творах нерідко зустрічаються персоніфіковані образи, як-от Доля, Щастя, Правда тощо [41 с. 322].

Порівнюючи казки та фентезі, стає зрозуміло, що хоча обидва жанри мають спільні елементи фантастичного, вони суттєво відрізняються за своїм призначенням, структурою та глибиною побудови світу.

Казки, як форма фольклору, глибоко вкорінені в культурній традиції та колективному досвіді. Часто це прості моральні історії, що передаються з покоління в покоління в усній формі, а персонажі представляють архетипні образи – героїв, лиходіїв, помічників або чарівних істот. Основна функція казки – давати моральні уроки або передавати культурні цінності, часто через пряму дихотомію добра і зла. Місце дії казок, як правило, розпливчасте і символічне, з позачасовими, чарівними місцями, такими як зачаровані ліси, замки або далекі королівства. Більше того, казкові герої зазвичай перемагають не завдяки особистісному зростанню чи прийняттю складних рішень, а завдяки зовнішній допомозі, наприклад, магічним предметам чи надприродним істотам, які втручаються від їхнього імені. У цьому сенсі казки відображають світ, де доля, удача і надприродне часто керують людськими діями і результатами.

Натомість фентезі є сучасним літературним жанром, який передбачає свідоме створення абсолютно нових світів, часто з хитромудрими правилами і детальною міфологією. У той час як казки спираються на традиційні, часто шаблонні сюжети, фентезійні оповідання пропонують набагато складніші сюжети. Світи у фентезійних романах – це не просто чарівне тло; це ретельно сконструйовані світи з власною історією, географією, мовами та політичними системами. Цей процес творення світу є фундаментальною характеристикою літератури фентезі, оскільки дозволяє авторам створювати багаті, захопливі місця, які можуть відображати або контрастувати з реальним світом.

Одна з головних відмінностей між казкою та фентезі полягає у зображенні часу та розвитку персонажів. Казки зазвичай відбуваються у «позачасовому» світі, де події відірвані від будь-якого конкретного історичного контексту [107, с.57]. Персонажі часто є статичними, виконуючи свої ролі добра чи зла без особливої особистісної еволюції. На противагу цьому, фентезійні романи часто досліджують динамічні, еволюціонуючі часові лінії, що іноді охоплюють століття або навіть тисячоліття. Персонажі фентезійних історій зазнають особистісного зростання, стикаються з внутрішніми конфліктами і часто формуються під впливом вибору, який вони роблять під час своїх подорожей. Наприклад, головні герої фентезійної літератури, такі як Фродо у «Володарі пернів» зазвичай зображуються як особистості, які повинні боротися з етичними дилемами, йти на жертви та відповідати за наслідки своїх вчинків.

Ще однією суттєвою відмінністю є джерело фантастичних елементів у цих двох жанрах. У казках магія часто є невід'ємною частиною світу, де такі речі, як тварини, що розмовляють, зачаровані предмети та надприродні істоти, сприймаються без особливих пояснень. Казки працюють на припущенні, що аудиторія знайома з цими образами, а отже казкарі не витрачають час на виправдання чи пояснення магії. Фентезі, з іншого боку, має тенденцію встановлювати правила для своїх магічних систем. Такі автори, як Дж. Толкін, Б. Сандерсон або Р. Джордан створюють внутрішньо узгоджені рамки, які диктують, як працює магія, її обмеження та рамки. Це додає реалістичності фентезійному світові, оскільки магія часто розглядається як вміння або сила, якої треба вчитися, контролювати, а іноді й боятися.

У культурному плані казки часто є специфічними для суспільств, з яких вони походять. Вони відображають цінності, звичаї та проблеми свого часу і місця, такі як важливість сімейного обов'язку або небезпека жадібності. Література фентезі, навпаки, часто виходить за межі певних культурних чи національних кордонів. Хоча деякі фентезійні сюжети можуть бути натхненні певним історичним або міфологічним контекстом, жанр в цілому прагне

досліджувати універсальні теми, такі як боротьба між добром і злом, подорож героя, пошук ідентичності та мети [12, с. 29].

З точки зору наративної структури, казки зазвичай епізодичні та шаблонні, з передбачуваними патернами: герой вирушає на пошуки, стикається з низкою випробувань і часто повертається додому переможцем. Казки, як правило, мають чіткий початок та кінцівку. Вони часто закінчуються відчуттям завершеності – або щасливим кінцем, або моральною розв'язкою. Натомість фентезі може бути набагато більш розгалуженим. Багато фентезійних творів, особливо сучасних, є частиною великих серій або саг, що дозволяє створювати заплутані сюжетні лінії та довготривалий розвиток персонажів. Кінцівки не завжди мають закритий кінець, залишаючи місце для неоднозначності або розгортання майбутніх історій.

Отже, хоча казки та фентезі досліджують чарівні світи та надзвичайні події, вони мають фундаментальні відмінності. Казки зосереджуються на передачі культурних цінностей через прості, символічні наративи, що часто мають коріння в усній традиції. Фентезі, навпаки, пропонує розширений, творчий простір, де автори можуть створювати цілі світи, розвивати складних персонажів та досліджувати філософські, етичні й соціальні питання через призму фантастичного. Перші більшою мірою стосуються колективної мудрості й моралі, тоді як другі охоплюють індивідуалізм, складність і мистецтво оповідання.

Дослідники виявили, що міфологія є основним джерелом фентезі. Цікавими тут є дослідження Т. Бовсунівської, яка виділяє такі головні джерела жанру – французька «фейна» казка, скандинавський та кельтський фольклор [9, с. 284].

Проаналізувавши дослідження Дж. Толкіна, Т. Бовсунівської, О. Буйвола та А. Сапковського, можна виділити такі жанрові ознаки фентезі:

- 1) авторський світ із властивостями, неможливими у звичній реальності;
- 2) магія, фольклорні персонажі;
- 3) авантюрний сюжет (мандрівка, пошук, війна);

- 4) приховане протиставлення технології і чарівництва на користь останнього;
- 5) герої, їхні вчинки та переживання;
- 6) протистояння добра та зла;
- 7) наявність потойбічного світу;
- 8) середньовічний антураж;
- 9) повна свобода автора, він може повернути сюжет найнесподіванішим чином, оскільки чарівний світ фентезі припускає, що в ньому можливо все.

1.2. Принципи конструювання лексикону творів жанру фентезі

1.2.1 Роль авторських неологізмів у конструюванні лексикону творів жанру фентезі

Природно, що мова залишається живою, допоки вона підтримується та змінюється, адже це є її невід'ємною рисою. Недарма польський науковець Баллі зазначав: «у мові немає застою. У мові, як і в її загальному характері, усе живе, усе рухається, усе змінюється» [5, с. 178]. Мова постійно поповнюється новими словами завдяки зовнішнім запозиченням, тоді як внутрішні зміни зазвичай відбуваються в самій мові. До цього можна додати й слова американського дослідника У. Сепіра, який підкреслював, що «зміни у словниковому складі викликані широким спектром причин, багато з яких є радше культурними, аніж суто лінгвістичними» [99, с.233].

Варто відзначити, що основним способом поповнення словникового запасу є утворення нових слів з використанням існуючих словотворчих засобів. Лексика збагачується завдяки запозиченню слів з інших мов. Тому тут думка швейцарського лінгвіста Ш. Баллі є дуже влучною, цю думку він поширює у своїй роботі, присвяченій стилістиці французької мови, а саме: «запозичення завжди було нормальною функцією лінгвістичного життя, але особливо велике значення воно має у сучасних мовах» [5, с. 210].

З цього можна зробити висновок, що мова, а саме лексика – це відкрита та динамічна система, а прогрес тут демонструють лексико-семантичні системи, які реалізують нову мовну систему – створюють нові слова, дослідженням яких займається неологія. Як наука вона виникає у XX столітті, проте термін з'являється ще у XIX столітті у праці Л.Мерсьє «Неологія або словник слів нових, слів, що підлягають оновленню, і слів, узятих у нових значеннях», датованій 1801 роком. Спочатку термін мав значення «сукупності» нових слів, тільки у XX столітті він набуває широкого значення, а неологія отримує статус науки в окремій царині лінгвістичних знань.

Неологію можна розуміти як процес документування та категоризації нових слів у мові та мовленні, що залишається предметом постійних дискусій. Ці дискусії значною мірою зумовлені відсутністю чіткого визначення неологізмів – ключових мовних одиниць, що лежать в основі неології. Не існує консенсусу щодо їхніх відмінних рис, як і щодо того, де індивідуальні авторські новотвори, або okazіоналізми, вписуються в ширшу неологічну структуру. Як наслідок, дуже важливо дослідити поняття неологізму – терміна, який заклав основу для вивчення нових слів і слугує попередником теорії «оказіональних слів».

На ранніх етапах неологічних досліджень, особливо наприкінці XX століття, всю нову лексику прийнято було називати неологізмами. Цей термін, який часто використовували з різними доповненнями, такими як "авторські неологізми", "стилістичні неологізми" або "лінгвістичні неологізми", продовжував використовуватися навіть після появи терміна "оказіоналізм" [38, с. 38].

В цілому, основною ознакою неологізмів є їх новизна для більшості носіїв мови. Зауважимо, що слово є неологізмом зовсім недовго. Як тільки слово починає часто вживатись, воно поступово втрачає свою новизну, і поступово стає частиною лексичної системи [38, с. 38–39].

Багато лінгвістів вважають, що поняття неології не обмежується лише вузьким визначенням терміна. Оскільки нові слова виникають у всіх сферах людської діяльності, де функціонує мова, і охоплюють різні функціональні стилі,

вони вирізняються значною різноманітністю залежно від свого призначення. Найбільш активними стилями для появи лексичних новацій є розмовна мова, публіцистика та художня література. Остання, завдяки широкому використанню різноманітних мовних засобів, зокрема okazіonalіzmів, потребує більш детального вивчення в контексті неології. Варто зазначити, що у літературі, особливо у жанрі фентезі, трапляється велика кількість okazіonalіzmів, адже тут автор для того, щоб створити новий світ, мусить придумати ім'я кожного героя, кожного міста чи країни та надати тій чи іншій назві свого значення.

Лексичний склад усіх мов зазнає значних трансформацій внаслідок розвитку людини та її світосприйняття. Розвиток технологій та словотворення є результатом когнітивного розвитку, а мовні зміни – свідченням мовного прогресу. Кожен етап цього розвитку супроводжується створенням нової лексики, що відображає нові реалії та події. Створення нових слів зазвичай є свідомою дією, але може бути і випадком. Причиною створення таких слів є бажання автора не лише передати нові ідеї, але й привернути увагу до своєї майстерності та індивідуальності.

Нові слова можна поділити на неологізми та okazіonalіzми. Неологізми – це нові слова або вирази, які з'являються в мові в певний момент часу і можуть існувати поза певним контекстом. Okazіonalіzми – це слова, які вживаються лише в певному контексті і зазвичай не є частиною загального словникового запасу. Визначення цих термінів є предметом дискусій серед лінгвістів, але більшість дослідників сходяться на думці, що неологізми є більш стійкими явищами, які можуть увійти до активного словника, тоді як okazіonalіzми залишаються обмеженими конкретними контекстами.

У літературі, особливо в жанрі фантастики, створення неологізмів та незвичних слів є важливим, оскільки вони можуть передавати елементи нереальних світів, подій та об'єктів, які неможливо пояснити існуючими мовними засобами; письменники-фантасти створюють нові слова, а іноді навіть цілі мови та алфавіти, надаючи своїм творам оригінальності та глибини. У цьому

контексті використання нової лексики відіграє важливу роль у збагаченні мовних ресурсів і створенні атмосфери таємничості та експресії [16, с. 30].

Загалом, лексичні інновації у фентезі не лише розширюють межі мови, а й сприяють розвитку культурних та когнітивних процесів у суспільстві. Вони важливі для створення особливої атмосфери в науково-фантастичних творах, частково внаслідок бажання автора висловити нові поняття або передати унікальний емоційний стан. Варто виокремити спільні і відмінні риси неологізмів і okazіоналізмів.

1. Залежність від контексту.

Неологізм – це слово або словосполучення, яке входить до словникового складу мови і може використовуватися в різних контекстах, не втрачаючи при цьому свого значення. Воно є частиною мовної системи.

Okazіоналізм – це слово або словосполучення, створене в певному контексті або ситуації, і його значення не зрозуміле поза цим контекстом. Okazіоналізм зазвичай не переноситься в мову як стійка лексична одиниця і не використовується поза межами одного твору або ситуації.

2. Сумісність з мовною системою.

Неологізм зазвичай створюється за правилами мови, тобто відповідає нормам словотвору та граматики. Це може бути нове слово, створене на основі існуючих коренів або морфем.

Okazіоналізм може порушувати ці норми. Це індивідуально створене слово, яке зазвичай не відповідає правилам словотвору в мові. Наприклад, воно може бути непохідним або мати незвичну структуру.

3. Послідовність використання.

Неологізм може стати частиною активного словника мови і з часом бути зафіксованим у словнику.

Okazіоналізм є разовим і не входить до активного словника. Він не має стабільного місця в мові і не є частиною загального вжитку. Такі слова вживаються лише в певних творах і ситуаціях.

4. Природа утворення.

Неологізми зазвичай є результатом прогресу або нових соціальних, технічних чи наукових відкриттів. Вони можуть виникати через потребу в нових термінах для позначення нових понять.

Оказіоналізм зазвичай є результатом індивідуальної творчості автора або мовця у вираженні певних унікальних думок, емоцій або створенні певної атмосфери в певному робочому контексті.

5. Емоційне забарвлення.

Неологізми можуть бути нейтральними, без сильного емоційного забарвлення. Вони здебільшого допомагають точно виразити нові поняття. Наприклад, слово *смартфон* стало неологізмом після появи мобільних телефонів з сенсорним екраном. Слово стало частиною мови, яку використовують у різних контекстах.

Оказіоналізми часто мають чітке емоційне забарвлення. Вони створюються для посилення емоційного впливу на читача або слухача і можуть мати комічний або гротескний характер. Наприклад, в романі «Око світу» наявне слово *тролок*, яке використовується для опису особливих істот світу фентезі. Це слово може бути зрозумілим лише в контексті цього твору і не вживається поза ним.

7. Характеристика в літературі та мові.

Неологізми збагачують мову, сприяють розвитку словникового запасу і допомагають відображати реальні зміни у світі (науці, техніці, культурі).

Оказіоналізми можуть використовуватися для підкреслення індивідуальності мовця або письменника, для вираження складних або нетипових для мови ідей та емоцій, для додання тексту оригінальності та експресії.

Тому можна зробити висновок, що неологізми є постійними елементами мови, які відображають загальні зміни в суспільстві, у той час як оказіоналізми — це унікальні та контекстуально обмежені мовні одиниці, створені для конкретних випадків, часто з метою вираження творчої індивідуальності автора.

Комплексний аналіз авторських неологізмів у жанрі фентезі спирається на сучасні лінгвістичні підходи та методики, які включають різні аналітичні інструменти, кожен з яких має свою особливу мету. Основою цього підходу є комплексне дослідження кожної авторської інновації в тексті. Багаторівнева інтерпретація okazіональних лексичних одиниць включає такі елементи, як аналіз способів створення нових слів, компонентний та контекстуальний аналізи, а також питання, пов'язані з їх перекладом [17, с.139].

