

ХАРКІВСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
«НАРОДНА УКРАЇНСЬКА АКАДЕМІЯ»

Факультет «Референт-перекладач»

Кафедра іноземних мов та перекладу

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА

на тему

**«ПЕРЕДАЧА РЕАЛІЙ ТА КВАЗІ-РЕАЛІЙ ФЕНТЕЗІЙНОГО
СВІТУ ДЖ. Р.Р. ТОЛКІНА УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ»**

Виконала:

здобувачка 2 курсу групи РП-61
другого (магістерського) рівня вищої
освіти
спеціальність 035 – Філологія
освітня програма «Переклад
(англійська мова та друга іноземна
мова)»



Левіна Поліна Віталіївна

Керівник:



Івахненко Антоніна Олександрівна,
кандидат філологічних наук, доцент

Рецензент:



Змійова Ірина Володимирівна,
кандидат філологічних наук, доцент

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ЖАНРОВА ПРИРОДА ФЕНТЕЗІ Й ТВОРЧІСТЬ ДЖ.Р.Р. ТОЛКІНА	6
1.1 Історичні витоки жанру	6
1.2 Класифікація різновидів жанру фентезі	10
1.3 Дж. Р. Р. Толкін: філолог, письменник та архітектор вторинного світу	166
1.4 Місце трилогії «Володар Перснів» у світовій літературі.....	17
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1	19
РОЗДІЛ 2. РЕАЛІЇ ТА КВАЗІ-РЕАЛІЇ У ТРИЛОГІЇ «ВОЛОДАР ПЕРСНІВ»	22
2.1 Диференціація реалій і квазі-реалій у фентезійному тексті.....	22
2.2 Порівняльно-зіставний аналіз реалій та квазі-реалій	29
2.3 Вивчення та класифікація культурно-специфічної лексики	29
2.4 Основні підходи до систематизації реалій та квазі-реалій	29
2.5 Ономастична система Середзем'я.....	33
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2	38
РОЗДІЛ 3. СПОСОБИ ПЕРЕДАЧІ РЕАЛІЙ І КВАЗІ-РЕАЛІЙ В УКРАЇНСЬКОМУ ПЕРЕКЛАДІ ТРИЛОГІЇ ДЖ. Р. Р. ТОЛКІНА	41
3.1. Теоретичні засади передачі реалій і власних назв у контексті ономастикону Дж. Р. Р. Толкіна	41
3.2. Методика добору матеріалу та принципи зіставного аналізу.....	46
3.3. Особливості передачі антропонімів	47
3.4. Передача топонімів	51
3.5. Передача лексичних та культурних реалій	53
3.6. Загальні результати порівняльного аналізу	56
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3	57
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	59
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	62
SUMMARY	69

ВСТУП

Дослідження літератури жанру фентезі в сучасному літературознавстві та перекладознавстві є надзвичайно актуальним через глобальну популярність жанру, його здатність моделювати цілісні альтернативні світи та висвітлювати вічні проблеми людського буття через унікальну художньо-символічну форму. Специфіка фентезі проявляється на рівні мови через активне використання таких елементів, як квазі-реалії, штучні мови та складні системи власних назв, що створює значні труднощі для перекладача. Вивчення стратегій їх відтворення українською мовою на прикладі канонічного твору жанру – трилогії Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Перснів» – і обумовлює **актуальність** нашого дослідження.

Об’єктом дослідження є роль реалій та квазі-реалій у текстах жанру фентезі, **предметом** – способи передачі реалій та квазі-реалій в українському перекладі.

Мета нашої роботи полягає у виявленні та порівняльному аналізі найбільш частотних способів та перекладацьких трансформацій, використаних для відтворення реалі і квазі-реалій українською мовою.

Для досягнення мети було поставлено такі **завдання**:

- з’ясувати теоретичні засади жанру фентезі, визначити його ключові риси та класифікувати основні піджанри;
- дослідити філологічний метод Дж. Р. Р. Толкіна як основу створення вторинного світу Середзем’я;
- виокремити та класифікувати реалії та квазі-реалії роману «Володар Перснів» (антропоніми, топоніми, етніміми);
- на основі авторського «Гайду для перекладачів» провести порівняльний аналіз способів відтворення цих особливостей у трьох українських перекладах (О. Мокровольського, О. Фешовець та К. Оніщук).

