

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**Факультет іноземних мов**  
**Кафедра перекладу та слов'янської філології**

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_  
(підпис) (прізвище, ініціали)  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

Ресстраційний № \_\_\_\_\_

«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

**Власні назви в жанрі фентезі: лінгвостилістичний та  
перекладознавчий аспекти (на матеріалі циклу  
«Хроніки Нарнії» Клайва С. Льюїса)**

Кваліфікаційна робота студента  
групи АЗЛм-22  
другого (магістрського) рівня вищої освіти  
спеціальності  
014 Середня освіта (Англійська мова та  
література)  
Варданяна Владислава Едуардовича

Керівник: д. філол. н., проф.  
Кудрявцева Наталя Сергіївна

Оцінка:

Національна шкала \_\_\_\_\_

Шкала ECTS \_\_\_\_\_ Кількість балів

Голова ЕК \_\_\_\_\_  
(підпис) (прізвище та ініціали)

Члени ЕК \_\_\_\_\_  
(підпис) (прізвище та ініціали)

\_\_\_\_\_  
(підпис) (прізвище та ініціали)

\_\_\_\_\_  
(підпис) (прізвище та ініціали)

\_\_\_\_\_  
(підпис) (прізвище та ініціали)

## Запевнення

Я, Варданян Владислава Едуардович, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавав і не одержував недозволеної допомоги під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомлений. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

## ЗМІСТ

<b>Вступ</b>	4
<b>Розділ 1. Теоретичні аспекти власних назв у жанрі фентезі</b>	7
1.1. Власні назви: визначення та класифікації	7
1.2. Жанр фентезі, його характерні риси та вивчення у НУШ	13
1.3. Особливості власних назв жанру фентезі	22
Висновок до розділу 1	30
<b>Розділ 2. Лінгвостилістичні особливості власних назв у серії книг Клайва Стейплза Льюїса</b>	31
2.1. Антропоніми як засіб відображення характерних рис персонажів	32
2.2. Топоніми як засіб створення фентезійного світу	43
2.3. Міфоніми, теоніми та зооніми: стилістична функція та особливості творення	49
Висновок до розділу 2	56
<b>Розділ 3. Особливості перекладу власних назв у серії книг «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан» українською мовою</b>	57
3.1. Специфіка перекладу власних назв у творах жанру фентезі	57
3.2. Способи перекладу власних назв у творах Клайва Стейплза Льюїса	64
3.2.1. Переклад антропонімів	65
3.2.2. Переклад топонімів	67
3.2.3. Переклад міфонімів, теонімів та зоонімів	68
3.2.4. Переклад хрематонімів, ергонімів, геортоніму та космонімів	70
Висновок до розділу 3	72
<b>Висновок</b>	74
<b>Список використаної літератури</b>	77
Додаток 1	82
Додаток 2	89

## ВСТУП

Фентезі є одним з найпопулярніших жанрів художньої літератури у сучасному світі. Популярність таких творів зумовлена, жанровою специфікою – варіативність та необмеженість автора, синергія з іншими жанрами (жахи та фентезі, наукове фентезі), а також вираженістю конфлікту між добром і злом, боротьбою різних світів тощо. Усе це є прагненням авторів залучити до своїх світів якомога більше людей. Усесвіти, стають дедалі химернішими та віддаленішими від справжнього.

Звісно, література немає певних обмежень, вона змінюється та стає синтетичною. Жанр фентезі не є винятком, адже його доволі складно передати (донести одну культуру до іншої), це як зрозуміти різницю між дворфом (ковалі, вправні воїни) та гномом (винахідники, володіють магією). Жанр фентезі у різних видах мистецтва (література, кіно, живопис та ін.) вивчається на уроках «Зарубіжної літератури», формуючи предметні компетентності учнів як середньої, так і старшої школи [8; 9]. «Хроніки Нарнії» – гепталогія, або ж цикл з семи фентезійних книг для дітей. «Хроніки Нарнії» доволі популярні, адже отримали кіноадаптацію, театральні постановки та навіть відеоігри (трилогія), хоча й були написані сімдесят три роки тому (1950–1956).

Власне «Хроніки Нарнії» представляють сучасну літературу та пропонуються для вивчення на уроках позакласного читання у 7 класі, зокрема такі книги «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан». Особливості світотворення та власних назв жанру фентезі Клайва Стейплза Льюїса сприяють осмисленню учнями понять «добро» і «зло», «життя» і «смерть», «любов» і «ненависть», «милосердя» і «байдужість» під час інтерпретації художніх образів та епізодів, а також розмірковуванням про вибір життєвої позиції та моральних цінностей [8]. Це й зумовлює **актуальність нашого дослідження.**

**Теоретико-методологічна основа дослідження.** Тексти в жанрі фентезі досліджували К. Вороніна [4], Л. Кушнір [14], О. Мазур [16], К. Репетій [19], Ш. Блек [26], А. Сурієді [36] тощо. Зокрема, окремо розглянуто творчість Клайва Стейплза Льюїса у дослідженнях Ю. Сироти [20], Б. Едвардз [27], В. Гіл [30], А. Махер [33]. Проте у цих дослідженнях не проаналізовано особливості творення та перекладу власних назв українською мовою у книгах «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан». Крім того, книги «Хроніки Нарнії» уже опубліковано численними тиражами в Україні, а також наявний український дубляж екранізації «Хроніки Нарнії». Тож, у цьому дослідженні ми спираємося на праці науковців, присвячені проблемам визначення поняття «власна назва», їх класифікацій (М. Торчинський [22], К. Гаф [31], Н. Кудрявцева [32], Т. Валентайн [38]) та перекладу онімів (Кушнір [14], Л. Агілера [25], А. Сурієді [36] та інші).

**Об'єктом дослідження** є власні назви у творах Клайва Стейплза Льюїса «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан» та у перекладах Ігоря Ільїна та Олександра Кальниченка за участі Катерини Воронкіної.

**Предметом дослідження** є лінгвостилістичні особливості та способи перекладу власних назв в україномовній версії Клайва Стейплза Льюїса «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан».

**Методи дослідження:** описовий метод застосовувався для опису особливостей власних назв жанру фентезі; лінгвостилістичний аналіз використовувався в дослідженні особливостей власних назв творів, що розглядаються; історико-культурний підхід використано для визначення місця фентезі серед інших жанрів, а також для аналізу підґрунтя створення циклу творів «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан» Клайва С. Льюїса; порівняльно-перекладознавчий аналіз був спрямований на виявлення способів перекладу власних назв в україномовній версії зазначених творів; статистичний метод використаний задля опису частоти способів творення та походження власних назв у фентезі, а також опису найбільш часто

вживаних перекладацьких прийомів.

**Практичне значення** отриманих результатів полягає в можливості їх використання при подальших дослідженнях у сфері лінгвістики та перекладознавства, а також у науково-дослідницькій роботі студентів та аспірантів.

**Мета роботи** – визначити особливості перекладу власних назв в україномовній версії «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан» Клайва Стейплза Льюїса у перекладах тандему Ігоря Ільїна та Олександра Кальниченко за участі Катерини Воронкіної.

**Завдання дослідження:**

1. Визначити та подати класифікацію власних назв.
2. Охарактеризувати фентезі як жанр.
3. З'ясувати основні групи власних назв у книзі «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан» Клайва Стейплза Льюїса.
4. Проаналізувати лінгвостилістичні особливості власних назв жанру фентезі.
5. Визначити способи перекладу власних назв у книзі «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан» Клайва Стейплза Льюїса.

**Структура роботи:** Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до розділів, загального висновку, списку літератури та додатків.

# РОЗДІЛ 1.

## ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВЛАСНИХ НАЗВ У ЖАНРІ ФЕНТЕЗІ

У цьому розділі ми розглядаємо наукову літературу, присвячену теоретичним аспектам власних назв у жанрі фентезі. У першому підрозділі розглядається поняття «власні назви» та їх класифікація. У другому підрозділі аналізується власне жанр фентезі, характерні риси та його представленість у навчальних шкільних програмах «Зарубіжна література». У третьому підрозділі вивчаються особливості власних назв у жанрі фентезі.

### 1.1. Власні назви: визначення та класифікації

Термін «власні назви», або ж «оніми» мають безліч визначень та класифікацій. У цьому підрозділі ми аналізуємо та порівнюємо думки різних дослідників щодо цих термінів. У цій роботі ми спираємося на праці зі стилістики англійської мови, зокрема О. Дубенка [6] та Л. Єфімова [7].

Перша стаття, яку ми розглянемо, належить Н. Невмержицькій. У ній дослідниця розглядає кілька визначень: «Власна назва (онім) – слово, словосполучення або речення, яке служить для виділення названого ним об'єкта з ряду подібних, індивідуалізуючи та ідентифікуючи цей об'єкт». «Власні назви – слова, які використовують в конкретній сфері і в конкретній функції» [17].

Наступною працею, яку ми проаналізуємо, є монографія М. Торчинського «Структура онімного простору української мови», у якій подаються такі визначення: «Власні назви, або оніми, вважаються мовною універсалією, оскільки вони наявні майже в усіх мовах світу, функціонують із давніх часів, вживаються масово, демонструють спільність своїх основних ознак. Такі закономірності свідчать про єдині принципи номінації

індивідуалізованих об'єктів і про єдність еволюції іменних систем» [22]. У цій же праці наводяться визначення власних назв О. Білецьким та Т. Мілевським, які розглядалися дослідниками як певний лексичний клас при дихотомії класів власних і загальних назв, адже власні назви не складають цільної системи і займають периферійне місце у межах мови [22].

Тож, ономастика, або назвознавство, – розділ мовознавства, який вивчає власні назви в різних аспектах: із погляду походження, динаміки, функціонування. Серед гуманітарних дисциплін ономастика заслуговує на статус особливої науки, адже для дослідження власне мовного матеріалу вона залучає ширше коло відомостей із географії, історії, археології, етнографії тощо. Недарма її образно називають «мостом», що поєднує лінгвістику з археологією, антропологією і міфологією» – саме так у своїй статті «Українська академічна ономастика: минуле, сьогодення, майбутнє» С. Вербич подає термін «ономастика» [3].

Після розгляду визначень терміну «власні назви», представлені у працях дослідників, ми розглянемо сталі визначення, зафіксовані у словниках, зокрема «Літературознавчій енциклопедії», «Енциклопедії сучасної України» та «Великому тлумачному словнику сучасної української мови».

У «Великому тлумачному словнику сучасної української мови» під ономастикою розуміється «розділ мовознавства, що вивчає власні назви» [39, с. 844]. Крім того, у словнику визначається така класифікація власних назв: антропоніми, топоніми, міфоніми, теоніми, хрематоніми та ергоніми.

Антропонім – це власна назва людини [39, с. 35].

Топонім – власна назва будь-якого географічного об'єкта [39, с. 1462].

Міфонім – найменування вигаданого об'єкта або об'єкта в переказах, казках, міфах тощо [39, с. 680].

Теонім – найменування божества [39, с. 1441].



Хремотонім – власна назва окремих предметів, зокрема кораблів, ураганів тощо, а також витворів духовної культури – назви кінофільмів, творів, живопису, музичних творів [39, с. 1572].

Ергоніми – власні назви, що включають назви організацій, виробничих та суспільних об'єднань [39, с. 355].

У «Літературознавчій енциклопедії» подаються такі визначення: «Ономастика, або ономатологія – наука про прізвища та імена, у якій виокремлюють етроніміку, антропоніміку, топоніміку, астроніміку тощо» [43, с. 153].

Антропоніміка – термін стилістики, що характеризує ім'я (прізвище, прізвисько, псевдонім) людини [42, с. 81].

Топоніміка – розділ ономастики, який вивчає географічні назви (топоніми), їх функціонування значення, походження, структуру, ареал застосування, розвиток [43, с. 489].

Міфоніми – імена і назви богів та міфічних персонажів, казкових героїв [43, с. 56].

Теоніми – імена богів [43, с. 474].

Космоніми – астроніми, власні назви природних космічних об'єктів [42, с. 528].

В «Енциклопедії сучасної України» наводяться такі визначення власних назв або онімів. Зокрема, власні назви (оніми) – слова або словосполучення, які позначають індивідуальні об'єкти. На відміну від загальних назв, які у своєму значенні об'єднують ряд однотипних об'єктів, власні назви, навпаки, індивідуалізують іменований об'єкт, вирізняють його з класу однотипних. Так, власні назви Дніпро і Київ виділяють названі географічні реалії з ряду однорідних, позначуваних відповідно загальними назвами «річка» й «місто». Власні назви вивчає ономастика, або називництво [41].

Ономастика (від грец. *ὀνομαστική* – мистецтво давати імена) – розділ мовознавства, що вивчає власні назви з погляду походження, будови, розвитку, функціонування, правопису тощо [40].

Ономастика, або ономатологія – наука про прізвища та імена, в якій виокремлюють етніміку, антропоніміку, топоніміку, астроніміку тощо [43, с. 153].

Тож, у дослідженнях та словниках традиційно до власних імен використовується термін ономастика, оніми, які мають різні групи. Зокрема, детально досліджено власні назви у монографії М. Торчинського «Структура онімного простору української мови» [22]. Тут дослідник вивчає структуру онімії за її походженням, наголошуючи: «За походженням онімія української мови поділяється на дві групи – питомі і запозичені власні назви, а також гібридні (для складних і складених онімів)» [22, с. 325].

Крім того, учений визначає денотатно-номінативну класифікацію онімів:

1. Власні назви об'єктів живої природи.
2. Власні назви географічних об'єктів.
3. Власні назви космічних об'єктів.
4. Власні назви об'єктів, пов'язаних із матеріальною сферою діяльності людини.
5. Власні назви об'єктів, пов'язаних із духовною сферою діяльності людини.
6. Власні назви людських колективів.

Тож, традиційно за об'єктами дослідження ономастику поділяють на [40; 41]:

1. Антропоніміку або антропоніми (вивчає власні особові назви).
2. Топоніміку або топоніми (власні географічні назви, назви географічних об'єктів).
3. Етніміку або етніми (назви народів, племен).

4. Зооніміку або зооніми (власні назви, клички свійських, переважно, тварин).
5. Космоніміку або космоніми (власні назви об'єктів космосу, зокрема народні).
6. Теоніміку або теоніми, міфоніми (власні назви богів і божеств).
7. Ергоніміку або ергоніми (власні назви установ, організацій, підприємств).
8. Хрематоніміку або хрематоніми (власні назви предметів матеріалів та духовної культури).
9. Хрононіміку або хрононіми (власні назви різних подій).

Т. Валентайн, Т. Бренен та С. Брідет у «The Cognitive Psychology of Proper Names» [38] під власними назвами розуміють «назви унікальних істот або речей». Дослідники виділяють таку класифікацію:

1. Особисті імена (прізвища, імена, прізвиська, псевдоніми).
2. Географічні назви (назви міст, країн, островів, озер, гір, річок).
3. Назви унікальних об'єктів (пам'ятників, будівель, кораблів або будь-яких інших унікальних об'єктів).
4. Назви унікальних тварин (наприклад, Бенджі чи Багз Банні).
5. Назви установ і закладів (кінотеатри, лікарні, готелі, бібліотеки, музеї чи ресторани).
6. Назви газет і журналів.
7. Назви книг, музичних творів, картин чи скульптур.
8. Тимчасові назви, такі як назви днів тижня, місяців або повторюваних святкових днів, не будуть розглядатися як справжні власні назви. Той факт, що кожен тиждень є один понеділок, один місяць червень і одна Страсна п'ятниця щороку, свідчить про те, що «понеділок», «червень» і «Страсна п'ятниця» насправді не позначають унікальні часові події, а скоріше категорії подій, і тому є не справжні власні назви.

У «The Oxford Handbook of Names and Naming» за редакцією К. Гафа класифікація власних назв складається з таких розділів [31]:

1. Топономастики (населений пункт, річки, острови, гори, назви вулиць тощо).
2. Антропономастики (родові імена, особисті імена тощо).
3. Літературна ономастика (назви пісень, промовисті імена, жанри тощо).
4. Соціономастика (імена в суспільстві, ідентичність, мовні ландшафти, псевдоніми)
5. Ономастики та інших дисципліни (імена та археологія, когнітивна психологія, діалектологія, географія, історія)
6. Інші типи назв (літаки, тварини, кораблі, потяги, астрономічні назви)

В ономастиці також існує критичний підхід – соціономастика. Цей підхід порушує питання про функціонування власних назв у суспільстві та про їх ідеологічне навантаження. Це у своїй статті «Reconfiguring Identities within the Cityscape: Ideologies of Decommunization Renaming in Ukraine» детально описує Н. Кудрявцева [32].

Таким чином, під терміном «власна назва» розуміють такі мовні одиниці, як слова, словосполучення або речення, які використовуються для ідентифікації та індивідуалізації конкретних об'єктів серед подібних, тобто для виділення імен об'єктів. У цій роботі ми спираємося на праці дослідників та визначаємо такі напрямки ономастики як: антропоніміку, топоніміку, етніоніміку, зооніміку, космоніміку, теоніміку та інші. Відповідні групи власних назв ми розглядаємо на прикладі фентезі, оскільки світ фентезі будує міфологічно-реалістичну світобудову, наповнену різними вигаданими назвами, тому наступний розділ присвячений аналізу цього жанру.

## 1.2. Жанр фентезі, його характерні риси та вивчення у НУШ

Жанр фентезі набув неабиякої популярності, тому в цьому підрозділі ми розглянемо роботи дослідників на цю тему, проаналізуємо їх розуміння терміну «фентезі» та дізнаємося його характерні риси.

Перша робота, яку ми розглянемо – стаття Л. Яворської «Жанр фентезі у сучасній літературі для дітей». Дослідниця визначає фентезі як новітній літературний жанр, метою якого є не втеча від реальності, а освітлення реальності, адже фентезі намагається донести до нас інші світи, але демонструє існування незмінних цінностей, що продовжують діяти всюди – у всякому можливому світі. Фентезі – це інтерпретація справжнього світу та дослідження моральних, філософських та інших дилем, що цей світ ставить перед нами [24].

За «Літературознавчою енциклопедією», фентезі (англ. *fantasy*: ідея, вигадка) – жанровий різновид фантастики, у якому використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії, рицарського епосу, поєднані з реалістичною нарацією, змальовуються віртуальні світи із середньовічними реаліями, нетехнічною психологією [43].

О. Буйвол артикулює потребу внутрішньожанрової диференціації й пропонує розрізняти п'ять субжанрів фентезі: героїчне, епічне, окультне, готичне, християнське [5].

Схожої думки дотримується Н. Логвіненко у статті «Фентезі як вид фантастичної прози» [15]. Дослідниця виділяє основні напрями фентезі: класичний, історичний та науковий, серед яких, відповідно, виокремлюють такі жанрові різновиди:

1. Героїчне фентезі – герої таких книжок у світовій літературі – фізично розвинені варвари двометрового зросту, що надають перевагу великій дворучній зброї, вони рідко вміють читати. Подорожуючи світом поодиночі, герої таких творів на деякий час підбирають яких-небудь

екзотичних супутників. Винищують різну погань методом грубої сили, протистоять дрібним темним володарям, рятують красунь, добувають коштовні артефакти. Окремі герої, як правило, не зображуються носіями добра і благородства. У цьому жанрі поширена форма повісті та короткої розповіді, оскільки проблеми героя, зазвичай, локальні.

2. Високе (епічне) фентезі веде розповідь у серйозному тоні, в основному описуючи боротьбу з надприродними силами зла. Підвид характеризується наявністю фантастичних рас (ельфи, гноми, гобліни), концепції магії, докладними картами місць дії, що загрожують пророцтвами. Події таких творів зачіпають весь описуваний фантастичний світ, де відбуваються масштабні війни, а завданням героїв є порятунок світу або, як мінімум, значної його частини. Автори високого фентезі обов'язково мають проробити дрібні деталі фантастичного світу, у якому відбуваються події історії.

3. Ігрове фентезі своєю появою має завдячувати рольовим іграм. Зазвичай книжки цього підвиду схожі на опис подій, що відбулися у грі, – група героїв подорожує світом, підкоряючись рольовим правилам (наприклад, у накладенні заклинань). Ігрове фентезі може мати будь-які ознаки інших підвидів, але головною особливістю є концентрація уваги на проблемі групи героїв.

4. Історичне фентезі тісно пов'язане з альтернативною історією. Дія звичайно відбувається в минулому, на тлі відомих історичних місць, подій або епох, але з додаванням таких елементів фентезі, як магія або міфологічні істоти.

5. Гумористичне фентезі – зрозуміло, що книжки цього виду в основному гумористичні за змістом і тональністю. У них часто висміюються штампи (сліпе наслідування загальноновизнаного зразка) фентезі, пародіюються відомі здобутки.