Класифікація кожного авторського неологізму визначає його інтерпретацію. Це розмежування базується на загальній концепції дослідження. Важливо враховувати, що okazіональні утворення є нестандартними, оскільки вони часто функціонують поза загальноприйнятим мовним ужитком, що ускладнює їх систематизацію та породжує дискусії. Одну з найбільш обґрунтованих класифікацій для аналізу лексики фентезі запропонувала В. Власенко. Вона розділяє всі лексичні одиниці на дві основні категорії: «оніми» (власні назви) та «апелятиви» (слова, що не є власними назвами) [17, с.139].

1.2.2 Типи та функції власних назв у формуванні фантастичного світу творів жанру фентезі

Аналіз онімів певного твору та вивчення функцій онімів, які виступають виразними елементами авторського мовлення, є важливим для розуміння неповторної мовної картини, що постає з творчої уяви автора. Починаючи з другої половини ХХ століття, праці Ю.О. Карпенка, В.М. Михайлова, О.В. Суперанської, О.І. Фонякової та інших видатних ономастів зумовили активний розвиток літературної ономастики – одного з найважливіших розділів теорії літературного мовлення. Їхню роботу згодом продовжили Л.О. Білий, В.М. Калінкін, О.Ю. Карпенко, В.А. Кухаренко, Є.С. Отін та інші дослідники в Україні та за її межами. Оскільки вивчення власних назв є невичерпним джерелом наукового пізнання, ономастичні дослідження залишаються актуальними та перспективними. Окрім класичних літературних творів минулого, у сучасній літературі постійно з'являються нові автори з власними

художніми підходами та системами власних назв, які заслуговують на детальне вивчення.

Як було вказано раніше, для створення унікального фантастичного світу автори часто використовують okazіonalіzmi, що є відображенням індивідуального стилю та неповторності. Всупереч усталеним літературним нормам, такі неологізми є виключно авторськими і належать до унікального мовного явища конкретного твору. Okazіonalіzmi часто супроводжують створення вигаданих альтернативних світів, де діють свої закони, що зумовлюють існування магії та неймовірних істот.

Вивчення фантастичних творів зосереджується на особливостях їхньої структури та змісту: для них характерні відсилання до вторинних світів і Середньовіччя, сюжети про подорожі та героїчні пригоди, наявність героїв, роль любовних історій, концепти випадковості та долі. Лінгвісти аналізують авторську мову, особливо власні імена. Власні імена у фентезі – це не просто географічні назви, а носії культурних смислів, які підтримують відчуття реальності у вигаданому світі.

Для створення світу фентезі автори використовують топоніми. Як зазначає Г. Шотова, топоніми підпорядковані загальним законам художнього контексту, вони формують простір словотвору, створюють географічну просторову домінанту художнього стилю. Адже без простору твір – як будівля без фундаменту [70, с. 257].

Топоніми відіграють важливу роль у створенні географії фантастичного світу: вони не лише локалізують події, але й містять стилістичні конотації, підказки та приховані значення. Топоніми як культурні знаки створюють особливу реальність, наповнену історією та символічними значеннями. Топоніми стають своєрідним культурним «музеєм», що зберігає інформацію про традиції та досвід, накопичений людством. За правилом, герої творів мають одне ім'я, проте вони можуть опинитись в будь якому місці.

Письменники-фантасти часто створюють розгалужену систему топонімів, яка є своєрідною картою світу і дозволяє читачеві знайти своє місце у вигаданому

просторі. За класифікацією О. Марчук, топоніми можна поділити на фізико-географічні та соціокультурні. Так, в аналізованому романі Р. Джордана виокремлюються такі фізико-географічні топоніми:

1) ороніми (назви гір і форм рельєфу): the Spine of the World – Хребет Світу, Mountains of Dhoom – Судні гори ,

2) гідроніми (назви водойм):

- річок (потамоніми): river Gaelin – ріка Геалін, river Iralel – ріка Іралела;

- океанів (океаніми): Aryth ocean - Аритський океан

- боліт (гелоніми): the Blasted lands – Звироднілі землі, Drowned Lands – Затоплені землі.

До соціокультурних топонімів можна віднести:

1) ойконіми (назви поселень):

- назви сільських поселень (комоніми): Emonds Field – Емондів Луг , Chachin – Чачін;

- назви міст (полісоніми): Tar Valon -Тар Валон, Tear – Тір, Ilian - Ілліан.

- назви країн та областей (хороніми): the Shadow Cost – Берег Тіней, Saldaea – Салдея, Kandor – Кандор, Stepping – Стедінг.

Таким чином, використання автором топонімів, імен та неологізмів робить фантастичний світ конкретним, деталізованим і напрочуд цілісним. Ця лексика створює особливий зв'язок із читачем, занурюючи його у світ з власною історією, міфологією та культурними нормами.

Така класифікація дає найточніше уявлення про імена, народи, релігії та культурні ідентичності. Топоніми слугують основним засобом конструювання уявного простору, який існує радше в нашій свідомості, ніж у реальності. У літературних творах топоніми створюють систему орієнтирів, яка допомагає як персонажам, так і читачам знайти своє місце і призначення в навколишньому просторовому просторі. В епічному фентезі авторські топоніми мають додаткову вагу, оскільки письменник через унікальну природу вторинних світів не може відтворити реальну географію. Як наслідок, топоніми стають своєрідними маркерами, що визначають структуру вигаданого світу автора.

Крім того для створення багатого фантастичного світу, автори використовують не тільки топоніми, але й антропоніми. Як зазначає О. Марчук, «для антропонімів не існує єдиної загальної класифікації. Але їх можна класифікувати за розрядами на особисті імена, прізвища та прізвиська. Варто зазначити, що прізвища також належать до антропонімів, адже це «вид антропоніма, офіційне найменування, яке унаслідкується і вказує на належність людини до певної сім'ї» [48, с.47]. Автор додає прізвище для уточнення особи, яка називається. У фентезійному творі домінувальне місце посідають особові імена, які дають певний набір ознак персонажів, які можуть називати характер героя («Згубник»), його професію («Мандрівний») та зовнішню характеристику («Безокий»).

Антропоніми відіграють надзвичайно важливу роль у літературі, зокрема у створенні сильної ідентичності та розрізненні окремих персонажів у вигаданому світі. Вони функціонують як унікальні ідентифікатори, дозволяючи читачам глибше пізнати персонажів та їхнє культурне і соціальне походження.

Антропоніми слугують не лише маркерами ідентичності, а й наративними інструментами, які можуть розкрити риси характеру чи долю. За допомогою ретельно продуманих антропонімів автори формують яскраві особистості, що запам'ятовуються, збагачуючи читацький досвід і посилюючи зв'язність вигаданого світу [27, с. 280].

Також важливою частиною формування фантастичного світу виступають етнімі – «слова, які означають назву племені, народності чи народу» [Бусел, с.453] (наприклад, «Жаховладці», «Жіноче коло», «Морський народ», «Діти Світла», «Айз Седай» та ін.), теоніми – назви божеств, та релігій («Творець», «Світло», «Морок»), хрононіми – «квазівласні імена», які позначають проміжки часу, пов'язані з важливими історичними подіями («Траллоцькі війни», «Столітня війна», «Війна Тіні», «Епоха легенд»).

1.2.3 Прагматичний потенціал мовних засобів, що використовуються для творення фантастичного світу

Аналіз текстів останніми роками став одним із найактуальніших і найдискусійніших питань у сучасній лінгвістиці. У своїх дослідженнях сучасні лінгвісти все частіше зосереджуються на текстових категоріях. Незважаючи на зростаючу актуальність цього напрямку, класифікація текстових категорій залишається дискусійним питанням. Невирішеними залишаються питання щодо їхньої ієрархії, типології, кількості, точних критеріїв класифікації, контент-аналізу, способів вираження, особливостей формування та функцій.

Модальність належить до фундаментальних текстових категорій, виступаючи універсальним семантичним конструктом, що формує комунікативну перспективу тексту. Ця категорія привертає значну увагу як вітчизняних, так і зарубіжних лінгвістів. Модальність визначається як «функційно-семантична мовна категорія, що є носієм різних видів відношення повідомлень до дійсності, мовця до того, про що він повідомляє слухачеві» [25, с. 247]. Таким чином, інформація про дійсність передається з певним емоційним забарвленням. Модальність також можна розглядати як синтез думки і мовлення, де мовні структури сприяють передачі інформації. Такий синтез відбувається завдяки когнітивній функції мови, що призводить до того, що думки виражаються через структуровані висловлювання. Таке поєднання увиразнює комунікативну функцію мови, оскільки полегшує передачу інформації між відправником і одержувачем.

Конструювання текстових світів породжує нові значення, які виступають комунікативно-мовними конструктами, що об'єднують текстовий і контекстуальний аспекти. Оператори модальності з'єднують контекст і мову. У літературі «текстовий світ» включає в себе «модальний світ», де автор відбирає мовні елементи для створення тексту відповідно до своєї оцінки художньої комунікації та потенційної інтерпретації читача. Цей динамічний процес забезпечує виконання текстом своєї комунікативної мети.

Мовна особистість автора проявляється через використання модальності, що відображає його наміри та ставлення. Під час написання автор кодує повідомлення, яке читач розшифровує за допомогою контекстуальних підказок і текстової організації. Різні мовні засоби можуть виражати модальні значення на різних рівнях, зокрема:

- 1) фонетичному: інтонація, паузи, алітерації та ониматопея;
- 2) морфологічному: афіксація та модальні слова;
- 3) лексичному: тропи (наприклад, метафора, метонімія, іронія), антонімія, синонімія, okazіоналізми, неологізми та нелітературна лексика;
- 4) синтаксичному: інверсія, паралелізм, риторичні запитання, складні речення та еліпсис.

Виявити всі прийоми модальності в художніх текстах досить складно, оскільки будь-яку лексичну одиницю можна творчо видозмінити, щоб привернути увагу читача.

Наприклад, у романі «Око Світу», модальність активно виражається різними методами. Ставлення автора до героя у рядках *“Каллі завжди любила потеревенити як не з одним чоловіком, то з другим”*, *“вона не знала напевне, яким має бути її чоловік...мабуть, схожий на її батька, бути хоробрим, добрим і мудрим”* у першому випадку виражається за допомогою іронії, в іншому за допомогою епітетів. Автор використовує також сарказм: *“А нащо думати наперед, так, Мете?”*, *“Як тобі живеться не працюючи?”*. Прослідковується також досить часте використання риторичних запитань: *“Але чи насправді легенди це?”*, *“Хіба у нас є вибір?”*. Також іноді використовується нелітературна мова: *“От покидьки!”*, *“Лайно!”*, *“Аби тебе гепнуло!”*.

Отже, модальність як універсальна семантична категорія формує комунікативну перспективу тексту, передаючи ставлення мовця до повідомлення та дійсності. Вона функціонує на різних рівнях – фонетичному, морфологічному, лексичному та синтаксичному – використовуючи інтонацію, модальні слова, тропи й структурні особливості речень.

У художніх текстах модальність сприяє створенню «текстового світу», який інтегрує текст і контекст, допомагаючи автору передати свої наміри через мовні засоби, як-от іронія, сарказм чи риторичні запитання. Це підкреслює зв'язок мови з мисленням і сприйняттям, що робить модальність важливим інструментом для досягнення комунікативної мети тексту.

1.3 Проблеми перекладу фантастичних творів

Одне з чільних місць у літературному процесі займає переклад, оскільки кожен жанр літератури послуговується певним видом перекладу.

Переклад текстів з мови оригіналу на цільову мову є важким завданням, адже художні тексти відображають мовний світ автора, його картину світу, які перекладачу необхідно відтворити у перекладі.

Якщо розглядати проблеми перекладу творів науково-фантастичного характеру, то слід врахувати, що при створенні таких текстів важливу роль відіграє індивідуалізація та оригінальність, тому що завдання письменника – створити світ з нуля та детально його описати. Використання певної лексики, стилістичних прийомів – відображає індивідуальність письменника, оригінальність його думки та робить його твори відомими [1, с. 599].

Особливістю творів такого жанру є використання okazіоналізмів, реалій, та звісно, власних назв. Тут складним завданням для перекладача може стати використання величезної кількості термінологічних одиниць, тобто через їх форму, лексичні, фонетичні, і морфологічні особливості, можливості словотвору і сполучуваності, а також їх екстралінгвістичний фон [1, с. 600].

Варто зазначити, що твори фентезі, на відміну від творів наукової фантастики не мають підводити раціональну наукову базу для подій, що стались. У таких світах існують боги та міфічні істоти. Проблеми для перекладача виникають і тут, адже передати вплив на читача, який може передаватися в тексті оригіналу різними семантичними і стилістичними засобами є надзвичайно складним завданням. Тут головними вимогами для перекладача є уважне ставлення до символіки оригіналу (адже тут може міститись відношення до

міфології), збереження авторського стилю (така собі мовна гра з читачем), збереження читабельності тексту читачами різних вікових категорій.

Тому при художньому перекладі досить важко зберегти всі фігури мови у тексті, який перекладається. Виникає проблема збереження адекватності перекладу та його еквівалентності. Таке співвідношення визначається стратегією, яку обирає перекладач на підставі багатьох факторів, а саме: тема, мета, цільова аудиторія.

Процес передачі мовної одиниці з мови оригіналу на мову перекладу включає 2 основні етапи: визначення значення мовної одиниці в контексті та використання ресурсів мови перекладу для створення її значення. При перекладі художнього тексту перекладач повинен зберегти емоційну суть, закладену автором оригіналу.

При створенні цільового тексту, що відповідає певному контексту, перекладачі використовують різні трансформації, щоб забезпечити еквівалентність лексичної одиниці вихідного тексту і передати її конкретне значення. Ці трансформації полегшують перехід від одиниці мови оригіналу до еквівалента мови перекладу і повинні керуватися принципом доречності. Успішний переклад вимагає вміння визначати перекладацькі труднощі та ефективно застосовувати необхідні трансформаційні технології.

Науковці класифікують перекладацькі трансформації відповідно до рівня мови та типу змінених одиниць оригіналу. Незважаючи на відмінності в класифікації, спільні риси очевидні. Перекладачі часто використовують лексичні, лексико-граматичні, граматичні та стилістичні трансформації, поєднуючи їх з комплексними прийомами. Наприклад, калькування як прийом не означає дослівний переклад, але покладання лише на нього перекладачем може призвести до надто складних інтерпретацій. Включення граматичних і лексичних стратегій робить процес перекладу зрозумілішим і дозволяє уникнути плутанини та невідповідностей у цільовому тексті.

Імена персонажів у літературних творах слугують одним із найбільш виразних та інформативних засобів, оскільки містять значну кількість прихованої

інформації. Отже, точна передача власних назв у перекладі має важливе значення для повної передачі ідей, закладених в авторському тексті. Перекладачі часто працюють зі специфічною лексикою та численними неологізмами, в тому числі вигаданими назвами. Критично важливим фактором при перекладі okazіональних слів і словосполучень у жанрі наукової фантастики є ерудованість перекладача та його вміння аналізувати як вузький, так і більш широкий контекст, що часто розкриває заплутаний задум письменника-фантаста.

