

УДК 821.111(73).09'373.21

Олена Шлюсар

ХУДОЖНЯ ТОПОНІМІКА РОМАНУ ДЖ. МАРТІНА “ГРА ПРЕСТОЛІВ”

Стаття присвячена проблемі класифікації топонімів та розкриття змісту власних назв у епічному романі – фентезі Д. Мартіна “Гра Престолів”. Основна частина власних імен є алюзивною і побудована на основі імен історичних осіб минулого Британських островів.

Ключові слова: топоніми, види топонімів, власні назви, роман-фентезі, символіка.

Жанр фентезі стрімко розвивається та стає все більш цікавим для масового читача у наш час. Надзвичайною популярністю серед читачької аудиторії користується цикл романів сучасного американського письменника-фантаста Джорджа Реймонда Річарда Мартіна “Пісня льоду і полум'я”. Топоніми складають ядро ономастичного простору віртуального світу творів фентезі, оскільки саме вони концентрують культурно-історичну, етнічну, лінгвокультурологічну інформацію. У жанрі фентезі топоніми активно досліджуються з метою визначення їх специфічних особливостей, семантичної мотивування і внутрішньої форми, критеріїв класифікації, історичної та етимологічної складової, функцій і ролі при моделюванні географічного простору вторинного світу, перекладацьких прийомів при передачі на іншу мову, членування топонімичного простору на топонімичні моделі і т.д. Незважаючи на високий лінгвістичний інтерес до топонімів у фентезі-сазі “Пісня льоду і полум'я”, деякі явища в дослідженнях роману потребують уточнення. Так, наприклад, до цих пір практично не вивчені структурні особливості авторських топонімів, їх морфологічний склад і словотворча структура.

Мета статті полягає у тлумаченні авторських топонімів та власних назв у романі – фентезі Д.Мартіна “Гра престолів”.

Важливе місце в вивченні географічних назв займає топоніміка. Топоніміка включає в себе велику кількість галузей, які є невід’ємною частиною наук, а саме: культурологія, географія, мовознавство, історична наука та етнографія, лінгвістика та фонетика. В процесі вивчення англійської мови основний інтерес для нас становить, насамперед, англійська топоніміка. Дослідження топоніміки Британії і,

зокрема, Англії дає уявлення про багату історію народів та культур, що існували на території сучасної Великобританії, і нерозривно пов'язане із дослідженням історії англійської мови взагалі.

Часто в літературі географічну назву змінюють грецьким словом топонім (топос - місце, місцевість; онома - ім'я). [1, с. 175]

Топонім - власна назва місцевості, регіону, населеного пункту, об'єкту рельєфу, будь-якої частини поверхні Землі, тобто географічна назва [3, с. 11] Творцем топоніміки був звичайно народ, географі-мандрівники, першовідкривачі, які давали назви континентам, островам, гірським вершинам тощо. Вони здійснювали збір географічних назв, їх первинну систематизацію, картографування і т.д. Тому цілком зрозумілий величезний внесок у топоніміку географів, починаючи від невідомих мандрівників і до таких вчених як О. Степанів, О. Гумбольдт, В. Семенов-Тянь-Шанський, Л. Берг, П. Тутковський тощо.[3, с. 13] Питання топоніміки здавна були в колі інтересів як вітчизняних, так і зарубіжних дослідників. Деякі з них, наприклад М. Ломоносов, О. Потебня, І. Бодуен-де-Куртене, у своїх мовознавчих дослідженнях спиралися на топонімічний матеріал; інші (І. Срезневський, М. Максимович, М. Сумцов, О. Соболевський, О. Саліщев) розглядали його як предмет окремого дослідження.

Розглядаючи жанр фентезі, можемо сказати, що він був присутній в літературі з моменту її зародження, однак, таким, яким ми його знаємо зараз, цей жанр став близько 200 років тому. Цей жанр став популярним в 1950 і 1960-х, коли Дж. Р.Р. Толкін "Хоббіт, Володар Кілець", К. С. Льюїс "Хроніки Нарнії" і Урсула К. Ле Гуїн "Земномор'я" опублікували свої романи. Ці автори допомогли фентезі зайняти своє місце серед жанрів літератури. Популярність жанру навіть збільшилася в ХХІ столітті, з одного боку, завдяки фентезійним адаптаціям, таким як трилогія Пітера Джексона "Володар кілець" і фільми про Гаррі Поттера, а з іншого боку – завдяки Дж. Р. Р. Мартіна і його циклу книг "Пісня льоду і полум'я", які досі є бестселерами. У своєму романі Дж. Мартін використав аглютивний жанр, з'єднавши різні слова та використавши героїчне та темне фентезі, яке упродовж всього роману бореться одне про одного. [3, с. 91]

Жанр фентезі допомагає людині розвинути свою уяву та зрозуміти автора, який через свій роман намагається передати нам своє бачення та думки впродовж всього твору. Романі Д. Мартіна, виокремлюється вже тим, що система номінацій не просто є похідною від загально існуючих власних імен, а значною мірою є побудованою на історичному підґрунті, які широко використовуються у романах - фентезі.

Важливе місце у епічному романі – фентезі Д. Мартіна займають власні назви. Користуючись класифікацією власних назв В.Виноградова, складемо таблицю на прикладі роману Гра престолів.