6. Пародія на фентезі – вид гумористичного фентезі, основною особливістю якого є навмисне повторення характерних рис іншого, зазвичай широко відомого, твору або групи творів, причому у формі, розрахованій на створення комічного ефекту.

7. Темне фентезі знаходиться на межі між готикою і фентезі, відмінною рисою якого є те, що зло вже виявляється при владі. Сама ж дія відбувається у фантастичному світі, що нагадує Середньовіччя.

8. Ліричне фентезі відтворює суб'єктивне особисте почуття або настрої автора.

9. Дитяче фентезі засноване для дитячої аудиторії; дії у міському фентезі відбуваються в межах сучасних міст.

10. Технофентезі – жанр фантастики, піджанр фентезі, що описує світ, у якому пліч-о-пліч співіснують технологія і магія [15].

О. Яковенко [24] виділяє такі особливості фентезі як жанру:

1. Належність творів фентезі до можливих світів.
2. Наявність середньовічного антуражу.
3. Високий ступінь фантастичного.
4. Ненауковість, ірраціональність, зумовлена наявністю магії.

С. Горбуньова у своїй статті [5] проаналізувала дослідження Дж. Толкіна у працях Т. Бовсунівською, О. Буйволом, А. Сапковським цього жанру літератури. Дослідниця виділила такі жанрові ознаки літератури фентезі:

1. Авторський світ, із властивостями, неможливими в нашій реальності.
2. Магія і фольклорні персонажі як невід'ємний елемент.
3. Авантюрний сюжет (мандрівка, пошук, війна тощо).
4. Приховане протиставлення технології і чарівництва на користь останнього.
5. Герої, їхні вчинки і переживання знаходяться на першому плані.

На думку А. Трокай, твори, написані у стилі фентезі, не підлягають логічному розумінню, а визначальними для них є фатум, етична позиція «добро – зло», винагорода за зусилля подолання перешкод, диво тощо [цит. за: 15].

Протистояння добра і зла як основний сюжетоутворюючий стрижень:

1. Наявність потойбічного світу та його проявів.

2. Середньовічний антураж.

3. Повна свобода автора: він може повернути сюжет найнесподіванішим чином, оскільки чарівний світ фентезі припускає, що в ньому можливо все [5].

Н. Ситник у своїй статті «Жанрові особливості фентезі Толкіна» [21] виділяє такі особливості та розбіжності у фольклорній чарівній казці та історією Толкіна:

1. «Дискретність» хроносу є характерною спільною ознакою як для фольклорної чарівної казки, так і для фентезі Толкіна.

2. Як і у фольклорної чарівної казки, так і у фентезі Толкіна відсутнє реально-географічне начало, що збігається з відомим читачеві простором.

3. На відміну від фольклорної чарівної казки, де топографічний поділ на «добрий» та «злий» іншосвіти неперехідний, тобто статичний, у фентезі Толкіна відповідний поділ відносний, топографія вирізняється суттєвим багаторазовим вторгненням та змішуванням, «добрий» та «злий» іншосвіти співвіднесені швидше ситуативно, ніж стабільно. Толкін наділяє створені ним світи правом на метаморфози.

4. У результаті проведеного зіставлення системи персонажів фольклорної чарівної казки та фентезі Толкіна як авторської модифікації жанру фентезі оприявнюється ціла низка відмінностей між фольклорною чарівною казкою і фентезі Толкіна на рівні системи персонажів: система персонажів у Толкіна кількісно збільшена, доступ в іншосвіт має не лише



головний герой (як це відбувається у казці), випробування пропонується кожному. Крім того, на відміну від фольклорної чарівної казки, поділ на «добрих» та «злих» персонажів у Середзем'ї не категоричний, на чому, у свою чергу, ґрунтується ще одна відмінність: персонажі, створені Толкінім, наділені правом еволюції.

5. Якщо дорога в казці функціонує як засіб продемонструвати трансформації головного героя, то у фентезі – це шлях еволюції протагоніста. мотив дороги є сюжетотвірним для фольклорної чарівної казки і фентезі Толкіна.

6. На відміну від фольклорної казки, що ґрунтується на світовій картині поганства, фентезі Толкіна наділене дуалістичним характером: там поєднуються два світообрази.

Часто фентезі порівнюють з науковою фантастикою, оскільки обидва поняття охоплюють романи та оповідання, що «представляють уявну реальність, яка кардинально відрізняється за своєю природою та функціонуванням від світу нашого звичайного досвіду». Як наголошується у «Світовій літературі ХХ–ХХІ століття», «часто місцем дії є інша планета, або ця земля, спроектована в майбутнє, або уявний паралельний усесвіт. Ці два терміни особливо не відрізняються, але загалом наукова фантастика застосовується до тих розповідей, у яких – на відміну від фентезі – робиться явна спроба представити правдоподібний вигаданий світ шляхом посилення на відомі або уявні наукові принципи, прогнозований прогрес у технологіях, кардинальні зміни в організації суспільства» [2, с. 188].

Більшість англійських авторів, які працюють у жанрі міфологічного фентезі, беруть за основу своїх творів міфологічну модель світу. Фентезі – це новітній літературний жанр із притаманними лише йому ознаками, який увібрав деякі риси архаїчної міфології, архетипи фольклорних казок, епічних саг, героїчних пісень і лицарських романів [13].

Проте традиційно жанр фентезі розглядають як загальний термін для будь-якого типу художнього твору, який не присвячений напряму реалістичному відображенню відомого світу, а зосереджений на описі уявних світів, магічних сили тощо [45, с. 95]. Цю думку розвивають К. Репетій та Ю. Шуба, наголошуючи, що «одивнення – базовий принцип метажанру фентезі, пов'язаний з переосмисленням ролі чарівних казок письменниками-модерністами» [19, с. 547]. Проте водночас, фентезі новітнього часу не стільки звертається до міфологічних істот, скільки до реальних персонажів, зосереджуючи увагу на повсякденних і звичних речах, але під новим кутом зору: «Головне в такій літературі не наявність чарівних істот, чаклунів та гоблінів, а новий погляд на світ, який поєднує реальне та фантастичне, відкриваючи глибше розуміння матеріальної реальності через принцип оновленого погляду» [19, с. 548].

Своєрідною постає в сучасних фентезі й концепція людини. Якщо у вікторіанських фентезі герой/героїня переважно були самотніми, то в новітніх фентезі герой належить до групи – дітей, друзів тощо, відповідно він стає носієм певних рис колективної свідомості. У фентезі XIX ст. висловлюється обурення проти людських вад (жадібності, егоїзму тощо). Фентезі XX ст. розширює діапазон філософсько-морального змісту за рахунок певної соціалізації тем та мотивів. Сучасні письменники засуджують прагнення безмежної влади, панування над світом, пригноблення інших тощо [24].

Отож, жанр фентезі, як важливий сегмент літературної сфери, постійно привертає увагу різних вікових груп, спонукаючи читачів усіх вікових категорій до поглибленого сприйняття фантастичних пригод та внутрішнього світу магічних образів. Характерними особливостями цього жанру є міфологічно-реалістична світобудова, зображення вигаданого світу, наявність надприродних істот та подій, що видаються неможливими в реальному світі, і водночас формують унікальну ономастику та мають

потенціал для рефлексій і роздумів про добро і зло, свободу та відповідальність та інші морально-етичні проблеми.

На сучасному етапі в Україні нова українська школа (НУШ) націлена на перетворення та удосконалення освітнього процесу. У цьому контексті, аналіз жанру фентезі набуває актуальності, оскільки він може збагатити літературну освіту та сприяти більш глибокому розумінню літературних творів учнями, що відповідає меті інтеграції цього жанру в українську освітню систему. Адже вважається, що фентезі має чітку етичну поляризацію героїв та утвердження гуманістичних констант. З огляду на таку морально-етичну спрямованість жанр фентезі широко представлений у навчальних програмах «Зарубіжна література», тому далі ми зупинимося на короткому описі цих фентезійних творів.

Здебільшого, твори фентезі вивчаються у 6–7 класах, хоча більшість з них передбачене додатковим читанням, наприклад:

Астрід Анна Емілія Ліндгрєн (1907–2002). «Міо, мій Міо» – це фентезійна повість про хлопчика на ім'я Міо, який відкриває, що він – втрачений принц країни, яка існує в іншому світі, і його завданням є врятувати свого батька від лиходія. У цьому творі є магичні елементи, такі як подорожі між світами та зустрічі з фантастичними істотами.

Міхаель Андреас Гельмут Енде (1929–1995). «Джим Гудзик і машиніст Лукас» – фентезійна повість, у якій хлопчик Джим Гудзик опиняється в магичному світі ляльок, створених машиністом Лукасом. У цьому світі його чекають захоплюючі пригоди та зустрічі з живими ляльками.

Крістіне Нестлінгер (нар. 1936). «Конрад, або Дитина з бляшанки» – фентезійна повість про хлопчика по імені Конрад, який потрапляє до світу, де живі істоти виготовлені з бляшанок. Він повинен врятувати цей світ від злої королеви і повернутися назад до свого світу.

Діана Вінн Джонс (1934–2011). «Мандрівний Замок Хаула» – це фентезійна повість про Софі, яка стає жертвою чаклунства і перетворюється на стару жінку. Вона вирушає в магічний замок Хаула де її зустрічають фантастичні істоти та магічні події.

Корнелія Функе (нар. 1958). «Чорнильне серце» – фентезійний роман про дівчинку на ім'я Меггі та її батька Мортімера, який може викликати героїв читаючи книги в голос. Після того, як він покликав лиходія у свій світ та закував свою дружину та мати у світ книг, починаються їхні пригоди наповнені магією та небезпеками.

Філіп Пулман – трилогія «Темні початки» («Північне сяйво», «Магічний ніж», «Янтарне скло») – альтернативний світ з магією, де душі знаходяться ззовні, тобто, у цьому світі, кожна людина має свою душу, яка приймає форму тварини, яку називають «демоном». Демон є фізичним втіленням душі людини і супроводжує її протягом усього життя. Важливою особливістю цього світу є те, що душі (демони) не можуть бути приховані від інших, вони завжди видимі та присутні навколо людини.

Цією навчальною програмою передбачено і прочитання класичних творів у жанрі фентезі, якими вважаються книги Дж. Ролінг та К. С. Льюїс. Зокрема, «Гаррі Поттер і філософський камінь» або «Гаррі Поттер і таємна кімната» Дж. Ролінг – книги (як і вся серія книг), які насичені магією, закляттями, відмінностями світу чаклунства від реального світу. Головний герой, Гаррі Поттер, стикається з магічними істотами, знаряддями та іншими елементами жанру фентезі.

Схожу світобудову має серія «Хроніки Нарнії» К. С. Льюїса, яка будується на сюжеті із фантастичним світом, до якого потрапляють діти через магічну шафу або інші портали (метро, картина тощо). У цьому світі вони зустрічають там говірких тварин, міфологічних істот та створінь добра й зла. Ціллю головних героїв є перемога над лиходіями (Снігова королева та її сторічна тиранія, Король Міраз та його тельмаринське

військо, калорменські набіги тощо). Такий конфлікт сюжетів допомагає читачам формувати моральні якості, вміти визначати моральні цінності як дружба, підтримка, свобода та відповідальність.

Програма НУШ 8–9 класів наповнена драмами, романами та науковою фантастикою. Самостійних творів жанру фентезі в основній програмі немає (але є у рекомендованих творах для додаткового читання), хоча деякі й містять у собі певні магічні та фантастичні елементи:

«Маленький принц» Антуана де Сент-Екзюпері – це казковий роман про зустріч пілота з маленьким принцом, який мандрує зі своєї планети до інших світів. Книга містить багато філософських та фентезійних елементів, зокрема, зустрічі з різними дивними істотами та подорожі між планетами, які символізують різні аспекти людського життя.

«Мандрі Лемюеля Гуллівера» Джонатана Свіфта – це сатирична повість про пригоди Гуллівера, який подорожує між різними казковими країнами (ліліпутів та велетів), де зустрічає дивних жителів і відвідує дивовижні місця. У цій повісті фентезійні елементи представлені в формі фантастичних істот та місць, що відображають соціальні та політичні аспекти суспільства.

Класичним фентезі вважається «Володар перснів» Дж. Р. Р. Толкіна. У цій епічній фентезійній трилогії розповідається про подорож хоббіта Фродо Беггінса та його супутників у світі Середзем'я, де вони повинні знищити зло і зупинити Володаря Темряви. Тут зустрічаємо різноманітних фантастичних істот, чарівні артефакти, магічні місця та багато інших фентезійних елементів.

У програмі НУШ 10–11 класів переважають твори жанрів реалізму, наукової фантастики, філософські прози, драми, лірика тощо. Кількість творів з елементами жанру фентезі незначна:

«Крихітка Цахес на прізвисько Цинобер» Ернста Теодора Амадея Гофмана – це фантастичний оповідання, яке розповідає про крихітку на

ім'я Цахес, який живе в маленькій коробці. Фентезійні елементи включають у себе мініатюрний світ, де крихітка взаємодіє з різними істотами і переживає пригоди.

«Синій птах» Моріса Метерлінка – це драма-фєєрія, яка розповідає про подорож дітей хлопчика Тільтіль та дівчинки Мітіль до чарівної країни у пошуках Синього Птаха, який би допоміг вилікуватися маленькій дівчинці. Фентезійні елементи включають у себе казковий світ, магію та чудеса, зустріч з різними фантастичними персонажами.

«Сто років самотності» Габрієля Гарсія Маркеса – це роман, який розповідає історію родини Буєндія в містечку Макондо. Фентезійні елементи включають у себе магію, містику, а також магічні реалістичні події, такі як літаючі килими, дитина з поросячим хвостом і багато інших дивовижних явищ.

Отже, програми НУШ «Зарубіжна література» передбачає формування ключових та предметних компетентностей, серед яких уміння цінувати свободу, усвідомлювати цінність життя, знання основних відомостей про життя та творчість сучасних письменників; уміння розповідати про ключові події сюжету творів; розкривати актуальні теми і проблеми у прочитаних текстах; характеризувати образи головних героїв, їхнє сприйняття світу, порівнювати оригінал і переклад в окремих фрагментах тощо [8; 9].

### **1.3. Особливості власних назв жанру фентезі**

Власні назви є основою для формування унікального міфосвіту фентезі. Ономастика, упродовжена в художній текст, має важливий вплив на його семантику і структуру. Це є невід'ємною частиною художньої форми та ключовий засіб для створення художнього образу. Власні назви можуть нести в собі семантичне навантаження, створювати асоціації та

формувати звуковий образ. Їх функціонування в художньому контексті виражається через номінативну, дескриптивну, ідеологічну та експресивну ролі. Тому в цьому підрозділі ми зупинимося на розгляді питання про те, які групи власних назв представлені у фентезі. До аналізу способів творення фентезійного світу та героїв зверталися Ш. Блек [26], М. Ніколаєва [34], М. Озієвіц [35], Л. Тутле [37] та інші.

Особливо важливим стає використання власних назв у жанрі фентезі, де автори мають велику свободу у створенні художніх світів. Правильно підібрані власні назви сприяють підсиленню емоційного враження від всього твору, відображають його дух, ідею та цілі, іноді несуть у собі особливий сенс, який намагається передати автор.

Жанр фентезі пережив два розквіти, про що нам у рецензії описує М. Озієвіц, перший у 1960-х (закріплення жанру, але переважно на Заході) та у 1990-х (піднесення цього жанру на глобальному рівні). У цій рецензії дослідник оцінює книгу Ю-Лінг Чуна про розквіт культурно-специфічного «місцевого» фентезі по всьому світу завдяки впливу фентезі-фільмів («Гаррі Поттер» та «Володар перснів») і комп'ютерних ігор. Книга в основному досліджує вибух фентезі-перекладів у Тайвані починаючи з 1998 року, наголошуючи роль перекладачів у переосмисленні їхніх ролей і створенні «мостів» між різними культурними формами (розмиття межі «низької» та «високої» культур) [35]. Попри те, що дослідник детально не аналізує особливості власних назв у фентезі, він акцентує, що фентезі творить свій власний світ та героїв, які мають свої назви та імена. Тому він наголошує, що фентезі має великий потенціал для соціальних змін та формування очікувань молодих людей щодо світу, який вони хочуть досліджувати і пізнавати, а не просто засвоювати як належне [35, с. 108].

Схожої думки дотримується Ш. Блек у статті «The Magic of Harry Potter: Symbols and Heroes of Fantasy» [26]. Дослідниця зосереджується на аналізі образів антропонімів, топонімів, зоонімів, міфонімів тощо та ролі,

яку вони відіграють. У цьому дослідженні авторка наголошує як світ фентезі може вплинути на розвиток особистості та сприяти духовному зростанню читачів. Твір «Гаррі Поттер і філософський камінь» та інші фентезі як К. С. Льюїс «Хроніки Нарнії: Лев, чаклунка та шафа», Дж. Р. Р. Толкін «Володар перснів» стають рефлексією реального життя, де діти та дорослі зіштовхуються із труднощами, навчаються вибору між добром і злом та відчують силу вибору та прощення. Дослідниця наголошує на позитивному впливу геройських оповідань на дітей та молодь, надаючи їм надію на подолання життєвих труднощів та досягнення успіху [26]. Таким чином, фентезійні герої є джерелом навчання та натхнення для читачів будь-якого віку, вчать їм цінним життєвим урокам, включаючи силу вибору, розвиток добродішних якостей, важливість вибору добра над злом та здатність до прощення. Тому особливості творення їхніх імен відіграють важливу роль у міфосвіті фентезі.

Порівняльний аналіз у статті «Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern» [34] дає можливість її авторці, М. Ніколаєвій, визначити жанрову особливість казки та фентезі, що впливають на способи творення власних імен: «У контексті дитячої літератури поняття казок та фентезі часто використовуються без розрізнення для позначення будь-чого, що не є прямо реалістичною прозою. Відмінність полягає в тому, що казки є короткими текстами, тоді як фентезі набуває форми романів» [34, с. 138]. Серед відмінностей двох жанрів дослідниця називає такі [34]:

1. Складність персонажів. Фентезі часто відзначається наявністю більш складних і психологічно розвинених персонажів. У казках персонажі зазвичай мають стандартні ролі, які відомі читачам, такі як «герой», «злий чаклун» або «дівчинка-принцеса».

2. Непередбачуваність та невизначеність. У фентезі часто існує більша непередбачуваність і невизначеність. Сюжети можуть включати



несподівані повороти подій і бути менш структурованими, що робить читання більш захоплюючим і непередбачуваним для читача. У казках події часто розвиваються в суворо обмежених рамках, і читачі знають, що очікувати.

3. Суб'єктивність. Фентезі часто базується на суб'єктивному відчутті героя. Психологічні аспекти та внутрішні конфлікти героїв грають важливу роль. Це може створити глибший зв'язок між читачем та персонажами. У казках же психологічний аспект персонажів може бути менш розвиненим.

4. Походження світу. У фентезі зазвичай існують власні створені світи, незалежні від реального світу, з власними законами природи та магією. У казках, хоча і можуть існувати магічні елементи, світ зазвичай ґрунтується на загальновідомих реальних місцях.

Вивчення статті М. Ніколаєвої [34] дає можливість так охарактеризувати особливості ономастики у фентезі та казках:

1. Символічні імена у казках. У казках імена персонажів часто є символічними і відображають їхні характеристики або ролі. Наприклад, у казці «Лускунчик» головний герой має ім'я «Лускунчик», що вказує на те що він лускунчик для горіхів, який потім стає символом. У фентезі така пряма символіка може бути менш поширеною.

2. Звичайні імена у фентезі. У фентезі імена персонажів можуть бути більш звичайними і подібними до імен у реальному світі. Наприклад, у серії книг «Гаррі Поттер» головний герой називається Гаррі, а інші персонажі, як Олівер Вуд або Герміона Грейнджер, мають звичайні імена, які звучать, ніби вони могли б належати реальним людям.

3. «Фентезійні» імена у фентезі. У фентезі також існують персонажі з дуже «фентезійними» іменами, які відображають або підсилюють їхні магічні або надприродні здібності. Наприклад, Гендальф Сірій з «Володаря пернів» має ім'я, що вказує на його мудрість та магічну силу.

4. Ім'я і характер: У фентезі імена персонажів можуть бути зв'язані з їхніми характерами, але ця зв'язаність може бути менш очевидною. Наприклад, у «Хроніках Нарнії» ім'я «Лев Аслан» вказує на силу та велич цього персонажа.

Таким чином, у фентезі імена можуть бути більш різноманітними і можуть включати як звичайні, так і фантазійні варіанти, у той час як у казках імена частіше є символічними та прямо відображають характери персонажів і сюжетні аспекти. У фентезі імена також можуть бути менше пов'язаними з реальним світом, оскільки часто створюється власний магічний світ з власними правилами та іменами.