Для відтворення okazіоналізмів у перекладі використовуються різні способи, вибір яких залежить від численних суб'єктивних і об'єктивних факторів, таких як стиль перекладача, мовні можливості відтворити подібну або аналогічну словотвірну модель, семантична щільність okazіоналізму та контекст. Іноді для збереження відтінку «новизни та незвичності» застосовують транскрипцію або транслітерацію. Ці способи особливо часто застосовуються до одиниць, що складаються з одного впізнаваного для цільової аудиторії компонента, часто інтернаціонального та незнайомого. Інтернаціональні префікси або суфікси допомагають розшифрувати значення, тоді як транслітерація використовується для передачі лексем, утворених випадковими поєднаннями літер, які зазвичай супроводжуються анотаціями. Маловживаний сленг і численні ідіоми також становлять певні труднощі, вимагаючи від перекладача широких знань і вмілого їх застосування [45, с. 99].

У фентезі перекладачі часто покладаються на функціональну заміну, оскільки знайти точний еквівалент у мові перекладу може бути складно. У той час як описовий переклад може перевантажити текст, а транскрипція або транслітерація не завжди ідеальні, функціональна заміна широко застосовується для безеквівалентної лексики, коли жодне зі словникових значень не відповідає контексту. Хоча іноді функціональні заміни можуть легко інтегруватися в мову, це не завжди так.

Унікальність фентезі як літературного жанру полягає в тому, що він описує світи, відмінні від реальності, наповнені елементами та конфліктами, незнайомими для повсякденного життя. Перекладачі мають завдання визначити

концептуальні схожості й відмінності між мовними картинами світу та зрозуміти особливості національної свідомості, які в них відображені та зуміти передати хід думок автора. Досягнення еквівалентності в перекладі залежить від уміння перекладача ефективно виявляти проблеми та застосовувати відповідні трансформаційні прийоми.

Висновки до розділу 1

Жанр фентезі є одним з провідних жанрів у сучасній літературі. За своїми жанрово-стильовими характеристиками жанр фентезі відрізняється від інших жанрів, зокрема від жахів та наукової фантастики. Ключовими особливостями жанру фентезі є: пригодницький сюжет, проблематика протистояння добра і зла навіньсть чарівних елементів, магії, психологізм у розкритті характерів героїв, середньовічний антураж.

Вивчення жанру фентезі передбачає не лише аналіз його тематичних та жанрових особливостей, але й глибоке розуміння лексики, які разом сприяють створенню фентезійного світу. Вивчення джерел творення та шляхів формування авторського словника дозволяє краще зрозуміти культурні, міфологічні та стилістичні особливості жанру, що робить його унікальним та впливовим у сучасній літературі. Лексичні інновації у фентезі не лише розширюють межі мови, а й сприяють розвитку культурних та когнітивних процесів у суспільстві. Вони важливі для створення особливої атмосфери в науково-фантастичних творах, частково внаслідок бажання автора висловити нові поняття або передати унікальний емоційний стан.

РОЗДІЛ 2
ЕТИМОЛОГІЙНИЙ ТА СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧНИЙ АНАЛІЗ
ФАНТАСТИЧНИХ НАЗВ У РОМАНІ
РОБЕРТА ДЖОРДАНА «ОКО СВІТУ»

2.1 Аналіз походження фантастичних назв Роберта Джордана у творі «Око Світу».

Створюючи фантастичний світ роману «Око Світу» Р. Джордан спирався на казки, міфи та легенди. Найчастіше під час творення антропонів використовуються легенди про Короля Артура та скандинавська і давньогрецька міфологія.

1. *Rand al'Thor* – Ранд Ал'тор . Прізвище Ранда Ал'тор – є схожим по звучанню до Артура, короля Артура, який народився в Ігрейні, місто також схоже по звучанню з ім'ям його матері Тігрейн. Пророцтва про витягнення меча з каменю виконали обидва, хоча у випадку Ранда – це не було буквальною трактуванням.

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

3. *Nynaeve al'Meara* – Найнів Ал'мір Найнів – це паралель до Nynave, одного з імен, які давали Володарці Озер. Оскільки Лан(її чоловік) є Володарем Озер, це робить Найнів Володаркою Озер, титул, що більш ніж 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».

4. *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».

5. *Mat Cauthon – Мет Коутон*. Безумовно, у випадку Мета, автор черпав натхнення з скандинавської міфології, а саме від скандинавського бога Одіна. Одін – бог війни та є один з найкращих полководців, як і Мет у книзі. Як і Мет, Одін відомий під багатьма іменами – «Високий», «Повішений», «Мандрівник», «Бог Бажань», «Переможець» - ці імена застосовуються і до Мета у сюжеті. Деякі з них відсилають до образів, поширених у зображеннях Одіна, таких як крилатий капелюх, довгий спис і одне око – це все підходить до опису самого Метрима. Одін був повішений на дев'ять днів на гілці величезного і священного Іггдрасіля (Дерева Життя) в обмін на знання. Мет був повішений на легендарній Авендесорі і пізніше прямо говорить Талманесу, що «можна сказати, що мене повісили за знання». Після того, як його повісили, йому дали ашандерай – спис з двома круками і написом «думка – стріла часу, пам'ять ніколи не зникає». У Одіна було два круки, яких звали Хугін і Мунін: Думка і Пам'ять. Якщо спис Одіна - магічний, то спис Мета – викуваний Силою. З точки зору особистості, Мет любить жіноче товариство і випивку, а Одін – відомий бабій і не потребує їжі, бо вино для нього і м'ясо, і питво. Він часто співає пісень і може розмовляти майже поетичною давньоскандинавською мовою, де Одін є богом поезії.

6. *Elayne Trakand – Елейн Траканд*. Елейн – це відсилання до імені Елейн (Elaine), яким в артурівській легенді називали кількох різних шляхетних жінок, включаючи Елейн Гарлотську (одну з трьох зведених сестер короля Артура, разом з Морган ле Фей і Моргаузою) та Елейн Корбеницьку (матір Галахада від Ланселота). В ірландській міфології Елен Треченд – триголовий монстр. Хоча Елейн не монстр, вона одна з трьох жінок, пов'язаних з Драконом. Аналогічно Р. Джордан значною мірою запозичив ідеї з «Білої богині» Роберта Грейвза, в якій йдеться про ідею Потрійної богині, яку зазвичай називають архетипами «матері,

діви і старої». Елейн є матір'ю, тому, що вона вагітна дітьми Ранда в останніх книгах, так і тому, що вона розглядається як «захисниця королівства».

7. *Min Farshaw* – Мін Фаршай. Описуючи Мін, та вводячи її в сюжет, Р. Джордан опирався на оракула храму Аполлона Піфію. Вона мала престиж і авторитет у Стародавній Греції, з нею радилися перед важливими діями або рішеннями. Вважалося, що оракули були засобом, через який боги говорили з людьми, тоді як провидці в Стародавній Греції тлумачили знамення, послані богами, такі як рухи тварин і птахів, нутрощі тварин тощо. Мін могла також передбачити майбутнє, проте часто не бажала говорити про це іншим людям, адже боялась, що станеться щось справді жахливе. Також з грецької міфології її можна порівняти зі жрицею Аполлона Кассандрою, яка була проклята богом за те, що виголошувала правдиві пророцтва, але їй ніколи не вірили, після того, як вона відхилила його залицяння. Також Мін не вірили коли вона все-таки наважувалась говорити, що побачила у майбутньому тієї чи іншої людини. Як і Кассандру, Мін також вважали брехухою, або божевільною, і не зважали на неї. За задумом Аполлона, дар пророцтва приніс Кассандрі горе і розчарування.

8. *Moirane Damodred* – Мореїн Дамодред - Ім'я Мореїн може бути пов'язане з Мойрою, яка «контролювала метафоричну нитку життя кожного смертного від народження до смерті». Це узгоджується з основною філософією книги, а також може відображати той факт, що Мойреїн присвятила своє життя Ранду з моменту його народження і, судячи зі спостережень Мін, ймовірно, продовжуватиме робити це до самої смерті. Мойра в грецькій міфології означає «доля», що досить доречно з огляду на її роль у книгах. Можна провести паралель між образом Мореїн та образом Мерліна з артурівської легенди. Мерлін є довіреним радником Артура і допомагає йому після того, як він витягує меч з каменя. За однією з версій, Мерлін зустрічає свій кінець, опинившись у пастці в Невидимій вежі. Німуче з легенди про Артура, яку в одній з версій також називають Нінаве, ненавидить Мерліна, але загартовується, щоб навчитися у Мерліна. Інший ймовірний вплив на ім'я та розвиток характеру Мореїн походить від слов'янської богині Марзанни. Марзанна пов'язана з сезонними обрядами,

заснованими на ідеї смерті та відродження природи. Вона асоціюється зі смертю, зимою та нічними кошмарами». Тема смерті та відродження є невід'ємною частиною образу Морейн впродовж усього циклу «Колесо часу». У першій книзі вона особливо наполягала на тому, щоб Ранд, Перрін і Мет повідомляли їй про всі свої кошмари. Вона належала до Блакитної Айя, і її часто описували як таку, що має «прохолодний» вигляд або «прохолодну» чи «холодну» поведінку, і все це тонко натякає на зиму.

9. Lan Mandragoran – Лан Мандрагоран. Ім'я Лан, можливо, походить від імені Ланселота Озерного з артурівської міфології. Це підтверджується тим, що Лан має титул «Володар озер. Ім'я Ланселот походить від старофранцузького слова, що означає «слуга», тож цілком доречно, що він є Вартовим Морейн. Його ім'я може бути алюзією на друїда Алланона із серії «Шаннара» Террі Брукса. Навички Лана в дикій природі, бойові здібності та королівська спадщина також нагадують короля Елессара Телконтара (Арагорна) у «Володарі перстнів».

10. Thom Merrilin – Том Меррілін. Персонаж том нагадує Мерліна з артурівських легенд, а саме через те, що вони були дуже важливими людьми у сюжеті, грали важливу роль і після певних подій і Том, і Мерлін перестають давати поради своєму колишньому учневі. Мерлін був відомий своєю здатністю перевтілюватися, змінюючи зовнішність, щоб замаскувати свою особистість. Том – чудовий шпигун, здатний вписатися в будь-яку ситуацію, не виглядаючи при цьому зайвим. Цікаво, що Том у книзі сам себе порівнює з Мерліном – говорячи про те, що історія може запам'ятати його не зовсім правильно. “Том Меррілін. Не герой – але хто? Хто може сказати? Не їсть вогонь, а дихає ним. Кидається ним, як Айз Седай.”

11. Loial – Лойял. Роберт Джордан створив огіра Лояла зовнішньо схожого на циклопів, титанів та гігантів. Однак характер Лойяла не схожий ні на одну з цих істот – Лойял м'який та добрий, завжди радий допомогти Ранду і його друзям у скрутному становищі.

12. Lewis Therin Telamon – Льюїс Терін Теламон. Характер Льюїса Теріна може виявити деяку схожість з Люцифером. Як і Люцифер, Льюїс Терін

Теламон втратив благодать. Колись він був відомий як «Володар Ранку», як і Люцифер, і був найсильнішим воїном на боці Світла. Ім'я Теламон зустрічається у воїна-героя грецького міфу, батька Аякса, а також у Атласа. Атласа під час покарання іноді називали Атласом Теламоном, «незламним Атласом», що цілком відповідає Льюїсу Теріну, який переродився у думках Ранд, і деякий час перебував у його свідомості.

13. Ba'alzamon – Ба'алзамон – Баалзамон, може бути алюзією та поєднанням імен Вельзевул (один з семи князів пекла), та Баал (ще один з семи князів пекла), а також імен кількох демонів у християнській міфології. Ба'алзамон також може бути посиленням на карфагенського верховного бога Баал Хамона.

14. Ilyena Moerelle Dalisar – Ілієна Морель Далісар – це варіація імені Елейн, яке відповідає кільком різним жінкам в артурівській легенді. Більшість з цих жінок були пов'язані з королівською владою або знаттю.

15. Padan Fain – Падан Фейн – Фейн – це аналог персонажа Мордред з артурівської легенди, чиє ім'я схоже на псевдонім Фейна – Мордет. Мордред був зрадником короля Артура і під час їхньої останньої битви він смертельно поранив Артура. Це схоже на те, як Мордет залишив Ранда з незагойною раною під час однієї з їхніх зустрічей.

Він також є близькою паралеллю до Голлума з «Володаря перснів». Його невпинне переслідування персонажа, залежність від артефакта, що руйнує його душу – ось головні схожі риси цих персонажів.

16. Tamlin al'Thor – Темлін (Тем) Альтор – може бути паралеллю до героя шотландської народної казки Там Лін. Як і в казці Темлін ал'Тор взяв у Діви її дитину (Ранда). Потім він піклувався про неї не допускаючи, щоб їй було завдано шкоди.

17. Marin Al'Vere – Марін Альвір – її ім'я походить від імені індуїстської богині дощу Марі, або Маріамман, яка особливо популярна в сільській місцевості.

18. Galahad Damodred – Галад Дамодред – є аналогом Галахада, лицаря Круглого столу короля Артура. Галахад був позашлюбним сином Ланселота та Елейн з Корбеника. Ім'я матері Галахада також може вказувати на родинні зв'язки Галада з Елейн.

19. Tigraine Mantear – Тігрейн Мантер – це відсилання як до імені, так і до ролі Ігрейн, персонажа артурівської легенди. Ігрейн була матір'ю короля Артура від іншого чоловіка, подібно до того, як Тігрейн народила Ранд Ал'Тора.

20. Siuan Sanchey – Суан Санчей – паралеллю для неї є леді Лінет з легенд Артурівського циклу. Але схожостей з іменем вона не має, тільки з вчинками героїні.

21. Arthur Hawking -Артур Яструбине Крило – ім'я є алюзією на Артура Пендрагона, легендарного короля кельтської Британії, якого оточують незліченні міфи. А також надзвичайно успішні завоювання Яструбиного Крила нагадують досягнення Александра Македонського, а Александр, як і Яструбине Крило, вважається одним з найуспішніших полководців і генералів в історії.

22. Відступники – Forsaken – усі 17 відступників походять здебільшого з греко-римської міфології, з деякими скандинавськими, кельтськими, юдео-християнськими, близькосхідними та індуїстськими, а також незначною мірою єгипетськими, африканськими, ацтекськими та ін. фігурами.

