УДК: 821.112.2’255.4:81’373.2

Медведєва А. А.

СПЕЦИФІКА ВЛАСНИХ НАЗВ У РОМАНІ МІХАЕЛЯ ЕНДЕ «НЕСКІНЧЕННА ІСТОРІЯ» ТА ЇЇ ВІДТВОРЕННЯ В ПЕРЕКЛАДІ

У статті розглядаються основні принципи утворення власних назв у романі М. Енде «Нескінченна історія» на фонологічному, лексико-семантичному та словотвірному рівнях, а також аналізується їх переклад українською мовою.

***Ключові слова**: власна назва, ономастика, антропоніми, звукопис, звуконаслідування, звукосимволізм, анаграма, паліндром.*

В статье рассматриваются основные принципы образования имён собственных в романе М. Энде «Бесконечная история» на фонологическом, лексико-семантическом и словообразовательном уровнях, а также анализируется их перевод на украиснкий язык.

***Ключевые слова:** имя собственное, ономастика, антропонимы, звукопись, звукоподражание, звукосимволизм, анаграмма, палиндром.*

This article deals with the main creative principles of the proper names in the novel of M. Ende «The Neverending Story» on the phonological, lexic-semantical and word-formative levels and analyses their translation in Ukrainian.

***Key words:** proper name, onomastic, antroponims, alliteration, assonance, onomatopoeia, anagram, palindrome.*

Однією з особливостей книги Міхаеля Енде «Нескінченна історія» є велика кількість власних назв, які є предметом дослідження представленої статті.

Актуальність теми зумовлена, по-перше, тим, що питання перекладу власних назв досліджено українськими перекладознавцями не достатньо глибоко і не існує чітких критеріїв та правил щодо перекладу власних назв. Таким чином, перекладачеві доводиться розробляти власні методики.

Українська мова відкриває винятково багаті можливості для вигадування смислових прізвищ і географічних назв завдяки великій кількості словотворчих моделей і тематичному розмаїттю лексичних значень основ власних назв.

За своєю морфемною будовою українська власна назва будується з основи (у прізвищ вона зазвичай походить із прізвиська або іншого імені, а в топонімів пов’язана без жодних посередників із загальними словами, що відображають особливості об’єктів) або основи та ономастичними формантами. Створюючи значуще власне ім’я, перекладач використовує одну з двох словотвірних моделей: 1) чиста основа або 2) основа + ономастичний формант = власна назва.

У романі Міхаеля Енде можна знайти такі приклади власних назв, створених із двох основ: Graograman, Haulewald, Silberberg, Minroud, Nebelmeer, Shicksalsgebirge, Sassafranier тощо. Далі буде проаналізовано, як саме ці власні назви перекладено українською мовою.

Передача власних назв в романі на фонологічному рівні. Міхаель Енде використовує в тексті різні прийоми звукопису. Одним із таких прийомів є алітерація, під якою розуміється повторення однорідних приголосних, що додає художньому тексту особливої звукової та інтонаційної виразності:

«*Machtig viel Betrieb hier heute nacht», sagte Pjornrachzarck mit knarrender Stimme»* [1].

Подібне скупчення в промові велетня глухих приголосних створює певний акустичний ефект, передає скрегіт у його голосі, сприяє образному сприйняттю цього персонажа.

Рідше зустрічається в романі Міхаеля Енде такий прийом звукопису, як асонанс, що представляє собою повторення однакових голосних звуків. Наприклад:

Голос Тиші *Uyulala* [2] від 1) *Jubal* – нащадок Каїна, батько музики (Голос Тиші говорить віршами – символ творчості); 2) асонанс + повторення складу [la] надають співучості імені.

Асонанс підкреслює абсурдність поведінки та самого існування істоти, яка живе лише тоді, коли говорить, і існує тільки у свідомості особи, яка чує голос істоти.

Також асонанс наявний в імені Щастедракона Фухура [3]: *Fuchur*. У даному випадку поєднання глухих приголосних та асонанс голосного [u] передають плавність польоту та звук дихання дракона. Доречі, ім’я дракона було вперше перекладено російською мовою як «Фалькор», коли книгу було екранізовано у

1974 р., оскільки воно є легшим для сприйняття російськомовного глядача. Це вплинуло на подальшу традицію перекладу російською та українською мовами.

Міхаель Енде в тексті активно використовує звукопис і, перш за все, алітерацію, при створенні власних назв. Алітерація пов'язує частини складної власної назви та викликає при цьому ефект евфонії, який акцентує увагу читача на власному імені: *Bastian Balthsar Bux* [4].