О. Петренко у статті «Онімічна специфіка творів для дітей Роальда Дала» [18] розглядає прийоми побудови та введення в текст онімів у творчості Р. Дала. Дослідження поетонімії творів Р. Дала для дітей виявило важливі мовні особливості, що можуть характеризувати й інших письменників. Ця стаття зосереджується на художньому ономастиконі, індивідуально-авторській специфіці створення онімії та її стилістичній ролі. Дослідження включає аналіз складу, семантики і структури онімійних компонентів. У статті подані такі п'ять способів творення онімії у фентезійних текстах:

1. Використання промовистих назв персонажів. Письменники створюють імена, які відображають характери чи особливості персонажів, що допомагає читачам краще розуміти їхню природу.

2. Вигадані імена. Письменники вживають цілком вигадані імена, які не мають аналогів у реальному світі. Це додає елемент магії та загадковості до текстів.

3. Перехід загальних назв у власні. Письменники можуть надавати загальні слова та назви персонажам, які у контексті тексту стають власними та сприяють кращому сприйняттю читачем.

4. Онімія з елементами жарту та гри слів. Імена персонажів можуть поєднувати гумор, гру слів та метафори, що додає веселощі та оригінальності до творів.

5. Гра слів та метафори. Імена персонажів можуть поєднувати гумор, метафори та глибше значення, що розкривається читачеві. Цей підхід збагачує текст і робить його більш інтригуючим [18, с. 364-364].

Підсумовуючи проаналізовані праці, на нашу думку, найбільш поширені групи власних назв у жанрі фентезі можна класифікувати так:

1. Антропоніми (імена персонажів). Ця група включає імена героїв, злочинців, чарівників, лицарів, істот та інших персонажів у фентезійних світах. Часто ці імена мають унікальну фонетику та семантику, яка відображає характер або роль персонажа.

2. Топоніми (назви місць). Вони описують місця дії, фентезійні світи, локації, міста, ліси, гори, країни тощо. Топоніми можуть мати глибокий семантичний зміст і символіку, яка впливає на сюжет або атмосферу твору.

3. Імена створінь і монстрів. У цю категорію входять імена фентезійних істот, які можуть бути добрими чи злими, такі як дракони, ельфи, орки, гобліни, чарівні тварини тощо.

4. Магічні заклинання та артефакти. Деякі власні назви вказують на магічні заклинання, артефакти, амулети та інші предмети, які грають важливу роль у сюжеті.

5. Мовні системи. Автори фентезі часто створюють мовні системи для різних рас та націй у своїх творах. Такі мови можуть мати унікальні граматичні та фонетичні особливості, особливо виділяються мови Толкіна, своєю «продуманістю та природністю».

6. Історичні та міфологічні посилання. Деякі власні назви можуть бути взяті з історичних або міфологічних джерел, що надає їм глибину та контекст.

Власне до особливостей антропонімів у жанрі фентезі звертається К. Вороніна у статті «Відтворення власних назв творів жанру фентезі українською...» [4]. Вона аналізує «Гобіт, або Туди і звідти» Толкіна, засновника жанру фентезі і мовознавця. Письменник мав особливий підхід до створення імен та власних назв у своїх фентезійних творах, зокрема в серії бестселері «Володар пернів». К. Вороніна акцентує, що у фентезі «Гобіт, або Туди і звідти» найбільш поширеними є групи антропонімів та топонімів [4, с. 61]. Дослідниця детально розглянула особливості творення власних назв у фентезі Дж. Р. Р. Толкіна [4, с. 61-62]:

1. Етимологія і мовні корені. Дж. Р. Р. Толкін був професійним мовознавцем, і ця глибока мовна освіта вплинула на його створення імен. Він здійснював детальний аналіз мов, створюючи унікальні імена на основі етимологічних та фонетичних властивостей.

2. Семантика і символіка. Дж. Р. Р. Толкін приділяв увагу семантиці і символіці імен. Він часто обирав імена, які відображали характерні риси персонажів або важливі події.

3. Лінгвістична послідовність. Письменник створював мови для різних рас та націй у своїх творах. Він розробив граматичні і фонетичні правила для цих мов і використовував їх при створенні імен.

4. Історичний контекст. Історія та міфологія вплинули на створення власних назв у серіях Дж. Р. Р. Толкіна.

5. Звукова гармонія. Дж. Р. Р. Толкін також підбирав фонетику та ритм імен, аби вони краще відображали атмосферу і настрої фентезійного світу.

Загалом, Толкін обирав імена для фентезі з глибоким розумінням мови і лінгвістичного розроблення, і це робило його твори особливими [4, с. 61].

У своїй статті Ю. Карпенко «Про літературну ономастику: міркування на базі твору Ліни Костенко ‘Коротко – як діагноз’» розуміє

онімію (назви і імена) як потужний засіб для створення асоціативних зв'язків у творчості Ліни Костенко, що виражають сприйняття сучасності письменниці. Ліна Костенко активно використовує промовисті імена та назви, а також надає їм особливий інтерпретаційний зміст [10, с. 2].

Поняття «промовисті імена» означає, що ці імена несуть у собі глибоке значення і викликають асоціації та емоції. Кожне з них має свій власний підтекст і відтінок, який Ліна Костенко використовує для вираження свого ставлення до подій, які відбуваються в Україні. Ці імена відіграють роль метафор та символів, що розширюють контекст та глибину поетичного тексту [10, с. 2]. За допомогою цієї онімії, Ліна Костенко передає свої почуття, рефлексію та роздуми щодо складних суспільних та політичних питань. Ця апеляція до промовистих імен допомагає читачам легше зрозуміти та співпереживати те, що відбувається в тексті, а також підсилює враження від поетичного твору [10, с. 3-8]. Таким чином, через використання промовистих імен та назв у своєму творі, Ліна Костенко акцентує на важливих аспектах своєї поезії, надаючи їй глибину, індивідуальність та мистецьку цінність [10, с. 3-8].

Як наголошує Ю. Сирота, з точки зору перекладу промовисті власні імена можна розподілити на дві групи в залежності від їх функціональних особливостей, що знаходять відображення в зовнішній та внутрішній формі одиниць [20]. До першої групи відносяться нехарактеристичні імена, створені автором за наявною моделлю, які дуже важко відрізнити від справжніх імен. У цій групі власні імена зберігають свою основну функцію, яка зумовлює їх мовну сутність і своєрідність: вони називають предмет думки, співвідносяться з конкретним персонажем чи об'єктом, локалізуючи його в часі та просторі. До другої групи відносяться імена, що поєднують у собі характеристики власної і загальної назви. Характеристичне ім'я – це так звана метафора, що використовується в стилістичних цілях для характеристики персонажа [20, с. 407].

## Висновок до розділу 1

Аналіз літератури, присвяченої поняттю «власні назви (оніми)» показав, що дослідники переважно одностайні в його розумінні. Отже, ономастика вивчає власні назви в мові та культурі, зокрема імена, географічні назви інші. Оніми відіграють важливу роль у художніх творах, зокрема жанрі фентезі, який широко представлений у навчальних шкільних програмах «Зарубіжна література». У жанрі фентезі оніми мають особливе навантаження, оскільки формують міфологічно-реалістичну художню світобудову. Вивчення ономастики допомагає розкрити аспекти походження, будови, розвитку та функціонування власних назв, розподілити їх на групи. У фентезі, де магічні та фантастичні світи диктують власні правила, ономастика стає ключовим інструментом для створення унікального лінгвістичного ландшафту.

Власні назви у фентезі можуть бути метафорами, які розширюють контекст і додають глибину тексту, допомагаючи авторам виразити своє ставлення до складних суспільних питань. У фентезійних творах саме глибоке розуміння мови є підґрунтям для створення унікальних імен та мовних систем. Власні імена можуть бути більш фантастичними і не тотожними до реального світу, мати унікальну фонетику та семантику, що відображають характери та ролі персонажів у фентезійних світах.

Дослідження ономастики в фентезі має великий потенціал для розкриття унікальних лінгвістичних та культурних аспектів цього жанру. У фентезі найбільш поширеними є такі групи власних назв: антропоніми, топоніми, міфоніми, теоніми, зооніми, хрематонімів, ергонімів та геортонімів. Саме цю класифікацію ми використовуватимемо для аналізу власних назв в обраному для дослідження мовному матеріалі. Таким чином, наступний розділ присвячуємо розгляду лінгвостилістичних особливостей власних назв у серії книг Клайва С. Льюїса «Хроніки Нарнії» («Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан»).

## РОЗДІЛ 2

### ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВЛАСНИХ НАЗВ У СЕРІЇ КНИГ КЛАЙВА СТЕЙПЛЗА ЛЬЮЇСА

Унікальність лінгвостилістичних особливостей власних назв у серії книг Клайва Стейплза Льюїса відкриває перед нами захоплюючий світ фентезі та літературної майстерності. Письменник і академік, який народився 29 листопада 1898 року в Північній Ірландії, відомий як один із найвидатніших письменників та творців фентезі. Творчість та наукова діяльність Клайва Стейплза Льюїса стали об'єктом досліджень у працях Б. Едвардза [27], А. Хечт [29], В. Гіл [30] та багатьох інших.

В аналізованих працях розкривається життя і творчість Клайва Стейплза Льюїса в епоху, коли історичні зміни та складні події справляли вплив на суспільство. Створення «Хронік Нарнії» відбувалося в період післявоєнних років, атомної загрози, конфліктів та тероризму. На той час Великобританія переживала економічні, релігійні та сімейні виклики, і саме література для дітей стала важливим інструментом відображення цих змін [30].

Водночас творчість Клайва Стейплза Льюїса постійно зазнає різних оцінок. Зокрема, Анна Марія Хечт у своєму дослідженні наголошує, що одні критики оцінювали твори Клайва Стейплза Льюїса як прояв «прагнення до чіткості» з «вразливими метафорами» та «недвозначною логікою», що дозволяє Льюїсу об'єднувати велику кількість фактів у кілька слів. У той час, як інші вчені порівнювали Клайва Стейплза Льюїса з іншими великими письменниками того часу, які досі залишаються предметом вивчення, наголошуючи: «Тільки антирелігійна упередженість може заперечувати Льюїсове місце в каноні найбільш цінних письменників двадцятого століття великої Британії» [29, с. 964-967].

Таким чином, оскільки Клайв Стейплз Льюїс творить унікальний міфосвіт у своєму циклі творів, то доцільно проаналізувати особливості

походження та побудови власних назв у цьому контексті. Для нашого аналізу ми оберемо дві книги з серії «Хроніки Нарнії», а саме: «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан». У цих творах події розгортаються як у реальному світі, так і в альтернативному, вигаданому міфосвіті автора. Це дає можливість Клайву Стейплзу Льюїсу використовувати як традиційні оніми, так і створювати власні, оригінальні назви. Найбільш чисельними групами онімів у «Хроніках Нарнії» є антропоніми, топоніми, міфоніми та зооніми, тому ми розпочнемо наш аналіз із найбільш чисельної групи – антропонімів.

## **2.1. Антропоніми як засіб відображення характерних рис персонажів**

У книгах К. С. Льюїса «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан» антропоніми можна умовно поділити на людей з реалістичного світу (виключно родина Певенсі, яка змогла декілька разів прийти у світ Нарнії) та людей світу Нарнії (люди, які, можливо, прийшли з нашого світу, але асимілювалися та не повернулися на Землю):

- люди реалістичного світу: Певенсі (Люсі, Пітер, Едмунд, Пітер);
- людей світу Нарнії можна поділити на дві групи: Калорменці (Анрадин, Аравіс, Аршіш, Тишрок), Тельмаріни (лорд Арліан, лорд Белізар, лорд Еримон, лорд Увілас, Каспіан, Міраз), Арченландці та Нарнійці (Тран, Шар, Дар, Даррин, Перидан).

У книгах письменник зображує різні народи, які мають свої звичаї, символи, герби тощо. У цьому розділі ми розберемо особливості імен персонажів, їх походження (традиційне, оригінальне чи історично-міфологічне) та морфологічну будову (проста, складна чи складена) [44; 45]:



- прості імена та прізвища – це ті, що складаються з одного компонента або слова, не включають додаткові прийменники, частки або інші слова. Наприклад: Влад, Шевченко, Аліса;
- складні імена та прізвища – це ті, що складаються з двох або трьох основ. Наприклад: Владислав, Володимир, Мирослава;
- складеними власними назвами називаються слова і форми слів, що складаються з двох або більше окремих слів. Наприклад: Іван Волове Око, Володимир Великий, Річард Левове Серце.

У «Хроніках Нарнії» Клайва Стейплза Льюїса використано багато імен, більшість з яких вигадані або оригінальні, адже події книг розгортаються у фантастичному світі, який створено автором. Багато персонажів та локацій мають спеціальні імена та назви, щоб краще передавати унікальну атмосферу світу.

Крім того, у фентезі персонажі мають звичайні імена (сім'я Певенсі) або ті, які ми можемо вважати традиційними (як-от, Пітер, Люсі). Усе це допомагає підкреслити фантастичний та міфічний характер світу Нарнії.

Далі ми аналізуємо будову та походження власних імен, спираючись на тлумачні та етимологічні словники англійської мови, зокрема: «Cambridge Dictionary» [47], «A Comprehensive Etymological Dictionary of the English Language» [48], «The Online Etymological Dictionary» [49].

На початку розглянемо особливості походження антропонімів на позначення людей реалістичного світу, сім'ї Певенсі:

- *Pevensie* – *Певенсі* – вигадане прізвище, яке не несе жодного специфічного змісту в історичному або загальному сенсі. Тобто сенс визначається лише історією та обставинами, які відбуваються в хроніках (потрапляння в інший світ, боротьба зі злом та відновлення порядку у магичному світі). *Pevensie* – вигадане прізвище, складене (де *-sie* додає лише специфічний звуковий та графічний елемент);

- *Peter – Пітер* – традиційне ім'я, яке має історичне походження. Це ім'я є надзвичайно популярним в багатьох культурах та має численні варіації у різних мовах, походить від грецького *Petros* (камінь, скеля). Будова імені проста, вона складається з одного слова без будь-яких додаткових складів або частин.
- *Susan – Сюзан* – традиційне ім'я, яке має історичне походження. Це англійська версія імені, яке походить від латинського *Susanna*, яке в свою чергу походять від івритського імені *Shoshannah*, що означає *лілія*. Будова імені проста, без будь-яких додаткових складів або частин.
- *Edmund – Едмунд* – традиційне ім'я, яке має історичне походження. Походить від староанглійського імені *Ēadmund*, яке складалося з двох частин *Ēad* (щасливий) та *tund* (захисник). Тобто, ім'я *Edmund* можна перекласти як *захисник щастя*. Будова імені проста, одне слово без будь-яких додаткових частин.
- *Luce – Люсі* – традиційне ім'я, яке має історичне походження. Походить від латинського *Lucia*, яке в свою чергу від слова *lux* (світло).

У виборі традиційних англійських імен для головних героїв серії «Хроніки Нарнії» К. С. Льюїс розкривається важливий аспект творчого процесу та глибокого значення цих імен. Імена Пітера, Сюзан, Едмунда і Люсі є символами морально-етичних цінностей і характерів, що важливі для розвитку героїв і розкриття їхньої пригоди в магічному світі Нарнії.

Ці імена, незважаючи на їхню традиційність, надають героям унікальну ідентичність та допомагають читачам з легкістю співпереживати перипетії, з якими стикаються персонажі. Вибір таких імен може бути спричинений бажанням автора підкреслити актуальні моральні аспекти, які важливі у сучасному світі. К. С. Льюїс, шляхом чергування між реальним та магічним світом, вбирає в себе важливі

моральні питання, які торкнулись післявоєнного періоду, і робить акцент на темах відповідальності, звитяги, сміливості та милосердя. Ця паралель між двома світами підкреслює актуальність і значення цих цінностей для сучасної аудиторії, роблячи книги К. С. Льюїса актуальними та важливими сьогодні.

Наступною групою дослідження є люди світу Нарнії:

1. *Telmar – Тельмар* – нащадки Адами та Єви, які були піратами з одного з тихоокеанських островів. Потрапивши у світ Нарнії вони поселилися у Тельмарі, згодом захопили Нарнію й повністю переселилися на її території. Тельмаріни намагалися знищити віру в Аслана, звірів-мовців та всю культуру «старої» Нарнії. Основною ідеєю твору «Принц Каспіан» є «the restoration of the true religion after a corruption», тобто «повернення до істинної віри після її викривлення» [28]. Тельмарінців також можна порівняти з норманами, які спочатку завоювали Англію, а потім обидва народи асимілювалися в один, тельмаріни та нарнійці повторили цей сценарій.
2. *Calormen – Калормен* – велике імперське королівство, яке відоме своєю культурою схожою на арабську та південноазіатську. Калормен відомий своєю жорстокістю та імперськими амбіціями. Велика Пустеля захищає Нарнію та Арченланд від жадібних калорменців. Основна ідея твору «Кінь і хлопчик» – це «the calling and conversion of a heathen», або «Покликання та навернення язичника».
3. *Archenland – Арченландія* – гірська країна, яка є союзницею Нарнії. Королівство відоме своєю архітектурою та поселеннями.

Розберемо імена жителів цих країн:

## *Telmar – Тельмар*

Спочатку розглянемо королівську родину та знать Тельмару. Часто на позначення цих власних імен вони включають титул та ім'я чи прізвище, щоб підкреслити на високому походженні та засвідчити давність роду чи традиції країн Нарнії:

- *King Caspian I та prince Caspian X* – *король Каспian I та принц Каспian X* – Ім'я *Caspian* вказує на його можливе походження з латинської назви *Caspian Sea* – *Каспійське море*, що є одним із найбільших закритих водойм на Землі. Це ім'я може відсилати до моря та морських подорожей. Тобто ім'я історично-міфологічне. Власне ім'я *Caspian* є простим, але в поєднанні з титулом є складеним.
- *King Miraz* – *Король Міраз* – Ім'я *Miraz* не має широкого або загальновідомого походження в англійській мові. Воно є фантастичним ім'ям, яке може бути створеним автором для створення унікального персонажа. Водночас *Miraz* є промовистим іменем, оскільки нагадує слово *міраж*, ілюзію, що дає автору змогу наголосити, що він не є законним королем [30, с. 136]. Це ім'я є простим, але в поєднанні з титулом – складеним.
- *Prunapristmia* – *Прунапрізмія* – Ім'я *Prunapristmia* є вигаданим та надано автором для створення унікального персонажа. Воно не має конкретного англійського перекладу або історичного походження. *Prunapristmia* це алюзія на фразу «Prunes and prisims», яка вказує на дуже афектовану або правильну мову/манери. Ім'я *Prunapristmia* є складним. *Prunapristmia* – ця назва, хоча й може здатися вигаданою, ймовірно, натякає на «Маленьку Дорріт» Чарльза Діккенса, де «чорнослив і призми» є вигуком. Враховуючи неприязнь К. С. Льюїса до чорносливу та контекст Ч. Діккенса, це свідчить про те, що королева претензійна [33, с. 137].

- *Lord Arlian* – Лорд Арліан – ім'я *Arlian* не традиційне та не має історичного походження, отже, воно створене для фантастично-літературного світу. Будова імені є простою, власна назва у поєднанні з титулом – складеною.
- *Lord Belisar* – Лорд Белізар – Ім'я *Belisar* має історичне походження та пов'язане із середньовічною історією Римської імперії. *Belisar* було ім'ям видатного візантійського генерала і стратега, який служив під правлінням імператора Юстиніана I в 6 столітті. Ім'я *Belisar* є простим, у поєднанні з титулом – складеним.
- *Lord Glozelle* – Лорд Глозель – Ім'я *Glozelle* не є загальнопоширеним або традиційним ім'ям в англійській мові. Воно є вигаданим ім'ям, можна відзначити староанглійське слово *gloze*, яке означає *лестоуці* або *обман*. Ім'я *Glozelle* є простим, у поєднанні з титулом – складеним.
- *Lord Erimon* – Лорд Еримон – Ім'я *Erimon* не має конкретного історичного походження, оскільки воно є вигаданим. Ім'я *Erimon* є простим, у поєднанні з титулом власна назва – є складеною.
- *Lord Sopespian* – Лорд Сопеспіян – Ім'я *Sopespian* є вигаданим ім'ям, яке не має загального англійського перекладу або історичного походження. Ім'я *Sopespian* є простим, у поєднанні з титулом власна назва – є складеною.
- *Lord Uvilas* – Лорд Увілас – Ім'я *Uvilas* є вигаданим ім'ям, створеним автором для створення унікального персонажа. Воно не має загального англійського перекладу або історичного походження. Ім'я *Uvilas* є простим, у поєднанні з титулом власна назва – є складеною.