Матеріалом дослідження слугують оригінальний текст трилогії «Володар Перснів» та його українські переклади, виконані О. Мокровольським, О. Фешовець та К. Оніщук.

У дослідженні використано комплекс **методів**: порівняльно-зіставний аналіз (для виявлення розбіжностей між перекладами); структурно-семантичний аналіз (для дослідження ономастикона та квазі-реалій); метод класифікації (для систематизації перекладацьких стратегій); перекладознавчий аналіз (для виявлення використаних способів перекладу та трансформацій). Теоретичною базою є класифікації способів перекладу В.І. Карабана [17] та методів передачі реалій С. Влахова і С. Флоріна [10].

Наукова новизна даного дослідження полягає у комплексному порівняльному аналізі перекладацьких стратегій трьох українських версій «Володаря Перснів» з опорою на авторські рекомендації Дж.Р.Р. Толкіна. Результати аналізу висвітлюють еволюцію підходів до перекладу фентезійної літератури в Україні та пропонують оптимальні шляхи подолання труднощів, пов'язаних із передачею унікальної лексики.

Положення, що виносяться на захист:

1. Жанр фентезі є синтетичною формою художнього мислення, що характеризується створенням цілісного вторинного світу з власною внутрішньою логікою, де магія є фундаментальним принципом буття, а на мовному рівні домінують квазі-реалії, штучні мови та семантично навантажені власні назви.

2. Ідіостиль Дж. Р. Р. Толкіна ґрунтується на філологічному методі, де мова є першоджерелом світобудови. Ономастична система Середзем'я (антропоніми, топоніми, етніоніми) утворює цілісну семіотичну структуру, де кожна назва несе не лише номінативне, а й символічне, характерологічне та міфологічне навантаження.

3. Аналіз українських перекладів виявляє три стратегії:

- стратегія творчої адаптації та семантичного перекладу (О. Мокровольський);

- змішана, компромісна стратегія (О. Фешовець);
- стратегія стандартизації та максимальної відповідності авторському задуму (К. Оніщук).

4. Найбільш ефективним для передачі квазі-реалій та семантично навантажених назв є поєднання калькування та семантичного перекладу, що дозволяє розкрити предметне значення квазі-реалій при збереженні їхньої екзотичності.

5. Відступ від чітких рекомендацій «Гайду» Дж.Р.Р. Толкіна у перекладах часто зумовлений прагненням до культурної адаптації, уніфікації онімного простору або збереження екзотичного звучання, що формує різний художній ефект для читача.

Практичне значення отриманих результатів полягає в тому, що вони можуть бути використані в курсах з теорії та практики перекладу, сучасного літературознавства та спецкурсах з творчості Дж. Р. Р. Толкіна. Матеріали дослідження можуть бути корисними для перекладачів, які працюють із текстами жанру фентезі, а також для студентів-філологів при написанні курсових та кваліфікаційних робіт.

Апробація роботи. Результати дослідження доповідались та обговорювались на засіданні Ради факультету «Референт-перекладач» ХГУ НУА, на XXXII Міжнародній студентській науковій конференції «Університет та ринок праці: нові вектори співпраці» (12.04.2025, м. Харків) і на XI Міжнародній студентській науковій конференції «Розвиток суспільства та науки в умовах цифрової трансформації» (31.10.2025, м. Тернопіль). За матеріалом доповідей опубліковані тези.

РОЗДІЛ 1. ЖАНРОВА ПРИРОДА ФЕНТЕЗІ Й ТВОРЧІСТЬ ДЖ.Р.Р. ТОЛКІНА

Жанр фентезі вже давно привертає увагу дослідників як одна з найдинамічніших та найунікальніших форм художньої літератури. Термін «фентезі» походить від англійського *fantasy*, що означає «уява», «вигадка» або «фантазія» [57, с. 49]. Фентезі є одним із провідних піджанрів фантастичної літератури, який зазвичай аналізують у контексті двох інших основних напрямів – наукової фантастики та горрору (літератури жахів). На відміну від наукової фантастики, що ґрунтується на наукових теоріях і прагне їх раціональної інтерпретації, а також від горрору, мета якого – викликати у читача переляк [61], фентезі не ставить собі за мету науково пояснити події чи світ, у якому відбувається дія. Його фундаментом є автономна уявна реальність, внутрішня логіка якої не потребує посилань на закони нашого світу.