1. Dark One – Ahriman, Chaos, Grim Reaper, Mictlantechutli, Satan/Shaitan, Woden.

2. Ishamael – Baal Hamon, Baalzebub, Hades, Ishmael, Set, Shiva.

3. Moridin – Azrael, Holler, Iblis, Myrddin/Merlin, Thanatos.

4. Aginor – Agenor, Hephaestus, Shiva.

5. Asmodean – Apollo, Asmodeus, centaurs, Jason, Muses, Nessos.

6. Balthamel – Balthazar, Dionysus, Ramman, satyrs.

7. Demandred – Ares/Mars, Bel, Beowulf, Hermes, Marduk.

8. Graendal – Aphrodite/Venus, Circe, Eros, Grendel, Inghean Buide, Jahi, Rati.

9. Lanfear – Alkestis, Artemis/Diana, Eve, Hecate, Hel, Furies, Inanna.

10. Lasair – Lilith, Medea, Pandora, Prometheus, Selene.
11. Mesaana – Athene/Minerva, Marzanna.
12. Moghedien – Anansi, Arachne, Moirai, Morrigan.
13. Rahvin – Maahes, Manticore, Ravana, Gabriel, Walafar.
14. Sammael – Apollo, Sammael.
15. Semirhage – Anath, Angel of Death, Apollo, Asclepius, Boann.
16. Coatlicue, Fenrir, Kali, Nemean lion, Sekhmet, Shemihaza.
17. Taim – Michael.

Варто зауважити, що інші імена роману «Око Світу» Р. Джордан вигадав сам, проте цікаво, що це другорядні персонажі, які не відіграють вирішальну роль у творі (Kenley Ahan, Corin Ayellin, Joslyn Aybara, Con Aybara, Paetram Aybara, Deselle Aybara, Adora Aybara, Haral Luhhan, Cilia Cole, Dag Coplin, Loise al'Vere, Doral Barran, Bili Congar, Elisa al'Vere, Calle Coplin, Wil al'Seen, Dav Ayellin, Lem Thane, Bandry Crawe, Elam Dowtry, Brandelwyn al'Vere, Natti Cauthon, Bodewhin Cauthon, Eldrin Cauthon. John Tane – John Thane).

Серед фантастичних назв є і найменування угруповань.

1. *Aes Sedai* – *Аїз Седай* (угруповання жінок, які вміють володіти Єдиною Силою)

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.

2. *Gleeman* – *Гліман* (в українському перекладі менестрелі)

Гліман – це історичний термін, що означає барда або менестреля. Походить від давньоанглійського слова *gleomann* Мандрівні казкарі, які виступають разом на сцені та майстри на всі руки.

3. *Dha'vol* – у перекладі Тролоки

Dha'vol – породження агонії, має звучання диявол, лихе створіння у магічному світі Роберта Джордана.

4. *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.

5. *Children of the Light – Діти світла*

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

6. *Athaan Miere – Морський народ.*

Морський народ можна порівняти з африканцями на південь від Сахари або південними індіанцями з їх дуже темною шкірою, шовковим одягом і використанням підвісок. Їхні хитромудро зав'язані стрічки дещо нагадують японські обі (стрічки кімоно)

7. *Aiel – Аїл.*

Р. Джордан говорив, що Аїл створені з опертям на культуру зулусів, бедуїнів, апачів та японців. Це проявляється в їхньому кочовому способі життя та зневазі до міст, а також у їхніх запеклих війнах, які також носять легкий одяг і мають навички американських індіанців-слідопитів. Це поєднується з їхньою глибокою відданістю «честі» та «обов'язку» епохи японського сьогуна, які аїлці вважають священними і називають «джі» та «тох» відповідно.

Інші угруповання та народи були вигадані самим автором і не містять посилань на легенди та міфи (Wisdom Village Council, Women's Circle, Innkeeper, Peddler, Warders, Wolves, Maidens of the Spear).

Що стосується міст та місць, то у романі міститься ціла карта, до якої читач може звернутися під час читання книги, аби не загубитися у цьому уявному світі. Більшість міст у книзі взяті з реальних міст, тільки трішки переінакшені.

1. *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.

2. *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.

3. *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» (з точки зору Білоплащиків). Ім'я Андор також використовувалося Дж.Толкіном як історична назва острова Нуменору, і, ймовірно, було запозичене ним з Біблії.

4. *Camelin - Кеймлін*

Місто Кеймлін пов'язане 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 Камлані.

5. *Arad Doman – Арад Доман*

Це складна назва, яка співзвучна з «arid domain». Реальні міста зі схожими назвами – Ад-Дамман у Саудівській Аравії та Ад-Діман у Ємені.

6. *Emond's Field – Емондів луг*

Назва походить від імені особового імені Едмонд, а також міста в США. Два інших міста зі схожими назвами – Емод в Угорщині та Еммонс у США

7. *Deven Ride – Девен Райд - Девен Дейл – місто в США*

8. *Stedding Cantoine – Стеддінг Кантуан: Кантуан, ймовірно, походить від Кантон, міста в США та Китаї.*

9. *Stedding Chandar* – Стедінг Чандар: Є кілька місць зі схожими назвами: Річка Шандалар на Алясці, район Чандвар в Індії та річка Чандан в Індії.

10. *Stedding Chiantal* – Стедінг К'янталь: Назва «К'янталь», ймовірно, походить від регіону Канталь у Франції або льодовика К'янтар у Пакистані.

11. *Stedding Chanti* – Стедінг К'янті походить від К'янті, міста і вина в Італії, або Chantilly, міста у Франції.

12. *Stedding Chinden* – Стедінг Чінден, походить від Chinde, міста в Мозамбіку.

13. *Illian* – Ілліан

Місто Ілліан походить від Іліон або Іліум, які є альтернативними назвами міста Троя.

14. *Tar Valon* – Тар Валон

Назва відсилає до Авалону з артурівського міфу, куди король Артур був доставлений на човні трьома королевами, щоб зцілитися після смертельного поранення в битві при Камлані.

15. *Aiel Waste* – Аїлська пустеля

Це складне найменування. Aile у перекладі з французької означає «крило», що викликає асоціації зі швидкістю, з якою айли пересуваються, і на відстані, які вони можуть подолати. Айл в Монголії – це поселення кількох сімей кочівників; Аїл - це родоплемінне суспільство.

16. *Aryth Ocean* – Аритський океан

Ймовірно, походить від Аріт, міста у Франції.

17. *Manetherendrelle* – **Манетерендрелле.**

Назва походить від поєднання Manetheren + drelle. Манетерен натякає на Мането/Манетона, давньоєгипетського історика, який розділив історію Єгипту на династії. Ерен – це місто у Вануату, а також перше слово в назвах міст у Внутрішній Монголії. А «drelle» стародавньою мовою означає «річка», і у Франції є місто під назвою Druelle.

18. *Shadar Logoth* – Шадар Логот.

Шадар схоже на «тінь» «shadow», а *Logom* на «логос» «Logos», знання, тож назва натякає на знання Тіні, доречне для місця, яке зрештою пізнало Тінь надто добре.

19. *Shayol Ghul* – Шайол Гул - Шайол натякає на Шеола, в якого вірили стародавні ізраїльтяни. Гул означає упира, демона. Обидві частини назви також відсилають до реальних назв. Шайоль-лі – місто в Північній Кореї, а Гуль – місто в Омані.

20. *Ghealdan* – Геалдан

Міста зі схожими назвами – Гельдан в Афганістані та Гіадан в Ірані. Алюзією на історію може бути Галдан, генерал, який очолював напади проти монголів у Центральній Азії і завоював величезні території.

У багатьох випадках написання міст відрізняється від написання назви джерела. Однією з очевидних причин є те, що Р. Джордан дистанціювався від своїх джерел. Не менш важливо, що він любив показувати, як назва та історія місця змінюються з часом, як історія стає легендою та міфом. Орфографічні зміни сприяють цьому і додають відчуття часу, що минув у світі. Нарешті, зміни у правописі можуть одночасно викликати численні алюзії на історичні чи сучасні місця або на влучні описові слова. Знову ж таки, це посилює тему перетворення історії на міф, коли історичні та сучасні назви змінюються, або навіть зливаються воедино.

У романі зафіксовані також назви речей та артефактів, які використовували герої у книзі.

1. *Sa'angreal* – *Ca'angrial*

Назва *Sa'angreal* може походити від майже ідентичного за звучанням французького словосполучення *san greal*, що означає «Святий Грааль». Ця очевидна артурівська алюзія є особливо значущою, адже надає сили людям, які мають при собі цей предмет. Від нього й походять *ter'angreal* та *angreal* – тобто речі, які дають його власнику неймовірну силу.

2. *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), мають 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.

3. *Horn of Valere – Ріг Валіра*

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

4. *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.

5. *Five Powers – П'ять сил*

Стародавні греки вважали, що світ складається з п'яти елементів: Землі, Води, Повітря, Вогню та Ефіру. Напевне, що Р. 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 *saīðaz*, спорідненого з литовським *saitas*, «знак, віщування» та пракельтським *soito-* «чаклунство».

6. *Ashanderei – Ашандерей*

Дворучна зброя з коротким лезом меча на вершині. Найближчими реальними прикладами «ашандареїв» є палиці, такі як японська нагіната, китайський гуань-дао та європейські глефа і вульга.

7. *Black Lance's Last strike - Останній удар Чорного Списа*

Це форма меча. Проста форма, яка повністю залежить від швидкості. Паралель з реальним світом можна знайти в японському іайдо (мистецтво раптової атаки або контратаки з використанням японського меча).

8. *Black and white bird – біла та чорна пташки*

Це тер'ангреал, знайдений у сховищі родини Кін в Ебу-Дарі. Чорно-білий птах є паралеллю до кількох пристроїв дистанційного зв'язку, але насамперед до телефону.

9. *Six-pointed star – Шестикутна зірка*

Золотий орнамент у вигляді шестикутної зірки – це тер'ангреал. Шестикутна зірка відома в ісламі як Печатка Соломона і є захисним оберегом. В юдаїзмі – Зірка Давида, яка є символом юдаїзму та єврейського народу.

Таким чином артефактів та речей, назви яких Р. Джордан запозичив з інших джерел у першій книзі всього 8. Усі інші було вигадані та описані ним самим (Spring Pole, Lance of Fire, Avendesora, Half-moon axe, Lightsticks, Crystal Lattice).

У романі «Око світу» наявна також незначна кількість назв подій і свят.

1. *Bel Tine – Бел Тайн*

Бел Тайн походить від кельтського фестивалю Белтайн, що відбувається навесні. Белтайн – це також ірландське слово, що означає травень.

2. *Festival of birds – Фестиваль пташок*

Ймовірною паралеллю до цього в реальному світі є Венеціанський карнавал, під час якого багато мешканців міста одягають маски і вбираються в костюми. Хоча Ебу-Дар ніяк не пов'язаний з птахами, він також є великим портом, пронизаним каналами, і його мешканці близькі до мешканців Середземномор'я в реальному житті.

3. *Sunday – Неділя*

Це свято і фестиваль середини літа, який святкують у багатьох частинах світу. Це день літнього сонцестояння, найдовший день у році. Якщо порівнювати з українською культурою Sunday – це день Івана Купала. Англійською це свято зветься Midsummer, та його відзначають у багатьох куточках світу.

4. *The War of the Shadow – Війна Тіні*

Як зазначав сам автор це пряма паралель до Другої світової війни.

5. *The Time of Madness – Час Божевілля*

Реальна паралель – занепад західної частини Стародавньої Римської імперії, яка перебувала під тиском вторгнення «орд варварів» з усіх боків і врешті-решт занепадала в Темні віки. Багато знань і технологій було втрачено, а міські центри занепали. Коли Західна імперія занепадала, Церква піднялася і зрештою стала впливовою у забезпеченні лідерства та знань. Так само у світі «Колеса часу» цивілізація і технології Епохи Легенд були знищені. Через деякий час після цього була заснована Біла Вежа, яка згодом стала джерелом стабільності та знань у Третій Епосі.

6. *Hundred years war – Столітня війна*

Пряма паралель – це столітня війна 1337 – 1453 рр. між Англією та Францією.

Отже, описуючи події та свята, які є важливими для героїв роману, Р. Джордан проводить паралелі з реальними святами і подіями, натомість зв'язок з міфами та легендами відсутній. Під час творення назв міст і поселень автор також спирається на назви реальних міст і поселень, частіше американських або європейських, рідше – країн Африки, коли йдеться, наприклад, про Аїл.

2.2 Семантична класифікація фантастичних назв у романі «Око Світу» Роберта Джордана

Семантичний аналіз 256 фантастичних назв дав змогу виокремити 3-поміж них 10 груп власних назв: 1) топоніми; 2) антропоніми; 3) ергоніми; 4) міфоніми; 5) етніоніми; 6) теоніми; 7) хрематоніми; 8) зооніми; 9) хромоніми; 10) геортоніми. Їх кількісну характеристику подано у таблиці 1.

**Кількісна характеристика фантастичних назв
у романі «Око Світу» Роберта Джордана**

№	Назва підгрупи	Кількість/відсоток	Приклад
1.	Топоніми	76/29,69%	1. The Wagon Bridge – Фургонний міст; 2. Watch Hill – Сторожовий Пагорб.
2.	Антропоніми	65/25,39%	1. Arthur Hawking – Артур Яструбине крило; 2. Matrim Cauthon – Метрим (Мет) Коутон.
3.	Ергоніми	27/10,55%	1. The Village Council – Рада Селища; 2. The Woman`s Circle – Жіноче коло.
4.	Міфоніми	24/9,36%	1. Ahf'frait – Аф'фріт; 2. Ghraem'lan – Грем'лен.
5.	Етноніми	15/5,86%	1. Sea Folk – Морський народ; 2. Tuatha`an – Туатга'ан (Мандрівники).
6.	Теоніми	14/5,47%	1. Creator – Творець; 2. Dark One – Морок
7.	Хрематоніми	11/4,30%	1. Avendesora – Авендесора (старою мовою – Дерево життя); 2. Angreal – Ангріал (рідкісний предмет, який надає велику силу тому, хто його тримає).
8.	Зооніми	10/3,91%	1. Bela – Бела (кінь Ранда) 2. Cloud – Хмара (кінь Перрина)
9.	Хромоніми	9/3,52%	1. Breaking of the World – Світогроща; 2. Age of Legends – Епоха Легенд.
10.	Геортоніми	5/1,95%	1. Bel Tine – Бел-Тайн; 2. Winternight – Ніч Зими.
Загалом		256/100%	

Найчисельнішою виявилася група топонімів, що складає 76 од. (29,69% від загальної кількості вибірки). До цієї підгрупи було віднесено назви річок, міст,

вулиць, населених пунктів та гір, наприклад: *Spine of the World* – Хребет Світу, *Tanchico* – Танчіко, *Aryth Ocean* – Аритський океан та інші.

До групи антропонімів, кількість яких становить 65 од. (25,39%), зараховувалися особові імена людей, прізвища, прізвиська, наприклад: *Arthur Hawking* – Артур Яструбине крило, *Rand al'Thor* – Ранд ал'Тор, *Elaida* – Елайда.

Група ергонімів (назв організацій та установ магічного світу) склала 27 од. (10,55%), наприклад: *the Blue Ajah* – Блакитна Айя (організація, до якої приймаються жінки, які зазвичай займаються праведними справами та справедливістю), *the Woman's Circle* – Жіноче Коло (група жінок у Едмондовому Лузі, які відповідають тільки за справи жінок у селищі), *Children of the Light* – Діти Світла (спілка, яка зосереджена на знищенні Морока та усіх його друзів).

