

*Грецька Д. О.,  
аспірантка кафедри теорії та практики перекладу  
Запорізького національного університету,  
вчитель англійської мови*

*Комунального закладу освіти «Криворізький ліцей «Гранд» Дніпропетровської обласної ради»*

## СИНЕРГІЯ ІМЕН ВЛАСНИХ У ГРАФІЧНІЙ НОВЕЛІ НІЛА ГЕЙМАНА «ПІЩАНА ЛЮДИНА»

**Анотація.** Жанр графічної новели завоював популярність у медіапросторі та зумовив інтерес до його досліджень із боку як мовознавців, так і перекладознавців. Цей жанр не так давно виокремився із жанру коміксів, який спочатку вважався літературою для підлітків і вузького кола читачів, а на сьогодні пройшов шлях до невіддільної частини попкультури, слугуючи основою для найбільш касових екранізацій нашого часу. У статті розглядаються особливості створення й функціонування імен власних, які позначають відьом, у творі Ніла Геймана «Піщана людина». У цьому творі ми можемо спостерігати, як один і той же персонаж є настільки багатоплановим, що змінює імена залежно від того, який бік його характеру підкреслюється в певній ситуації або в якому часовому проміжку вигаданого всесвіту він існує. При цьому ряд складається з послідовності від найбільш давніх до найновіших імен, формуючи в читача «об'ємне» сприйняття персонажа. Також цікавим засобом є об'єднання декількох персонажів в одну комплексну «сутність», яка лише посилює враження від надзвичайної природи персонажа та створює відчуття реалістичності. Увіражнюється система імен власних численними посиланнями до персонажів із різних літературних творів, епосів, легенд і міфів. Концентрація стількох варіантів імені для одного персонажа є досить нечастим явищем, що обґрунтовано сюжетом твору, який оповідає про надприродні сутності. Такий засіб в іменах власних контрастує з традиційним методом іменування звичайних персонажів – простих людей, які мають лише одне ім'я. У перекладі не завжди вдається зберегти аналогічний вплив на аудиторію, оскільки не всі посилання є очевидними для українськомовного читача, який має інші фонові знання. Проте варто зазначити, що завдяки глобалізації культурний відрив стає дедалі меншим та значно залежить від цільової аудиторії жанру.

**Ключові слова:** імена власні, графічна новела, комікси, Ніл Гейман, аліюзивне ім'я власне, «Піщана людина», синергія.

**Постановка проблеми.** Жанр графічної новели є малодослідженим в українськомовному науковому просторі як із боку мовознавців, так і з боку перекладознавців. Робіт, які розглядали би особливості перекладу коміксів чи графічних новел, украй мало, а досліджень, присвячених промовистим іменам у творах жанру графічної новели, нині немає.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** У світі жанр графічної новели давно утвердився у своїй популярності та обійшов численні упередження й шаблони, пов'язані з ним. В Україні він також поступово набирає популярність, маючи численну кількість фанатів, які вже декілька років захоплюються професій-

ними перекладами основних гілок DC та Marvel, присутніми на ринку. Українськомовних робіт, присвячених вивченню цього жанру, нам вдалося знайти дуже мало, водночас англійськомовних джерел із цієї теми досить. Наприклад, трапляються не лише розвідки загального характеру («Studying Comics and Graphic Novels» Karin Kukkonen), а й роботи, які досліджують мову та виклад коміксів («The Language of Comics» Mario Saraceni), а також жанрові характеристики («A Haunt of Fears: The Strange History of the British Horror Comics Campaign» Martin Barker) [1–3]. Ці дослідження є ґрунтовними та вичерпними, однак трапляються й менші за обсягом, проте більш специфічні роботи. Вони присвячені не лише мовознавчому аспекту та мові автора, а й питанням перекладу іншими мовами, що зумовлюється популярністю зазначеного жанру. Як приклад можна назвати працю О.Г. Підгрушної «Особливості відтворення графічного роману (на матеріалі українського перекладу англійської серії коміксів «Вартові»)», у якій учена досліджує переклад. Авторка доносить до українськомовної аудиторії різницю між коміксом і графічним романом та пише: «<...> термін “комікс” (від англ. comic – комічний, гумористичний, смішний) з'явився у 1920-ті роки й походить від так званих “веселих смужок” (comic stripes) – коротких історій у картинках із гумористичними підписами, що масово публікували в американських газетах. Поняття ж “графічний роман” з'явилося набагато пізніше, у кінці 1980-х років, як реакція на потребу відділити піджанр та продемонструвати, що комікс досяг “дорослого статусу”» [4, с. 52].