Власні імена людей не знатного роду часто вживаються без зазначення титулу:

- *Miss Prizzle* – *Місс Пріззл* – Прізвище *Prizzle* є вигаданим і не має історичного або міфологічного походження. Просте ім'я.
- *Gwendolen* – *Гвендолен* – ім'я *Gwendolen* має кельтське походження і є популярним ім'ям у кельтських культурах, зокрема в уельській, символічне значення, пов'язане з природою та кольорами (*gwen* означає *білий* або *чистий*, а *dolen* може вказувати на *хвилю*). Його можна вважати складеним.
- *Pulverulentus Siccus* – *Пульверулентус Сіккус* – *Pulverulentus* (латинське слово, яке перекладається як *порошковий* або *пудристий*, складне за будовою) та *siccus* (також латинське слово *siccus*, що перекладається як *сухий*, просте слово). Ім'я автора книги «Граматичний Сад». *Pulverulentus Siccus* є складним.

#### *Calormen* – *Калормен*

Серед особливостей калорменських імен виділяється те, що вони часто починаються з літери «а», яка символізує пошану до верховного Аллаха та вказує на важливість носити хоча б частину його імені. Такі унікальні імена, як *Anradin* – *Анрадин*, *Aravis* – *Аравіс*, *Ardeeb* – *Ардиб*, *Ahoshta* – *Агошта*, *Arsheesh* – *Аршеш*, *Alimash* – *Алімаш* та *Azrooh* – *Азруг* віддзеркалюють авторський задум щодо підкреслення шляхетного походження цих персонажів та їхню роль у історії королівства Калормен. Льюїс слідує шаблону та створює антропоніми, які відзначають культ калорменського бога *Tash* – *Таш* та містять важливий для розуміння характерний звук [ʃ]. Цей фонетичний підхід допомагає підкреслити особливу релігійну спрямованість калорменців. Імена, такі як *Rishti* – *Рішті*, *Rabadash* – *Рабадаш*, *Chlamash* – *Члемеш* не лише відображають цей міфологічний аспект, але також можуть мати негативний або характеризуючий відтінок в контексті книги, адже богиня *Tash* – *Таш* є протилежністю *Aslan* – *Аслана* – злом:

- *Ilsombreh Tisroc* – *Ілзомбрег Тісрок* – Ім'я *Ilsombreh* не має відомого історичного чи міфологічного походження. Це ім'я, ймовірно, є вигаданим. Його будова є досить нестандартною та складною, і воно не має очевидного символічного значення. Будова імені можна вважати складною.
- *Rabadash* – *Рабадаш* – Ім'я *Rabadash* не має відомого історичного або міфологічного походження. Воно є вигаданим. Щодо будови, ім'я *Rabadash* можна вважати простим.
- *Ardeeb Tisroc* – *Ардиб Тісрок* – Ім'я *Ardeeb* не має широко відомого історичного або міфологічного походження, воно вигадане. За будовою ім'я *Ardeeb* можна вважати простим, проте загалом власну назву – складеною.
- *Aravis* – *Аравіса* – ім'я *Aravis* є вигаданим ім'ям, не має реального історичного чи культурного походження. Ім'я *Aravis* можна вважати простим.
- *Lazaraleen* – *Лазараліна* – є вигаданим і не має відомої реальної етимології або історичного походження. Ім'я *Lazaraleen* може бути похідним від шотландського слова *lasar*, що означає *розвага*, та суфіксу *-een*, який у гельській мові використовується для утворення зменшувальних форм жіночого роду. Таким чином, ім'я можна розглядати як «той, хто любить розваги», що може вказувати на життєвий стиль Ласаралін, пов'язаний із задоволенням і розвагами. Ім'я можна вважати простим.

Кілька імен вигаданої країни Калормен мають титул вельможі – «тархан» (*Tarkaan*), жіноча форма — «тархіна»:

- *Rishti Tarkaan* – *Рішті тархан* – Ім'я *Rishti* не має широко відомого історичного чи міфологічного походження, отже воно вигадане. За будовою, ім'я *Rishti* можна вважати простим.

- *Anradin Tarkaan* – *Анрадин тархан* – Ім'я *Anradin* не має широко відомої етимології, оскільки воно, схоже, є вигаданим або створеним ім'ям. Це ім'я не має історичного чи міфологічного походження та не є загальноповживаним у жодній конкретній культурі чи регіоні. За будовою, ім'я *Anradin* можна вважати простим.
  - *Axartha Tarkaan* – *Аксарта тархан* – вигадане ім'я, яке не має широко відомого історичного чи міфологічного походження. За будовою, ім'я *Axartha* можна вважати простим.
- Інші персонажі цієї країни не мають титулів:
- *Ahoshta* – *Агошта* – вигадане ім'я, яке не має широко відомого історичного чи міфологічного походження. За будовою, ім'я *Ahoshta* можна вважати простим.
  - *Alimash* – *Алімаш* – не має широко відомого історичного чи міфологічного походження, а отже воно вигадане. За будовою, ім'я *Alimash* можна вважати простим.
  - *Azrooh* – *Азруг* – вигадане ім'я. За будовою, його можна вважати простим.
  - *Ilgamuth* – *Ільгамуг* – Ім'я *Ilgamuth* не має широко відомого історичного чи міфологічного походження, воно вигадане. За будовою, ім'я *Ilgamuth* можна вважати простим.
  - *Corradin* – *Карадин* – вигадане ім'я, яке не має широко відомого історичного чи міфологічного походження, проте воно може бути варіантом або модифікацією імені *Conradin* або *Conrad* (германське походження і часто тлумачиться як «рада для короля» або «людина короля»), які мають європейське походження та історичний контекст. Ім'я можна вважати простим.
  - *Chlamash* – *Члемеш* – Ім'я *Chlamash* не має відомого історичного чи міфологічного походження, воно вигадане. За будовою, ім'я *Chlamash* можна вважати простим.



- *Shasta – Шаста* – Ім'я має декілька походжень: в американській формі *Шаста* – це назва вимерлої індіанської мови. У арабській формі існує слово *shasta*, яке означає *баран* або *вівця*. Ім'я *Shasta* може бути похідним від цього слова і мати асоціації з тваринами. За будовою, ім'я *Shasta* є простим.

#### *Archenland & Narnia – Верхоландія та Нарнія*

Спочатку розглянемо королівську родину та знать Арченландії та Нарнії, поступово перерходячи до простолюду. Часто на позначення власних імен знаті використовуються титули:

- *King Lune – Король Люн*. У французькій мові слово *lune* перекладається як *місяць*. Тобто це ім'я може бути традиційним. У будь-якому випадку, ім'я *Lune* є простим.
- *King Nain – Король Нейн* – ім'я *Nain* є коротким і простим. Має Валлонське (бельгійське) походження. У Валлонії, франкомовному регіоні Бельгії, слово *nain* означає *карлик* або *гном*. Ім'я є простим.
- *King Olvin – Король Олвін*. Ім'я *Olvin* є простим і коротким, воно вигадане.
- *Liln – Лільн*. За будовою ім'я *Liln* є простим. Це ім'я вигадане.
- *Lord Bar – лорд Бар* – може мати єврейське походження. У єврейській мові слово *Bar* (בַּר) означає *син* або *потомок*. Воно може вказувати на родинні зв'язки, зокрема вказувати на те, що ця особа є сином когось. За будовою, ім'я *Bar* є простим.
- *Cor – Кор* – це ім'я велетня в англійському фольклорі, тому у творі також може мати англійське походження. Ім'я *Cor* може бути варіацією скороченого імені *Corey*. Зазвичай використовується як особисте ім'я і не має глибокого сакрального чи міфологічного коріння, яке може використовуватися в англійській мові. За будовою ім'я *Cor* є простим.

- *Corin* – *Корін*. Ім'я *Corin* є досить розповсюдженим в англомовних країнах. Воно може варіювати за написанням та вимовою, але загалом є відомим особистим ім'ям. Ім'я *Corin* має просту будову.
- *Dar* – *Дар*. Ім'я *Dar* є коротким і простим. Це ім'я вигадане.
- *Darrin* – *Дарін*. Ім'я *Darrin* є простим за будовою. Щодо етимології, ім'я *Darrin* є варіацією імені *Darren* або *Darin*, які можуть мати англійське походження. Ці імена не мають жорстко визначеного історичного або міфологічного коріння та використовуються як особисті імена для чоловіків.
- *Cole* – *Кол*. Ім'я *Cole* є дуже коротким і простим. Щодо етимології, ім'я *Cole* часто використовується в англомовних країнах та може бути як самостійним іменем, так і скороченою формою імені *Nicholas* або *Colton*.
- *Colin* – *Колін*. Ім'я *Colin* є коротким і простим. Щодо етимології, ім'я *Colin* є англійською версією імені *Colas* чи *Nicolas*, що є варіантами імені *Nicholas*. *Colin* є досить поширеним іменем в англомовних країнах та інших країнах, і воно не має глибокого історичного чи міфологічного походження.
- *Tran* – *Трен*. За будовою ім'я *Tran* є простим. Можливе в'єтнамське походження. *Tran* є дуже поширеним прізвищем та іменем у В'єтнамі, яке означає *мирний* або *спокійний*. У в'єтнамській культурі імена часто мають символічне значення, і *Tran* може вказувати на риси характеру, пов'язані з миролюбністю та спокоєм.
- *Shar* – *Шер*. Ім'я *Shar* є коротким і простим. Це ім'я є вигаданим.
- *Ram the Great* – *Рем Великий* – може мати індійське походження. *Ram* (राम) є важливою фігурою в індійській міфології і релігії, а саме в епосі *Рамаяна*. У цьому контексті *Ram* є ім'ям Бога Рами, який є одним із втілення Бога Вішну. За будовою ім'я *Ram the Great* є складене.

У цьому підрозділі були розглянуті лінгвостилістичні особливості антропонімів на позначення персонажів, які пов'язані з родом їх діяльності, соціального статусу та приналежності до певної країни. Зокрема, розглянуто 45 антропонімів. Ця група онімів є найбільш чисельною у книгах «Хроніки Нарнії», які аналізуються. З них за походженням: 18 власних імен – є традиційними, а 27 – оригінальними антропонімами. За будовою антропоніми розподілені так: 39 із них є простими, 3 – складними і 3 – складеними. Тож, у творенні онімів для персонажів своїх книг К. С. Льюїс надає перевагу оригінальним та простим іменам. Обрана стратегія забезпечувала письменнику творчу свободу та неповторність у створенні персонажів та унікальності світу Нарнії.

Далі ми переходимо до лінгвостилістичного аналізу іншої категорії власних назв – топонімів, які також відіграють важливу роль у розкритті фентезійного світу «Хронік Нарнії».

## **2.2. Топоніми як засіб створення фентезійного світу**

У цьому розділі розглядаються топоніми як важлива складова фентезійного світу, які сприяють створенню багатозарового та захоплюючого літературного епосу. Топоніми, або географічні назви, утворюють одну з численних груп онімів у книгах «Хроніки Нарнії» К. С. Льюїса. Ці назви відображають географію і ландшафт цього вигаданого світу, визначаючи території, країни, регіони, міста та місцевості, які складають унікальний ландшафт Нарнії. Далі ми розглянемо цю групу, що складається з назв країн (*Telmar* – *Тельмар*, *Calormen* – *Калормен*, *Narnia* – *Нарнія* тощо), назв міст (*Beaversdam* – *Боброва гатть*, *Redhaven* – *Червона Гавань*), гір (*Stormness Head* – *гора Буревісниця*), річок (*The Winding Arrow* – *річка В'юниця*), долин

(*Lantern Waste – Лихтарна Пуща*), провінцій (*The province of Calavar – округ Калавар*) тощо.

### **Назви країн**

- *Archenland – Верхоландія* – гірська країна на південь від Нарнії, її «споконвічний союзник». Назва складається з двох основ: *Arch* і *land*. Перша основа, *Arch*, може асоціюватися з аркою або архітектурними елементами. У фантастичному контексті вона може вказувати на архаїчність або історичний характер країни. *Land*: Частина *Land* є загальною для багатьох топонімів та слів, що означає *країна* чи *земля*. Отже, топонім *Archenland* має складну будову, а назва – оригінальна.
- *Telmar – Тельмар* – колишня колонія Калормену, яка занепала та зникла. Назва *Telmar* вірогідно походить від поєднання грецького слова *Tel* (що означає *далекий*) і латинського слова *mare* (що означає *море*). Це може бути вказівкою на те, що тельмарінці прибули здалеку, можливо, з моря, і ця назва відображає їхнє походження. Також існує можливість, що назва була спотвореною іспанською фразою «*del mar*», що перекладається як «з моря» або «від моря». Ця інтерпретація може відзначати зв'язок між тельмарінцями і морською подорожжю. Простий топонім, а назва – оригінальна.
- *Calormen – Калормен* – Калорменська імперія, володіє вражаючими розмірами, Нарнія займала б позицію не більше ніж провінція. Калорменське суспільство славалося своєю складною організацією та глибокою культурною спадщиною, відзначалося жорсткою системою каст та пильним дотриманням спадкових норм. Калорменська культура визначалася мілітаристичним та імперіалістичним підходом, а сама імперія вела експансійну політику та зберігала нестабільний мир з сусідніми країнами. Розкіш та спосіб життя Тісроків нагадували володіння османських султанів,

і очевидна аналогія може бути встановлена між постаттю «Таркана» та «Турком». Релігія калорменів була політеїстичною і схожою на релігійні практики ранньої Аравії або Індії, але вона відрізнялася від монотеїстичного мусульманського віросповідання Близького Сходу. Складний топонім (*calor* та *men*), назва – оригінальна.

- *Narnia – Нарнія* – країна, яка населена живими істотами, включаючи людей, тварин і міфічних істот, які розмовляють. Земля Нарнії була різноманітною, з пагорбами, які переходили в низькі гори на південному сході, і в основному вкрита лісами, хоча також містила болота на півночі. Офіційною резиденцією уряду був замок Каір-Паравель, розташований у гирлі Великої Ріки. Простий топонім, назва – оригінальна.
- *Seven Isles – Сім Островів* – складений топонім, назва – оригінальна. Колонія нарнійців, архіпелаг з семи островів у Східному морі, назва держави вказує на кількість володінь.
- *England – Англія* – країна походження більшості персонажів, які прибули зі світу людей. Складний топонім, назва – традиційна.

### **Назви міст**

- *Beaversdam – Боброва гать. Beavers:* Ця частина слова *Beavers* вказує на бобрів (*beavers*) як тварин або на їхню діяльність. *Dam:* *Dam* означає *дамба* або *запруда*, і це споруда, яку бобри будують, щоб створити водойму. *Beaversdam* – це місто, яке з'явилося на місці бобрової дамби. Назва є складною, назва – оригінальна.
- *Redhaven – Червона Гавань* – складний топонім. *Red:* Ця частина слова означає *червоний*. Червоний може бути специфічним кольором, який асоціюється з природними або культурними особливостями місця. *Haven* перекладається як *гавань* чи *безпечне місце*. *Redhaven* – столиця, нарнійської колонії, Семи Островів.

- *Castle of Anvard* – *брама Анвард* – замок Анвард служив як адміністративний центр та резиденція уряду Королівства Арченланд, виступаючи одночасно столицею і фортецею цього королівства. Основна частина армії Арченланду була розташована в Анварді. Це місто також, імовірно, було основним місцем проживання більшості населення Арченланду. Складений топонім.
- *At Cair Paravel* – *Кеа-Перевелі* – столиця Нарнії Назва. *Cair Paravel* має семантичний склад, де *caer* перекладається як *двір*, а *paravail* може тлумачитися як *менший* або *під*. Це може вказувати на те, що королі Нарнії є підпорядкованими Аслану, і назва може мати символічне значення, що відображає їхню залежність від великого лева Аслана. Складений топонім.
- *Azim Balda* – *місто Азим-Бальда* – місто в Калормені, яке є «серцем» поштової системи імперії. *Азім* (عظیم) – це арабське слово, яке перекладається як *великий*, *величний* або *могутній*. В арабській мові воно використовується для вираження величі, важливості або величності чогось. *Балда* – це також слово арабського походження, яке перекладається як *молодий*, *юний* або *дитина*. Можливо це й вказує на величну поштову систему з безліччю гінців. Складений топонім.
- *Tashbaan* – *Ташбаан* – служив столицею Калормена і функціонував як резиденція його правителя, Тісрока. Це місто було споруджене в дельті річки на північному кордоні імперії. Складний топонім.
- *Beruna* – *Беруна* – розташоване біля Берунських бродів у Королівстві Нарнія, славилася червоними дахами і стало свідком двох видатних битв. Під час правління Тельмаринів буз збудований міст, який згодом був знищений Бахусом. Простий топонім.

## Назви гір

- *The double peak of Mount Pire* – *Гора Пайр* – Топонім *Гора Пайр* вигаданий, оскільки він не пов'язаний із жодним відомим місцем у реальному світі. Фраза «подвійна вершина» означає, що ця гора має дві окремі вершини або вершини. Насправді, *Гора Пір* – це легендарний двоголовий велетень, переможений воїном Олвіном, який перетворив його на гору з роздвоєною вершиною. Згадується у пісні менестреля на королівському бенкеті. Топонім *The double peak of Mount Pire* має складену будову.
- *Stormness Head* – *гора Буревісниця*. Топонім *Stormness Head* має складену будову, оскільки він складається з двох частин: *Stormness* і *Head*. Можна розглядати як назву географічного об'єкта, який може бути розташований в місці, де зазвичай відбуваються шторми або бурі, і який має важливе географічне значення (найвищою вершиною в Південних горах Нарнії, на схід від головного проходу в Арченленд). *Stormness* – *буря* або *шторм*. *Head* – *мис* чи *вершина*.

## Назви територій

- *Lantern Waste* – *Ліхтарна Пуща* – складений топонім. *Lantern* – ця частина слова означає *фонар* або *ліхтар*. У контексті назви це слово може вказувати на наявність світла чи освітлення в даному місці. *Waste* – перекладається як *пустеля*, *забитий* чи *простір*. Є початковою точкою пригод багатьох прибульців з Землі. Ліхтар ніколи не згасне.
- *The Hill of the Stone Table* – *Камінний Стіл* – складений топонім. Символічний об'єкт, на якому, несправедливо, було вбито Аслана, відсилає читача на три Біблійні мотиви:
  1. Символ Мойсеєвого закону Старого Завіту.
  2. Аслан (Ісус) успішно спокутував гріхи Едмунда (людства), і що Бог і Людина більше не будуть розділені.

### 3. Зв'язування Аслана та його жертвоприношення.

- *The Valley of the Thousand Perfumes* – *Долина Тисячі Пахоців* – складений топонім. *Долина Тисячі Пахоців*, область Калормену біля озера *Мезриль* з особливо запашними квітами і квітучих дерев і кущів, про це дослівно вказує назва.
- *The Western forest/mountains/waste* – *Західний Ліс/Гори/Пустеля* – або *Western Wild* – територія, яка належить Нарнії, хоча заселяють її здебільшого тварини та бандити. Описати цю територію можна як глушина гір та лісів. Складений топонім.
- *The Northern Mountains* – *Північні Гори* або *The Wild Lands of the North* – *Дикі Північні землі* – величезний регіон, який був майже повністю некерований нарнійцями. Населяють його велетні, гіганти, дракони, гноми (єдина цивілізована раса), відьми та інші «темні» створіння. Складений топонім.
- *The province of Calavar* – *округ Калавар* – провінція Калорменської імперії, розташована на південний захід від столиці Ташбаан. Дім головної героїні книги «Кінь і хлопчик» Аравіс Тархіни.
- *Teebeth* – *Тибет* – Місце великої битви, де взяли участь видатні бійці, такі як Анрадін, Брі та Алімаш, стало ареною для важливих подій і битви. Простий топонім.

### **Назви водних об'єктів – гідроніми**

- *The Winding Arrow* – *річка В'юниця* – назва річки зі складеною будовою. *Winding* означає *вигнутий* чи *зігнутий*, і воно може вказувати на характер місця *Arrow*. *Arrow* перекладається як *стріла* і може вказувати на об'єкт або елемент, що має вигляд або форму схожу на стрілу. Дуже швидка річка від чого і походить *Arrow* (швидка як стріла), а *Winding* позначає велику кількість порогів, які має ця річка.



- *The lake of Mezreel* – озеро *Мезрель* – розташоване в імперії Калормен, оточене чудовими садами та Долиною Тисячі Пахощів, де процвітають ароматні квіти, дерева і кущі. Складений топонім.
- *Great Eastern Ocean* – *Великий Східний океан* – єдиний океан у нарнійському світі. Складений топонім.

Таким чином, у цьому підрозділі були розглянуті лінгвостилістичні особливості топонімів у творах К. С. Льюїса, які є другою за чисельністю групою власних назв після антропонімів. Топоніми, географічні назви, розкривають фентезійний світ країни Нарнії, нові живописні місцевості, країни, міста, річки та навіть океани, де розгортаються події твору. У нашому аналізі було розглянуто 25 топонімів. Вони творять за аналогією до традиційних назв, чим надають фентезійному світу реалістичності.