За допомогою алітерації можливе формальне відображення зв'язків двох або декількох персонажів, які за авторським задумом виконують в оповіданні схожі функції: *Hykrion, Hysbald und Hydorn* [5].

Крім того, контекст часто може вказувати на безпосередню взаємозалежність явищ, позначених онімом і загальним іменником. Формально ця залежність підкреслюється за допомогою алітерації:

«Kurzum, es gibt so viele verschiedene Leidenschaften, wie es verschiedene Menschen gibt. Fur Bastian Baltasar Bux waren es die Bucher» [6].

У наведеному прикладі завдяки алітерації увага читача акцентується на такій важливій характеристиці персонажу твору Бастіана Бальтазара Букса [7], як любов до читання книг (*books* (англ.) – книги).

Аналогічним чином створено ім'я антиквара *Karl Konrad Koreander* [8] 1) *Conradis* – антиквар у «Der goldene Topf» Е. Т. А. Гофмана; 2) *Koriander* – лікувальна рослина (К. К. Кореандер допомагає Бастіяну).

Якщо фоносемантичний потенціал звуконаслідувань заснований на формальній схожості звукової оболонки слова зі звуковими особливостями зображуваного цим словом явища, то звукосимволізм *«с помощью выборки фонем создаёт нужный автору акустико-символический образ»* [9].

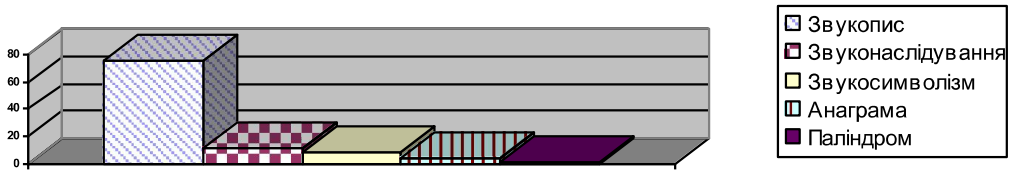
Міхаель Енде найчастіше вдається до звукосимволізму у своєму романі при номінації фантастичних істот. Наприклад, він створює ім'я *Uckuck* [10] від нім. *jucken* – совatися (натяк на поведінку) для позначення крихітної істоти, що належить до роду ліліпутів (*Winzling* [11]), або *Pjornrachzarch* [12] для номінації величезного кам'яного істоти, що відноситься до роду скелегризів (*Felsenbeisser* [13]). У першому випадку за рахунок стислості повторюваних складів створюється образ маленького, верткого істоти, а в другому – навпаки, консонантизм із переважанням сонорних і глухих повторюваних приголосних ([р], [n], [r]), а також величина складів і довжина слова сприяють створенню образу громіздкого і вайлуватого істоти.

Утворення власних назв на фонологічному рівні може будуватися в творах Міхаеля Енде також за рахунок таких маніпуляцій зі звуковою формою слова, як зміна послідовності або сполучуваності звукових одиниць (анаграма, паліндром). Так, найстарішу істоту країни Фантазія в романі «Die unendliche Geschichte» – черепаху, до якої звертається за порадою один з протагоністів цього твору Атрею, – Міхаель Енде наділяє ім'ям *Morla* [14]. Перегрупування звуків усередині цього слова утворює слово *Moral* (мораль). Таким чином, за допомогою анаграми автор зашифровує в імені персонажа одну з найважливіших його функцій – бути зразком моралі для всіх жителів Фантазії.

Підземні створіння *Acharai* [15] від 1) *ach* – ах (постійно плачуть через свою огидність та вимовляють цей звук); 2) *die Archaik* – архаїка (*Acharai* – персоніфікація колективного несвідомого в людині).

Міхаель Енде також досить нерідко вдається до вживання паліндромів. Прикладом може послужити назва замку *Ragar* [16] (від нім. *ragen* – височіти (натяк на зовнішній вигляд).