Також варто мати на увазі дослідження М.В. Космацької «Фоносемантика вигаданих імен персонажів французьких коміксів “Astérix”». Хоча ця робота стосується французької мови, ми не можемо не згадати її як одне з перших досліджень, що присвячені коміксам та іменам власним у них. У статті автор розглядає антропонімікон коміксу. Характеристика фонетичних особливостей імен власних у цьому творі є «протиставленням легковимовних та важковимовних, акустично приємних і різких, звичайних та подовжених імен, що підсилює словотвірні ресурси, створює штучну багатоскладовість імені, яка архаїзувалася у старо-середньовісній періоді мови. Такі фонетичні прийоми оформлення власних імен, як алітерація, асонанс та їх поєднання, фонематична транскрипція і звуконаслідування, роблять вагомий внесок у стилізованість коміксів серії “Astérix”» [5, с. 76]. Якщо порівнювати з ідіостилем досліджуваного матеріалу, імена являють собою змішання стилів, часів і культур, тому ми не виявили спільні прийоми. Автор експериментує скоріше із семантикою, ніж зі звуковими складниками імен.

Якщо говорити загалом про українськомовні роботи, присвячені творчості Ніла Геймана, то їх небагато. Як правило, вони стосуються його романів, особливо дитячих, які мають яскраво виражену стилістику для захоплення уваги дітей. Насамперед варто назвати роботу І.С. Шевченко «Порівняльний аналіз стилістичних фігур у казці “Кораліна” Ніла Геймана та анімаційному фільмі “Кораліна” Генрі Селіка», у якій досліджено стилістику не тільки друкованого, а й аудіомедіального тексту [6]. Вивченням імен власних у творах Н. Геймана займався Р.В. Павлутенков у праці «Семантика поетонімів роману Н. Геймана “American Gods”» [7].

Взагалі дослідження поетонімів сучасних фікшн-авторів приводять нас до таких понять, як «міфопоетика», «міфологічні єдності» та «нарратив». Н.О. Осипова зазначає: «Міфопоетика – творча та особистісна система художника, заснована на художньо мотивованому зверненні до традиційних міфологічних схем, моделей, сюжетно-образних систем та поетики міфу й обряду, у тому числі до створення “неоміфологічних” текстів. Водночас міфопоетика є методом дослідження таких літературних явищ, які орієнтовані на міфопоетичні моделі, з метою простежити їх генезу, розвиток і функції у створенні цілісної картини світу, трансформацію традиційних образів, що дає змогу досліджувати широкі інтертекстуальні зв'язки» [8, с. 51]. Вивченням історії виникнення та специфіки нарративу займався О.А. Бежан у роботі «Наратив «графічного роману» в інтермедіальному дискурсі сучасної американської літератури». Учений стверджує, що «основною відмінністю графічного роману від коміксу була установка на експериментальність форми й “серйозність” змісту. Графічний роман унікав пригодницької тематики, концентруючись на соціальних проблемах та особистих драмах, а найголовніше – все більше уваги приділяється нарративним стратегіям» [9, с. 22].