За своєю природою, топоніми, як і антропоніми, можуть бути простими, складними та складеними. Але на відміну від антропонімів, топоніми переважно складні та складені. Аналіз показав, що 7 із розглянутих топонімів є простими, 5 є складними та 13 складеними. Це свідчить про різноманітність та творчий підхід К. С. Льюїса до створення географічних назв у своїх творах. Такий розподіл може вказувати на те, що автор намагався надати різнобарв'я та глибину світу Нарнії.

### **2.3. Міфоніми, теоніми та зооніми: стилістична функція та особливості творення**

У цьому підрозділі ми розглядаємо теоніми, міфоніми та зооніми, які грають важливу роль у створенні світу «Хронік Нарнії» Клайва С. Льюїса. Ці власні назви представляють собою особливий аспект літературного твору та допомагають глибше відтворити сюжет і персонажів. Теоніми розкривають імена божеств і релігійних об'єктів у світі Нарнії (*Aslan, Emperor-Over-the-Sea, Tash*), міфоніми формують назви

міфологічних створінь та понять (*Tumnus, Thornbut, Glenstorm*), а зооніми створюють імена для істот тваринного світу (*Reepicheep, Trufflehunter, Clodsley Shovel*). Ці власні назви виконують важливу роль у створенні художнього світу та розкритті його культурних та релігійних аспектів. Вони додають глибину та автентичність всесвіту Нарнії, надаючи читачеві можливість глибше розібратися в цій унікальній міфології. Усі ці образи є персонажами книг «Хроніки Нарнії», які разом із людськими героями мають власні країни, традиції, вступають у боротьбу проти зла та за свою рідну землю. Так автор зображує світ, де шанується різноманіття та згуртованість різних персонажів у протистоянні лиху. Зупинимося на аналізі деяких власних назв цих груп.

### **Теоніми**

Оскільки книги «Хроніки Нарнії» мають елементи біблійності, то теоніми (хоча і не чисельні), але відіграють центральне місце у творах. Зокрема, таким є образ Лева Аслана.

- *Aslan (син імператора)* – *Аслан* – нарнійський еквівалент Ісуса Христа на Землі. Творець та хранитель Нарнії. Слова *аслан* і *арслан* з турецької перекладається як *лев*. Саме з цим образом пов'язані головні події серії: він вчить дитячі персонажей – Пітера, Сьюзен, Люсі та Едмунд, моральним цінностям як милосердя, звитяга, чесність тощо.
- *Emperor-Over-the-Sea* – *Володар з-за моря* – є батьком *Аслана*. Він правитель не тільки Нарнії, а й усіх світів, включаючи Землю (нарнійське ім'я *Бога-Батька*). Його дуже поважав син і всі, хто шанував Лева.
- *Tash – Taim* – головне божество національної релігії Калормена. Його особливо любили правлячі класи (столиця Калормена була названа на його честь – *Ташбааном*, знать імперії – *Тісроки*, *Таркаани* та *Тархіни* – часто стверджували, що походять від Таша). Релігія Таша

була єдиною описаною в Світі Нарнії. Послідовники цієї релігії бояться Таша, адже поклоніння цьому богу вимагає людських жертв. Аслан та Таш є фундаментальними протилежностями, можливо вони зображуються як Ісус та Сатана. *Таш* з турецького – *камінь, ганьба* або *пляма*. Не зовсім зрозуміле походження цього Бога, чи то від шумерського бога Нінурті, чи від індуїстських, давньоєгипетських, мезоамериканських чи японських божеств чи від ацтекської культури.

- *Vacchus – Вакх* – річковий Бог річки Беруни, є богом вина. У грецькій міфології він має ім'я Діоніс. Під час вторгнення в Тельмарії Вакх потрапив в пастку глибокого сну і був ув'язнений тельмаріанами, коли вони побудували міст через річку Беруну. Аслан звільнив його зруйнувавши міст.
- *Ротона – Помона* – дріадою, яка жила під час Золотого віку Нарнії. Вона благословила яблуневий сад у Кеїр-Паравелі, який посадили Певенсі. Скоріше за все походить від римської богині фруктів, яку також звать Помона.
- *White Witch або Jadis* – Біла Відьма або Джадіс – імовірно, ім'я Джадіс походить від турецького слова *sadı*, що означає *відьма*, де /с/ вимовляється як /j/, а також /s/ було мовчазним – явище, яким автор зрбив це ім'я милозвучнішим. А натхнення на створення цього персонажа прийшло від Снігової королеви з однойменної фантастичної історії Ганса Крістіана Андерсена.

### **Міфоніми**

В аналізованих книгах «Хронік Нарнії» письменник широко використовує традиційних міфічних істот як-от – гноми, фавни, кентаври, яким письменник надає оригінальні імена. Наприклад, фавни – це істоти міфологічні створіння з людською верхньою частиною тіла і козячими нижніми кінцівками, люблять музику, танці, веселощі. У світі Нарнії

зображуються позитивними персонажами, які дають поради та допомагають іншим героям. Їхні прізвиська мають просту будову, що часто складається з основи та суфіксів -nus, -ius та -us (*Tumnus, Dumnus, Voluns, Voltinus, Girbius, Mentius, Nausus, Nimienus, Obentinus, Oscuns*). Імена фавнів: латинські назви фавнів створюють асоціації зі стародавнім Римом, підкреслюючи їхній культурний зв'язок і додаючи глибини історії [33, с. 137].

Схожу будову мають і гноми – маленькі та сильні, вправні майстри та відважні воїни. У книгах «Хроніки Нарнії» гноми відіграють важливу роль як допоміжні персонажі та союзники головних героїв у боротьбі проти зла. Імена гномів за будовою є простими: *Thornbut* – гном *Колючка* (гном), *Cornelius* – *Корнеліус* (напівгном, вчитель Каспіана) та *Nikabrik* – *Нікабрик* (чорний гном), до основи яких додаються суфікс -ius, або частки -but та -brik.

Існує дві раси гномів – червоні прибічники протагоністів та чорні поплічники антагоністів. Наприклад:

- *Bricklethumb* – гном *Бріклтамб* – один з трьох братів гномів, який допоміг Шасті, коли той поспішав до Анварду. Пізніше вступає до війська аби зупинити набіг Рабадаша.
- *Duffle* – гном *Дафл* – один з трьох братів гномів, який допоміг Шасті коли той поспішав до Анварду. Як гном Бріклтамб, пізніше вступає до війська аби зупинити набіг Рабадаша.
- *Roggin* – гном *Роджін* – один з трьох братів гномів, який допоміг Шасті коли той поспішав до Анварду. Як гном Бріклтамб та гном Дафл. Пізніше вступає до війська аби зупинити набіг Рабадаша.
- *Nikabrik* – *Нікабрик* – це ім'я чорного гному, який хотів воскресити мертву Білу Відьму. Це ім'я може походити від *niqab*, яка покривала обличчя, яке носять деякі мусульманські жінки, що може відображати помітну зовнішність карлика в книзі. Хоча, можливо, це

не було наміром К. Л. Льюїса, це можна вважати більш актуальним у світі, де іслам швидко поширюється [33, с. 137].

Прізвисько іншого міфічного персонажу, кентавра-пророка, – *Glenstorm* – *Гленсторм* – складається з двох основ *Glen* та *Storm*, є складним, що дослівно означає «глибока долина серед гір» та «негода з сильним дощем» [47]. Кентавр – це створіння з давньогрецької міфології, їхні передні кінцівки – це людські руки і голова, а задні – кінські ноги та тулуб. Кентаври в грецькій міфології мали різні історії та характери, іноді вони були розумними та благородними істотами, а іноді – дикими та агресивними. У «Хроніках Нарнії» кентавр Гленсторм давав передбачення за зірками про перемогу Каспіану та нарнійцям.

Ще кілька представників міфологічного світу – велетні, створіння з міфології, які відзначаються величезним розміром та силою. Вони зустрічаються у різних міфологічних системах та фольклорних оповіданнях різних культур по всьому світу. Велетні можуть мати різні характеристики та риси залежно від конкретного міфу чи легенди. Зазвичай велетні зображаються як високі та масивні істоти, можуть бути асоційовані з горами. Цим особливостям відповідає прізвисько велетня *Wimbleweather* – *Свердловітер*, що є складним: має дві основи *Wimble* та *Weather*. Ім'я іншого двоголового гіганта давнини – *Pire* – *Пір*, є простим. У творі його здолав герой Арченландії та перетворив на гору Пір.

### **Зооніми**

Істотам тваринного світу письменник також дає імена, що наголошує на їхньому рівноцінному місці серед людей та божеств. Письменник зображує таких істот як кріт (*Lilygloves* – кріт Білі Рукавички, *Clodsley Shovel* – кріт Лонатолап), їжак (*Hoggelstock* – їжак Голкостром), кінь Каспіана (*Destrier* – кінь Булат), заєць (*Camillo* – Їхнє Косоочіє Лоповух Перший), миші (*Peepicheek* – миша Пінічик та *Reepicheep* – миша *Piničin*), білка (*Pattertwig* – білка Теревенька), борсуки (родина *Hardbiters*

– *Гострозуби*, борсук *Trufflehunter* – *Трюфеліно*). Тут зооніми за будовою є як простими (*Destrier, Camillo*), складними (*Hogglestock, Trufflehunter, Peepicheek, Reepicheep, Pattertwig, Sallowpad*) та складеними (*Clodsley Shovel*):

- *Bree* чи *Breehy-hinny-brinny-hoohy-hah* – кінь *Бругу* – кінь, який говорить, є одним із головних героїв книги «Кінь і хлопчик», напарник Шасті, пихатий та нарцисичний. Ідеалізму та пихатості Брі протистоїть логіка та скромність Гвін. Дуже боявся левів. Кінь думав, що було б блюзнірством називати Аслана буквально левом, тому погляд Брі на Аслана може бути відсиланням до християнських єресей доцетизму та аріанства, які проголошували, що Христос насправді не був людиною. Ім'я походить від «звуків» коней. Прізвисько – просте, іноді автор супроводжує його ономотопеєю.
- *Hwin* – кобила *Гвіно* – кінь, який говорить, є одним із головних героїв книги «Кінь і хлопчик», напарниця Аравіси, ім'я можна перекласти як «тихе іржання», що вказує на сором'язливий характер персонажа, а саме слово за будовою є простим.
- *Sallowpad* – *Жовтолап*. Ворон, який також розмовляє. Він зображений у складі делегації послів у Калормені. Добре знає Велику Пустелю та її маршрути. Допоміг Шасті, розказавши йому про шлях до Нарнії. Ім'я, скоріше за все, вказує на колір його лап. Ім'я має дві основи – складна будова.
- *Chervu* – олень *Шерві* – благородний олень, який теж розмовляє. Він приносить звістку (яку почув від Шасті) до столиці Нарнії, про атаку калорменців на Анвард. Ім'я просте.

У підрозділі присвяченому теонімам, міфонімам і зоонімам у «Хроніках Нарнії» Клайва С. Льюїса, були розглянуті власні назви як міфоніми, теоніми та зооніми, що мають важливу роль у розширенні сюжету та характерів персонажів. Теоніми, які включають імена божеств і

релігійні об'єкти у світі Нарнії (як *Aslan* – Аслан, *Emperor-Over-the-Sea* – Володар з-за моря, *Tash* – Тау), розкривають релігійні аспекти цього всесвіту, підкреслюючи духовність хроніки. Міфоніми, які утворюють імена міфологічних створінь та понять (наприклад, *Timnus* – фавн Тамнас, *Thornbut* – гном Колючка, *Glenstorm* – Гленсторм), надають серії магічний аспект та поглиблюють міфологічний фон. Зооніми, що створюють імена для істот тваринного світу (наприклад, *Reepicheep* – миша Рінічін, *Trufflehunter* – Трюфеліно, *Clodsley Shovel* – кріт Лопатолан) допомагають вирізняти різноманітність цього фентезійного світу та підкреслюють важливу роль природи в уявному світі Нарнії.

У створенні власних назв письменник переважно сам вигадує промовисті імена для істот тваринного та міфічного світів та навіть світу божеств. Тому у цих групах він найбільш оригінальний. У той час автор вживає 5 теонімів, з яких 4 – прості та 3 – складені, 16 міфонімів, з яких 17 – прості та 3 – складні, 14 зоонімів, з яких: 4 – прості, 8 – складних та 2 – складених. Автор, створюючи власні назви для істот тваринного та міфічного світу, а також божеств у своїх творах, надає перевагу оригінальним та простим іменам.

## Висновок до розділу 2

У другому розділі розглянуто лінгвостилістичні особливості власних назв (онімів) у фентезійних творах, зокрема у серії книг «Хроніках Нарнії» К. С. Льюїса. Ми проаналізували такі групи власних назв, як антропоніми (53 антропоніми, 15 власних імен – є традиційними, а 38 – оригінальними антропонімами, 30 із них – є простими, 2 – складними і 21 – складеними), топоніми (31 топонім, що 8 із розглянутих топонімів – є простими, 5 – є складними та 18 – складеними), теоніми (7 теонімів, з яких 4 – прості та 3 – складені), міфоніми (20 міфонімів, з яких 17 – прості та 3 – складні) та зооніми (14 зоонімів, з яких: 4 – прості, 8 – складних та 2 – складених), що стало фундаментальною складовою міфологічного світу «Хронік Нарнії».

Аналіз особливостей власних назв показав, що К. С. Льюїс створив неповторні, стилізовані власні назви для персонажів, місць, істот, що надають його фентезійним творам глибини та реалістичності. Розгляд антропонімів дає змогу визначити соціальний статус персонажів та їх географічну належність. Топоніми вказують на особливості місцевості, тоді як теоніми, міфоніми та зооніми вносять релігійні, міфологічні та природні аспекти, розширюючи характери та надаючи додаткової глибини у всесвіт «Хронік Нарнії».

Також у цьому розділі було виявлено, що оніми, як особлива складова міфосвіту «Хронік Нарнії» викликає зацікавленість у читачів до книги задля обговорення морально-етичних питань, але водночас створює труднощі при перекладі українською. На перекладацькій діяльності тримається розуміння оригіналу читацькою аудиторією цільової культури, адже при неправильній інтерпретації читач може не зрозуміти характер героя, ідею чи колорит міфосвіту. Різноманітні способи перекладу власних назв дають змогу краще інтегрувати незрозумілі, на перший погляд, слова. Про особливості перекладу цих власних назв це ведемо мову в наступному розділі.



## РОЗДІЛ 3.

### ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ВЛАСНИХ НАЗВ У СЕРІЇ КНИГ «КІНЬ І ХЛОПЧИК» ТА «ПРИНЦ КАСПІАН» УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

Аналізуючи особливості перекладів художньої прози, О. Фінкель налошував: «Отже перше, чого вимагає художній твір від перекладача, це поглиблена та досконала інтерпретація у всіх її видах – словесному, технічному та історичному. На цьому шляху перекладачеві приходиться звернути головну увагу на художні засоби твору – його стилістику та композицію – по-перше, (...) як на певне мовно-художнє завдання, яке треба розв'язати засобами іншої мови, а по-друге, з погляду їхніх взаємин та зв'язку з тематикою твору, тобто змістом його у найширшому розумінні цього слова» [23, с. 106]. Тож увага перекладача насамперед прикута до окремих слів, зокрема, звертань, культурних реалій та власних назв, що несуть важливе смислове навантаження у художніх творах.

У цьому розділі ми звертаємося до розгляду особливостей перекладу власних назв на прикладі книг «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан» Клайва Стейплза Льюїса українською мовою від тандему Ігоря Ільїна та Олександра Кальниченка за участі Катерини Воронкіної. Розділ має два підрозділи, перший пояснює специфіку перекладу власних назв у інших творах жанру фентезі. Другий демонструє способи перекладу власних назв на прикладі обраного твору.

#### **3.1. Специфіка перекладу власних назв у творах жанру фентезі**

Адекватне відтворення власних назв у перекладі – це складне завдання, оскільки вибір способу перекладу онімів пов'язаний із низкою особливостей художнього твору. Крім урахування виду художнього тексту (епічний, ліричний, драматичний тощо), на вибір перекладача часто

впливають наявність або відсутність у власної назви таких характеристик: особлива фонетична форма, емоційно-експресивне забарвлення, алюзивність чи ремінісцентність тощо. У цьому підрозділі ми аналізуємо наукову літературу, у якій вивчаються особливості перекладу власних назв: Л. Кушнір [14], Е. Агілера [25], А. Махер [33], А. Сурієді [36] та інші.

У статті Ельвіра Камара Агілера «The Translation of Proper Names in Children's Literature» [25] подається визначення власних назв, їх класифікація в англomовній літературі, а також осмислюється переклад онімів у дитячій літературі. Як наголошує дослідниця, питання перекладу власних назв у дитячій літературі розглядається у поєднанні з жанрами як казка, науково-фантастичний роман, пригодницький роман, п'єса тощо. Усі ці жанри мають свої унікальні власні назви, і їх не обов'язково слід перекладати однаково. Автор зазначає, що необхідно вирішувати, яким чином перекладати ці назви для дитячого читача. Деякі з них можуть бути перекладені, а інші – варто залишити без змін. Тож, Е. Агілера наводить два основних прийоми перекладу власних назв: «транскрибування» (тобто, транслітерація або адаптація) та «власне переклад». Дослідниця зазначає, що в деяких випадках назви мають бути повністю перекладені, особливо якщо вони мають смислове навантаження в історії та їхнє неперекладення може призвести до втрати комунікативної функції, яку вони несуть [25, с. 6].

Л. Куліш аналізує етапи перекладацької роботи над формуванням онімних відповідників на прикладі фентезійного роману Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Перснів». Ці етапи вдало ілюструють, які дії вживає перекладач, щоб відтворити власне ім'я при перекладі. Дослідниця наголошує, що формування онімних відповідностей включає такі етапи [14, с. 268-271]:

1. На першому етапі шляхом герменевтичного аналізу вихідного тексту перекладач встановлює, чи аналізована назва деякого об'єкта-

референта є онімом, чи апелятивом.

2. Другий етап передбачає встановлення денотата оніма і його категорії (антропонім, топонім, міфонім тощо).

3. На третьому етапі встановлюють мовно-національну приналежність оніма.

4. На четвертому етапі встановлюють одиничність чи множинність власної назви.

5. На п'ятому етапі з'ясовують, чи не має онім у мові перекладу традиційних відповідників.

6. Шостий етап передбачає аналіз і фактичної, і художньої семантики онімів.

7. На сьомому етапі обирають між формальними методами перекладу – найперше транскрибуванням і транслітеруванням. Можливі й інші методи – морфограматична модифікація, семантична експлікація а також транскодування з коментарем, обмеження варіативності, контекстуальне розтлумачення або нульовий переклад.

8. На восьмому етапі аналізують благозвучність онімного відповідника.

9. Дев'ятий етап передбачає стандартну перевірку входження онімного еквівалента до синтагматичних і парадигматичних відносин у мові перекладу.

10. На десятому етапі з'ясовують, чи досягнуто еквівалентність перекладу для різних форм і похідних власної назви (для фентезі це особливо важливо, оскільки такі жанри часто формують великі ономастичні системи).

11. На одинадцятому етапі перевіряють, чи онімний відповідник відображає всі значеннєві відтінки, притаманні оригінальному онімові, і чи не з'явилися нові конотації.

12. Дванадцятий етап – це аналіз внутрішньої форми оніма або реалії

та її актуальності в конкретній мовленнєвій ситуації та контексті всього твору. Якщо перекладач має справу з промовистою назвою, то слід встановити її семантику, стилістичні функції та обрати належний метод змістового перекладу.

13. Тринадцятий етап – є прикінцевим аналізом тексту перекладу з уведеним онімним відповідником для виявлення загальної еквівалентності оригіналові.

Стаття «Proper Names: Translation Analysis on the Example of Prince Caspian» Агнешка Ельжбета Махер [33] присвячена порівняльному аналізу польського та німецького перекладів книги «Принц Каспіан» К. С. Льюїса. Тут дослідниця аналізує, як перекладати власні імена, зокрема які прийоми перекладу власних імен у книзі К. С. Льюїса. Вона наголошує, що одним із поширених прийомів перекладу є «transference» або калькування, тобто перенесення лексичної одиниці з мови оригіналу без або з незначними змінами. Інші дві методики, які застосовуються для перекладу власних назв, це транскрипція та транслітерація [33, с. 135]. Авторка доходить висновку, що польські та німецькі перекладачі використовували різні техніки перекладу. Адже деякі імена людей, тварин та інших анімаційних персонажів були предметом калькування або транскрипції, і ці прийоми були більш поширеними для антропонімів, ніж для географічних назв. Більше того, топоніми перекладалися шляхом дослівного перекладу цілої назви або її складових, використовуючи їх повні або часткові еквіваленти у польській та німецькій мовах. У перекладах географічних назв також були відзначені незначні модифікації, тоді як у випадках з іменами анімованих істот іноді вносяться серйозні зміни, які зумовлені особливостями характеру персонажа, що описані чи відзначені у фентезі. Імена деяких персонажів передаються вільно, дозволяючи перекладачам втілити в них власні фантастичні ідеї [33, с. 146].