Класифікація власних назв В. Виноградова:

- a) антропоніми - імена людей;
- b) топоніми - географічні назви;
- c) теоніми - назви божеств;
- d) зооніми - клички тварин;
- e) хрононіми (“квазивласні імена”) - назви відрізків часу, пов'язані з історичними подіями;
- f) ергоніми - назви об'єднань людей: товариства, організації тощо;
- g) гідроніми - назви водоймищ (річки, озера, моря, болота);
- h) етноніми - назви народів, етнічних груп.

a) Антропоніми – “Eddard of the House Stark, Lord of Winterfell” – Еддарт з дому Старків, лорд Вінтерфеллу. Також Мартін часто використовує немотивовані власні назви: Grenn (Гренн), Ruar (Пайпар), Quent (Квент); імена, утворені зі словникових англійських власних імен: Stiv (Стів), Kuga (Кіра), Joseth (Йозеф); прізвиська Littlefinger (Мізинець), Toad (Жаба), Stone Head (Кам'яна Голова). [2, с. 82]

b) Топоніми - в романі Дж. Мартіна чітко протиставляють географію двох континентів – континенту Westeros (Вестерос), на якому розташовані the Seven Kingdoms (Сім Королівств), і континенту Essos (Ессос) з екзотичними країнами. Практично всі топоніми Вестероса мотивовані: міста King's Landing, Oldtown, а топоніми Ессоса оригінальні: країни Joros Nhai, Valyria, Yi Ti.[2, с. 82]

c) Теоніми - Віра в Сімох - основна релігія Семи Королівств. На півдні держави вона домінує. На Півночі залишилося ще багато тих, хто поклоняється Старим Богам, на Залізних островах вірять у Потонулого Бога. Це монотеїстична релігія. На чолі церкви (Будівлі якої називаються септами стоїть Верховний Септон, а центром релігії є Велика септа Бейлора у Королівській Гавані.

d) Зооніми - у Старків Lady (вовк тендітної і ввічливої Санси), Ghost (супутник Джона Сноу), Shaggydog (тварина наймолодшого сина Старків), Summer (лютововк Брана, якого називали літнім дитям), що відображають не стільки характер самого лютововка, скільки натуру їхніх господарів. Також імена драконів: Drogon, Rhaegal, Viserion, які були названі на честь братів Дейенеріз. [7,с. 134]

е) Хрононіми - пори року у романі представлені лише двома сезонами – зимою та літом, що тривають роками, і ніхто не знає, коли скінчиться наступна зима чи триватиме останнє літо. Літо асоціюється з життям, зима із темрявою та смертю, представленою White Walkers – живими мерццями Білими Ходаками. [7, с. 134]

ф) Ергоніми - у місті Браавос, з'являється Велика Септа Бейлора у Королівській Гавані, величезна септа, колишній центр віри в Сімох і місце проживання верховного Септона. [7, 133]

г) Гідроніми - Довге озеро (англ. Long Lake) – величезне озеро на Півночі, знаходиться на північний схід від Вінтерфелла. Поряд з одним з берегів озера проходить Королівський тракт. Землі на північний захід від озера контролюють Старкі, на південний схід – Болтони, а на північ і північний схід – Амбери. [6, с. 253]

h) Етноніми – у Грі Престолів Д.Мартін вигадав велику кількість народів, а саме: Білі хоки, Андали, Віхти, Гіганти, Дотракійці, Діти лісу, Іббени, Лхазаріани, Залізнародженні. [6, с. 254]

Ця класифікація дає нам найточніше розкриття імен людей, назв народів релігії та культури. Саме топонім є головним засобом формування простору, що існує не власне, а в нашій свідомості. Топоніми художніх творів складають систему орієнтирів, за допомогою якої герої і читач визначають своє місце і призначення серед оточуючих просторових феноменів, але на авторський топонім романів епічної фантастики лягає підвищене навантаження, так як інших засобів конструювання географії вторинного світу письменник не має зважаючи на специфіку вторинних світів він не може повторювати географію реального простору. Топонім стає набором унікальних міток певного авторського світу.

Список використаних джерел

1. Ажінюк Б. Українські Власні назви (антропонімі і топонімі) в англійському написанні / Ажінюк Б. – М. 1993. – 273 с.
2. Борисова О. В. Особливості Перекладу Власних Назв (на матеріалі роману Дж. Мартіна “Гра престолів” та його перекладів українською мовою) / Борисова О. В. – 2014. – 80 – 84 ст.
3. Воробьева И. А. “Язык Земли” / Воробьева И. А. – Новосибирск: Западно-Сибирское книжное издательство, – 1973. – 151 с.
4. Жучкевич В.А. Загальна топоніміка / Жучкевич В. А. – Мінськ: Вища школа, 1980. – 287 с.

5. Курдакова Д. О. Авторские неологизмы в игре престолов Джорджа Р. Р. Мартина Форум Молодых Ученых / Курдакова Д. О. №5(21) 90–93 с.
6. Старостенко Т. М. Рослинно-Астральний Символізм У Романі Дж. Р. Р. Мартіна “Гра Престолів” За Циклом “Пісня Льоду І Полум’я” Філологічні науки. / Старостенко Т. М. – 2015. – 253–255 ст.
7. Старостенко Т. М. Феномен імені у романі Дж.Р.Р. Мартіна “Гра Престолів” За Циклом “Пісня Льоду І Полум’я” Наукові Записки ХНПУ ім. Г. С. Сковороди. / Старостенко Т. М. – 2014. 128–136 с.

Olena Shliusar

**ARTISTIC TOPONYMIC OF THE NOVEL
J. R. R. MARTIN “GAME OF THRONES”**

The article is devoted to the problem of classification of toponyms and disclosure of the content of their names in an epic fantasy novel by D. Martin “Game of Thrones” The major part of proper names is allusive and built on the basis of the names of historical figures of the past of the British Isles.

Keywords: toponyms, types of toponyms, proper names, fantasy novel, symbolism.