До групи міфонімів (24 од. – 9,36%) залучалися назви міфічних істот, наприклад: *Dha'vol* – Да'вол, *Gho'hlem* – Го'хлем, *Ghob'hlin* – Гоб'хлін (види троллока).

Група етнонімів становить 15 од. (5,86%), назви народів, племен та союзів, наприклад: *Tuatha'an* – Туатга'ан (кочівний народ, відомі також як кочівники), *Sea Folk* – Морський народ (мешканці островів у Аритському океані), Сейнчан – *Seanchan* (люди, які народилися на континенті Сейнчан).

У романі також виявлено теоніми – назви богів, яким поклоняються герої книги, кількість яких становить 14 од. (5,47%), наприклад: *Creator* – Творець (єдиний Бог, який створив світ), *One Power* – Єдина Сила (божественна сила, яку отримують з Істинного Джерела), *the Wheel of Time* – Колесо Часу (колесо, яке, як вірять люди змінює долі людей).

Група хрематнонімів, до якої зараховувалися назви усіх магічних предметів складає 11 од. (4,30%), наприклад: *Avendesora* – Авендесора («дерево життя»), *Horn of Valere* – Ріг Валіра (Ріг, який може викликати з могил загиблих героїв, аби побороти Тін), *Angreal* – Ангріал (предмет, який дозволяє тим, хто має Силу керувати ще більшою Силою).

До зоонімів (10 од., 3,91%) відносилися клички тварин, наприклад: *Hopper* – Стрибун, *Wind* – Вітер (клички вовків), *Cloud* – Хмара (кличка коня).

Хромоніми (назви важливих подій) є не надто чисельною групою і складають 9 од. (3,52%), наприклад: *War of the Hundred Years* – Столітня війна (війни, що переходили одна в іншу без упину), *Time of Madness* – Часи Безуму (період, коли чоловіки знищили більшу частину світу, завершивши Епоху Легенд).

Найменш чисельною виявилася група геортонімів – назв свят і урочистостей, вона складає 5 од. (1,95%), наприклад: *Bel Tine* – Бел Тайн (Свято весни в Межиріччі), *Winternight* – Ніч Зими (свято, в яке межирічченці святкують закінчення зими і прихід весни), *Feast of Lights* – Свято Світла (дводенне свято, яке припадає на останній день старого року).

2.3 Способи творення фантастичних назв у романі «Око Світу»

Роберта Джордана

Аналіз авторських неологізмів у фентезі має здійснюватися поетапно. Спочатку варто вивчити структуру авторських лексичних одиниць, що дозволяє на подальших етапах дослідити їхнє значення, функції в контексті та аспекти перекладу. Оказіоналізми часто мають структуру, яка не вписується в загальноприйняті мовні моделі, що ускладнює їхній аналіз виключно через стандартні словотворчі правила. Сучасні лінгвісти, припускають, що поряд з традиційними моделями словотворення (словоскладання, використання суфіксів, префіксів і конверсії), існує набір okazіональних прийомів, які спеціально застосовуються для формування авторських новотворів. Найпродуктивніші серед цих методів можна знайти саме в жанрі фентезі. В. Власенко виділяє у своїй роботі такі засоби словотворення:

контамінація – як okazіональний засіб словотворення є різновидом нормативного способу словоскладання, що передбачає поєднання двох узуальних слів, одне з яких, зазвичай подається у скороченій формі. У «Колесі часу» Роберта Джордана прикладом контамінації є слово «Heartfang», «Heart» може бути асоційоване з поняттям «серце», а «fang» з «ікло». У контексті книги «Heartfang» – це головний антагоніст, з яким борються усі головні герої;

міжслівне накладання – цей спосіб полягає в накладанні слів одне на одне таким чином, що завершення першого компонента переходить у початок другого. У романі Роберта Джордана «Око світу» також можна знайти приклади міжслівного накладання слів: «Trolloc» – це слово, яке може вважатися прикладом накладання, оскільки воно об'єднує елементи, що нагадують терміни "troll" (троль) і "ogre" (огр). Це слово вживається для позначення раси напівлюдських істот, що є антагоністами в романі;

тмезис – це метод, що використовується в оказіональному словотворенні автора, який передбачає додавання певних морфем до основи звичайної лексичної одиниці. Цей процес зазвичай не змінює семантичне значення слова, але викликає фонетичні та, іноді, граматичні трансформації в його структурі. У романі Роберта Джордана «Око світу» прикладом тмезису може слугувати «Tel'aran'rhiod» – це термін, що описує світ снів. Тут спостерігається додавання морфем, які створюють нове слово;

редеривація – це процес словотворення, що відбувається у зворотному напрямку: він полягає в усіченні певного компонента стандартної лексичної одиниці. Цей прийом може призвести до створення нових слів або форм, які часто зберігають основне значення вихідного слова, але при цьому набувають нових фонетичних або семантичних характеристик. Наприклад, у романі «Око Світу» таким способом утворено «Dha'vol» від слова «devil» – диявол, що використовується для позначення прихвостнів головного антагоніста;

десегментація – це підтип редеривації, який застосовується, коли відбувається усічення фінального елемента стандартної лексичної одиниці. «Mat» – це ім'я одного з персонажів, яке є скороченою формою від «Matrim». Це усічення зберігає зв'язок з повним іменем, але надає йому більш неформальний відтінок;

анаграма – це один із прийомів оказіонального словотворення, який полягає у зміні порядку морфем у загальноприйнятному слові з метою створення нової лексеми. Часто цей метод використовується для створення авторських антропонімів (власних назв). Щодо прикладів із "Колеса часу" Роберта

Джордана, випадків використання анаграм у створенні імен чи назв не трапляється. Більшість імен персонажів та топонімів у романі є вигаданими і базуються на інших словотворчих механізмах, як-от асоціативні або фонетичні трансформації. Тому можна привести приклад з іншої літератури, найвідоміший випадок – це «Гаррі Поттер», головний антагоніст твору «Lord Voldemort – I am Tom Marvolo Riddle»;

оказіональний спосіб поєднання слів – це метод словотворення, при якому об'єднуються поняття, що зазвичай не суміщаються між собою в межах логіки мови. Цей прийом порушує традиційні мовні моделі та створює унікальні, «незвичайні» словосполучення. Основна особливість таких лексичних конструкцій полягає в семантичній напруженості між компонентами, що може призвести до конфлікту значень та суперечити звичним мовним нормам. Наприклад, у «Оці Світу» простежується такий словотвір «Darkfriends» – «Друзі темного», «Hawking» – українською перекладено як «Яструбине крило»;

семантичний прийом – це okazіональна модель, яка полягає у створенні нових значень для вже існуючих лексем. Цей метод призводить до виникнення семантичних okazіоналізмів – слів, що використовуються в загальноприйнятій мові, але отримують нове, контекстуальне значення, яке не фіксується у словниках. Такі слова набувають додаткового змісту, відрізняючись від їх традиційного тлумачення. У «Оці світу» Роберта Джордана є кілька прикладів, коли загальноживані слова набувають нових смислів у контексті світу, створеного автором. Наприклад: «Shadow» (тінь) у книзі набуває додаткового значення як символ темних сил або впливу Темного (Dark One). «The One Power» – звичайне слово "power" (сила) тут використовується в унікальному контексті магічної енергії, доступної для особливих людей;

метатеза – це різновид чергування, який передбачає взаємну перестановку звуків у сусідніх словах. Цей процес зазвичай відбувається в okazіональних словосполученнях, де звичний порядок звуків навмисно порушується для створення нового ефекту або значення. У книзі Роберта Джордана «Око світу» немає прикладів метатези як словотворчого засобу, але

деякі терміни демонструють певний рівень фонетичної маніпуляції. Можна інтерпретувати певні імена чи терміни як такі, що використовують цей процес, хоча він є більш прихованим. Наприклад, такі назви, як «Aes Sedai» або «Seanchan», демонструють складні фонетичні структури, які можуть включати фонологічні зсуви, хоча вони не є класичними прикладами метатеми. Однак творче маніпулювання звуками у світі циклу «Колесо часу» часто призводить до створення унікального мовного колориту, який можна розглядати як опосередкований вплив таких прийомів.

альтернація – означає графічну та фонетичну модифікацію кореня слова без зміни його основного значення. Цей метод зазвичай передбачає заміну кількох фонем у корені слова, в результаті чого утворюється нова форма зі збереженням початкового значення. «Tar Valon» - назва острівного міста та резиденції Білої Вежі. Вона може мати схожу фонетичну структуру, як «Avalon», містичний острів з артурівських легенд, але дещо змінена, що надає їй унікального культурного звучання в контексті світу Джордана.

Висновки до розділу 2

Етимологічний аналіз роману «Око Світу» показав, що для творення найменувань фантастичного світу, зокрема власних імен, Р. Джордан використовував міфи, особливо грецькі та скандинавські, легенди, зокрема про короля Артура, біблійні образи. Кожна фантастична назва відіграє важливу роль у побудові сюжету, у створенні своєї атмосфери.

Визначено, що в аналізованому романі значно переважають топоніми та антропоніми, етніміми, найменше трапляються хрестоніми та геортоніми.

Серед способів словотворення фантастичних назв зафіксовано такі як: контамінація, редеривація, тмезис, міжслівне накладання, десегментація, анаграма, оказіональний спосіб поєднання слів, семантичний прийом, метатема, альтернація.

РОЗДІЛ 3

СПОСОБИ ПЕРЕКЛАДУ ФАНТАСТИЧНИХ НАЗВ РОМАНУ РОБЕРТА ДЖОРДАНА «ОКО СВІТУ» У НІМЕЦЬКОМУ ПЕРЕКЛАДІ УВІ ЛУЗЕРКЕ

3.1 Способи перекладу антропонімів

У німецькомовному перекладі роману Р. Джордана «Око світу», зробленим Увою Лузерке, було виявлено, що для перекладу антопонімів перекладачка використовувала:

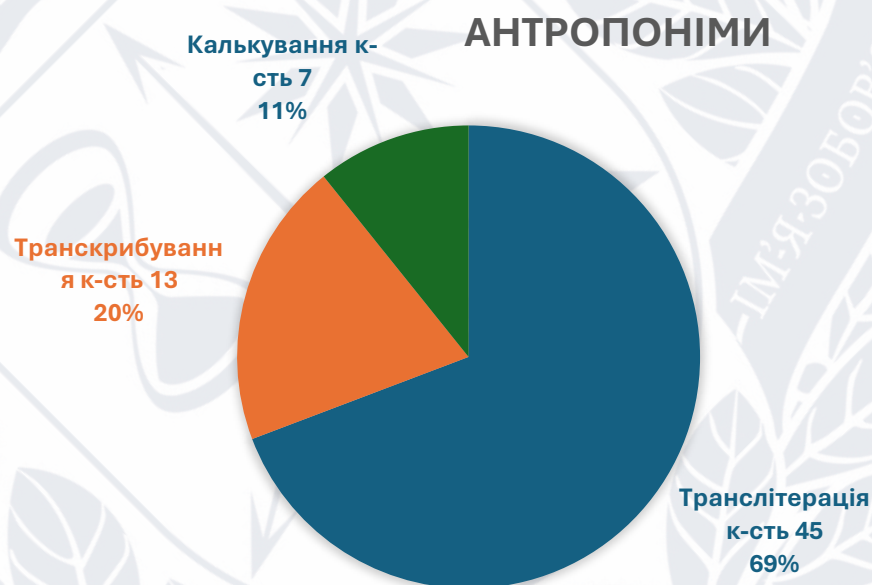


Рис. 1. Діаграма відсоткового співвідношення різних способів перекладу антропонімів

Транслітерацію: Rand al`Thor – Rand al`Thor, Tam al`Thor – Tam al`Thor, Wit Congar – Wit Kongar, Matrim Cauthon – Matrim Cauthon, Perrin Aybara – Perrin Aybara, Bornhald Dain - Bornhald Dain, Gareth Bryne – Gareth Bryne, Jaret Byar – Jaret Byar, Lord Galadedrid Damodred - Lord Galadedrid Damodred, Prinz Taringail Damodred - Prinz Taringail Damodred, Elaida – Elaida, Elayne – Elayne, Else Grinwell – Else Grinwell, Padan Fain – Padan Fain, Jain Fernstreicher – Jain Fernstreicher, Gawyn – Gawyn, Lord Ingtar – Lord Ingtar, Lan, al'Lan Mandragoran –

Lan, al'Lan Mandragoran, Lord Luc - Lord Luc, Macherax Elyas - Macherax Elyas, Thom Merrilin – Thom Merrilin, Martyn Tallanvor – Martyn Tallanvor, Artur Paendrag Tanreall – Artur Paendrag Tanreall, Lews Therin Telamon – Lews Therin Telamon, Cenn Buie – Cenn Buie, Ishamael – Ishamael, Haral Luhhan – Haral Luhan, Doral Barran – Doral Barran, Samel Crawe – Samel Crawe, Bandy Crawe – Bandy Crawe, Oren Dautry – Oren Dautry, Ba'alzamon – Ba'alzamon, Eazel Forney – Eazel Forney, Mordeth – Mordeth, Mashada – Mashadar, Loial – Loial, Halan – Halan, Aginor – Aginor, Lanfear – Lanfear, Balthamel – Balthamel, Davian – Davian, Guiare Amalasan – Guiare Amalasan, Logain Ablar – Logain Ablar, Basel Gill – Basel Gill, Ramey – Ramey.

Транскрибування: Egwene al'Vere – Egwain Alwier, Brandelwin al'Vere – Brandelwin Alwier, Nynaeve al'Meara – Nainieve Almehra, Agelmar – Eigelmar, Adan – Eidan, Aram – Eimar, Jain Charin – Dschain Charin, Bayle Domon – Beil Domon, Hyam Kinch – Haiam Kinsch, Moirane – Moarän, Morgase – Morgeis, Tigrane – Tigrän, Min Farshaw – Min Faschaw.¹³

Калькування: Arthur Hawking – Arthur Falkenflügel, Mother Grubb – Mutter Grubb, Raolin Darksbane – Raolin Dunkelbann, Yurian Stonebow – Yurian Steinbogen, Master Grinwell – Meister Grinwell, Mistress Grinwell – Frau Grinwell, Elder Haman – Der Älteste Haman.

Отже, при перекладі антропонімів, перекладач надає перевагу калькуванню, транскрибуванню, проте найбільше транслітерації.

