

*Бабай Л. В.,**ORCID ID: 0000-0003-2903-1567**старший викладач кафедри мовної підготовки**Харківського національного технічного університету сільського господарства
імені Петра Василенка*

МІКРОТОПОНІМІЯ СВІТУ СЕМИ КОРОЛІВСТВ У РОМАНІ ДЖ. Р. Р. МАРТИНА «ГРА ПРЕСТОЛІВ»

Анотація. У статті охарактеризована література XXI століття як література казково-фентезійного світу. Автор намагається пояснити різницю між класичним фентезійним твором і сучасним сприйняттям твору фентезі. Фентезі-романи були виділені як окремий жанр лише на початку XX століття і стають об'єктом лінгвістичного і літературознавчого вивчення. Фентезі – жанр літератури і мистецтва, що є частиною наукової фантастики в «казковій» манері. Казково-фантазійна картина світу сягає корінням у міфологічний світогляд первісного суспільства. Нова фантастична реальність спирається на предмети і явища реальної дійсності. Засновником фентезі вважають Роберта Говарда. Класична модель твору у жанрі фентезі асоціюється із творчістю Дж.Р.Р. Толкіна. Значний внесок у розвиток фентезі зробила також Джоан Роулінг із серією книг про Гаррі Поттера.

Роман Дж.Р.Р. Мартіна виокремлюється тим, що система номінацій значною мірою зумовлена історичним підґрунтям. Специфіка твору показує тісний зв'язок із міфологією, світовою історією, британською старовиною, минулим Америки. «Гра престолів» – це сучасний роман у жанрі фентезі, перша книга з серії «Пісня льоду і полум'я» американського письменника Дж.Р.Р. Мартіна. Дії в романі розгортаються у вигаданому світі, наближеному до середньовічного типу. Основні події відбуваються на неіснуючому в реальності материкі Вестерос, який за устроєм нагадує бленд Середньовічної Європи та Британських островів Середньоанглійського періоду. Основна тема роману – боротьба за владу. Фентезі створює реальність – смисловий простір серед шанувальників жанру, які переносять образи вигаданого світу в реальність.

Вивчення топонімної картини світу виконується в історичному, міфологічному контексті; доводиться окказіональність окремих онімних форм, простежується підтекстовий компонент, аналізуються внутрішньотекстові семантичні зв'язки. Художній простір роману охоплює топонімікон родових замків, портів, міст, урбанонімів, портів, курганів, пагорбів, островів, річок тощо, за допомогою яких досягається ефект реалістичності створеної автором реальності.

Ключові слова: мікротопонім, топонімна система, топонімна картина світу, семантичний пласт, структурний та етимологічний аналіз.

Постановка проблеми. Література XXI століття позначена інтенсивним розвитком творів і імплікацією фрагментів казково-фентезійного світу. Зазвичай фентезійний твір має трієсту структуру, яка містить модифікований історичний пласт, знайому автору реальність та міф. Сучасна якісна література жанру фентезі нерідко орієнтується на спадщину Дж.Р.Р. Тол-

кіна і вивчається в рамках класичних підходів. Важливим компонентом такого твору є деталізована топоніміка, чим досягається відчуття достовірності та ефект ментального перенесення у створену автором реальність.

У рамках дисертаційного дослідження «Жанр фентезі як об'єкт лінгвістичного дослідження» серйозну спробу характеристики структурних особливостей авторських топонімів було здійснено В.М. Беренковою, яка вивчала новоутворення, що виділяються в контексті сучасних фентезійних творів та становлять лінгвістичний інтерес. При цьому основна увага дослідниці зосереджена на основних принципах структурного аналізу топонімів, морфологічній структурі словотворчих моделях та засобах утворення. З низки творів, створених у жанрі епічного фентезі, роман Дж.Р.Р. Мартіна виокремлюється тим, що система номінацій є не просто похідною від загальноіснуючих власних імен або створеною з апелятивів англійської мови, а значною мірою є зумовленою історичним підґрунтям. Така їх специфіка передбачає тісний зв'язок із міфологією, світовою історією, британською старовиною, минулим Америки, що говорить про аліозивність значної частини елементів ономастичного простору роману. Незважаючи на свою семантичну ємкість у структурі саги, топоніміка твору вивчається лише опосередковано, що говорить про серйозні перспективи дослідження. Так, Т.М. Старостенко у статті «Феномен імені у романі Дж. Мартіна «Гра престолів» за циклом «Пісня льоду та полум'я»» (Харків, 2014) акцент робить на макротопоніміці та іменах власних. У рамках дисертаційного дослідження «Ономастическое пространство англоязычных произведений фэнтези и способы его передачи на русский язык» (Северодвинск, 2013) спробу характеристики номінативної системи здійснив О.О. Новичков, який розглядає ономастикон роману Мартіна поряд із такими письменниками, як Р. Джордан, Р. Хобб, П. Ротфусс. При цьому основна увага дослідника зосереджена навколо такого питання, як багатомовна свідомість сучасного роману, його підкреслена багатонаціональність та багаторасовість зумовили лінгвістичну своєрідність цих творів. Дослідження виконано в рамках лінгвістичного, нелітературознавчого аналізу та з акцентом на особливостях перекладу номінативного матеріалу. Повністю позбавлено уваги фрагментарну історичність окремих імен та назв і разом із тим аліозивність створених образів, що є носіями цих онімів.

