

## ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА ПЕРЕКЛАДУ

**Савчук Г.Ю.**

*студент,*

*Житомирський державний університет  
імені Івана Франка*

### **ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ТОПОНІМІВ У ЦИКЛІ РОМАНІВ ДЖОРДЖА Р.Р. МАРТІНА «ПІСНЯ ЛЬОДУ Й ПОЛУМ'Я»**

Цикл романів американського письменника Джорджа Р. Р. Мартіна «Пісня льоду й полум'я» користується надзвичайною популярністю серед читацької аудиторії. Маловивчений топонімічний простір романів відрізняється особливою яскравістю й багатством авторських неологізмів і, таким чином, представляє великий інтерес з точки зору аналізу способів перекладу топонімічних одиниць, які конструюють вторинний світ романів.

Топоніми складають ядро ономастичного простору альтернативного світу творів фентезі, адже саме вони зосереджують у собі культурно-історичну, етнічну, лінгвокультурологічну інформацію [6, с. 130]. Труднощі, пов'язані з передачею топонімів з англійської на українську мову, полягають у виборі адекватного способу передачі, оскільки в контексті літературного твору топонім є не просто найменуванням точки простору, а художньо значущим елементом. Помістивши персонаж в певне середовище, автор здійснює географічну конкретизацію описуваної події, а також певним чином характеризує персонаж, визначаючи його характер і подальший розвиток сюжету [6, с. 131]. Природно, що всі зазначені особливості, як і ряд інших функціонально-стилістичних властивостей топонімів, мають бути адекватно передані в художньому перекладі.

Аналізуючи відібрані методом суцільної вибірки топоніми у романах «Пісні льоду й полум'я», було виявлено 6 основних методів

їх передачі на мову перекладу: калькування, транслітерація, транскрибування, граматична заміна, морфограматична модифікація, часткове калькування.

Найбільш частотним способом передачі топонімів є калькування (44 %), який виявлено у наступних групах:

- гідроніми – Narrow Sea – Вузьке море, Trident – Тризуб (річка), Gods Eye – Боже Око (озеро), Blackwater Bay – Чорновода затока;

- хороніми – The Seven Kingdoms – Сім королівств, Isle of faces – острів Ликів, the North – Північ, Shadow Lands – Тіняві землі;

- ороніми – the Mountains of the Moon – Місячні гори, Vale – видол, the Frostfangs – Льодоікла (гори), Red Waste – Червона пустеля, Merling Rock – Моряникова скеля;

- ойконіми – Nine Free Cities – дев'ять Вільних міст, Sunspear – Сонцеспис, Raventree – Крукодерево, Storm's End – Штормокрай, King's Landing – Королівський причал;

- урбаноніми: Bloody Gate – Кривава брама, Wheel Tower – Колісна вежа, Red Keep – Червона фортеця.

Оскільки топонімічна модель географічних об'єктів Вестеросу заснована на «промовистих» назвах населених пунктів, річок, гір, островів тощо, вибір прийому калькування для передачі даних реалій ми вбачаємо вдалим перекладацьким рішенням. Збереження у тексті перекладу найважливіших аспектів змістовної структури топоніма має бути пріоритетним при виборі стратегії його передачі.

Метод транслітерації при передачі топонімів на українську мову є другим за частотністю використання (в 30% випадків), оскільки полегшує перекладачеві завдання пошуку формальної відповідності, дозволяючи не замислюватися ні про правильну вимову імені, ні про збереження внутрішньої форми топоніму. Транслітерації піддалися оригінальні топоніми: Braavos – Браавос, Муг – Мир, Volantis – Волантіс, Лис – Лис, Pentos – Пентос, Qohor – Когор.

Як правило, транслітерація і транскрипція використовуються для вигаданих власних назв, які не мають аналога в інших мовах. В даному випадку, за допомогою транслітерації були передані назви вигаданих міст.