3.2 Способи перекладу топонімів

Для перекладу топонімів німецькою мовою Увою Лузерке було використано такі способи:

Словниковий
відповідник к-
сть 10
13%

ТОПОНІМИ

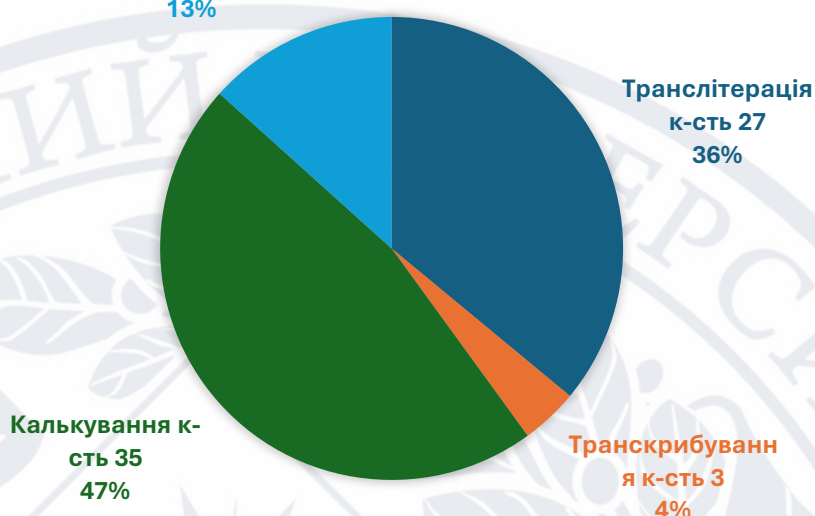


Рис. 2. Діаграма відсоткового співвідношення різних способів перекладу топонімів

Калькування: Whitebridge – Weißbrücke, Caralain Grass – Caralain Steppe, River Arinelle – Fluss Arinelle, Spine of the World – Rückgrat der Welt, Aiel Waste – Aiel-Wüste, Sea of Storms – Meer der Stürme, Sea Folk Isles – Meervolk-Inseln, Two Rivers – Zwei Flüsse, Taren Ferry – Taren-Fähre, Great Blight – Große Fäule, Mountains of Mist – Verschleierte Berge, Aryth Ocean – Aryth-Meer, The traveller's resting place – Des Wanderers Ruheplatz, Winespring – Weinquellenbach, Shining Walls – Leuchtende Mauern, Caemlyn Road – Caemlyn-Straße, Four Kings – Vier Könige, Lugard Road – Lugard-Straße, Breen's Spring – Breens Quelle, the Queen's Servant – Der Königin Diener, River Cary – Fluss Cary, Emondsfield – Emondsfeld, White Mountain – Weiße Burg, Westwood – Westwald, Seven Towers – Sieben Türme, The Royal Palace of Andor – Königlicher Palast von Andor, Mad Lands – Verwüstete Lande, Tarwin's Gap – Tarwin-Pass, Thousand Lakes – Hundert Seen, Westlands – Östliche Marschen, Mountains of Doom – Berge des Verderbens, Watch Hill – Wachhügel, Fortress of the Light – Festung des Lichts, Sun Palace – Sonnenpalast.

Словниковий відповідник: Spray Ship – Gischt (Flussschiff), Borderlands – Grenzlande, Carysford – Carysfurt, The Goose and Crown – Gans und Krone, Dark One's Prison – Gefängnis des Dunklen Königs, The Queen's Blessing – Der Königin

Segen, Sandhügel – Sand Hills, Crown and Lion – Krone und Löwe, World's End – Ende der Welt, Ways – Wege.

Транслітерація: Caemlyn – Caemlyn, Shadar Logoth – Shadar Logoth, Saldaea – Saldaea, Maradon – Maradon, Illian – Illian, Tar Valon – Tar Valon, Baerlon – Baerlon, Stedding – Stedding, Amador – Amador, Arien – Arien, Andor – Andor, Ebou Dar – Ebou Dar, Tear – Tear, Cairhien – Cairhien, Shienar – Shienar, Manatheren – Manatheren, Malkier – Malkier, Fal Dara – Fal Dara, Stedding Shangtai – Stedding Shangtai, Kandor – Kandor, Arafel – Arafel, Lugard – Lugard, Tarendrelle – Tarendrelle, Fal Moran – Fal Moran, Ankor Dail – Ankor Dail, Mos Shirare – Mos Shirare, Fal Sion – Fal Sion, Camron Caan – Camron Caan.

Транскрибування: Deven Ride – Devenritt, Sherain – Sheran, Jehannah – Jehaan.

Як можна побачити, у випадку перекладу топонімів, перекладач надав перевагу техніці калькування, транслітерація також часто використовувалась при перекладі, транскрибування та використання відповідника зі словника можна побачити у цьому випадку менше.

3.3 Способи перекладу етнонімів

Для перекладу етнонімів було використано лише два способи:

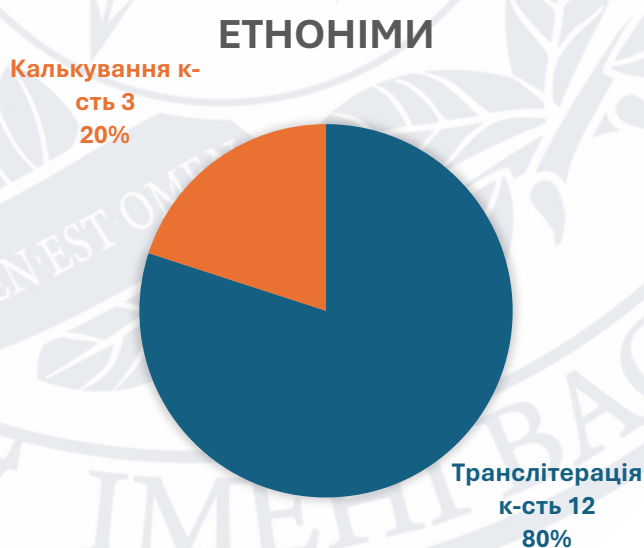


Рис. 3. Діаграма відсоткового співвідношення різних способів перекладу етнонімів

Калькування: Dragon Folk – Volk des Drachen, Sea Folk – Meervolk, Two Rivers Folk – Das Volk der Zwei Flüsse.

Транслітерація: Tuatha'an – Tuatha'an, , Aiel – Aiel, , Dha'vol – Dha'vol, Ko'bal – Ko'bal, Draghkar – Draghkar, Seanchan – Seanchan, Cairhien – Cairhien, Illian – Illian, Tar Valoners – Tar Valoners.

Тому проаналізувавши ці переклади можна побачити, що автор надав перевагу транслітерації, калькування зустрічається тільки у 3 випадках.

3.4 Способи перекладу зоонімів та хромонімів

Для перекладу зоонімів також було використано лише 2 способи: транслітерацію за словниковий відповідник



Рис. 4. Діаграма відсоткового співвідношення різних способів перекладу зоонімів

Транслітерація: Bela – Bela, Mandarb – Mandarb.

Словниковий відповідник: Cloud – Wolke, Burn – Brand, Hopper – Springle, Wind – Wind, Dapple – Scheckie, Smoke – Rauch, Feather – Feder, Cold Water – Kaltes Wasser.

Для перекладу хромонімів, тобто назв відрізків часу, Ува Лузерке використала:

ХРОМОНІМИ



Рис. 5. Діаграма відсоткового співвідношення різних способів перекладу хромонімів

Калькування: War of Power – Krieg der Macht, War of the Second Dragon – Krieg des Zweiten Drachens, Trolloc Wars – Trolloc Kriege, War of the Hundred Years – Hundertjähriger Kriege, Aiel War – Aiel Kriege, Age of Legends – Zeitalter der Legenden, Time of Madness – Zeit des Wahns, Battle of the Tarendrelle River – Schlacht am Fluss Tarendrelle

Генералізація: Breaking of the World – Zerstörung der Welt.

3.5 Способи перекладу ергонімів

Проаналізувавши ергоніми, тобто назви організацій, спілок та об'єднання людей, визначено, що перекладачка найчастіше використовувала такі перекладацькі способи, як:

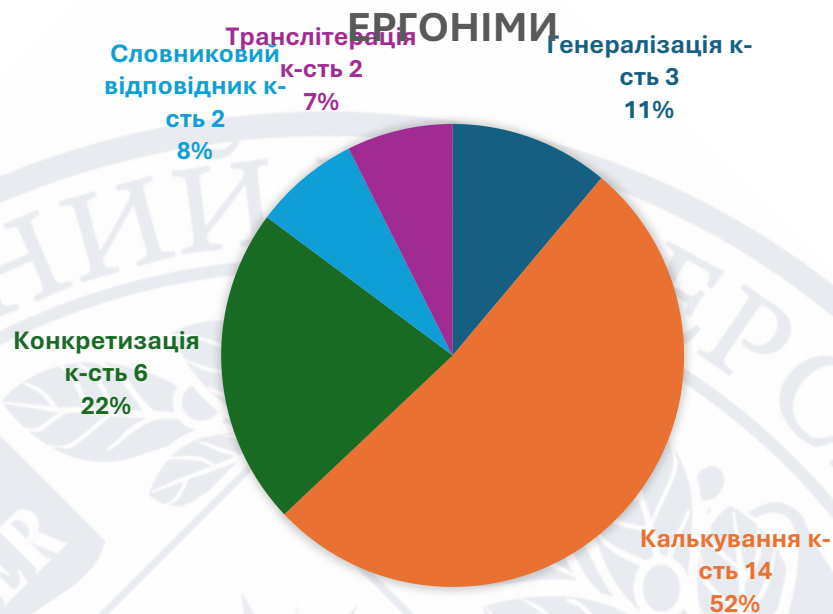


Рис. 6. Діаграма відсоткового співвідношення різних способів перекладу ергонімів

Конкретизація: Wisdom – Seherin, Merchants – Fahrender Händler, Forsaken – Verlorene, The Congars – Familie Congar, The Coplins – Familie Coplin, Maidens of the Spear – Töchter des Speers.

Калькування: Women's circle – Frauenzirkel, Children of the Light – Kinder des Lichts, Darkfriends – Schattenfreunde, High Lords of Tear – Hochlords von Tear, Stadtwache von Baerlon – City Watch, Shadowlords – Schattenlords, Ten Nations – Zehn Nationen, the Blue Ajah – die Blaue Ajah, the Brown Ajah – die Braune Ajah, the Green Ajah – die Grüne Ajah, the Gray Ajah – die Graue Ajah, the Red Ajah – die Rote Ajah, the Yellow Ajah – die Gelbe Ajah, the White Ajah – die Weiße Ajah.

Генералізація: Village Council – Gemeinderat, Gleeman – Gaukler, Warder – Behüter.

Словниковий відповідник: Innkeepers – Wirt, Wolves – Wölfe.

Транслітерація: Aes Sedai – Aes Sedai, Ta'veren – Ta'veren.

Тому, переглянувши графік, можна зрозуміти, що автор віддав перевагу калькуванню над конкретизацією, генералізацією, словниковим відповідником та транслітерацією.

3.6 Способи перекладу хремотонімів та геортонімів

Для перекладу хремотонімів застосовано такі способи:

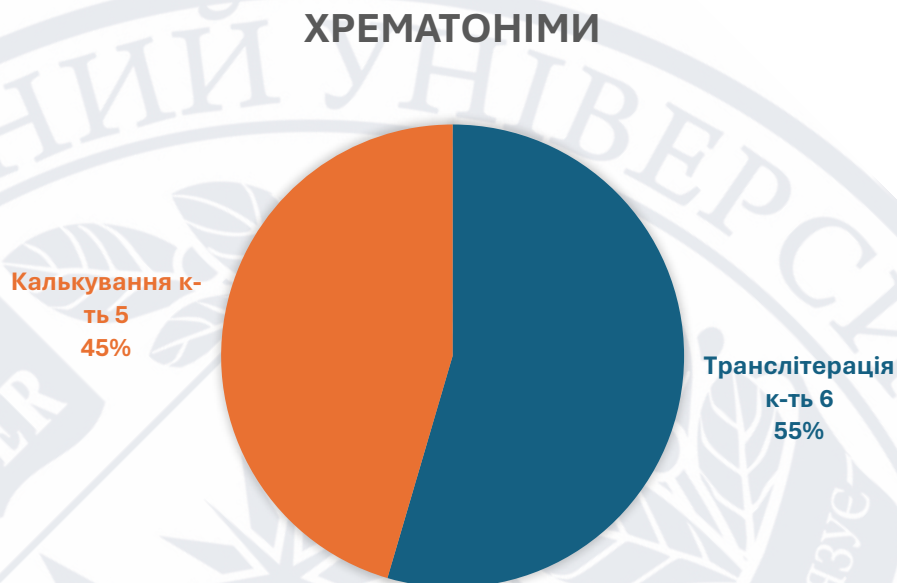


Рис. 7. Діаграма відсоткового співвідношення різних способів перекладу хремотонімів

Транслітерація: Angreal – Angreal, Callandor – Callandor, Sa'angreal – Sa'angreal, Choedan Kal – Choedan Kal, A'dam – A'dam, Avendesora – Avendesora,

Калькування: Bowl of the Winds – Schale der Winde, Half-moon axe – Halbmondaxt, Lightstick – Leuchtstab, Domination Band – Herrschaftsband, Horn of Valere – Horn von Valere.

Геортоніми, перекладаються вдома способами:

ГЕОРТОНІМИ

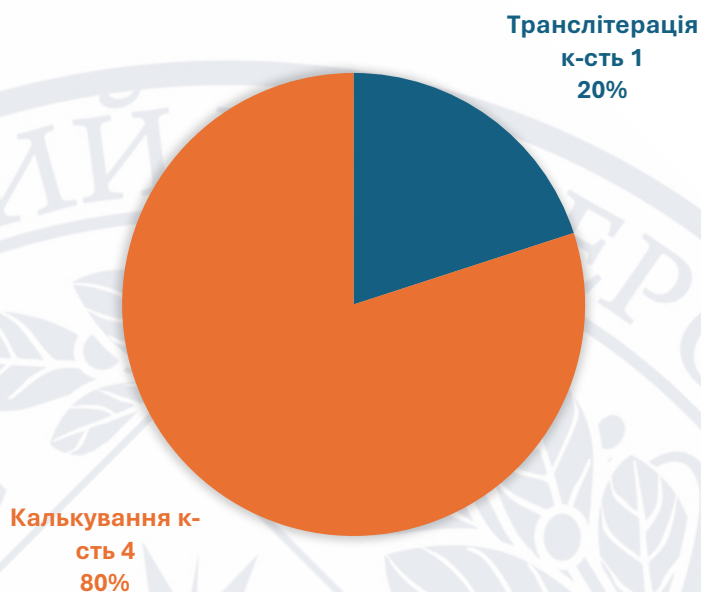


Рис. 8. Діаграма відсоткового співвідношення різних способів перекладу геортонімів

Транслітерація: Bel Tine – Bel Tine.

Калькування: Sunday – Sonnen Tag, Winternight – Winternacht, Feast of Lights – Fest der Lichter, Feast of Freia – Fest von Freia.

Отже, хоча кількість фантастичних назв у таких групах невелика, перекладач використав де-не-де використав свою фантазію, а іноді, просто застосував техніки подані на графіках.