З виникненням і відокремленням жанру графічного роману в англomовному просторі «Піщана людина» завоювала популярність та, відповідно, з'явилося декілька робіт, які досліджують цей твір. Вартою особливої уваги є робота Andrés Romero-Jodar «Somewhere over The Rainbow: Representation of Identities in Neil Gaiman's *The Sandman*» («Деся над Веселкою: образ сутностей у творі Ніла Геймана “Піщана людина”»). І хоча це більше соціокультурологічне дослідження, вважаємо, що його результати могли би знайти відображення в лінгвістиці. У роботі розглянуто «побудову ідентичності, яка формується двома різними, але пов'язаними між собою уявленнями: з одного боку, ідентичність як результат протистояння між старими уявленнями про світ та новими ролями, обов'язками й цінностями; з іншого боку, ідентичність як зміна ситуації, оскільки людина навмисно рятується від старих масок, які ув'язнюють її всередині заздалегідь визначеної моделі поведінки» [10 с. 149] (переклад наш – Д. Г.). У своєму дослідженні ми також розглядаємо питання ідентичності крізь призму імені власного, коли маємо справу з багатьма іменами власними на позначення одного й того самого персонажа, проте показаного з різних боків.

**Мета статті** – визначити особливості створення й функціонування імен власних на позначення відьом у графічному романі Ніла Геймана «Піщана людина».

**Виклад основного матеріалу.** У роботі досліджуємо імена власні персонажів, об'єднаних широким образом жінки від доісторичних часів до сьогодення. Згідно із затвердженою термінологією від The International Council of Onomastic Sciences досліджуємо у статті характерні [11], а точніше, імена власні

жіночих персонажів. В англomовних джерелах знаходимо роботи, присвячені жіночим образам у сучасній літературі, а саме жінкам у коміксах і графічних романах, однак немає робіт, присвячених характерним (referring names) у цьому жанрі.

Дослідження зосереджене на тих іменах, які утворюють певну «сітку» значень навколо персонажа, роблять його більш «об'ємним», близьким до читача, створюють ефект реалістичності. Явище, коли імена власні утворюють певну синергію навколо однієї дійової особи чи невеликої кількості осіб, є досить рідкісним і спостерігається переважно у творчості сучасних письменників-постмодерністів. У роботі М.В. Бережної бачимо визначення синергії як взаємодії імені власного персонажа з іншими власними назвами. Дослідниця пише: «Онімна синергія – потужний засіб короткої й максимально інформативної характеристики, виступає як засіб створення фону, на тлі якого функціонують головні герої твору» [12, с. 39]. Також вона вказує на те, що ці сполучення часто є аліюзивними, і вважає антропоніми, що формують онімні сполуки, оказіональними (викликають фонетичні асоціації) або аліюзивними (асоціації до певного міфічного, літературного, історичного персонажа) [12, с. 39]. У своїй роботі ми будемо орієнтуватися на це дослідження, щоб підтвердити актуальність явища для ідіостилю Н. Геймана та жанру загалом.

Сюжет графічного роману обертається навколо персонажа, якого автор називає Піщаною людиною. Це сутність, яка живе у снах людей і володарює над ними. Він існує стільки ж, скільки існує людський рід. На початку роману ми бачимо об'єднання людей, які ставлять собі за мету захопити та ув'язнити саму Смерть. Вони довго готуються до цього експерименту, а коли нарешті ритуал готовий, він відбувається не за планом. Замість смерті в їхню пастку потрапляє Піщана людина. Це можна зрозуміти, адже Смерть – це сестра Піщаної людини, а ритуал ув'язнив найближчу за «спорідненістю» сутність, оскільки з якихось причин Смерть у той момент була «недоступна». У результаті Піщана людина роками перебувала в ув'язненні, проте зрештою змогла вирватися та почала шукати відібрані Артефакти: шлем, мішечок із піском, що навіює сон, і місячний рубін. Персонаж звертається до триєдиної сутності, яку називає багатьма іменами.