Транскрибування для створення оригінальних відповідників використовується обмежено, оскільки в романах фентезі не діє

правило «ім'я передається з урахуванням національної приналежності його референту – людини, географічного об'єкта і т.д.» [1, с. 210]. За допомогою транскрипції (11%) у романах були передані оригінальні немотивовані топоніми: *Baedn* – Бейдн, *Dorne* – Дорн, *Asshai* – Ашай і мотивовані топоніми: *Harrenhal* – Гаренхол, *Tyrosh* – Тайрош.

У деяких випадках транслітерація і калькування використовуються одночасно (5%): *Dreadfort* – Страхфорт, *Dragonstone* – Драконстон, *Craster's Keep* – Замок Крастера, *Casterly Rock* – Кичер Кастерлі.

В останніх двох прикладах використання даних прийомів одночасно обумовлено тим, що один з компонентів словосполучення в оригіналі – власна назва, яке не має еквівалента для передачі в іншій мові, а другий компонент – слово, що має відповідність в мові перекладу. Таким чином, поєднання двох способів передачі топонімів дозволяє найбільш повно передати ідею автора максимально близько до оригіналу.

Нечисленну групу з відібраних топонімів, яку не можна залишити без уваги, складають одиниці, передані за допомогою граматичної заміни (7%): *Lands of Always Winter* – Землі вічної зими, *Lands of the Long Summer* – Землі вічного літа, *Gates of the Moon* – Місячна брама, *Bay of Crabs* – Крабова затока.

Граматична заміна має на увазі не просто вживання в перекладі форм мови перекладу, а відмову від використання форм мови перекладу, які є наалогічними до вихідних, оскільки вони не дозволяють здійснити адекватний переклад. Найбільш поширеним видом граматичної трансформації в парах мов англійська / українська є заміна частини мови, що й можна спостерігати в наведених прикладах.

Морфограматична модифікація використовується з метою вписання отриманого за допомогою формальних методів онімного відповідника в морфологічну систему української мови (3%). У топонімах-словосполученнях з немотивованим онімом при перекладі до оніма, який перекладається, додають суфікси прикметників: *The Dothraki Sea* – Дотрацьке море, *Valyrian Peninsula* – Валерійський півострів, *Forest of Qohor* – Когорський ліс.

У ході дослідження було виявлено, що при перекладі топонімічних одиниць найчастіше використовується прийом калькування для «промовистих» назв. За допомогою транслітерації і транскрипції були перекладені оригінальні топоніми. Загалом, для передачі топонімічного простору романів фентезі на українську мову перекладач повинен дотримуватися принципу збереження онімічної моделі. Його використання при побудові стратегії передачі онімів дозволяє найповніше передавати культурно-історичну інформацію про вторинний світ, яка зафіксована в онімах вихідного твору фентезі.

### Список використаних джерел:

1. Влахов, С. І. Непереводимое в переводе / С. І. Влахов. – М.: Междунар. Отношения, 1980. – 343 с.
2. Мартін, Дж. Бенкет круків. Кн. IV. / пер. з англ. Н. Тисовської. – К.: КМ-Букс, 2017. – 832 с.
3. Мартін, Дж. Битва королів. Кн. II. / пер. з англ. Н. Тисовської. – К.: КМ-Букс, 2014. – 864 с.
4. Мартін, Дж. Буря мечів. Кн. III. / пер. з англ. Н. Тисовської. – К.: КМ-Букс, 2015 – 1152 с.
5. Мартін, Дж. Гра престолів. Кн. I. / пер. з англ. Н. Тисовської. – К.: КМ-Букс, 2013 – 800 с.
6. Новичков А. А. Авторские топонимы в романах фэнтези // Альманах современной науки и образования. – Тамбов: Грамота, 2009. – С. 129-132.
7. Martin R. R. G. A Clash of Kings / George Raymond Richard Martin. – N.Y.: Bantam Books, 2012. – 1009 p.
8. Martin R. R. G. A Feast for Crows / George Raymond Richard Martin. – N.Y.: Bantam Books, 2011. – 1039 p.
9. Martin R. R. G. A Game of Thrones / George Raymond Richard Martin. – N.Y.: Bantam Books, 2013. – 835 p.
10. Martin R. R. G. A Storm of Swords / George Raymond Richard Martin. – N.Y.: Bantam Books, 2013. – 1177 p.