Отже, мовна гра на фонологічному рівні в романі Міхаеля Енде реалізується за рахунок смислорозрізнювального потенціалу звукової оболонки слова в таких формах: графони, звукопис, звуконаслідування, звукосимволізм, анаграма і паліндром, відсоткове співвідношення яких можна графічно подати у такій схемі:



Графік 1. Відсоткове співвідношення форм власних назв за їх походженням на фонологічному рівні

Передача власних назв на словотвірному рівні. Одним зі специфічних способів словотворення, застосовуваних Міхаелем Енде, є контамінація лексем, яка має дві форми: поєднання кінцевих і початкових елементів основ слів і фонетико-смислова контамінація, результатом якої є слово-гібрид, що суміщає в собі значення формуючих його звукову оболонку лексем. Наприклад:

Sassafranier [17] – мешканці Фантазії, народжуються старими та помирають немовлятами від *Safran* + *Sassafras* (лікарські рослини).

Істоти з фантазії *Schlamuffen* [18] від *der Schlamassel* (плутанина) + *der Kamuffel* (дурень) – натяк на поведінку та характер істот.

Міхаель Енде вдається також до словоскладання при номінації об'єктів чарівного світу. Ірреальний образ створюється при цьому за рахунок поєднання в одному слові семантично несумісних лексичних одиниць: *Nebelmeer, Mondenkind, Tränensee, Schicksalsgebirge*.

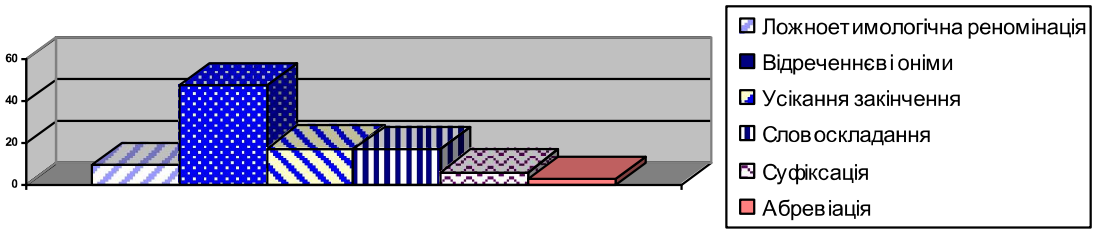
Nebelmeer [19] – Море Імли від нім. *der Nebel* – туман (замість води – туман) + *das Meer* – море.

Tränensee [20] – Озеро сліз від нім. *die Tränen* – сльози + нім. *die See* – 1) море; 2) озеро.

А також у випадку творення антропонімів: Імператриця Фантазії *Mondenkind* [21] – Місяцівна від нім. *der Mond* (Луна) + нім. *das Kind* (дитина): Луна – символ відродження (*Mondenkind* – нове ім'я імператриці, із нього починається відродження Фантазії).

У деяких випадках словоскладання поєднується з суфіксацією: *Felsenbeisser* [22] – Скелегриз від нім. *die Felsen* – скелі + нім. *beissen* – гризти.

На наступному графіку наочно показане співвідношення прийомів утворення онімів на словотвірному рівні:



Графік 2. Відсоткове співвідношення форм власних назв на словотвірному рівні

Передача власних назв на лексико-семантичному рівні. Утворення власних назв на лексико-семантичному рівні в романі Міхаеля Енде відбувається за рахунок мовного обігравання.

Форми обігравання лексико-семантичних ресурсів мови ґрунтуються на актуалізації семантичної компетенції продуцента та реципієнта ігрового тексту. Семантична компетенція учасників комунікації припускає наявність певного рівня знання семантики мовного знака, його асоціативної валентності і внутрішньої форми. Рівень ігрового потенціалу цієї форми мовної гри, отже, досить високий.

Традиційно, при позначенні словотворення на лексико-семантичному рівні, користуються терміном «гра слів». Так, А. П. Сковородніков приходить до висновку, що *«гра слів – різновид мовної гри, у якій ефект гостроти досягається неканонічним використанням слів та фразеологізмів (трансформаціями їх семантики і/або складу)»* [23].

Спираючись на класифікацію Т. А. Гріднєвої, що враховує принцип асоціативної валентності знака, ми можемо виділити чотири конструктивні принципи гри слів у творі Міхаеля Енде.

Принцип асоціативного накладення лежить в основі обігравання не тільки багатозначності, але й омонімії лексичних одиниць. Так, у наступному прикладі омонімія стає базою для «вертикальної» гри слів [24]:

Im gleichen Moment gab es einen Blitz von solcher Helligkeit, daß der Sternenhimmel verblaßte und der dunkle Weltraum dahinter erleuchtet wurde. Und dieser Raum war der Speicher des Schulhauses mit seinen altersschwarzen, mächtigen Balken [25].