У статті «Translation Strategy of Proper Name» аналізується 11 власних імен в англо-індонезійській адаптації «Гаррі Поттер і таємна кімната». Тут розглядаються три способи перекладу власних назв: власне ім'я можна перекласти, трансформувати або залишити без змін [36, с. 154].

Різні стратегії перекладу власних назв проаналізовано О. Ковтун та О. Помазан у статті «Власне ім'я у художньому творі як перекладацька проблема», які наголошують: «...вибір тієї чи іншої можливості передачі власних імен, що зберегли певну семантику, тобто вибір транслітерації або перекладу, – обумовлений традицією, з якою не можуть не рахуватися перекладачі навіть у тих випадках, коли вони зустрічаються з вигаданими іменами або прізвищами» [12, с. 51].

Таким чином, аналіз засвідчує, що до традиційних способів відтворення власних назв при перекладі відносять транскрипцію, транслітерацію та калькування. Вибір же прийомів перекладу залежить від мовної та культурологічної компетенції перекладача.

**Транслітерація** – переписування власної назви, спочатку записаної алфавітом однієї (оригінальної) мови, з використанням знаків іншого алфавіту, тобто мови перекладу; ґрунтується на принципі точної еквівалентності графем – одна графема алфавіту мови оригіналу має свій еквівалент графемі алфавіту мови перекладу [33, с. 135]. Наприклад, *Aslan* – Аслан, *Miraz* – Міраз, *Arlian* – Арліан).

**Транскрипція** – означає, що звуки мовлення вихідної мови представлені в цільовій мові такими графічними знаками, що форма, створена після їх використання, дозволяє будь-якому користувачеві цільової мови відтворити оригінальну звукову / фонетичну форму власної назви мови оригіналу. Однак, на відміну від транслітерації, транскрипція не вимагає використання лише однієї графемі для одного звуку мови, а деякі графемі можуть використовуватися для позначення кількох різних

звуків з мови оригіналу [33, с. 135]. Наприклад, *Lune* – *Люн*, *Vacchus* – *Вакх*.

**Калькування** – буквальний переклад слів та словосполучень з іншої мови; прямий перекладацький прийом, особливий вид запозичення, де вираз або структура МО передається в дослівному перекладі [1, с. 128]. Наприклад, *Western Woods* – *Західні ліси*, *Beaversdam* – *Боброва гать*, *The Northern Mountains* – *Північні гори*.

Для багатьох реальних власних назв існують словникові відповідники. Проте власні назви у художніх творах викликають певні труднощі при перекладі, оскільки більшість із них є оригінальними. Тому до перекладу таких власних назв перекладач має підходити особливо творчо, проявляти винахідливість для того, щоб зберегти внутрішню форму власної назви у перекладі, а також відповідність оригіналу. Як наголошують О. Ковтун та О. Помазан: «На сьогодні не встановлено абсолютно точних правил перекладу власних назв у художніх текстах (...) Будь-яка власна назва, вжита у творі, є частиною авторського бачення тексту, а разом із тим, місця та ролі персонажа в цьому творі» [12, с. 56].

Тому часто перекладачі мають справу з власними назвами як певними культурними компонентами. Як наголошує Н. Невмержицька, «власні назви – це невід’ємна частина будь-якої культури, що відображає дуже багато аспектів життя того чи іншого народу» [17]. Такі власні назви часто називаються терміном «реалії» або «безеквівалентна лексика».

Під реаліями розуміють слова (і словосполучення) національної мови, які позначають предмети, поняття та явища, характерні для географічного оточення, культури, повсякденних реалій чи соціально-історичної специфіки народу, нації, країни чи племені. Ці слова передають національний, місцевий або історичний колорит; такі слова не мають точних еквівалентів в інших мовах [1, с. 133-134]. Для відтворення реалій, безеквівалентної лексики професійні перекладачі використовують такі

прийоми: 1) переклад більш загальним словом (гіперонімом); 2) переклад більш нейтральним / менш виразним словом; 3) переклад шляхом культурного заміщення; 4) переклад через пропуск; 5) переклад за ілюстрацією; 6) переклад за допомогою перефразування; 6) переклад із використанням запозиченого слова [1, с. 58-59].

З точки зору перекладу промовисті власні імена поділяються на три групи: 1) ті, що не підлягають перекладу, оскільки їх називна функція переважає над комунікативною; 2) ті, що підлягають перекладу в залежності від контексту, який може «висвітлити» їх зміст; 3) ті, що вимагають такого перекладу чи такої підстановки, при яких можна було б відтворити як називне, так і семантичне значення [11; 20].

Як уже наголошувалося вище, кожен перекладач індивідуальний, тому способи перекладу творів відрізняються. Для порівняння візьмемо переклад відомого фентезі «Гобіт, або Туди і звідти» Дж. Р. Р. Толкіна, здійсненого О. Мокровольським та О. О'Лір. Якщо перший перекладач обирає транслітерування, а О. О'Лір надає перевагу транскрибуванню. Такі імена, як *Bolg, Galion, Gandalf, Girion, Gloin, Golfimbul*, в О. Мокровольського передані як *Болг, Галіон, Гандальф, Гіріон, Глоїн, Гольфімбул*, тоді як в О. О'Лір – *Болг, Галіон, Гандальф, Гіріон, Глоїн, Гольфімбуль* [4].

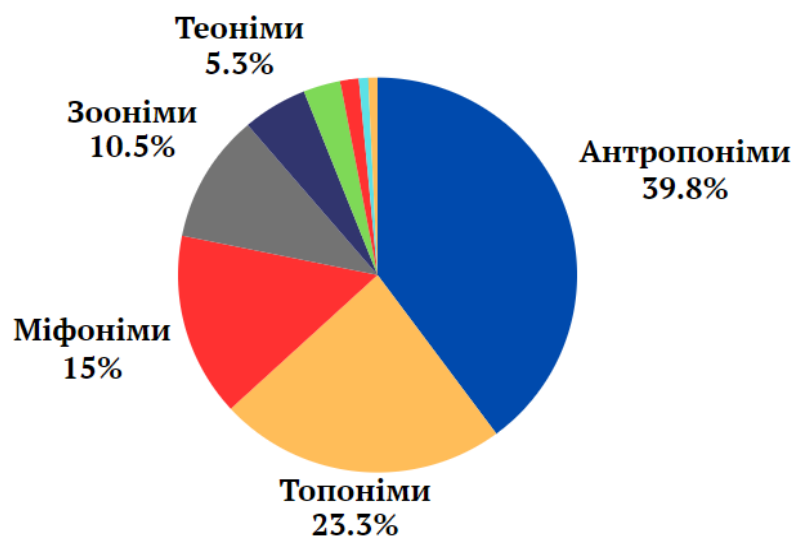
Г. Буршина та В. Корнієнко переклали фентезійний твір Л. Керола «Аліса в країні чудес». Г. Буршина та В. Корнієнко вдалися до прагматичної адаптації (внесення автором певних змін при перекладі з метою досягнення необхідної реакції), використовуючи замість англійської клички тварини широко відому українську: *Fury* – *Бровко* у Г. Буршини та *Fury* – *Мурко* у В. Корнієнко. *Mary Ann* Г. Буршина перетворює на українську дівчину Мар'яну, тобто у формі адаптивного до української мови відповідника, тим самим чи то наближуючи переклад до українськомовного читача, чи то знов-таки шукаючи еквівалент;

В. Корнієнко ж, у свою чергу, просто транскрибує його: *Mary Ann – Мері Ен* [16].

Таким чином, власні назви у жанрі фентезі передаються різними способами, такими як транслітерація, транскрипція та калькування. Детальний аналіз способів перекладу власних назв у творах Клайва Стейплза Льюїса та перекладів онімів здійснюється у наступних підрозділах.

### 3.2. Способи перекладу власних назв у творах Клайва Стейплза Льюїса

У творі «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан» ми проаналізували 53 антропоніми (39.8%), 31 топонім (23.3%), 20 міфоніми (15%), 14 зоонімів (10.5%), 7 теонімів (5.3%), 4 хрематоніми (3%), 1 ергонім (0.8%), 1 геортонім (0.8%) та 2 космоніми (1.5%). Отже, ми маємо 133 власні назви. Як можна побачити, твори насичені іменами та локаціями, тому ми аналізуємо антропоніми та топоніми в окремих підрозділах, щоб детально описати способи їх перекладу, а такі інші невеликі групи як хрематоніми, ергоніми, зооніми, геортоніми тощо були об'єднані.





### 3.2.1. Переклад антропонімів

Для імен, які існують в англійській мові, перекладачі використовують словникові відповідники: *Corin* – Корін, *Peter* – Пітер, *Lusy* – Люсі, *Edmund* – Едмунд, *Susan* – Сюзан, *Colin* – Колін.

Основним способом перекладу особових імен є **транслітерація**: *Ahosta* – Агошта, *Rishti* – Ріумі, *Darrin* – Дарін, *Corradin* – Карадин, *Cor* – Кор, *Ilombreh Tisroc* – Ілзомбрег Тісрок, *Dar* – Дар, *Bar* – Бар, *Lasaraleen* – Лазараліна, *Lady Liln* – леді Лільн, *Rabadash* – Рабадаш, *Anradin* – Анрадин, *Tisroc* – Тісрок, *Aravis* – Аравіса, *Axartha* – Аксарта, *Alimash* – Алімаш, *Kidrash* – Кідраш, *Ardeeb Tisroc* – Ардиб Тісрок, *Caspian* – Касп'ян, *Miraz* – Міраз, *Arlian* – Арліан, *Gwendolen* – Гвендолен тощо.

Можна побачити, що у творі присутні «чисті» транслітерації (*Rabadash* – Рабадаш, *Tisroc* – Тісрок, *Caspian* – Касп'ян, *Miraz* – Міраз тощо) та для коротких форм імен (*Dar* – Дар, *Bar* – Бар, *Cor* – Кор та ін.). Також використовується транслітерація зі спрощенням подвоєних літер в іменах персонажів (*Darrin* – Дарін, *Corradin* – Карадин).

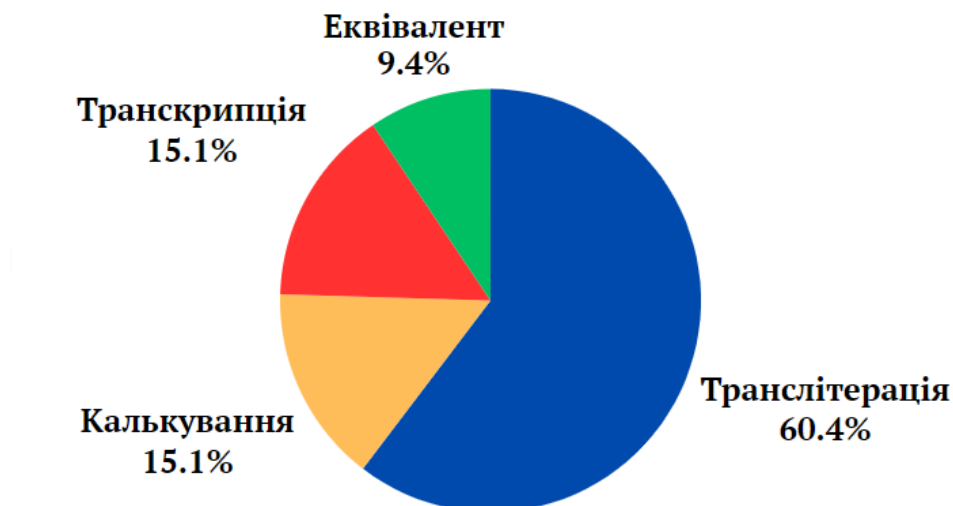
Рідше в перекладі використовується **транскрибування**: *Cole* – Кол, *Shar* – Шер, *Tran* – Трен, *Shasta* – Шаста, *Arsheesh* – Аршеш, *Azrooh* – Азруг, *Chlamash* – Члемеш, *Lune* – Лун, *Peridan* – Перидан.

Можливо під час транскрипції виникали труднощі, адже багато імен твору оригінальні й не зрозуміло як вони мають звучати.

У творі **калькування** з'являлося лише у поєднанні з іншими прийомами (словниковий відповідник, транскрипція, транслітерація): *Ram the Great* – Рем Великий, *Corin Thunder-Fist* – Корін Залізний Кулак, *Fair Olvin* – Олвін Справедливий, *Rabadash the Peacemaker* – Рабадаш-Миротворець, *Rabadash the Ridiculous* – Рабадаш-Посміховисько, *White Barbarian King* – Білий Король варварів, *Ilgamuth of the twister lip* – Ілгамуг-кривогубий, *the Hermit of the Southern March* – південний пустельник.

Калькування та словниковий відповідник: *Corin Thunder-Fist* – *Корін Залізний Кулак*, де *Корін* – це словниковий відповідник, а *Залізний Кулак* – калька (хоча *Thunder* означає грім). Таке прізвисько герой отримує за надзвичайну силу в кулачних поєдинках. Калькування та транскрибування: *Ram the Great* – *Рем Великий*, де *Рем* – транслітерація, а *Великий* (отримав таке прізвисько, адже був найславетнішим верхоландським володарем) – калька. Калькування та транслітерація: *Rabadash the Peacemaker* – *Рабадаш-Миротворець*, *Rabadash the Ridiculous* – *Рабадаш-Посміховисько*. *Рабадаш* – транслітерація, а *Посміховисько* та *Миротворець* (отримав ці прізвиська через свою невдалу військову кампанію до Верхоландії та миролюбиву зовнішню політику непритаманну калорменцям) – калька.

Отже, основними способами перекладу антропонімів у книзі є транслітерація, транскрипція, калькування та поєднання цих способів одне з одним. Більшість особових імен перекладено транслітерацією – 60.4%, способом транскрипції перекладено – 15.1%, стільки й калькувань, які, до того ж, поєднуються з попередніми способами – 15.1%. Еквівалент склав – 9.4%. Під час транскрипції можуть виникати труднощі, адже імена у творі оригінальні й не завжди зрозуміло як вони мають звучати. Вживається «чиста» транслітерація, транслітерація коротких імен та спрощенням подвоєних літер в іменах персонажів.



### 3.2.2. Переклад топонімів

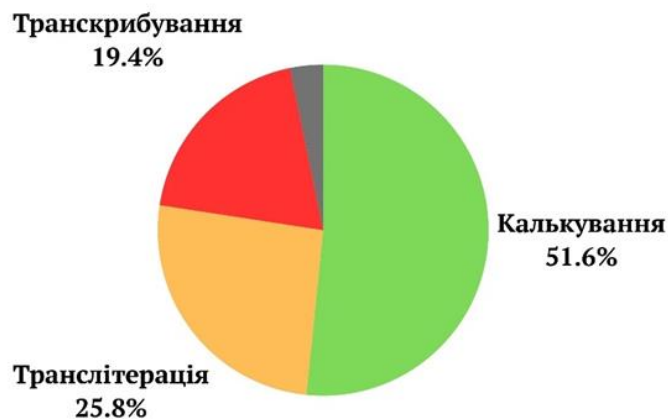
Друга найбільша група слів у книзі – топоніми. У книзі згадується безліч географічних об'єктів: міста, регіони, гори, озера, ліси, країни та інші. Ми визначили, що до групи топонімів, перекладачі використовували найчастіше прийом – **калькування**: *Archenland* – *Верхоландія*, *the double peak of Mount Pire* – *гора Пайр*, *Stormness Head* – *гора Буревісниця*, *the Winding Arrow* – *річка В'юниця*, *Beaversdam* – *Боброва гатть*, *Redhaven* – *Червона Гавань*, *Lantern Waste* – *Ліхтарна Пуця*, *The Hill of the Stone Table* – *Камінний Стіл*, *the Valley of the Thousand Perfumes* – *Долина Тисячі Пахоців*, *Seven Isles* – *Сьомий Острів*, *the Western forest* – *Західний Ліс*, *the Western Mountains* – *Західні Гори*, *the Northern Mountains* – *Північні Гори*, *the Western Waste* – *Західна Пустеля*, *Great Eastern Ocean* – *Великий Східний океан*.

Другий, найчастіший спосіб перекладу – **транслітерація**: *Telmar* – *Телмарам*, *the province of Calavar* – *округ Калавар*, *castle of Anvard* – *брама Анвард*, *Zulindreh* – *Заліндрег*, *Calormen* – *Калормен*, *castle of Tormunt* – *замок Тормунт*, *Narnia* – *Нарнія*, *Beruna* – *Беруна*.

**Транскрибування** використовувалося трохи рідше: *Teebeth* – *Тибет*, *the lake of Mezreel* – *озеро Мезріль*, *at Cair Paravel* – *Кеа-Перевелі*, *Ikkeen* – *Ілкін*, *Azim Balda* – *місто Азим-Бальда*, *Tashbaan* – *Таубан*.

Єдиний самостійний словниковий відповідник у творі, який був знайдений: *England* – *Англія*.

Отже, основним способом перекладу топонімів є калькування – 51.6 %. Для перекладу іншої половини топонімів використовується транскрибування (19.4%) та транслітерація (25.8 %). Знайшовся один словниковий відповідник – 3.2%. Щоб правильно відтворювати топоніми перекладач має розуміти твір, адже значення топонімів (на інших власних назв) досить часто залежать від контексту.

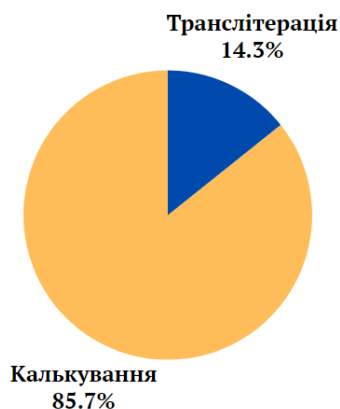


### 3.2.3. Переклад міфонімів, теонімів та зоонімів

У цьому підрозділі ми об'єднали невеликі групи власних назв, аби отримати одну велику – всього 43 імені (20 – міфонімів, 14 – зоонімів, 7 – теонімів).

Найбільша група **зоонімів** представлена **калькуванням** (85.7%): *Chervu* – олень *Шерві*, *Bree* – кінь *Бругу*, *Hwin* – кобила *Гвіно*, *Lilygloves* – кріт на прізвище *Білі Рукавички*, *Hogglestock* – їжак *Голкостром*, *Destrier* – кінь *Булат*, *Pattertwig* – білка *Теревенька*, *Hardbiters* – борсуки *Гострозуби*, *Clodsley Shovel* – кріт *Лопатолап*.

Меншою групою є **транслітерація** (14.3%): *Peericheek* – миша *Пінічик*, *Reericheep* – миша *Рінічп*.



Зооніми у книзі «Кінь і хлопчик» здебільшого або безіменні або є декорацією, тому ми не можемо їх додати до списку. У книзі «Принц

Каспіан» ситуація зовсім інша, нам представлено безліч іменитих, говірких звірів, міфологічних та божественних істот.

У творі представлено два способи перекладу **теонімів** – **транслітерація** та **калькування**. Транслітерація: *god Tash* – бог *Tau* (канонізований правитель Калормену), *Zardeenah* – *Зардинах*, *Azaroth* – *Азарот*.

Калькування: *Aslan* – *Аслан*, *The Emperor-over-the-sea* – *Володар з-за моря* (власне Бог та батько Аслана), *Lady of the Night and of the Maidens* – *Володарка Ночі та Дів*, *Vaschus* – *Вакх*, *Pomona* – *Помона*.

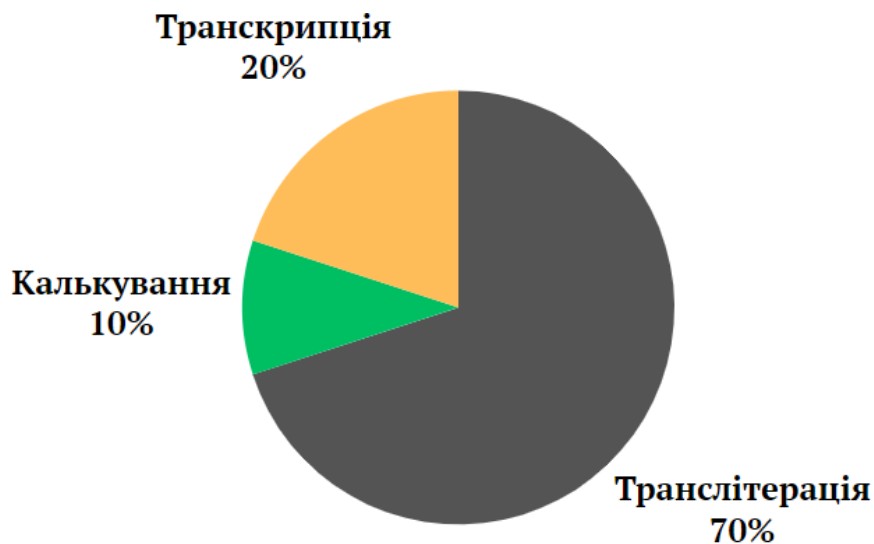
Таким чином, під час перекладу теонімів частка транслітерації та калькування склала – 71.4% на 28.6 %.