Перша цитата, яка стосується цієї сутності, – «And they COME. The ONE who is THREE. The WE who are THEY» [13, с. 19], що в перекладі означає «І ось вони НАБЛИЖАЮТЬСЯ. ОДНЕ, що є суть ТРИ. МИ, котрі насправді ВОНИ». Концепція триєдності не нова, найпопулярніший, проте не єдиний приклад, – Біблія з концепцією триєдиного бога: Бога-Отця, Бога-Сина і Бога-Святого Духа. Однак вважаємо, що автор брав за основу концепт Триєдиної богині Роберта Грейвса з твору «Біла богиня». Богиню шанували у трьох формах («дівини», «матері» та «старої»), які відповідають основним стадіям у житті жінки та корелюють із трьома фазами місяця: молодий, повний і старий місяць. Адже жінка завжди асоціювалася з місяцем і темною стороною.

Чоловік, як центральна частина світогляду патріархального соціального устрою, завжди асоціювався із сонцем як основним фактором, що забезпечує життя людей, з одним із перших божеств, якому в язичництві поклонялася людина. Жінка ж, як його противага, зайняла темний бік та асоціювалася з місяцем. Образ Триєдиної богині дуже близький до архетипу Богині-матері, який існував у багатьох міфологіях, і часто відповідає іпостасям, описаним Р. Грейвсом. Проте його робота була розкритикована науковою спільнотою та визнана псевдонауковою. Хоча, як бачимо, як натхнення для створення

персонажа модель цілком правдоподібна. Особливо цікаво те, що одним з авторів, які спрямували Р. Грейвса на розроблення цієї моделі, був окультист Алістер Кроулі, ім'я та твори якого надихнули й Н. Геймана на створення персонажів та імен багатьох його персонажів, переважно демонічної природи.

Якщо заглибитися в суть концепції, бачимо, що Діва тут символізує юність, нові починання, народження й початок; Мати – родночість, силу, зрілість; Стара – мудрість, яку людина отримує з досвідом, проживши роки життя, а також смерть і спокій, який вона приносить. Завдяки формату оповіді (графічний роман) можемо побачити, як автор зображає персонажа у творі: молода світловолоса жінка (Діва), жінка середнього віку (Матір) та стара жінка (Час, або Смерть). Часто ці іпостасі також асоціюються з грецькими богинями, зокрема: Діва – з Артемідією, оскільки та була дівою; Мати – із Селеною, оскільки та була матір'ю; Стара – з Гекатою, оскільки саме її царинією була магія. Далі ми на прикладах побачимо посилення на цих богинь. Автор описує нам сцену так:

*“The CROSSROADS comes from a Cambodian farmer from his dreams of a new OX CART.*

*The GALLOWS comes from a young Japanese MOVIE BUFF her head ROILING from a surfeit of old Hammer horror films...*

*The HONEY, the SNAKES the CRESCENT MOON all these are easy to find*

*BLACK SHE LAMB is more difficult but one DANCES in the dreams of a child in ADELAIDE, Australia. I take it to set the SCENE... Still the set is incomplete. CLOTHO, LACHESIS and ATROPOS would come for LESS than this, but I need a BOON and this THREE are fickle...”* [13, с. 18].

У перекладі це означає:

«Це перехрестя зі сну камбоджійського фермера, зі сну про новий візок.

Шибениця зі сну молодої японки, любительки кіно, голова якої просто бурлить від кількості старих фільмів жахів у готичному стилі...

Мед, змії і місяць було не важко знайти.

Із чорною вівцею було важче, але одна танцювала уві сні дитини з Аделаїди в Австралії. Я взяв її для повноти картини.

Та все одно картина була не повна... Клото, Лахезіс та Атропос задовольнилися би й меншим. Але цього разу мені треба від них дещо, а цим ТРЬОМ важко вгодити...» (переклад наш – Д. Г.).