Мета статті полягає в аналізі географічного аспекту ономастичної системи роману та схарактеризуванні структурних типів окказіональних мікротопонімних об'єктів, що розглядаються на прикладі роману сучасного американського письмен-

ника Дж.Р.Р. Мартіна «Гра престолів» за циклом «Пісня льоду і полум'я».

Об'єкт дослідження – оказіональні географічні назви у романі Дж. Мартіна «Гра престолів».

Предмет дослідження – структурні типи оказіональних мікротопонімічних об'єктів роману Дж.Р.Р. Мартіна «Гра престолів» за циклом «Пісня льоду і полум'я».

Виклад основного матеріалу. «Гра престолів» (англ. «A Game of Thrones») – це сучасний роман у жанрі фентезі, перша книга з серії «Пісня льоду і полум'я» (англ. «A Song of Ice and Fire») американського письменника Дж.Р.Р. Мартіна. Дія роману розгортається у вигаданому світі, наближеному до середньовічного типу. Основні події відбуваються на неіснуючому материку Вестерос, який за своїм соціальним, культурним та економічним устроєм нагадує бленд Середньовічної Європи та Британських островів Середньоанглійського періоду. Основна тема роману – боротьба за владу, про що заявлено вже в самій його назві.

Варто зазначити, що фентезі-романи були виділені як окремий жанр лише на початку ХХ століття, коли вони стають об'єктом лінгвістичного і літературознавчого вивчення. У зазначений період визначені особливості та специфічні художні характеристики цього літературного напрямку. Слово *fantasy* може бути перекладене з англійської як «фантазія, ілюзія, уява», а *science fiction* – як «наукова фантастика», що говорить про певну різницю між цими двома поняттями і напрямками.

Фентезі (англ. *fantasy* букв. – фантазія) – жанр літератури і мистецтва, що є частиною наукової фантастики, але в більш вільній, «казковій» манері, яка використовує мотиви далеких переміщень у просторі і часі, інопланетних світів, штучних організмів та міфологію стародавніх цивілізацій [3]. Казково-фантастична картина світу сягає корінням у міфологічний світогляд, що дістався у спадок від первісного суспільства. Створюючи нову, фантастичну реальність, автор спирається на предмети і явища реальної дійсності, виходячи з власного досвіду. Засновником фентезі заслужено вважають Роберта Говарда, автора епопеї «Конан». Класична модель твору у жанрі фентезі асоціюється з творчістю Дж.Р.Р. Толкіна та його книгою «Володар Перснів», яка акумулює тему боротьби добра і зла, нав'язу проблемою фашизму. Значний внесок у розвиток фентезі зробила також Джоан Роулінг із своєю серією книг про Гаррі Поттера.

Фентезі створює неоміфологічну реальність – смисловий простір, що існує як окрема форма в середовищі шанувальників жанру [1, с. 92], які своєю чергою переносять образи вигаданого світу в повсякденну реальність. Фентезі, як і міф, представляє цілісну картину світу, що містить нову релігійно-міфологічну ідеологію, обряди та функціонує за міфологічними законами, причому архаїчний міф часто стає його основою. Характерною рисою художніх творів, створених у жанрі епічного фентезі, яка виокремлює їх серед іншої нереалістичної літератури, є самостійний, вигаданий світ, як правило, географічно не пов'язаний із земною реальністю. Цей вторинний світ зумовлює такі специфічні особливості ономастикону, як формування унікальних груп онімів із метою надання відчуття цілковитої достовірності описаних подій, реальності художнього часу і простору.