Слово «*Weltraum*» вступає у відносини омонімії, оскільки має два неспівставних значення. Якщо перше значення – «*космос*» – загальноприйняте і лексикографічно закріплене в словниках, то друге значення – «*приміщення в реальному світі*» – є оказіональним і актуальним лише для даного твору. Тим не менш, контекст дозволяє інтерпретувати слово «*Weltraum*» як в узуальному, так і в оказіональному значенні. При цьому згадка про зоряне небо сприяє актуалізації значення «космос», а на значення «приміщення в реальному світі» вказує опис шкільного горища.

Принцип асоціативного ототожнення лежить в основі обігравання формальної подібності омофонів, паронімів, парономазів, а також різних ситуативно-зумовлених маніпуляцій із формою стійких виразів.

Міхаель Енде часто використовує можливості оказіональної омофонії при номінації героїв своїх творів. При цьому найбільший інтерес представляють так звані «інтерлінгвальні» омофони. Вони засновані «*auf dem Versuch, die A-sprachliche Standardaussprache einer A-sprachlichen Graphemsequenz X mit den graphemischen Mitteln der Sprache B wiederzugeben, indem man eine Graphemsequenz Y erzeugt*» [26]. Іншими словами, вимова певної лексичної одиниці однієї мови передається за допомогою звукової форми іншої мови.

До оказіональних онімів, утворених таким чином, належить, наприклад, прізвище протагоніста літературної казки «Die unendliche Geschichte» *Bux*, яка омофонічна англійському слову «*books*» (книги). Таким способом автор зашифровує в імені персонажа одну з основних його характеристик – любов до книг. Іншими прикладами «інтерлінгвальних» омофонів є такі імена власні, як *Quin* [27] (порівняйте: англ. *Queen* – королева), *Minroud* [28] (перша частина цього топоніма омофонічна англійському слову *«mine»* – шахта, а друга частина – слову «*road*» – дорога).

Відносини «парадоксальної взаємозаміни» характеризують також гру слів, компонентами якої є парономази. Парономази так само як і пароніми, мають подібну, але не ідентичну звукову форму і різну семантику. Якщо пароніми мають певний набір співвідносних семантичних ознак периферійного характеру, то для парономазів характерна відсутність таких спільних сем.

Асоціативне ототожнення оказіональних парономазів з їх узуальними прототипами лежить в основі номінації персонажів у романі Міхаеля Енде. При цьому в ролі слів-прототипів можуть виступати загальні іменники (*Ur-Unke Umpf ← der Sumpf, Ygramul ← der Gram, Held Hynreck ← der Recke*) або різні прецедентні імена (*der Affe Argax ← Argos, die*

Wüste Goab ← Gobi, die Stadt Amarganth ← Samarkand, der Zentaure Cairon ← Chiron).

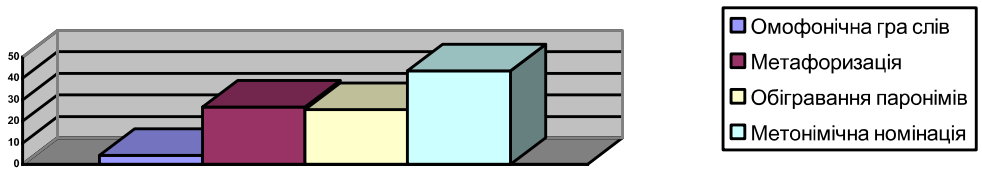
Принцип асоціативної виводимості лежить в основі метафоризації як одного з видів мовної гри на лексико-семантичному рівні. Метафоричність є характерною рисою жанру літературної казки. Вона забезпечує створення казкової реальності в цьому жанрі і є елементом, *«эффективно пробуждающим рефлексию, оптимизируя процесс восстановления и формирования смыслов»* [29].

Міхаель Енде використовує у своїх літературних казках метафори для опису дійових осіб, явищ природи, позначення абстрактних понять. Особливий інтерес представляють метафоричні номінації, що виступають у ролі власних назв. При цьому асоціативна виводимість реалізується за рахунок функціонування подібних онімів у мотивуючому контексті, у якому поступово актуалізуються компоненти асоціативного фону метафоричної номінації. Межі такого контексту можуть лежати в рамках одного речення або ж розширюватися до цілого тексту.

Ми виділили дві групи онімів, в основі яких лежить процес метафоризації: оніми, що містять образну характеристику позначуваного явища, і оніми, що містять символічні асоціації, значущі для всієї розповіді.