Перша назва в уривку – це імена мойр, триєдина сутність, котра має аналоги практично в усіх протоіндоевропейських культурах. Саме вони мали контроль над ниткою життя. Їм підкорялися однаково і смертні, і боги. Імена мойр – Clotho, Lachesis, Atropos. Згідно з грецькими космогоніями, Клото обирала долю людини наосліп, Лахезіс пряла нитку відповідно до жеребу, Атропос обривала її, коли наставав час. Таким чином, Клото була богинією життя, що зароджувалося, Лахезіс – богинією долі, Атропос – богинією невідворотної смерті. У новелі автор поєднує концепцію триєдиної протобогині з богинями долі й часу.

Далі ми бачимо, що автор називає цю сутність єдиною у трьох іпостасях The Necatae – Гекатою. Постає ця богиня дуже цікава для розгляду, оскільки вона багатопланова. Насамперед це богиня чарівництва та відьомства. Це ім'я також пояснює, чому Піщаній людині знадобилося зображення чорної вівці, щоб прикликати цю сутність, оскільки схожий символ – чорний собака – використовувався як фамільяр Гекати. Ці символи мають чітку передісторію фамільярів, викладену в «Метамарфозах». Собакою була троян-

ська цариця Гекабе (Гекуба), яка стрибнула в море після падіння Трої та була перетворена Гекатою. Місяць же знадобився Піщаній людині, оскільки це символ Артеміді – богині полювання, яка була тісно пов'язана з Гекатою, а деякі дослідники вважають, що Артеміда – інше «втілення» богині. Також важливо зазначити, що Геката часто зображувалася триликою (переважно у скульптурі), оскільки вважалася богинією перехрестя (як місць, де часто творилася магія). Проте в міру розгортання діалогу, коли Піщана людина називає одну з відьом Атропос, вона заперечує та наказує йому називати її зараз Morgigan – іменем трипостасної богині війни в ірландській міфології, яка вмліла змінювати свій вигляд. Варто зазначити, що такі ж здібності приписувалися Гекаті. Отже, бачимо, як із декількох головних богинь виокремлюється як ім'я загальне для них трьох. Саме Гекату, а не Артеміді чи Селену автор вибирає центральною постаттю через те, можливо, що вона більше відповідає образу відьми.

Інша відьма додає, що їх також можна називати Tisiphone, Alecto або Magaera [13, с. 24]. У грецькій міфології це імена сестер фурій (ериній), богинь помсти. Усі вони народилися від пролітої крові титана Урана. Tisiphone («та, що мстить за вбивство») виглядає як стара жінка, у якої змії замість волосся або голова собаки. Роботою Alecto («невблаганий, невпинний гнів») було покарання вчинків проти моралі. Magaera (давньогрецьке «та, що заздрить») досі є ім'ям, що позначає злу, заздрісну жінку. Далі відьми продовжують список імен, якими їх можна називати. Тут ми бачимо Diana (римське ім'я богині Артеміді, з якою, як зазначалося, ототожнювалася Геката), Артеміда (богиня-мисливиця, богиня місяця та цноти).

Далі з розгортанням діалогу персонаж, розгублений через таку кількість імен, запитує: «So what SHOULD I call you?» \ «I'm Cynthia» \ «She's Mildred. I'm Mordred. Stupid name. I ought to be Morgaine» [13, с. 24]. У перекладі: «То, як мені слід Вас називати?» \ «Я Синтія». \ «Вона Мілдред. Я Мордред. Дурне ім'я. Я мала бути Морганією» (переклад наш – Д. Г.).

Тут ми бачимо «осучаснені» імена давніх сутностей, які за віком такі ж старі, як саме людство. Варто вказати на алітерацію, яку ми спостерігаємо в останній репліці, де всі три імені починаються на «М». Розгляньмо їх детальніше. Ім'я Cynthia (Синтія), на нашу думку, є алізацією до персонажа Марвел Sin (Sinthea Schmidt). Це вигаданий суперзлодій, який з'являється в американських коміксах Marvel Comics. Цей персонаж – дочка Червоного черепа та ворог Капітана Америки. Проте можлива й інша версія значення цього імені: це жіноче ім'я грецького походження Κυνθία – Кінтія «з гори Кінтус» на острові Делос. Для імені є різні варіанти написання: Cindy, Cyndi, Cyndy. Спочатку ім'я було епітетом до імені грецької богині Артеміді, яка за легендою народилася на горі Кінтус. Це ім'я перегукується з іменами декількох божеств, які були згадані вище та мали прямий зв'язок з Артемідією. Також припускаємо, що обидва значення мали місце під час вибору імені.