3.7 Способи перекладу теонімів та міфонімів

Для перекладу теонімів Ува Лузерке застосовувала 4 способи перекладу:

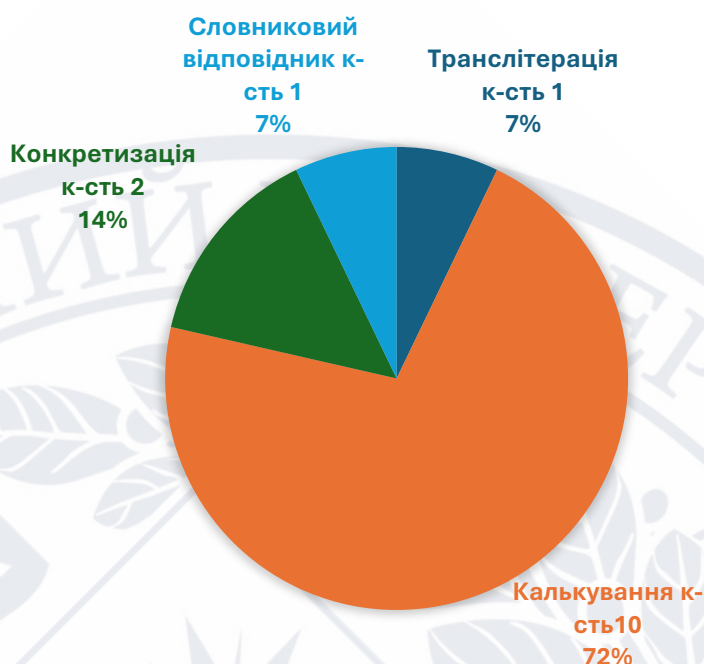


Рис. 9. Діаграма відсоткового співвідношення різних способів перекладу теонімів

Словниковий відповідник: Creator – Schöpfer.

Конкретизація: Dark One – Dunkler König, Leaf blighter – Blattverderber.

Транслітерація: Shai'tan – Shai'tan,

Калькування: Father of Lies – der Vater der Lügen, Sightblinder – der Sichtblinder, Lord of the Grave – der Herr der Gräber, Shepherd of the Night – der Schäfer der Nacht, Heartsbane – Herzensbann, Heartfang – Herzfang, Grassburner – Grasbrenner, One Power – Eine Macht, the Wheel of Time – das Rad der Zeit, the True Power – Wahre Macht.

При перекладі міфонімів, назв фантастичних істот, переважають такі способи:

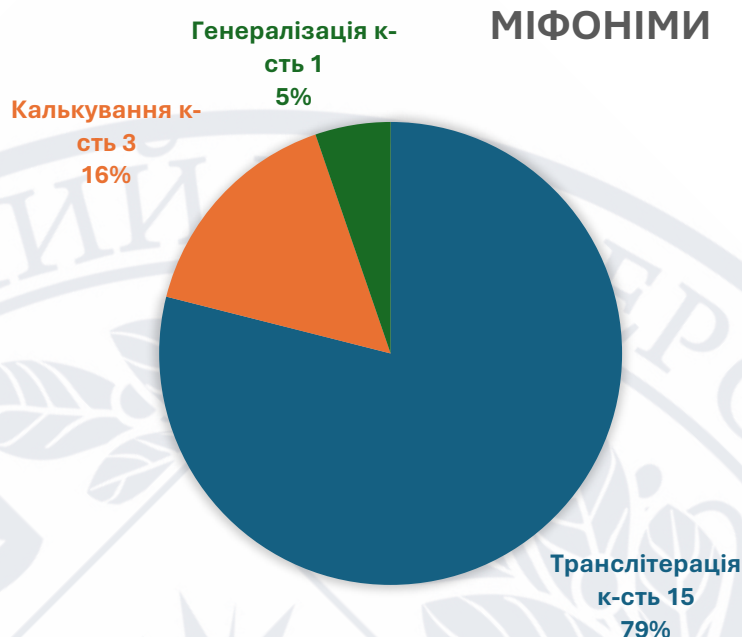


Рис. 10. Діаграма відсоткового співвідношення різних способів перекладу міфонімів

Транслітерація: Ahf'frait – Ahf'frait, Al'ghol – Al'ghol, Bhan'sheen – Bhan'sheen, Dha'vol – Dha'vol, Dhai'mon – Dhai'mon, Dhjin'nen – Dhjin'nen, Ghar'ghael – Ghar'ghael, Ghob'hlin – Ghob'hlin, Gho'hlem – Gho'hlem, Ghraem'lan – Ghraem'lan, Ko'bal – Ko'bal, Kno'mon – Kno'mon, Lurk – Lurk.

Калькування: Shadowmen – Schattenmänner.

Генералізація: Fade – Blassen.

Висновки до розділу 3

Отже, проаналізувавши переклад виконаний Увою Лузерке, що при перекладі фантастичних назв найчастіше перекладачка використовує транслітерацію, калькування, генералізацію, рідше транскрибування та словниковий відповідник. А отже, щоб досягти адекватності перекладу, перекладач вимушений аналізувати роботи інших перекладачів та іноді використовувати свою фантазію, аби переклад вийшов вдалим, та твір цього автора прагнули читати книголюби інших країн.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дало змогу зробити такі висновки.

Фантастична література є унікальним жанром, що показує наскільки багатогранною може бути уява та здатність автора створити новий світ, який виходить за межі реальності. Особливе місце у цьому жанрі займає жанр фентезі, яке вирізняється з-поміж інших суміжних жанрів наявністю магічних елементів, міфологічних мотивів та авторських вигаданих світів. У цьому жанрі автор створює власні закони реальності, часто використовуючи мотиви міфів, легенд чи казок, щоб передати унікальну атмосферу та підкреслити боротьбу між добром і злом, пошук істини чи пригоди. Фентезі часто вирізняється детальним описом світу, його історії, культури.

За своїми жанрово-стильовими характеристиками жанр фентезі відрізняється від наукової фантастики та горуру. Ключовими особливостями жанру фентезі є: наявність чарівних елементів, магії, пригодницький сюжет (мотив подорожі), проблематика протистояння добра і зла, психологізм у розкритті характерів героїв, середньовічний антураж.

Вивчення жанру фентезі передбачає не лише аналіз його тематичних та жанрових особливостей, але й глибоке розуміння лексики, які разом сприяють створенню фентезійного світу. Вивчення джерел творення та шляхів формування авторського словника дозволяє краще зрозуміти культурні, міфологічні та стилістичні особливості жанру, що робить його унікальним та впливовим у сучасній літературі. Лексичні інновації у фентезі не лише розширюють межі мови, а й сприяють розвитку культурних та когнітивних процесів у суспільстві. Вони важливі для створення особливої атмосфери в науково-фантастичних творах, частково внаслідок бажання автора висловити нові поняття або передати унікальний емоційний стан.

Фентезі формує окрему мовну систему, збагачену неологізмами, власними назвами, символами та унікальними термінами, які створюють ефект занурення у фантастичну реальність. Цей піджанр не лише розважає, але й досліджує універсальні теми добра та зла, морального вибору, героїзму та дружби. Завдяки

синтезу мовних, культурних та літературних елементів фентезі спонукає читачів до переосмислення власних уявлень про світ і місце людини у ньому.

У фантастичній літературі створення okazіоналізмів та незвичних слів є невід'ємною рисою жанру, оскільки вони формують ірреальний вигаданий світ фентезі, події та об'єкти, які в ньому наявні.

Етимологічний аналіз роману «Око Світу» показав, що для творення найменувань фантастичного світу, зокрема власних імен, Р. Джордан використовував міфи, особливо грецькі та скандинавські, легенди, зокрема про короля Артура, біблійні образи. Кожна фантастична назва відіграє важливу роль у побудові сюжету, у створенні своєї атмосфери.

Серед способів словотворення фантастичних назв у романі Р. Джордана зафіксовано такі як: контамінація, редеривація, тмезис, міжслівне накладання, десегментація, анаграма, okazіональний спосіб поєднання слів, семантичний прийом, метатеза, альтернація.

У роботі проаналізовано 250 власних назв роману «Око Світу». Р. Джордана Найчисельнішими групами виявилися топоніми – 72 назви, та антропоніми 65 – назв. Серед інших груп виокремлено: ергоніми – 27 назв, міфоніми – 24 назв, етніоніми – 15 назв, теоніми – 14 назв, хремаіоніми – 11 назв, зооніми – 10 назв, хромоніми – 8 назв, георіоніми – 5 назв.

Проаналізувавши топоніми, було виявлено, що більшість власних назв, мають зв'язок з реальними країнами, містами, поселеннями та вулицями.

Аналіз антропонімів продемонстрував, що автор черпав натхнення здебільшого зі скандинавської, грецької, слов'янської міфології, а також надихався артурівськими легендами та біблійними джерелами.

Більшість ергонімів було створено самим автором, іноді прослідковується схожість з біблійними мотивами та грецькими легендами. Більшість міфонімів створені самим автором, проте тут можна помітити аналогію з циклом романів Дж. Толкіна «Володар Перстнів», «Хоббіт». В етніонімах майже не прослідковується схожість з іншими міфами або легендами, тільки іноді можна помітити схожість з біблійними мотивами.

Переважну більшість теонімів автор створив самостійно, однак деякі з них мають латинське походження. Для створення назв деяких магічних предметів (хремотонімів) автор надихався артурівськими легендами. Хромоніми переважно пов'язані з реальністю, проте таких небагато. Зооніми було створено автором самостійно. Під час творення геортонімів автор надихався святами, звичаями та традиціями різних народів. Таким чином, при створенні фантастичного світу автори надихаються легендами, міфами та казками, але неабияку роль відіграє уява автора.

Аналіз перекладу роману «Око Світу» з англійської на німецьку мову продемонстрував, що перекладачка Ува Лузерке найчастіше використовує транслітерацію, калькування, рідше словниковий відповідник, транскрибування, генералізацію та конкретизацію. Поодинокими випадками представлені такі способи як генералізація та конкретизація.

Перспектива подальших досліджень полягає в подальшому лексико-семантичному аналізі романів Р.Джордана з циклу «Колесо часу», а також інших творів жанру фентезі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Агафонова А. С. До питання про класифікацію реалій наукової фантастики та способи їх перекладу. Молодий учений. 2015. №17. С. 599–601.
2. Ажнюк Б. М. Принципи відтворення українських онімів у латиноалфавітних мовах. Відтворення українських власних назв (антропонімів і топонімів) іноземними мовами : доповіді та повідомлення Міжнародної наукової конференції, Київ, 7-8 грудня 1993 р. / Інститут української мови НАН України, Головне управління геодезії, картографії та кадастру при Кабінеті Міністрів України. – Київ: Інститут української мови НАН України, 1995. С. 21–29.
3. Александрук І. В. Вербалізація можливих світів у жанрі фентезі (на матеріалі творів сучасних англійських та американських авторів): автореф. дис...на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук: 10.02.04. Харк. нац. ун-т ім. В. Н. Каразіна. Х., 2011. 20 с.
4. Альошина К. О. Способи перекладу «промовистих» імен у художній літературі (на матеріалі англійського та українського перекладів науково-фантастичних творів І. Єфремова). *Мовні і концептуальні картини світу*. Збірник наукових праць Київського національного університету ім. Т. Шевченка. 2013. Вип. 46 (1). С. 33–42.
5. Баллі Ш. Загальне та французьке мовознавство. 1921. Т.1. с.346.
6. Барбанюк О. О. Семантизація концепту магія в гіперреальному світі жанру фентезі: (на матеріалі тетралогії Урсули Ле Гуїн «Земномор'є»). *Актуальні проблеми іноземної філології: лінгвістика та літературознавство*. Т. VI. № 1. С. 230–240.
7. Бережна М. О. Імена власні в романі жанру фентезі : методи формування відповідників. *Нова філологія*. № 29. 2008. С. 249–255.
8. Бовсунівська Т. Теорія літературних жанрів: жанрова парадигма сучасного зарубіжного роману К.: Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет, 2009. 519 с.

9. Бовсунівська Т. Фентезі: метафізичні межі роману. *Основи теорії літературних жанрів*: Монографія. К.: ВПЦ "Київський університет", 2008. С. 442–455.
10. Бока О. В. Власні імена як компресовані тексти-носії когнітивної інформації. *Вісник СумДУ. Сер. Філологія*. 2008. №1. С. 15–19.
11. Борисова О. В. Особливості перекладу власних назв (на матеріалі роману Дж. Мартіна “Гра престолів” та його перекладів українською мовою). *Матеріали Міжнародної наукової конференції «Теорія та практика сучасної науки та освіти»*, 2014. С. 80–84.
12. Бояршинова С. Література фентезі та особливості методики її вивчення: два уроки за романом Дж. К. Ролінг «Гаррі Поттер і філософський камінь» з використанням інтерактивних прийомів *Всесвітня література в середніх навчальних закладах України*. 2007. № 5. С. 29–31.
13. Буйвол О. В. До проблеми жанрової класифікації фентезі *Мова і культура*. Київ: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2009. Вип. 11. С. 238–241.
14. Варенко Т. К. Мовні засоби вираження модальності у жанрі фентезі: (на матеріалі романів С. Майер). *Вісник Харківського національного університету ім. В.Н. Каразіна. Серія : Романо-германська філологія. Методика викладання іноземних мов*. Т.71. №1022. 2012. С. 136–140.
15. Великий тлумачний словник сучасної української мови / Уклад. В. Т. Бусел. Київ, Ірпінь: ВТФ «Перун», 2009.
16. Вербич С. Українська академічна ономастика: минуле, сьогодення, майбутнє. *Українська мова*. 2018. №3. С. 28–39.
17. Власенко В. В., Османова З. С. Авторські словотвірні новотвори в поетичному дискурсі Ліни Костенко. *Питання духовної культури*. 2004. С. 139–141.
18. Волков А. Р. Лексикон загального та порівняльного літературознавства. Чернівці: Видавництво «Золоті Литаври». 2001. 636 с.

19. Волчанська Г. В. Особливості відображення мовної та концептуальної картин світу в англійському та українському текстах «Гаррі Поттера». *Наукові записки. Серія: Філологічні науки : (мовознавство)*. Т.81. №3. 2009. С. 60–63.

20. Ворона О. В., Крисало О. В. Переклад промовистих імен (на матеріалі казки-притчі Дж. Оруелла «Колгосп тварин»). *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Філологічні науки*. Луганськ, 2013. №9 (1). С. 11–17.

21. Вороніна К. Відтворення власних назв творів жанру фентезі українською (на матеріалі роману-казки Дж. Р. Р. Толкіна «The Hobbit, or there and back again»). *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. Сер.: Філологія. 2019. № 39 (том 3). С. 59–62.

22. Горбуньова С. О. Проблеми перекладу жанру фентезі. *Каразинські читання: Людина. Мова. Комунікація*. 2016. С.29–31. URL: <http://surl.li/gquijj>

23. Дев'ятко Н. Можливості впливу сучасних жанрів: фантастика, фентезі, казка. *Український Фантастичний Оглядач (УФО)*. 2009. №1 (7). С. 59–66.

24. Жаданова Т. В. Жанр фентезі вчора, сьогодні, завтра. *Вісник ХНУ. Серія: Філологія*. Т. 42. №632. 2014. С. 283–286.

25. Загнітко А. Словник сучасної лінгвістики: поняття і терміни. Донецьк: ДонНУ, 2012. С. 27.

26. Зайко В. Жінки та античний міф. *Polity Press Cambridge*. 2007. 721 с.

27. Зайцева В. В. Антропоніми й топоніми як складники метонімічних перейменувань. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія 10: Проблеми граматики і лексикології української мови*. 2011. Вип. 7. С. 306–314.