**Міфоніми**, остання велика група власних назв, яка має усі способи перекладу онімів. **Транскрипція**: *Rogin* – гном *Роджін*, *Duffle* – гном *Дафл*, *Bricklthumb* – гном *Бріклтамб*, *Tumtus* – фавн *Тамнас*.

**Калькування**: *Thornbut* – гном *Колючка*.

Отже, міфоніми твору перекладаються транслітерацією, транскрипцією та калькуванням і складають такий відсоток відповідно – 70%, 20% та 10%.



### 3.2.4. Переклад хрематонімів, ергонімів, геортоніму та космонімів

В останньому підрозділі ми розглянемо найменш чисельні оніми книги Клайва Стейплза Льюїса «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан» – хрематоніми, ергоніми, геортоніми та космоніми. Аналіз книг показав, що як оригінали, так і переклад містить лише по кілька згадок цих власних назв.

До **ергонімів** належить група слів на позначення назв організацій, виробничих та суспільних об'єднань. В аналізованих текстах виявлено 1 ергонім. Ергонім перекладений способом транслітерації: *Tisroc* – *двір Тісрока* (королівська династія Калормену).

**Геортоніми**, або найменування пам'ятної або знаменної дати, свята, включають 1 назву. Геортонім перекладений способом **калькування**: *the great Autumn Feast* – *Великі Осінні Фестини*.

Для перекладу **хрематонімів**, власних назв окремих предметів як кораблів, ураганів, споруд тощо, які представлені у книзі, використовується лише **калькування**: *Hall of Pillars* – *Чорномармурова зала*, *Hall of Statues* – *Зала Статуй*, *the Spendor Hyaline* – *корабель*

*Перлина, the Lions Mane – Лев'яча Грива* (символ для нарнійців, відповідник «Богом клянусь»).

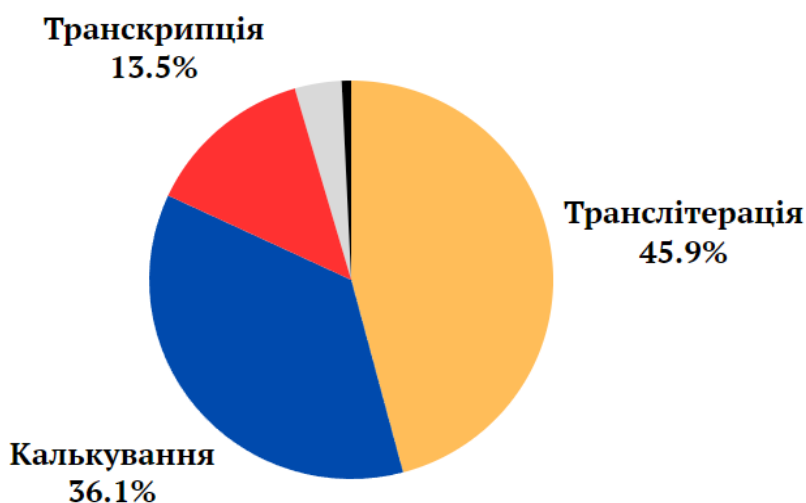
До **космонімів** ми зараховуємо власні назви природних космічних об'єктів. У книгах ми ідентифікували такі як *Alambil* та *Tarva*:

- *Alambil – Леді Миру* або *Алямбіль* планета (мандрівна зірка) в небі над Нарнією.
- *Tarva – Лорд Перемоги* або *Тарва* планета (мандрівна зірка) в небі над Нарнією. Для космонімів (*Tarva – Тарва й Alambil – Алямбіль*) перекладачі використали **транслітерацію**.

### Висновок до розділу 3

У цьому розділі ми розглянули основні способи перекладу власних назв у книзі Клайва Стейплза Льюїса «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан» у перекладі Ігоря Ільїна, Олександра Кальниченко та Катерини Воронкіної. До них відносять транслітерацію, транскрипцію й калькування. Вони можуть використовуватися у «чистому» вигляді або поєднуватися одне з одним.

Способи перекладу до всіх власних назв виглядають таким чином: Транслітерація – 61 слово або 45.9%, Транскрипція – 18 слів або 13.5%, Калькування – 48 слів або 36.1%, Еквівалент – 5 слів або 3.8%, Словниковий відповідник – 1 слово або 0,8%.



Основними способами перекладу антропонімів у книгах є транслітерація, транскрипція, калькування та поєднання цих способів. Більшість особових імен перекладено транслітерацією – (32 назви) 60.4%, способом транскрипції перекладено – (8 назв) 15.1%, стільки й калькувань, які, до того ж, поєднуються з попередніми способами – (8 назв) 15.1%. Також ми виділили 5 еквівалентів – 9.4%. Під час транскрипції можуть виникати труднощі, адже імена у творі оригінальні й не завжди зрозуміло як вони мають звучати. Вживається «чиста» транслітерація, транслітерація коротких імен та спрощенням подвоєних літер в іменах персонажів.



Основним способом перекладу топонімів є калькування – (16) 51.6%. Для перекладу іншої половини топонімів використовується транскрипція (6 назв) 19.4%) та транслітерація (8 назв) 25.8 %). Ми виділили один словниковий відповідник – 3.2%.

Зооніми представлені калькуванням (12 назв) (85.7%) та транслітерацією (2 назви) (14.3%).

Теоніми – (5 назв) калькування та (2 назви) транслітерації склали – 71.4% на 28.6% відповідно.

При перекладі міфонімів використовуються усі способи перекладу онімів, вони складають такий відсоток – (14 назв) транслітерація – 70%, (4 назви) транскрипція – 20% та (2 назви) калькування – 10%.

Прочитавши та проаналізувавши твір, ми виявили лише по 1 слову як до ергонімів так і до геортонімів. Ергонім перекладений способом транслітерація, а геортонім перекладений способом калькування.

Для перекладу хрематонімів, які представлені у книзі, використовується лише (4 назви) калькування.

Для космонімів було використано транслітерацію (2 назви).

## ВИСНОВОК

Власними назвами або онімами називають слова, що позначають дійсний чи вигаданий об'єкт, особу чи місцевість унікальну у своєму роді. Аналіз наукових праць, присвячених цій темі, показав, що на сьогодні не існує єдиної класифікації власних назв, оскільки їх складно описати в межах однієї термінології. Зазвичай розрізняють такі групи власних назв: антропоніми, топоніми, теоніми, зооніми, космоніми, хрематоніми, ергоніми тощо.

Власні назви у художніх творах мають важливе семантичне навантаження, а в жанрі фентезі – вони розкривають яскраві характери з промовистими іменами та унікальний ірраціональний світ. У фентезі, зазвичай, присутня магія, божественні та міфічні істоти. Крім того, їм притаманна чітка межа між Світлом та Питьмою, Добром та Злом, а також намагання письменників донести до читачів певні моральні цінності та недоліки людства. Тому кожний образ та власна назва потребують ретельного осмислення.

«Хроніки Нарнії» – це серія фентезійних книг, написаних британським письменником К. С. Льюїсом. Основною особливістю цієї серії є створення унікального магічного світу під назвою Нарнія, який населяють як різноманітні фантастичні істоти, так і представники світу людей. Нарнія – це місце, де чарівність і диво переплітаються з моральними і філософськими аспектами, завдяки чому робить цю серію бестселлером.

У цій кваліфікаційній роботі нами було виділено загалом **133** власні назви у двох проаналізованих книгах «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан». Найбільш численними є групи антропоніми та топоніми, що складають 53 та 31 назви відповідно. Інші групи розподілено кількісно так: міфоніми (20 назви), зооніми (14 назв), теоніми (7 назв), хрематоніми (4 назви), ергоніми (1 назва), геортоніми (1 назва) та космоніми (2 назви).

Аналіз лінгвостилістичних особливостей онімів серії книг «Хроніки Нарнії» демонструє, що автор використовує як традиційні імена (*Pimer, Сьюзен*), так і власне оригінальні (*Olvin, Liln, Dar*). У такий спосіб автор розкриває характери персонажів, акцентує на складності вигаданого ним фентезійного суспільства, а також проводить паралелі до світу людей. Топоніми, як друга за чисельністю група власних назв, відображають географію і ландшафт фентезійного світу, визначаючи території, країни, регіони, міста та місцевості, які складають унікальний ландшафт Нарнії. За походженням топоніми переважно є оригінальними, плідом фантазії письменника. Міфоніми (фавни, кентаври) переважно мають грецьке та римське міфологічне коріння, тоді як теоніми є здебільшого вигаданими (*Aslan* – головний персонаж усіх серій), хоча трапляються і запозичення з грецької міфології (*Bacchus та Pomona*). За будовою власні слова є простими, складними та складеними. Для антропонімів властива проста будова, у той час як для топонімів – складена. Такі лінгвостилістичні особливості власних назв створюють певні труднощі при перекладі. До відтворення власних назв у творах жанру фентезі перекладач має підходити особливо творчо, щоб зберегти внутрішню форму власної назви у перекладі, а також відповідність оригіналу.

Аналіз наукової літератури, присвяченої перекладу власних назв у художніх творах, зокрема фентезі, засвідчив, що найбільш поширеними способами перекладу онімів є транслітерація, калькування та транскрибування. Така ж тенденція спостерігається і при розгляді способів перекладу власних назв у книгах К. С. Льюїса «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан». Дослідження показало, що для відтворення власних назв перекладачі Ігор Ільїн, Олександр Кальниченко та Катерина Воронкіна найчастіше використовували транслітерацію – 61 слово або 45.9%, калькування – 48 слів (36.1%) й спосіб, який використовували рідше за інші, зокрема транскрипція – 18 слів (13.5%), еквівалент – 5 слів (3.8%),

словниковий відповідник – 1 слово або 0,8%. Власне більшість імен і прізвищ персонажів у книгах перекладені способом – транслітерація (60.4%). Топоніми несуть у собі додаткову інформацію про об’єкти, іноді відображають їх особливості, мають символічне значення, вони переважно перекладені способом калькування – 51,6%. Теоніми відіграють концептуальну роль у розкритті морально-етичних проблем твору, тому перекладачі використовують транслітерацію – 71.4%. Міфоніми вказують на певні особливості героїв, а більшість має лише символічне значення, тут поширеним способом перекладу стала транслітерація – 70%. Зооніми у творі несуть виключно символічний характер, тому перекладачі вдаються до калькування – 85.7%. Хремотоніми та геортонім несуть додаткову інформацію про об’єкти, події та відображають їх особливості (не просто мармурова зала, а *Чорномармурова*). Вони перекладені способом калькування – 100%. Ергонім (*двір Тісрока*) та космоніми, що несуть екстралінгвістичну інформацію про організацію та космічні об’єкти, передаються транслітерацією – 100%. При перекладі онімів у жанрі фентезі були враховані особливості тексту та власних назв оригіналів, конкретний контекст та призначення перекладу.

Таким чином, практичне значення цієї роботи полягає в тому, що тут аналізуються різні групи онімів у жанрі фентезі, що є найбільш популярним у навчальних шкільних програмах «Зарубіжна література». Оскільки власні назви різних груп відіграють важливе значення у фентезі, то запропонований аналіз онімів стане в нагоді на уроках «Зарубіжної літератури» під час вивчення творів «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан» К.С. Льюїса. Тож, порівняльний аналіз власних назв у жанрі фентезі інших творів, охоплених навчальними програмами НУШ, вважається перспективним напрямком сучасних досліджень у галузях лінгвістики, літературознавства та перекладознавства.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Варданян М. *Актуальні проблеми світового перекладознавства*. Кривий Ріг, 2022.
2. Варданян М. *Світова література ХХ–ХХІ століття в англомовному дискурсі*. Кривий Ріг, 2021.
3. Вербич С. Українська академічна ономастика: минуле, сьогодення, майбутнє. *Українська мова*, 2018, №3. С. 28–39.
4. 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.
5. Горбуньова С. О. Проблеми перекладу жанру фентезі. URL: <http://surl.li/gquij>
6. Дубенко О. *Порівняльна стилістика англійської та української мов*. Вінниця: Нова книга, 2005.
7. Єфімов Л. *Стилiстика англiйської мови*. Вінниця: Нова книга, 2004.
8. Зарубіжна література. 6–9 класи. Навчальна програма для закладів загальної середньої освіти, 2022.  
URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/2022/08/15/navchalna.programa-2022.zarubizhna.literatura-6-9.pdf>
9. Зарубіжна література 10–11 класи. Навчальна програма для закладів загальної середньої освіти, 2022.  
URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-10-11-klas/2022/08/15/navchalna.programa-2022.zarubizhna.literatura-10-11-standart.pdf>
10. Карпенко Ю. Про літературну ономастику: міркування на базі твору Ліни Костенко “коротко – як діагноз”. URL: [http://karpenko.in.ua/wp-content/uploads/2012/12/KARPENKO\\_UO.pdf](http://karpenko.in.ua/wp-content/uploads/2012/12/KARPENKO_UO.pdf)

11. Кизилова В. Дитяча література: стан, проблеми, перспективи. *Актуальні проблеми слов'янської філології*. Донецьк, 2009. Вип. XX: Лінгвістика і літературознавство. С. 236–240.
12. 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.
13. Кравченко І. Жанр фентезі у сучасній англійській літературі.  
URL: [http://eprints.cdu.edu.ua/3712/1/rodzinka\\_2018\\_2-124-126.pdf](http://eprints.cdu.edu.ua/3712/1/rodzinka_2018_2-124-126.pdf)
14. Кушнір Л. Етапи перекладацької роботи над формуванням онімних відповідників (на прикладі перекладів ономастикону роману Дж. Р. Р. Толкіна «Володар пернів» українською мовою). *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Філологічна»*, 2014. Випуск 45. С. 268–271.
15. Логвіненко Н. Фентезі як вид фантастичної прози. *Українська література в загальноосвітній школі*, 2014, № 5. С. 38–40.
16. Мазур О., Гонтар А. Особливості відтворення власних назв у перекладах твору Льюїса Керола «Аліса в країні чудес». URL: <http://oldconf.neasmo.org.ua/node/446>
17. Невмержицька Н. Стан дослідження власних назв у сучасній лінгвістиці. С. 87–90. URL: <http://surl.li/gqugr>
18. Петренко О. Онімична специфіка творів для дітей Роалда Дала. *Науковий вісник Ужгородського університету*. Серія Філологія. 2021. Вип. 1 (45). С. 363–368.
19. 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.
20. Сирота Ю. Проблеми перекладу власних назв в літературі для дітей та юнацтва (на матеріалі творів К. С. Льюїса). URL:

<https://reposit.nupp.edu.ua/bitstream/PolntNTU/12425/1/75%20%D0%A2.1-408-409.pdf>.

21. Ситник Н. Жанрові особливості фентезі Дж. Р. Р. Толкіна. URL: <http://surl.li/gquku>
22. Торчинський М. *Структура онімного простору української мови*. Хмельницький: Авіст, 2008.
23. 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.
24. Яворська Л. Жанр фентезі у сучасній літературі для дітей. *Рідне слово в етнокультурному вимірі*. С. 123–128.  
URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/rsev\\_2014\\_2014\\_19](http://nbuv.gov.ua/UJRN/rsev_2014_2014_19)
25. Aguilera Elvira Cámara. The Translation of Proper Names in Children's Literature. *E-F@BULATIONS / E-F@BULAÇÕES*, 2008, 2.  
URL: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/4666.pdf>
26. Black Sharon. The Magic of Harry Potter: Symbols and Heroes of Fantasy. *Children's Literature in Education*, 2003, 34 (3), 237–247.
27. Edwards Bruce L. (ed.). *C. S. Lewis Life, Works, and Legacy*. Volumes 1–4. London: Praeger Publishers, 2007.
28. Gault Brian. *Chronicles of Narnia by C. S. Lewis*. Redeemer Church. 2019.  
URL: <https://redeemerjackson.com/2019/10/chronicles-of-narnia-by-c-s-lewis/>
29. Hacht Anne Marie, Dwayne D. Hayes (eds.). *Gale Contextual Encyclopedia of World Literature*. Gale, 2009.
30. Hill Vivienne. Children's Fantasy Literature: A Comparative Analysis of the Novels of Clive Staples Lewis and Ursula Kroeber Le Guin. *New Review of Children's Literature and Librarianship*, 1998, 4 (1), 119–144. URL: <http://dx.doi.org/10.1080/13614549809510608>

- 31.Hough Carole (ed.). *Handbook of Names and Naming*. Oxford University Press, 2016.
- 32.Kudriavtseva N. Reconfiguring Identities within the Cityscape: Ideologies of Decommunization Renaming in Ukraine. *Ideology and Politics*. 2020, №1(15).
- 33.Majcher Agnieszka Elżbieta. Proper Names: Translation Analysis on the Example of «Prince Caspian». *Respectus Philologicus*, 2017, 31 (36), 134–147.
- 34.Nikolajeva Maria. Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern. *Marvels & Tales*, 2003, 17 (1), 138–156.
- 35.Oziewicz Marek. Translation and Fantasy Literature in Taiwan: Translators as Cultural Brokers and Social Networkers. *Translation Studies*, 2015, 8 (1), 107–109.
- 36.Suriadi M. Agus, Ihsani Ni' mah Nurul. Translation Strategies of Proper Names. *Insaniyat Journal of Islam and Humanities*, 2019, 3 (2), 151–164.
- 37.Tuttle Lisa. *Writing Fantasy & Science Fiction*. London. 2005.
- 38.Valentine T., T. Brennen and S. Bredart. *The Cognitive Psychology of Proper Names*. New York & London: Routledge, 1996.

### **Словники та енциклопедії**

- 39.*Великий тлумачний словник сучасної української мови* / Уклад. В. Т. Бусел. Київ, Ірпінь: ВТФ «Перун», 2009.
- 40.Вербич С. *Енциклопедія сучасної України*. URL: <https://esu.com.ua/article-75454>
- 41.*Енциклопедія сучасної України*. Власні назви (оніми). Масенко Л. Т. НАН України, НТШ. К.: Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2005. URL: <https://esu.com.ua/article-35126>
- 42.*Літературознавча енциклопедія: У двох томах. Т. 1* / Авт.-уклад. Ковалів Ю. І. К.: ВЦ «Академія», 2007.



43. *Літературознавча енциклопедія: У двох томах. Т.2 / Авт.-уклад. Ковалів Ю. І. К.: ВЦ «Академія», 2007.*
44. Тренажер з правопису української мови. URL: [https://webpen.com.ua/pages/Morphology\\_and\\_spelling/creation\\_and\\_spelling\\_difficult\\_words.html](https://webpen.com.ua/pages/Morphology_and_spelling/creation_and_spelling_difficult_words.html)
45. *Український Правопис*. Київ, 2019. 257 с.
46. Baldick Chris. *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. New York, 2001.
47. *Cambridge Dictionary*. Cambridge University Press & Assessment 2023 URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/>
48. Klein E. *A Comprehensive Etymological Dictionary of the English Language*. Amsterdam, London & New York, 1966.
49. *Online Etymological Dictionary*. URL: <https://www.etymonline.com/>

#### **Список джерел фактологічного матеріалу**

50. Льюїс К. С. *Хроніки Нарнії. Кінь і хлопчик*. Пер.: Ігор Ільїн, Олександр Кальниченко, Катерина Воронкіна. 2023 УкрЛіб. URL: <https://www.ukrlib.com.ua/world/printit.php?tid=8475>
51. Льюїс К. С. *Хроніки Нарнії. Принц Касп'ян*. Пер.: Ігор Ільїн, Олександр Кальниченко, Катерина Воронкіна. 2023. УкрЛіб. URL: <https://www.ukrlib.com.ua/world/printit.php?tid=8476>
52. Lewis C. S. *The Horse and His Boy*. New York, 1982.
53. Lewis C. S. *Prince Caspian*. New York, 1982.