Так, топонімія фентезійного світу саги Дж.Р.Р. Мартіна «Пісня льоду та полум'я» виконує низку специфічних функцій. Назви володін, представлені у творі, є оказіональними

утвореннями, що виконують не лише топографічну функцію у структурі художнього світу роману Дж.Р.Р. Мартіна, а й несуть у собі символічне значення, віддзеркалюють характер регіону, до якого апелюють. Проведений кількісний аналіз топонімів демонструє, що в структурному плані система топонімів представлена приблизно рівномірно як однослівними, так і багатослівними географічними назвами [5, с. 109]. Серед них найчастіше зустрічаються топоніми, утворені простим шляхом, об'єднанням двох основ, тобто словосполученням:

– *noun + noun*: Dragonstone, Greenfork, Winterfell, Seagard, Riverrun [6, с. 348, 350, 474];

– *adjective + noun*: Highgarden, Oldtown, Faircastle, Fairmarket, Strongsong, Crakehall, Silverhill, Summerhall, Whitetree, Stonedoor, Nightfort, Stonedoor, Icemark, Queensgate, Greenguard, Oldcastle, Dreadfort, Blacktyde, Redfort, Snakewood, Tumblestone, Quiet Island, Sunset Sea, Roseroad, High garden, Red Mountains, Rainwood, Nightsong, Red Keep, Bear Island, Sunspear, Godsgrace [9, с. 126, 176, 202];

– *noun + verb* (Winterfell, Starfall, Riverrun [9, с. 46, 56, 223];

– *verb + noun* (the Tumblestone) [8, с. 475];

– *adjective + verb* (the Darkwash) [8, с. 41].

Під час утворення словосполучень Дж.Р.Р. Мартін в основному звертається до такого типу словосполучень:

– *word + word*: Bear Island, Shadow Tower, Ocean Road, Sunset Sea, Witch Isle, Ghost Hill [5, с. 374; 9, с. 82, 331] та до іменника в присвійному відмінку (наприклад, Storm's End, Craster's Keep, Lord Harroway's Town, Widow's Ford, Ironman's Bay) [10, с. 251; 4, с. 224, 337];

– *adjective + noun*: наприклад, the White Harbor, the Bloody Isle) [10, с. 336, 533];

– *noun + adjective*: Castle Black;

– *numeral + noun* (наприклад, Ten Towers, Three Sisters) [9, с. 256, 549];

– *participle + noun* (наприклад, the Painted Mountains, the Shivering Sea, the Haunted Forest) [10, с. 96, 117, 798].

Мають місце й інші формули, до складу яких входять компоненти невстановлених частин мови, так звані авторські *неологізми* (наприклад, Ar Noy, Sar Mell) [8, с. 131; 9, с. 1025].

Топоніми-конструкції вживаються лише в деяких географічних найменуваннях, причому союзні конструкції відсутні. Найбільш поширені ті, що утворені за такими моделями:

– *noun+of+noun* (наприклад, the Gates of the Moon, the Fist of the First Men, the Bay of Ice, the Bridge of Dream, the Bay of Crabs, the Bay of Seals, the Mountains of the Moon) [9, с. 336; 4, с. 472, 529; 5, 841] та *noun+by+noun* (наприклад, Eastwatch-by-the-Sea) [2, с. 17].

Варто зазначити, що Дж.Р.Р. Мартін використовує у своєму творі топоформанти, які активно використовуються для утворення географічних назв у реальному світі кельтського, англо-саксонського, латинського та скандинавського походження: -ham, -ton, -fast, -field, -pool, -ford, -bury, -ham, -worth, -mont та інші [2, с. 16]:

– Barrowtown – з англ. *barrow* («курган», «могила») додається суфікс – *town*, що традиційно означає «місто», щоб наголосити на тому, що це була зона конфлікту;

– Eastwatch-by-the-sea – «Східний дозор у моря» – являє собою замок і порт, розташований на крайньому східному кінці Стіни, де Стіна веде до Тремтячого моря;

– Winterfell – назва родового замку дому Старків, яка є складним урбанонімом, що складається з двох морфем – *winter* («зима») та *fell*;

– Silverhill – з англ. *silver* «срібний» та *hill* «пагорб»; це один замок Східних земель, назва якого відображає геологічні умови території. Припускають, що його так названо через срібні жили, що розташовані на сусідніх пагорбах;

– Sunspire – складний урбанонім описувального характеру, в перекладі з української «Сонячний спи́с». Назва підкреслює войовничість дорнійців та спекотні кліматичні умови столиці Дорну, найсхіднішого із Семи Королівств;

– Hardhome – назва міста. Англійський прикметник *hard* має наступну семантику: жорсткий, твердий, важкий, суворий, вимогливий тощо. Перше місто за Стіною, але воно спопеліло, і наразі життя в ньому неможливе через суворі кліматичні умови;