Наступне ім'я, що згадується, – Mildred (Мілдред). Воно належить головній героїні серії книг (а пізніше й сіткому) «The Worst Witch». Там персонаж Мілдред – це перша відьма, яку допустили до відьомської школи без магічного походження, проте завдяки доброму серцю вона змогла вийти переможницею з усіх ситуацій. Тобто цього персонажа ми також сприймаємо як сповненого протиріччя: вона відьма, проте добра та походить не з відьомської сім'ї. І хоча цей персонаж, на відміну від інших, належить не до міфології, а до популярної культури, він зберігає в собі внутрішні протиріччя, властиві попереднім образам.



Третя відьма має ім'я Mordred (Мордред). Мордред відомий нам із циклу Артуріанських легенд, і через їх давність є багато інтерпретацій цієї легенди. Однак найпоширеніша версія говорить про те, що Мордред – це незаконнонароджений син Артура, який пізніше зрадив батька і той його вбив за спричинений бунт. Можливо, через таку негативну історію персонажа відьма й каже: «Дурне ім'я. Я мала бути Морганою». Це один із варіантів імені Моргани Ле Фей, відьми із циклу легенд про короля Артура. Цікаво те, що в ході історії цей персонаж пройшов через певну моральну амбівалентність від протагоніста й позитивного персонажа до антагоніста та образу злої відьми. І в різних середньовічних варіаціях її образ зберігає цю дуальність.

Ще одне ім'я, яким відьми просять себе називати, – Mary. Досить різнопланове ім'я, і важко сказати, на яке саме його значення спирається автор, проте ми вважаємо, що воно може мати зв'язок із баскською богинею Землі. Її також часто зображували в гібридних формах, як і Гекату, оскільки вона так само мала подвійну природу.

Сам образ Трьох Відьом, утілений у їхньому графічному зображенні, виник на основі образів головних персонажів коміксу «Година відьом», а також героїв другого та третього планів в інших коміксах видавництва DC. Проте там вони зображені як людські істоти, які володіють магією. Пізніше, коли видавництво коміксу з їх участю припинилося, автор відродив їх у своєму творі, проте вже як триєдину надприродну сутність, у якій чимало втілень. Таким чином, Н. Гейман показав, що різні автори мали схожі образи трьох жінок, які перегують в різних історіях та міфології народів світу.

**Висновки.** Результати дослідження демонструють, яку велику роботу над своїм персонажем виконав автор, опрацювавши безліч образів із різних часів, починаючи від греко-римської міфології та артуріанського циклу оповідей і закінчуючи сучасними образами з коміксів. Персонаж вийшов яскравим, живим і єдиним; у читача виникає відчуття того, що це одна довічна сутність, яка живе стільки ж, скільки й людина, як би її не називали в різні часи. Вона не є бінарним персонажем, оскільки може бути будь-якою (і доброю, і злою) залежно від настрою та обличчя, у якому виявляється, як і всі архаїчні боги давніх міфологій світу. І незважаючи на те, що автор наділяє свого персонажа різними іменами, часом із різних міфологій, усі вони мають схожі риси та схожі атрибути, що також об'єднує їх у свідомості читача. Використовуючи різнопланові імена власні та апелюючи до асоціацій і фонові інформації, яка стоїть за ними, автор створює образ давньої всесильної сутності, яка завжди перебуватиме за межами людського розуміння.