28. Зайченко Ю. В. Фентезі як жанр сучасної художньої літератури, лінгвістика тексту. *Стилістичні та контекстуальні вияви лексичних і граматичних одиниць*, Т.21. Вінниця. 2015. С. 250–254.

29. Зарицький М. С. Переклад: створення та редагування. Київ: Парламентське видавництво, 2000. 120 с.

30. Іваненко В. Ю. Інтермедіальні виміри літератури фентезі. *Центр з дослідження літератури фентезі при Інституті літератури ім. Т. Г. Шевченка НАН України*. 2016. С. 5–17.

31. Івченко А. В. Новий орфографічний словник української мови. Київ. В: Богдан, 2007. 543 с.

32. Ільченко В. І. Експресія власних назв як засіб публіцистики: дис. ... канд. філол. наук: 10.01.08. Київ, 2003. 234 с.

33. Калашнік А. В.. Роль міфу у моделюванні соціальної реальності наукової фантастики. *Гуманітарний Вісник ЗДІА*. Т. 45.2011, С. 258–264.

34. Кирюшко Н. Моделювання фантастичного світу. Слово і час. 2001. № 5. С. 45–51.

35. Ковтун О., Помазан О. Власне ім'я у художньому творі як перекладацька проблема. *Типологія мовних значень у діахронічному та зіставному аспектах*. 2016. Випуск 31–32. С. 46–58.

36. Кравченко І. С., Кресан О. Я. Жанр фентезі у сучасній англійській літературі. *Актуальні проблеми природничих та гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених. «Родзинка–2018»/XX Всеукраїнська наукова конференція молодих учених*. 2018. С. 124–126.

37. Кушнір Л. Етапи перекладацької роботи над формуванням онімних відповідників (на прикладі перекладів ономастикону роману Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів» українською мовою). *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Філологічна»*, 2014. Випуск 45. С. 268–271.

38. Ладоня К. Ю. Неологізми в українській мові: сутність, визначення, принципи класифікації та функціонування. *Науковий вісник Міжнародного Гуманітарного університету. Сер: Філологія*. 2018 №36. Т.1. С. 38–40.

39. Левочкіна С. В. Лінгвокогнітивні аспекти онімів у художньому тексті в жанрі фентезі (на матеріалі творів Урсули Ле Гуїн) : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04. Черкаси, 2018. 306 с.

40. Літературознавча енциклопедія: у 2 т. Київ: Академія, 2007. Т. 2. 622 с.
41. Літературознавчий словник-довідник / Р. Гром'як, Ю. Ковалів та ін. Київ : Академія, 2007. 752 с.
42. Логвіненко Н. М. Від фольклорної фантастики до сучасного українського фентезі. *Українська література в загальноосвітній школі*. Т. 11. 2010. С. 36–40.
43. Логвіненко Н. М. Вивчення національної автентичної міфології як джерела сучасного українського фентезі. *Українська література в загальноосвітній школі*. Т. 11. 2014. С. 40–45.
44. Логвіненко Н. М. Фентезі як вид фантастичної прози. *Українська література в загальноосвітній школі*. 2014. № 5. С. 38–40.
45. Макарчук О. О. Фантастичний текст: проблема перекладу. *Матеріали VIII Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції*. Суми. 2018. С. 97–101.
46. Манахов О. І. Літературна традиція і жанр фентезі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*. № 8 (2). 2014. С. 115–117.
47. Манахов О. І. Фентезі як інтертекстуальний жанр епохи постмодернізму. *Філологічні семінари*. №18. 2015. С. 36–43.
48. Марчук О. В. Власні назви у фентезійних творах: класифікація антропонімів. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. 2017. №26. Том 2. С. 46–47.
49. Муравйов В. С. Фантастика. *Літературна енциклопедія термінів та понять*. Т.10. 2001. С.1120–1124.
50. Невмержицька Н. Стан дослідження власних назв у сучасній лінгвістиці. *VI Всеукраїнська науково-практична конференція студентів, аспірантів та молодих науковців за міжнародної участі, "Сучасні філологічні дослідження та навчання іноземної мови в контексті міжкультурної комунікації"*. 2014. С. 87–90. URL: <http://surl.li/gqugr>

51. Вербич С. О. Ономастика. *Енциклопедія Сучасної України*. [Електронний ресурс] / Редкол.: І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк [та ін.]; НАН України, НТШ. К.: Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2022. URL: <https://esu.com.ua/article-75454>

52. Осадча О. М. Стилізація мови українського фольклору як засіб творення фентезійного тексту: (на матеріалі дитячої повісті Леоніда Кононовича «Пекельний зіздар»). *Проблеми семантики, прагматики та когнітивної лінгвістики*. Т. 25. 2014. С. 295–303.

53. Потебня О. О. Естетика і поетика слова: збірник. Київ: Мистецтво, 1985. 301 с.

54. Репетій К., Шуба Ю. Особливості жанру фентезі. *Актуальні проблеми природничих і гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених «Родзинка–2019» / XXI Всеукраїнська наукова конференція молодих учених*. Черкаси: ЧНУ ім. Б. Хмельницького. 2019. С. 547–548.

55. Сабат Г. П. Казки – «Вандрівки» Івана Франка. *Слово і час*. Київ. 2008. Вип. 8. С. 55–56.

56. Ситник Н. Жанрові особливості фентезі Дж. Р.Р. Толкіна. *Питання літературознавства*. 2009. Вип. 78. С. 224–234. URL: <http://surl.li/gquku>

57. Скляренко О. Б. Особливості трактування поняття «жанровостилістична домінанта» в сучасній лінгвістиці. *Теоретична і дидактична філологія. Переяслав-Хмельницький*. 2014. Вип. 18. С. 251–255.

58. Словник української мови: в 11 томах. Т.11. -Київ : Наук. думка, 1980. 700 с.

59. Старостенко Т. М. Феномен імені у романі Дж.Р.Р. Мартіна “Гра Престолів” За Циклом “Пісня Льоду І Полум’я”. *Наукові Записки ХНПУ ім. Г. С. Сковороди*. 2014. С. 128–136.

60. Торчинський М. М. Структура онімного простору української мови: монографія. Хмельницький : Авіст. 2008. 550 с.

61. Цветан Т. Поняття літератури та інші есе; Переклав з фр. Євген Марічев. К.: Видавничий дім «КМ Академія». 2006. 161 с.

62. Трокай А. Фатастика і фентезі в сучасній українській літературі. *Бібліотечна планета*. 2010. № 2. С. 28.
63. Уманець Я. В. Засоби перекладу англійських антропонімів українською (за творами Моема). *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 9: Сучасні тенденції розвитку мов*. Київ. 2013. Вип. 10. С. 260–265.
64. Фельдман Н. І. Оказіональні слова і лексикографія. *Питання мовознавства*. Т.4. 1957. С. 64–73.
65. Фінкель О. Теорія й практика перекладу // Черноватий Л. М., Карабан В. І., Подміногін В. О., Кальниченко О. А., Радчук В. Д. О. М. Фінкель – *Забутий теоретик українського перекладознавства*. Вінниця: Нова Книга, 2007. С. 49–182.
66. Цапів, А. О. Казка як жанр літератури для дітей: текст-типологічне дослідження. *Закарпатські філологічні студії* / редкол.: І. М. Зимомря (гол. ред.), О. Ю. Кочмар, Х. І. Зикань та ін. – Ужгород : Видавничий дім "Гельветика", 2018. – Т. 2, Вип. 3. – С. 58–62.
67. Цветан Т. Поняття літератури та інші есе; Переклав з фр. Євген Марічев. К. : Видавничий дім «КМ Академія». 2006. 161 с.
68. Чернявська О. До питання класифікації жанру фентезі. Інститут літератури ім. Т. Г. Шевченка НАН України. *Літературознавчі студії*. 2015. Вип. 1(2). С. 323–331.
69. Шидфар Р. Безкінечна історія. Нарис розвитку зарубіжної літератури. *Книжное дело*. Т.9. 1997. С. 86–90.
70. Шотова-Ніколенко Г. Проблематика вивчення власних назв у літературній ономастиці: автор і його твір. *Вісник Львівського університету. Серія філологічна*. Вип. 71(2). 2019. С. 257–266.
71. Шпак І. В. Жанрова природа фентезі. *Наукові записки Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди. Серія літературознавство*. Харків. 2010. Вип. 4 (60). С. 138–143.

72. Яковенко О. К. Жанрові особливості фентезі. *Вісник Іркутського державного лінгвістичного університету*. 2008. № 1. С. 143–144.
73. Allen M. et al. Brief History of Fantasy. *Fantasy*. YA Hotline. Halifax, 2006. No. 76. P. 5–6.
74. Attebury B. *The Fantasy Tradition in American Literature: from Irving to Le Guin*. Bloomington, IN.: Indiana University Press, 1980. 212 p.
75. Briggs K. M. *An encyclopedia of fairies: hobgoblins, brownies, bogies, and other supernatural creatures*. New York : Pantheon Books, 1976. 481 p.
76. Brian Letz, Joshua J. Johnston. *Philosophy and Literature*, Volume 32, Number 1, *Johns Hopkins University Press*, April 2008. pp. 161-172.
77. Campbell D. *The power of myth*. New York: Doubleday. 1988. 420 p.
78. Campbell R. *Proper Names*. Oxford University Press. Oxford, 1968. Vol. 77. No. 307. P. 326–350.
79. Clute J. *Encyclopedia of Fantasy* / Clute John, Grant John. UK, Orbit. 1999, 1088 p.
80. Federman, Raymond, and Stanislaw Lem. “An Interview with Stanislaw Lem.” *Science Fiction Studies*, vol. 10, no. 1, 1983, pp. 2–14. *JSTOR*, <http://www.jstor.org/stable/4239523>.
81. Fernandes L. Translation of Names in Children’s Fantasy Literature: Bringing the Young Reader into Play. *New Voices in Translation Studies*. 2006. Vol. 2. P. 44–57. URL: <https://www.iatis.org/images/stories/publications/newvoices/Issue2-2006/fernandes-paper-2006>.
82. Hamilgton E. *Mithology: Timeless tales of gods and heroes*. New York: Black Dog & Leventhal. 2017. 384p.
83. Hargreaves D. J., Colman A. M., Sluckin W. The Attractiveness of Names. *Human Relations*. Thousand Oaks, 1983. Vol. 36. No. 4. P. 393–402.
84. Heinlein Robert A., *On the Writing of Speculative Fiction in Of Worlds Beyond: The Science of Science-Fiction Writing* ed. by L. A. Eshbach, Fantasy Press, 1947, pp. 9-17.

85. Helmbrecht J. On the Form and Function of Proper Names – A Typological Perspective. 24 p. URL: https://www.academia.edu/8265467/Form_and_Function_of_Proper_Names.

86. Jaleniauskiene E., Čičelytė V. The Strategies for Translating Proper Names in Children's Literature. *Studies about Languages*. Kaunas, 2009. No. 15. P. 31-42.

87. Leach Edmund. Culture and communication. An introduction to the use of structural analysis in social anthropology. *Cambrige University Press*, 1976 p. 124.

88. Majcher Agnieszka Elżbieta. Proper Names: Translation Analysis on the Example of «Prince Caspian». *Respectus Philologicus*, 2017, 31 (36), 134–147.

89. Manin L. Meaningful Literary Names. Their Forms and Functions, and their Translation. *The Translator*. Abingdon, 1996. P. 161–178.

90. Matthias Stephan. Do you believe in magic? The Potency of the Fantasy Genre. *Reflections on Fantasy and the Fantastic*. Coolabah. Barcelona, 2016. No. 18. P. 3–15.

91. Mendlesohn F. *Rhetorics of Fantasy* / Mendlesohn Farah. – Middletown: Wesleyan University Press, 2008. – 306 p.

92. Mendlesohn F., James E. *A Short History of Fantasy*. Libri Publishing. Faringdon, 2012. 296 p.

93. Myles G. *Classic mythology in English literature*. London: Taylor & Francis. 2002. 517p.

94. Newmark P. *Paragraphs on Translation*. Multilingual Matters. Bristol, 1993. 192 p.

95. Origin of the place names. URL: <https://13depository.blogspot.com/2002/03/origin-of-place-names.html> (дата звернення: 05.10.2024)

96. Oziewicz Marek. Translation and Fantasy Literature in Taiwan: Translators as Cultural Brokers and Social Networkers. *Translation Studies*, 2015, 8 (1), 107–109.

97. Pou B. S. How to Translate Personal Names. *Translation Journal*. 2009. Vol. 13. No. 4. URL: <https://translationjournal.net/journal/50proper.htm>

98. Rabkin E. S. *The Fantastic in Literature*. Princeton : Princeton University Press, 1976. 234 p.
100. Sapir Edward. [Culture, Genuine and Spurious](#). *The American Journal of Sociology*.)1924, p. 401—429.
101. Schröder A. Sense Relationships and Semantic Problems in Literary Translation : A Study on the basis of Terry Pratchett's *Soul Music* / Schröder Anke – The L-Space Web
102. Searle J. R. *Proper Names*. Oxford University Press. Oxford, 1958. Vol. 67. No. 266. P. 166–173.
103. Skapo E. *Theories of mythology*. Blackwell Oxford. 2005. 527p.
104. Stableford B. *Historical dictionary of fantasy literature*. The Scarecrow Press, Inc. 2005. 567 c.
105. Syahrullah A. S. *The Aspects of Fantasy in Lewis' The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*. Thesis. Yogyakarta : UNY FBS. 2012. 103 p.
106. Thompson S. *Motif-index of Folk-literature: a Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest- books, and Local Legends* / Bloomington: Indiana University Press, 1955–1958. 516 p.
107. Tolkien J. R. R. *On Fairy-stories*. *The Tolkien Reader*. N. Y.: Ballantine Books, 1966. 267 p.
108. Tuttle Lisa. *Writing Fantasy & Science Fiction*. London. 2005.
109. Unerman S. *Dragons in Twentieth-Century Fiction*. *Folklore*. 1.Vol. 113. No. 1. Apr., 2002. P. 94–101.
110. Vermes A. P. *Proper Names in Translation: A Case Study*. *Acta Academiae Paedagogicae Agriensis. Eger Journal of English Studies*. Eger, 1998. Vol. 2. P. 161–177.
111. Webb C. "Change the Story, Change the World" Witches, Crones and Heroes in Novels by Terry Pratchett and Diane Wynne Jones. *Special Issue of*

Papers : Explorations into Children's Literature. Vol. 165. Issue 2. – Melbourne, 2006. P.156–161.

112. Wilkins Kim. Genre Worlds and Popular Fiction: The Case of Twenty-First-Century Australian Romance. *Journal Of Popular Culture*. 2018 P. 47.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ЕМПІРИЧНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Джордан Р. Колесо Часу. Око Світу 1., 2021. 760 с.
2. Jordan R. The Wheel of Time. The Eye of the World., 1990. 882 p.
3. [Robert Jordan](#) (Autor), [Uwe Luserke](#) (Übersetzer) Das Rad der Zeit 1. Das Original: Die Suche nach dem Auge der Welt.
4. 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) .
5. The eye of the World / Glossary. URL: https://wot.fandom.com/wiki/The_Eye_of_the_World/Glossary (дата звернення: 29.09.2024) .