– Lannisport – складний ойконім (назва міста), що складається з морфем *lannis* (від прізвища правителів земель Lannister) і *port* «порт»;

– Riverun – старовинний замок, розташований на Річкових землях. Назва несе в собі конотацію річки або води;

– Crakehall – ця назва міста утворена від реального терміна, хоча він було орфографічно модифікований, можливо, щоб надати назві більшої звучності. *Crake*, скоріш за все, походить від англійського іменника *crack* – «тріщина»;

– Starfall – назва фортеці, перекладається з англійської як «зорепад»;

– Seagard – місто, розташоване в північних землях. Можна припустити, що назва міста *Seagard* походить від англійського *Sea Guard* – «морська гвардія». Історія свідчить про те, що цей замок був побудований для захисту земель річок від нападів із моря.

Територія вигаданого світу в романі «Гра престолів» розділена на безліч володінь: великих і дрібних благородних будинків (*noble houses*), що існували насправді в феодалних державах.

– Winterfell – назва родового замку правителів Півночі. Скоріш за все, автор мав на меті викликати в читача асоціації із суворою та містичною красою півночі.

– The Eyrie – простий урбанонім, від англ. «Гніздо хижого птаха», а також «будинок, замок, фортеця на неприступній скелі»; резиденція правителів будинку Арренів, що розташована на скелі. У романі підкреслюється, що для ворогів цей замок практично неприступний, туди складно підібратися, як і до гнізда хижого птаха, бо вони зазвичай будують їх у важкодоступних місцях на скелях.

– Lannisport – складний ойконім (назва міста), що складається з морфем *lannis* (від прізвища правителів земель Lannister) і *port* «порт».

– King's Landing – місто-порт, місце висадки Ейгона (Завойовника) Таргарієна і його сестер, про що в складі топоніма нагадує слово *landing* – місце висадки, висадка на берег.

– The Crag – простий урбанонім, від англ. «скеля, стрімчак». Назва замку відображає особливості місцевості Східних Земель [6].

У романі «Гра престолів» можна помітити цікаву взаємодію між назвами територій та прізвищами:

– *Snow* (у перекладі з англ. «сніг») – простий антропонім. Таке прізвище отримують бастарди, народжені в регіоні The North (від англ. «Північ»);

– *Stone* (буквально «камінь») – це прізвище визначає бастардів регіону The Vale of Arryn (кам'яниста місцевість, родове плем'я Аргун, що розташоване на скелі);

– *Hill* (в перекладі з англ. «пагорб») – простий антропонім. Це прізвище дається бастардам, народженим у The Westerlands (більшу частину територій Східних Земель покривають гори);

– *Rivers* (від англ. «річки») – простий антропонім, етимологічно відповідає назві регіону The Rirerlands (Річкові Землі);

– *Waters* (буквально «води») – володарями прізвища цього типу стають діти, народжені в The Crownlands (територія, яка знаходиться на східному узбережжі материка та включає в себе столицю – Королівську Гавань і території уздовж узбережжя);

– *Puke* (в перекладі з англ. «щучка») – це прізвище використовується для незаконнонароджених дітей Залізних островів – The Iron Islands (група островів, які відділені від основного материка затокою Залізних Людей, місця проживання піратів);

– *Storm* (від англ. «шторм, буря») – The Stormlands (Ця місцевість страждає від природних катаклізмів);

– *Flowers* (в перекладі з англ. «квіти») – The Reach (найродючіший і найбільш населений регіон країни);

– *Sand* (буквально «пісок») – Dorne (крайній південний регіон, спекотний край гір та пустель) [7].

Таким чином, можна зробити висновок, що прізвища бастардів відображають природні особливості регіону. Крім того, вони є засобом ідентифікації і вказують на неблагогодне походження свого носія.

З будинком Таргарієнів інакше. Імена в основному є авторськими оказіоналізмами і не знаходять відображення в історії. Батьківщиною нащадків драконів є загадкова Давня Валіра. Сам Дж. Мартін зізнається, що прототипом Валіри слугувала Давньоримська імперія. Якщо звернути увагу на засоби утворення давньоримських імен, то стає очевидним, що деякі імена за будовою нагадують Давньоримські (закінчення -us співзвучні закінченням -us). *Aerys*, *Daenerys*, *Viserys* нагадують за звучанням такі імена, як: *Aulus*, *Lucius*, *Tiberius* (але лише на рівні слухового сприйняття). Можливо, не без підстав, у прізвищі *Targaryen* присутній елемент *Aryen*, що в перекладі з англійської означає «арієць». Простежуються схожі зовнішні риси і виникають певні асоціації із так званою «винятковістю» [2, с. 15–16]. Вибір ім'я або прізвища героїв роману чітко окреслений, говорить про соціальну приналежність персонажа, географічно зумовлений та вказує на духовну і моральну сутність свого носія, покликаний підкреслити класові і територіальні особливості походження персонажів.