Аби зрозуміти, як сформувалась така модель художньої реальності, варто звернутись до історичних витоків жанру, адже саме розвиток літературних традицій минулих епох сформував основу сучасного фентезійного письма.

1.1 Історичні витоки жанру

Витоки сучасного фентезі простежуються у лицарських романах XIII століття. Як зазначає О. Манахов, їхня сюжетика будувалася на низці непередбачуваних подій, мужніх учинках героїв та служінні обраній справі, а автори активно запозичували елементи з міфології та народних оповідей [25]. Це звернення до міфологічного мислення, на думку О. Чернявської, сформувало основу фентезійного світобачення, де поєднуються риси реального і надприродного [39, с. 324]. Атмосфера середньовіччя, авантюризм,

епічність та наявність міфологічних образів є важливими складовими, які пов'язують лицарський роман із жанром фентезі.

У XVIII столітті під впливом лицарських традицій сформувався готичний роман (англ. *Gothic novel*), або «чорний роман». О. Манахов вбачає в ньому прямий зв'язок між готикою та фентезі, зазначаючи, що «похмурий тон і натуралізм опису в готичному романі притаманні також деяким творам представників жанру фентезі», що свідчить про спільну естетичну основу, яка згодом еволюціонувала [25, с. 116].

На хвилі романтизму XIX століття ці елементи інтегрувалися в авантюрний роман, де динаміка дії та героїчне протистояння вийшли на перший план. О. Манахов уточнює, що саме такі риси – низка небезпечних пригод та розвиток таких якостей, як сміливість, вірність та рішучість – стали основою сюжетної динаміки класичного фентезі [25, с. 117].

Проте становлення фентезі як самостійного жанру з чіткими контурами, на думку дослідниці Т.К. Варенко, активізувалося значно пізніше – у другій половині XX століття. Однак автори цієї епохи пішли далі за просте запозичення міфів. Вони почали цілеспрямовано конструювати цілісні альтернативні світи, які, хоч і ґрунтуються на міфологічних засадах, набувають статусу самочинної художньої реальності з власною космогонією та аксіологією [7, с. 136]. Це було зумовлено глибокою зміною філософської парадигми та відродженням інтересу до міфологічного світобачення [7, с. 137].

Саме в цьому полягає ключова відмінність фентезі від казки: як зазначає Т. Варенко, у фентезійному світі всі фантастичні події є нормою, а не винятком, що й забезпечує його внутрішню логіку [7, с. 137]. Подібну думку висловлює В. Кадуріна, наголошуючи, що дивовижні події є невід'ємною частиною зображуваного світу, а не зовнішнім втручанням [15].

Ю. Ковалів виділяє фатум, бінарну опозицію «добро-зло», винагороду героя та елемент дива як універсальні основи жанру, що роблять його здатним передавати моральні уроки [59, с. 214].

Магія у фентезі виступає фундаментальним принципом побудови художньої реальності, а не лише її сюжетним елементом. Всі «чудеса» тут є не винятком, а нормою і діють системно, як невід’ємні закони природи цього вигаданого світу [24, с. 40]. В рамках цієї логічної магічної реальності природно з’являються істоти з надприродними здібностями – ельфи, гобіти, маги, дракони. Вони не є випадковими «гостями» з іншої реальності, а органічні мешканці світу, що втілюють або вступають у конфлікт через певні моральні та філософські ідеї [24, с. 40].

Аби такий світ сприймався читачем як цілісний і переконливий, автор змушений розробляти його з надзвичайною деталізацією. Як зазначає О. Шапошник, для цього створюється повноцінна система історико-географічних, технологічних, антропологічних та соціальних параметрів, що включає комплекс культурних надбань та власну або запозичену міфологію [40, с. 288-289].