## ДОДАТКИ

### Додаток 1.

#### Морфологічні особливості власних назв у книгах «Кінь і хлопчик» та «Принц Каспіан» К. С. Льюїса

##### Антропоніми

№	Власна назва	Походження (Традиційна / Оригінальна)	Будова (Проста, складна, складена)
1.	<i>Ahosta</i>	Оригінальна	Проста
2.	<i>Rishti</i>	Оригінальна	Проста
3.	<i>Corradin</i>	Оригінальна	Проста
4.	<i>Ilsombreh Tisroc</i>	Оригінальна	Складена
5.	<i>Lasaraleen</i>	Оригінальна	Проста
6.	<i>Rabadash</i>	Оригінальна	Проста
7.	<i>Anradin</i>	Оригінальна	Проста
8.	<i>Tisroc</i>	Оригінальна	Проста
9.	<i>Aravis</i>	Оригінальна	Проста
10.	<i>Axartha</i>	Оригінальна	Проста
11.	<i>Alimash</i>	Оригінальна	Проста
12.	<i>Kidrash</i>	Оригінальна	Проста
13.	<i>Ardeeb Tisroc</i>	Оригінальна	Складена
14.	<i>Shasta</i>	Оригінальна	Проста
15.	<i>Arsheesh</i>	Оригінальна	Проста
16.	<i>Azrooh</i>	Оригінальна	Проста
17.	<i>Chlamash</i>	Оригінальна	Проста
18.	<i>Darrin</i>	Традиційна	Проста
19.	<i>Cor</i>	Традиційна	Проста

20.	<i>Dar</i>	Оригінальна	Проста
21.	<i>Bar</i>	Традиційна	Проста
22.	<i>the Lady Liln</i>	Оригінальна	Складена
23.	<i>Corin</i>	Традиційна	Проста
24.	<i>Peter</i>	Традиційна	Проста
25.	<i>Lucy</i>	Традиційна	Проста
26.	<i>Edmund</i>	Традиційна	Проста
27.	<i>Susan</i>	Традиційна	Проста
28.	<i>Colin</i>	Традиційна	Проста
29.	<i>Cole</i>	Традиційна	Проста
30.	<i>Shar</i>	Оригінальна	Проста
31.	<i>Tran</i>	Традиційна	Проста
32.	<i>Lune</i>	Традиційна	Проста
33.	<i>Peridan</i>	Оригінальна	Проста
34.	<i>Ram the Great</i>	Оригінальна	Складена
35.	<i>Corin Thunder-Fist</i>	Оригінальна	Складена
36.	<i>Fair Olvin</i>	Оригінальна	Складена
37.	<i>Rabadash the Peacemaker</i>	Оригінальна	Складена
38.	<i>Rabadash the Ridiculous</i>	Оригінальна	Складена
39.	<i>White Barbarian King</i>	Оригінальна	Складена
40.	<i>Ilgamuth of the twister lip</i>	Оригінальна	Складена
41.	<i>Prince Caspian</i>	Традиційна	Складена
42.	<i>King Miraz</i>	Оригінальна	Складена
43.	<i>Prunaprismia</i>	Оригінальна	Складна
44.	<i>Lord Arlian</i>	Оригінальна	Складена
45.	<i>Lord Belisar</i>	Традиційна	Складена
46.	<i>Lord Glozelle</i>	Оригінальна	Складена
47.	<i>Lord Erimon</i>	Оригінальна	Складена

48.	<i>Lord Sopespian</i>	Оригінальна	Складена
49.	<i>Lord Uvilas</i>	Оригінальна	Складена
50.	<i>Miss Prizzle</i>	Оригінальна	Складена
51.	<i>Gwendolen</i>	Традиційна	Складна
52.	<i>Pulverulentus Siccus</i>	Оригінальна	Складена
53.	<i>the Hermit of the Southern March</i>	Оригінальна	Складена

### Топоніми

№	Власна назва	Походження (Традиційна / Оригінальна)	Будова (Проста, складна, складена)
1.	<i>Archenland</i>	Оригінальна	Складна
2.	<i>the double peak of Mount Pire</i>	Оригінальна	Складена
3.	<i>Stormness Head</i>	Оригінальна	Складена
4.	<i>the Winding Arrow</i>	Оригінальна	Складена
5.	<i>Beaversdam</i>	Оригінальна	Складна
6.	<i>Redhaven</i>	Оригінальна	Складна
7.	<i>Lantern Waste</i>	Оригінальна	Складена
8.	<i>The Hill of the Stone Table</i>	Оригінальна	Складена
9.	<i>the Valley of the Thousand Perfumes</i>	Оригінальна	Складена
10.	<i>Seven Isles</i>	Оригінальна	Складена
11.	<i>the Western forest</i>	Оригінальна	Складена
12.	<i>the Western Mountains</i>	Оригінальна	Складена
13.	<i>the Northern Mountains</i>	Оригінальна	Складена
14.	<i>the Western Waste</i>	Оригінальна	Складена
15.	<i>Telmar</i>	Оригінальна	Проста

16.	<i>the province of Calavar</i>	Оригінальна	Складена
17.	<i>castle of Anvard</i>	Оригінальна	Складена
18.	<i>Zulindreh</i>	Оригінальна	Проста
19.	<i>Calormen</i>	Оригінальна	Складний
20.	<i>castle of Tormunt</i>	Оригінальна	Складена
21.	<i>Narnia</i>	Оригінальна	Проста
22.	<i>Teebeth</i>	Традиційна	Проста
23.	<i>the lake of Mezreel</i>	Оригінальна	Складена
24.	<i>at Cair Paravel</i>	Оригінальна	Складена
25.	<i>Ilkeen</i>	Оригінальна	Проста
26.	<i>Azim Balda</i>	Оригінальна	Складена
27.	<i>Tashbaan</i>	Оригінальна	Складний
28.	<i>England</i>	Традиційна	Проста
29.	<i>Telmar</i>	Оригінальна	Проста
30.	<i>Great Eastern Ocean</i>	Оригінальна	Складена
31.	<i>Beruna</i>	Оригінальна	Проста

### Зооніми

№	Власна назва	Походження (Традиційна / Оригінальна)	Будова (Проста, складна, складена)
1.	<i>Clodsley Shovel</i>	Оригінальна	Складена
2.	<i>Lilygloves</i>	Оригінальна	Складна
3.	<i>Hoglestock</i>	Оригінальна	Складна
4.	<i>Destrier</i>	Оригінальна	Проста
5.	<i>Camillo</i>	Оригінальна	Проста
6.	<i>Peepicheek</i>	Оригінальна	Складна
7.	<i>Reepicheep</i>	Оригінальна	Складна

8.	<i>Pattertwig</i>	Оригінальна	Складна
9.	<i>Hardbiters</i>	Оригінальна	Складна
10.	<i>Trufflehunter</i>	Оригінальна	Складна
11.	<i>Chervy</i>	Оригінальна	Проста
12.	<i>Bree або Breehy-hinny-brinny-hoohy-hah</i>	Оригінальна	Складена
13.	<i>Hwin</i>	Оригінальна	Проста
14.	<i>Sallowpad</i>	Оригінальна	Складна

### Міфоніми

№	Власна назва	Походження (Традиційна / Оригінальна)	Будова (Проста, складна, складена)
1.	<i>Tumnus</i>	Оригінальна	Проста
2.	<i>Thornbut</i>	Оригінальна	Проста
3.	<i>Voluns</i>	Оригінальна	Проста
4.	<i>Voltinus</i>	Оригінальна	Проста
5.	<i>Girbius</i>	Оригінальна	Проста
6.	<i>Glenstorm</i>	Оригінальна	Складна
7.	<i>Dumnus</i>	Оригінальна	Проста
8.	<i>Cornelius</i>	Традиційне	Проста
9.	<i>Mentius</i>	Оригінальна	Проста
10.	<i>Nausus</i>	Оригінальна	Проста
11.	<i>Nikabrik</i>	Оригінальна	Проста
12.	<i>Nimienus</i>	Оригінальна	Проста
13.	<i>Obentinus</i>	Оригінальна	Проста
14.	<i>Oscuns</i>	Оригінальна	Проста
15.	<i>Wimbleweather</i>	Оригінальна	Складна
16.	<i>Trumpkin</i>	Оригінальна	Проста

17.	<i>Rogin</i>	Оригінальна	Проста
18.	<i>Duffle</i>	Оригінальна	Проста
19.	<i>Bricklethumb</i>	Оригінальна	Складна
20.	<i>Pire</i>	Оригінальна	Проста

### Теоніми

№	Власна назва	Походження (Традиційна / Оригінальна)	Будова (Проста, складна, складена)
1.	<i>Aslan</i>	Оригінальна	Проста
2.	<i>Emperor-Over-the-Sea</i>	Оригінальна	Складена
3.	<i>God Tash</i>	Оригінальна	Складена
4.	<i>Bacchus</i>	Традиційна	Проста
5.	<i>Pomona</i>	Традиційна	Проста
6.	<i>White Witch</i>	Оригінальна	Складена
7.	<i>Zardeenah</i>	Оригінальна	Проста

### Хрематоніми

№	Власна назва	Походження (Традиційна / Оригінальна)	Будова (Проста, складна, складена)
1.	<i>Hall of Pillars</i>	Оригінальна	Складена
2.	<i>Hall of Statues</i>	Оригінальна	Складена
3.	<i>the Spendor Hyaline</i>	Оригінальна	Складена
4.	<i>the Lions Mane</i>	Оригінальна	Складена

### Ергоніми

№	Власна назва	Походження (Традиційна / Оригінальна)	Будова (Проста, складна, складена)
1.	<i>Tisroc</i>	Оригінальна	Проста

### Геортоніми

№	Власна назва	Походження (Традиційна / Оригінальна)	Будова (Проста, складна, складена)
1.	<i>the great Autumn Feast</i>	Оригінальна	Складена

### Космоніми

№	Власна назва	Походження (Традиційна / Оригінальна)	Будова (Проста, складна, складена)
1.	Alambil	Оригінальна	Проста
2.	Tarva	Оригінальна	Проста



**Способи відтворення власних назв в українських перекладах «Кінь та хлопчик» та «Принц Каспiан» К. С. Льюїса**

**Антропоніми**

№	Оригінал	Переклад	Спосіб перекладу
1.	Ahosta	Агошта	Транслітерація
2.	Rishti	Рішті	Транслітерація
3.	Corradin	Карадин	Транслітерація
4.	Isombreh Tisroc	Ізомбрег Тісрок	Транслітерація
5.	Lasaraleen	Лазараліна	Транслітерація
6.	Rabadash	Рабадаш	Транслітерація
7.	Anradin	Анрадин	Транслітерація
8.	Tisroc	Тісрок	Транслітерація
9.	Aravis	Аравіса	Транслітерація
10.	Axartha	Аксарта	Транслітерація
11.	Alimash	Алімаш	Транслітерація
12.	Kidrash	Кідраш	Транслітерація
13.	Ardeeb Tisroc	Ардиб Тісрок	Транслітерація
14.	Shasta	Шаста	Транслітерація
15.	Arsheesh	Аршиш	Транскрипція
16.	Azrooh	Азруг	Транскрипція
17.	Chlamash	Члемеш	Транскрипція
18.	Darrin	Дарін	Транслітерація
19.	Cor	Кор	Транслітерація
20.	Dar	Дар	Транслітерація
21.	Bar	Бар	Транслітерація

22.	Lady Liln	пані Лільн	Еквівалент і Транслітерація
23.	Corin	Корін	Транслітерація
24.	Peter	Пітер	Еквівалент
25.	Lucy	Люсі	Еквівалент
26.	Edmund	Едмунд	Еквівалент
27.	Susan	Сюзан	Еквівалент
28.	Colin	Колін	Еквівалент
29.	Cole	Кол	Транскрипція
30.	Shar	Шер	Транскрипція
31.	Tran	Трен	Транскрипція
32.	Lune	Люн	Транскрипція
33.	Peridan	Перидан	Транскрипція
34.	Ram the Great	Рем Великий	Калькування та транскрибування
35.	Corin Thunder-Fist	Корін Залізний Кулак	Калькування та еквівалент
36.	Fair Olvin	Олвін Справедливий	Калькування
37.	Rabadash the Peacemaker	Рабадаш-Миротворець	Калькування та Транслітерація
38.	Rabadash the Ridiculous	Рабадаш-Посміховисько	Калькування та Транслітерація
39.	White Barbarian King	Білий Король варварів	Калькування
40.	Pgamuth of the twister lip	Ільгамуг-кривогубий	Калькування
41.	Prince Caspian	Принц Каспіан	Транслітерація та еквівалент
42.	King Miraz	Король Міраз	Транслітерація та еквівалент
43.	Prunaprismia	Прунапрізмія	Транслітерація
44.	Lord Arlian	Лорд Арліан	Транслітерація
45.	Lord Belisar	Лорд Белізар	Транслітерація

46.	Lord Glozelle	Лорд Глозель	Транслітерація
47.	Lord Erimon	Лорд Еримон	Транслітерація
48.	Lord Sopespian	Лорд Сопеспіян	Транслітерація
49.	Lord Uvilas	Лорд Увілас	Транслітерація
50.	Miss Prizzle	Місс Прізл	Транслітерація
51.	Gwendolen	Гвендолен	Транслітерація
52.	Pulverulentus Siccus	Пульверулентус Сіккус	Транслітерація
53.	the Hermit of the Southern March	південний Пустельник	Калькування

### Топоніми

№	Оригінал	Переклад	Спосіб перекладу
1.	<i>Archenland</i>	<i>Верхоландія</i>	Калькування
2.	<i>the double peak of Mount Pire</i>	<i>гора Пайр</i>	Калькування
3.	<i>Stormness Head</i>	<i>гора Буревісниця</i>	Калькування
4.	<i>the Winding Arrow</i>	<i>річка В'їюниця</i>	Калькування
5.	<i>Beaversdam</i>	<i>Боброва гатть</i>	Калькування
6.	<i>Redhaven</i>	<i>Червона Гавань</i>	Калькування
7.	<i>Lantern Waste</i>	<i>Ліхтарна Пуща</i>	Калькування
8.	<i>The Hill of the Stone Table</i>	<i>Камінний Стіл</i>	Калькування
9.	<i>the Valley of the Thousand Perfumes</i>	<i>Долина Тисячі Пахоців</i>	Калькування
10.	<i>Seven Isles</i>	<i>Сім Островів</i>	Калькування
11.	<i>the Western forest</i>	<i>Західний Ліс</i>	Калькування
12.	<i>the Western Mountains</i>	<i>Західні Гори</i>	Калькування
13.	<i>the Northern Mountains</i>	<i>Північні Гори</i>	Калькування
14.	<i>the Western Waste</i>	<i>Західна Пустеля</i>	Калькування
15.	<i>Telmar</i>	<i>Телмарам</i>	Транслітерація

16.	<i>the province of Calavar</i>	<i>округ Калавар</i>	Транслітерація
17.	<i>castle of Anvard</i>	<i>брама Анвард</i>	Транслітерація
18.	<i>Zulindreh</i>	<i>Заліндрег</i>	Транслітерація
19.	<i>Calormen</i>	<i>Калормен</i>	Транслітерація
20.	<i>castle of Tormunt</i>	<i>замок Тормунт</i>	Транслітерація
21.	<i>Narnia</i>	<i>Нарнія</i>	Транслітерація
22.	<i>Teebeth</i>	<i>Тибет</i>	Транскрипція
23.	<i>the lake of Mezreel</i>	<i>озеро Мезриль</i>	Транскрипція
24.	<i>at Cair Paravel</i>	<i>Кеа-Перевелі</i>	Транскрипція
25.	<i>Ilkeen</i>	<i>Ілкін</i>	Транскрипція
26.	<i>Azim Balda</i>	<i>місто Азим-Бальда</i>	Транскрипція
27.	<i>Tashbaan</i>	<i>Ташбан</i>	Транскрипція
28.	<i>English</i>	<i>Англія</i>	Словниковий відповідник
29.	<i>The Wild Lands of the North</i>	<i>Дикі Північні землі</i>	Калькування
30.	<i>Great Eastern Ocean</i>	<i>Великий Східний океан</i>	Калькування
31.	<i>Beruna</i>	<i>Беруна</i>	Транслітерація

### Зооніми

№	Оригінал	Переклад	Спосіб перекладу
1.	<i>Clodsley Shovel</i>	<i>кріт Лопатолап</i>	Калькування
2.	<i>Lilygloves</i>	<i>кріт на прізвище Білі Рукавички</i>	Калькування
3.	<i>Hogglestock</i>	<i>їжак Голкостром</i>	Калькування
4.	<i>Destrier</i>	<i>кінь Булат</i>	Калькування
5.	<i>Camillo</i>	<i>їхне Косоочіє Лоповух Перший</i>	Калькування
6.	<i>Peepicheek</i>	<i>миша Піпічик</i>	Транслітерація
7.	<i>Reepicheep</i>	<i>миша Ріпічін</i>	Транслітерація

8.	<i>Pattertwig</i>	<i>білка Теревенька</i>	Калькування
9.	<i>Hardbiters</i>	<i>борсуки Гострозуби</i>	Калькування
10.	<i>Trufflehunter</i>	<i>Трюфеліно</i>	Калькування
11.	<i>Chervy</i>	<i>олень Шерві</i>	Калькування
12.	<i>Bree або Breehy-hinny-brinny-hoohy-hah</i>	<i>кінь Бругу</i>	Калькування
13.	<i>Hwin</i>	<i>кобила Гвіно</i>	Калькування
14.	<i>Sallowpad</i>	<i>Жовтолап</i>	Калькування

### Міфоніми

№	Оригінал	Переклад	Спосіб перекладу
1.	<i>Tumnus</i>	<i>фавн Тамнас</i>	Транскрипція
2.	<i>Thornbut</i>	<i>гном Колючка</i>	Калькування
3.	<i>Voluns</i>	<i>Волунс</i>	Транслітерація
4.	<i>Voltinus</i>	<i>Волтинус</i>	Транслітерація
5.	<i>Girbius</i>	<i>Гірбіюс</i>	Транслітерація
6.	<i>Glenstorm</i>	<i>Гленсторм</i>	Калькування
7.	<i>Dumnus</i>	<i>Думнус</i>	Транслітерація
8.	<i>Cornelius</i>	<i>Корнеліюс</i>	Транслітерація
9.	<i>Mentius</i>	<i>Ментіюс</i>	Транслітерація
10.	<i>Nausus</i>	<i>Наузус</i>	Транслітерація
11.	<i>Nikabrik</i>	<i>Нікабрик</i>	Транслітерація
12.	<i>Nimienus</i>	<i>Нім'єнус</i>	Транслітерація
13.	<i>Obentinus</i>	<i>Обентинус</i>	Транслітерація
14.	<i>Oscuns</i>	<i>Осцунс</i>	Транслітерація
15.	<i>Wimbleweather</i>	<i>Свердловітер</i>	Калькування
16.	<i>Trumpkin</i>	<i>Трамкін</i>	Транслітерація
17.	<i>Rogin</i>	<i>гном Роджін</i>	Транскрипція

18.	<i>Duffle</i>	<i>гном Дафл</i>	Транскрипція
19.	<i>Bricklethumb</i>	<i>гном Бріклтамб</i>	Транскрипція
20.	<i>Pire</i>	<i>Пір</i>	Транслітерація

### Теоніми

№	Оригінал	Переклад	Спосіб перекладу
1.	<i>Aslan</i>	Аслан	Калькування
2.	<i>Emperor-Over-the-Sea</i>	<i>Володар з-за моря</i>	Калькування
3.	<i>God Tash</i>	<i>бог Таш</i>	Транслітерація
4.	<i>Bacchus</i>	<i>Вакх</i>	Калькування
5.	<i>Pomona</i>	<i>Помона</i>	Калькування
6.	<i>Lady of the Night and of the Maidens</i>	<i>Володарка Ночі та Дів</i>	Калькування
7.	<i>Zardeenah</i>	<i>Зардинах</i>	Транслітерація

### Хремагоніми

№	Оригінал	Переклад	Спосіб перекладу
1.	<i>Hall of Pillars</i>	<i>Чорномармурова зала</i>	Калькування
2.	<i>Hall of Statues</i>	<i>Зала Статуй</i>	Калькування
3.	<i>the Spendor Hyaline</i>	<i>корабель Перлина</i>	Калькування
4.	<i>the Lions Mane</i>	<i>Лев'яча Грива</i>	Калькування

### Ергоніми

№	Оригінал	Переклад	Спосіб перекладу
1.	<i>Tisroc</i>	<i>двір Тісрока</i>	Транслітерація

## Геортоніми

№	Оригінал	Переклад	Спосіб перекладу
1.	<i>the great Autumn Feast</i>	<i>Великі Осінні Фестини</i>	Калькування

## Космоніми

№	Оригінал	Переклад	Спосіб перекладу
1.	Alambil	Леді Миру або Алямбіль	Транслітерація
2.	Tarva	Лорд Перемоги або Тарва	Транслітерація