Топонімна картина світу – невіддільна частина мовної картини світу, яка містить цінну інформацію про особливості художнього світосприйняття, авторське уявлення та розуміння дійсності. На основі аналізу зібраного матеріалу з'ясовано, що образ простору центральний у романі Дж.Р.Р. Мартіна «Гра престолів» за циклом «Пісня льоду і полум'я». Художній простір охоплює топонімікон родових замків, портів, міст, урбанонімів, портів, курганів, пагорбів, островів, річок тощо, за допомогою яких досягається ефект присутності читача у зображуваному епосі. Топоніміка виконує роль художньої деталі і напряму пов'язана з іншими онімами, такими як імена героїв та територіальний розподіл влади. Структурний і етимологічний аналіз мікротопоніміки роману уможливує висновки про додаткові змістові пласти твору та його багаторівневу структуру.

Література:

1. Беренкова В.М. Жанр фэнтэзи – выбор пути. *Вестник Адыгейского государственного университета*. 2009. № 6. С. 91–93.
2. Гаврильева А.В. Особенности перевода имен собственных и топонимов в цикле романов Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени». *Глобализация науки: проблемы и перспективы* : сборник статей Международной научно-практической конференции. Уфа, 2014. Ч. 2. С. 15–17.
3. Николюкин А.Н. Литературная энциклопедия терминов и понятий. Москва : Интелвак, 2001. С. 1600.
4. Новичков А.А. Онимы как средство создания вторичных миров в художественных произведениях фэнтэзи: научная статья. *Вестник Северного (Арктического) федерального университета*. 2011. Выпуск № 3. С. 84–87.
5. Хвесько Т.В. Способы образования топонимов. Вопросы когнитивной лингвистики. Тамбов, 2009. С. 107–113.
6. Game of Thrones Wiki Fandom. URL: https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Game_of_Thrones_Wiki (viewed 12 October, 2019).
7. Hornby A.S. Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. New York : Oxford University Press, 2000. 1715 p.
8. Martin, George R.R. A Dance with Dragons. George R.R. Martin HarperCollins Publishers Limited N. Y.: Bantam Books, 2012. 1112 p.
9. Martin, George R.R. A Feast for Crows. N. Y.: Bantam Books, 2006. 1104 p.
10. Martin, George R.R. A Game of Thrones. Falkirk, Stirlingshire : Clays Ltd, 803 p.

Babai L. The microtoponymy of the world of seven kingdoms in the novel by G.R.R. Martin “A game of the thrones”

Summary. The article describes the literature of the XXI century as the literature of the fairy – fantasy world. The author tries to explain the difference between a classic fantasy work and the modern perception of a fantasy work. Fantasy novels were singled out as a separate genre only in

the early twentieth century and became the object of linguistic and literary studies. Fantasy is a genre of literature and art that is part of science fiction in a “fairy-tale” manner. Fairy-fantasy picture of the world has its roots in the mythological worldview of primitive society. The new fantastic reality is based on objects and phenomena of reality. The founder of fantasy is considered to be Robert Howard. The classical model of the work in the fantasy genre is associated with the work of J.R.R. Tolkien. Joan Rowling also made a significant contribution to the development of fantasy with a series of books about Harry Potter.

J.R.R. Martin's novel is distinguished by the fact that the system of nominations is largely determined by the historical background. The specificity of the work shows a close connection with mythology, world history, British antiquity, the past of America. Game of Thrones is a modern fantasy novel, the first book in the Song of Ice and Flame series by American writer George R.R. Martin. The action in the novel unfolds in a fictional world close to the medieval type. The main events take place on the non-existent mainland of Westeros, which resembles the blend of Medieval Europe and the British Isles of the Middle England period. The main theme of the novel is the struggle for power. Fantasy creates reality – a semantic space, among fans of the genre who transfer images of the fictional world into reality.

The study of the toponymic picture of the world is performed in a historical, mythological context; the occasionality of individual onymic forms is proved, the subtextual component is traced, the intra-text semantic connections are analyzed. The artistic space of the novel covers the toponymy of ancestral castles, ports, cities, urbanonyms, ports, mounds, hills, islands, rivers, etc., through which the effect of realism created by the author's reality is achieved.

Key words: microtoponym, toponymic system, toponymic picture of the world, semantic layer, structural and etymological analysis.