Цей підхід створює ефект, який Т.Л. Мартін називає «онтологічною відмінністю»: світ фентезі існує за власними законами, знаходячись на певній дистанції від нашої реальності. Однак саме завдяки деталізації цей чужорідний світ викликає довіру, змушуючи читача робити судження, аналогічні до життєвих, а поєднання знайомого з дивним народжує відчуття чуда [47, с. 210].

Час у фентезі часто має циклічний, міфологічний характер, де минуле виступає сакральною причиною сучасних подій. Це підтверджується, зокрема, спостереженням Н. Логвіненко, що фентезі «звертається до минулого часу, щоб розкрити формулу – це було, могло бути або було десь не в цьому світі» [24, с. 40]. Втім його лінійне відтворення (поділ на роки, місяці) часто наслідує європейську модель, що, на думку критиків, може розглядатися як прояв певних культурних упереджень у жанрі [50, с. 83].

У своїй роботі «Про чарівні казки» (1939 р.), британський письменник Дж. Р. Р. Толкін окреслив принципи і художнє призначення жанру. Дослідник зазначав, що фентезі – це «майже найчистіша форма мистецтва», яка дозволяє досліджувати фундаментальні істини людського існування [53, с. 73]. На

думку Дж. Р. Р. Толкіна, основою фентезійних творів є ескапізм – втеча від суворої дійсності. Автор зазначає, що реальний світ XX століття, сповнений потворності та конфліктів, є страшним для людини, і альтернативою йому має стати світ естетичної реальності, створений літературним текстом. Дж.Р.Р. Толкін обґрунтовує дану думку з позицій християнства, проводячи паралелі між чарівними казками та євангельським оповіданням, що перетворює казку на дійсність [53, с. 73]. Структурно-композиційні особливості створеного ним фентезійного всесвіту, проте, заклали основу для розвитку жанру в бік критичного осмислення реальності.

Водночас інші дослідники підкреслюють, що фентезі не обмежується лише ескапізмом. Британський критик Шейла Егоф стверджує, що жанр покликаний «освітлювати» реальність, демонструючи існування незмінних цінностей у будь-якому світі та через будь-які обставини [45, с. 134]. Французький критик Анн Свінфен додає, що фентезі слугує інтерпретацією реального світу, дозволяючи досліджувати моральні, філософські та соціальні дилеми, які ставить перед людиною сучасність [51, с. 113].

Отже, за даними розглянутих досліджень таких авторів, як Т.К. Варенко, В. Кадуріна, В. Єшкілев, Ю. Ковалів, О. Шапошник, Дж. Р. Р. Толкін, Ш. Егоф та А. Свінфен, можна виокремити п'ять головних рис жанру фентезі :

1. Свій власний світ. У фентезі дія завжди відбувається в особливому, вигаданому світі. Цей світ має свої чіткі правила, природу та історію.
2. Все будується на магії. Замість техніки та науки, в цьому світі все працює завдяки магії, бо магія тут – це звичайна річ.
3. Боротьба хорошого з поганим. Головний сюжет завжди про те, як добро бореться зі злом. Герой проходить випробування, щоб перемогти, і за це отримує нагороду.
4. Казки та міфи оживають. У цих творах живуть істоти з легенд (як ельфи чи дракони), а події часто схожі на старі казки, але більш дорослі та складні.

5. Втеча та урок. Фентезі дозволяє читачеві на певний час втекти від реальності в чарівний світ. Але водночас через ці вигадані історії можна краще зрозуміти реальні проблеми, вчинки та вибір.

Розуміння ключових рис фентезі дозволяє перейти до систематизації його різновидів, що відображають багатство жанрових форм і творчих підходів авторів.

1.2 Класифікація різновидів жанру фентезі

Жанр фентезі, хоча на перший погляд може здатися єдиним цілим, насправді надзвичайно різноманітний за своїми сюжетами, темами та художніми засобами. Ця різноманітність продиктована як індивідуальністю авторів, так і специфікою самої жанрової природи. Дослідниця Є. Канчура вбачає джерело такої мінливості у двоплановості завдань, що постають перед творцем фентезі. З одного боку, автор прагне знайти точку перетину між вигаданим світом і реальністю читача, щоб історія була зрозумілою та близькою [16, с. 23]. З іншого боку, він стикається з фундаментальною відмінністю мови, образів і логіки фентезійного всесвіту від нашого повсякденного досвіду, адже чарівні істоти та явища існують перш за все в площині розповіді [16, с. 24]. Саме ця відокремленість змушує кожного автора ретельно «візуалізувати» свій всесвіт, створюючи переконливий художній ефект, здатний викликати в читача так звану «вторинну віру» у вигадане, що, у свою чергу, породжує дискусії про способи такого художнього втілення та його сприйняття.