Серед першої групи онімів у романі Міхаеля Енде зустрічаються антропоніми (останній житель міста Амаргант *Aguil* [30] – від *Achil* (натяк на невразливість), *Perelin* [31] від *Perelandra* – планета з однойменного роману К. С. Льюїса, так само, як і ліс Перелин переливається всіма барвами, *Horok* [32] – замок лихої чаклунки від англ. *horror* (натяк на жахливість), зоонімів (кінь Атрейу *Artax* [33] від *Argos* – вірний пес Одіссея (натяк на відданість хазяїнові)), топоніми (*Wüste Ende der Welt* [34]).

Друга група онімів, створених на основі метафор, які містять символічні асоціації, що проектуються на всю розповідь, нечисленна. Це пояснюється тим, що такі власні назви належать до *«ядра ономастического поля»* [35], тобто служать для номінації центральних для оповіді явищ. Більшість таких онімів є у творі Міхаеля Енде прецедентними (алюзійними) іменами, але серед них зустрічаються також і власні назви, створені на основі процесу метафоризації.



Графік 3. Відсоткове співвідношення форм власних назв на лексико-семантичному рівні

Отже, можна зробити такі висновки:

1. Із проведеного аналізу власних назв на фонологічному, словотворчому та лексико-семантичному рівнях тексту можна зробити висновок, що для роману Міхаеля Енде характерне поєднання в одній лексемі різних прийомів створення онімів.

2. Для того, щоб правильно перекладати власні назви в художніх творах, перекладачеві потрібно розуміти специфіку їх утворення та володіти знаннями з багатьох галузей, оскільки часто в самих іменах наявні алюзії на героїв інших творів чи історичних персонажів.

Наостанок треба сказати, що неточна передача власних назв у творах становить певну проблему, яка спричиняє хибне сприйняття твору реципієнтом. Особливо це стосується творів із промовистими іменами героїв. Тому фахівцеві потрібно знати і використовувати певні методи та правила перекладу власних назв для того, щоб максимально повно передати сутність героїв художніх творів. Це стає можливим, оскільки автор, як правило, наділяє дійових осіб іменами, що передають зовнішні характеристики, особисті якості та навіть містять інтертекстуальні посилання на героїв інших книг.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ende M. Die Unendliche Geschichte / M. Ende. – Stuttgart : The Thinemann Verlag GmbH, 2004. – 559 S.
2. Енде М. Нескінченна історія / М. Енде ; [переклад Ю. Прохасько]. – Харків : Видавництво Старого Лева, 2008. – 556 с.
3. Дивись посилання 1 та 2.
4. Дивись посилання 1.
5. Там само.
6. Там само.
7. Дивись посилання 2.
8. Дивись посилання 1.
9. Черкасов И. Е. Мифологический знак с позиций антропоцентризма / И. Е. Черкасов, О. И. Бродович // Антропоцентризм в языке и речи : межвуз. сб. / отв. редактор Л. П. Чахоян. – СПб. : Изд-во СПб. ун-та, 2003. – С. 180.
10. Дивись посилання 1.
11. Там само.
12. Там само.
13. Дивись посилання 1 та 2.
14. Дивись посилання 1.
15. Там само.

16. Там само.
17. Там само.
18. Там само.
19. Дивись посилання 1 та 2.
20. Там само.
21. Там само.
22. Там само.
23. Сковородников А. П. О понятии и термине «языковая игра» / А. П. Сковородников // Филологические науки. – 2004. – № 2. – С. 86.
24. Гридина Т. А. Языковая игра : стереотип и творчество : [монография] / Т. А. Гридина //. – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 1996. – 214 с.
25. Дивись посилання 1 та 2.
26. Tecza Z. Das Wortspiel in der Ubersetzung. Stanislaw Lems Spiele mit dem Wort als Gegenstand interlingualen Transfers / Z. Tecza. – Tubingen : Max Niemeyer Verlag, 1997. – S. 90.
27. Дивись посилання 1.
28. Там само.
29. Шевцова А. А. Метафоризация как средство смыслообразования в тексте литературной сказки : автореф. дис. канд. филол. наук / А. А. Шевцова. – Тверь, 2004. – С. 8.
30. Дивись посилання 1 та 2.
31. Дивись посилання 1.
32. Там само.
33. Там само.
34. Там само.
35. Супрун В. И. Ономастическое поле русского языка и его художественно-эстетический потенциал / В. И. Супрун. – Волгоград : Перемена, 2000. – С. 7.