#### Література:

1. Kukkonen K. Studying Comics and Graphic Novels. New York : John Wiley & Sons, 2013. 176 p.
2. Saraceni M. The Language of Comics. London : New Fetter Lane, 2003. 104 p.
3. Barker M. A Haunt of Fears: The Strange History of the British Horror Comics Campaign. Mississippi : University Press of Mississippi, 1992. 252 p.
4. Підгрушна О.Г. Особливості відтворення графічного роману (на матеріалі українського перекладу англомовної серії коміксів «Вартові»). *Science and Education a New Dimension. Philology*. 2019. Vol. VII(63). Issue 212. P. 52–58.
5. Космацька Н.В. Фоносемантика вигаданих імен персонажів французьких коміксів «Asterix». *Сучасні тенденції фонетичних досліджень* : матеріали міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 26 квітня 2018 р. Київ, 2018. С. 73–77.

6. Шевченко І.С. Порівняльний аналіз стилістичних фігур у казці «Кораліна» Ніла Геймана та анімаційному фільмі «Кораліна» Генрі Селіка. *Актуальні проблеми сучасної іноземної філології* : студентський науковий вісник. Рівне, 2019. С. 23–27.
7. Павлотенков Р.В. Семантика поетонімів роману Н. Геймана «American Gods». *Диалог культур у Європейському освітньому просторі* : матеріали IV Міжнародної конференції для іноземних студентів, м. Київ, 14 травня 2019 р. Київ, 2019. С. 147–150.
8. Осипова Н.О. Мифопоэтика как сфера поэтики и метод исследования. *Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература*. 2000. № 3. С. 51–52.
9. Бежан О.А. Наратив «графічного роману» в інтермедіальному дискурсі сучасної американської літератури (В. Айснер). *Записки з романо-германської філології*. 2017. Вип. 1(38). С. 20–27.
10. Romero-Jodar A. Somewhere over the rainbow: representation of identities in Neil Gaiman's *The Sandman*. *Revista Canaria de Estudios Ingleses*. 2007. № 54. P. 149–168.
11. Onomastic terminology. The International Council of Onomastic Sciences. URL: <https://icosweb.net/publications/onomastic-terminology/> (дата звернення: 02.05.2021).
12. Бережна М.В. Синергетичні онімні сполучення в мікроконтексті. *Культура народів Причорномор'я*. 2007. № 110. С. 39–40.
13. Gaiman N. *The Sandman: Preludes & Nocturnes*. Book 1. New York : Vertigo, 1998. 240 p.

#### Hretska D. Synergy of proper names in the graphic novel “Sandman” by Neil Gaiman

**Summary.** The genre of the graphic novel has gained popularity in the media space, and it has caused interest in its research, both from linguists and translators. It has separated from the comics genre not so long ago, which was originally considered to be literature for teenagers and a narrow circle of readers, and recently it has made its way to being an integral part of pop culture and serves as a basis for the most profitable film adaptations of our time. This article examines the peculiarities of the creation and functioning of proper names in the novel “Sandman” by Neil Gaiman, specifically the names denoting witches. In this article, we observe how one character is so multifaceted that she can change names depending on which side of the character is being emphasized in a particular situation or in what period of the fictional universe she exists. Notably, the range consists of a sequence from the most ancient to the newest names, forming for the reader “three-dimensional” perception of the character. Another interesting technique is to combine several characters into one complex “being”, which only enhances the impression of the extraordinary nature of the character and creates a sense of realism. In addition, system of proper names is reinforced by numerous references to characters from various literary works, epics, legends, and mythologies. The concentration of so many names for one character is quite rare, and is justified by the plot of the work, which tells us about supernatural beings. This technique in creating proper names contrasts with the traditional method of naming ordinary characters, who have only one name in the same way as ordinary people do. In translation, it is not always possible to maintain the equal impact on the reader, as not all references are obvious to Ukrainian readers who have different background knowledge. However, I should note that due to globalization, the cultural gap is becoming smaller and significantly depends on the target audience of the genre.

**Key words:** proper name, graphic novel, comics, Neil Gaiman, allusive proper name, “Sandman”, synergy.