Здатність фентезі існувати в безлічі форм також визначає його суперечливі функції. З одного боку, цей жанр розглядається як «засіб звільнення, втечі з неблагополучної реальності», а з іншого – як спосіб перенесення актуальних проблем у вигаданий всесвіт для їх яскравішого осмислення, де основним завданням є «встановлення гармонії всередині людини» [41, с. 357]. Така поліфункціональність, тобто здатність одночасно

служувати втечею та дзеркалом для реальності, і становить основу жанрової різноманітності фентезі.

Подальшу систематизацію жанру здійснили Джон Клют та Джон Грант, які в «Енциклопедії фентезі» запропонували визначати фентезі через його структуру як самоузгоджену оповідь (англ. *self-coherent narrative*) про події, неможливі в нашому реальному світі, або що відбуваються у вигаданому «іншому світі» (англ. *otherworld*) [43, с. 338]. На основі цього критерію вони виділили ключові параметри для аналізу жанру: світобудову (дія у вторинному світі чи в нашому, але з неможливими елементами), тематичне наповнення (героїчне протистояння, урбаністичне фентезі тощо) та стильову тональність (серйозний епічний наратив чи іронічний). Автори наголошують, що саме через глибоке занурення у потенціал трансформації, який дає така структура – подолання початкової неволі (англ. *bondage*) через розпізнання (англ. *recognition*) та подальше оздоровлення (англ. *healing*) світу чи героя, – фентезі досягає своєї найвищої художньої сили [43, с. 338-339].

Британська дослідниця Фарра Менделсон у праці «Rhetorics of Fantasy» запропонувала одну з найвпливовіших класифікацій жанру фентезі [48]. Вона розподіляє твори за тим, як саме вигаданий світ співвідноситься з реальністю, і виділяє чотири основні типи: іманентне, порталне, втілене та лімінальне фентезі.

1. Іманентне (*immanent fantasy*) [48, с. 20] – це тип, у якому чарівне або надприродне є природною частиною світу героїв. Чудеса не сприймаються як щось дивовижне, а є органічним елементом реальності. Прикладом такого фентезі можна вважати «Хроніки Амбера» Роджера Желязни.

2. Портальне (*portal fantasy*) [48, с. 19] – найпоширеніший різновид, у якому герої потрапляють до іншого, чарівного світу через певний «портал» – двері, шафу, чарівний предмет чи інший перехід. Класичним прикладом є «Хроніки Нарнії» К. С. Льюїса, де персонажі переходять із звичайного світу у фантастичний.

3. Втілене (*intrusive fantasy*) [48, с. 21] – тип, у якому магічні сили або істоти вторгаються у звичайний, реальний світ, порушуючи його закони. Таке фентезі поєднує елементи реалістичної прози з фантастичними мотивами, як у романі «Американські Боги» Ніла Геймана.

4. Лімінальне (*liminal fantasy*) [48, с. 23] – найтонший тип, у якому межа між реальним і фантастичним розмита. Чарівне може залишатися непоміченим або сприйматися як щось буденне. У цьому разі читач сам вирішує, чи є події магічними, чи лише метафоричними. Прикладом може бути творчість Гарукі Муракамі або Ніла Геймана «Океан у кінці вулиці».

Оскільки жанр фентезі постійно змінюється та розростається, виникає потреба впорядкувати його різновиди. У цьому контексті Т. В. Бовсунівська аналізує класичну п'ятичленну систему Лестера дель Рея, що стала основою для розуміння жанрового канону [4, с. 447–451]. А також аналіз Н. Логвіненко допомагає розрізняти фентезі за його власними, внутрішніми правилами [24]. Спираючись на ці джерела та з урахуванням новітніх тенденцій, у даній роботі пропонується розширена система основних піджанрів фентезі.

1. **Класичне (високе, або героїчне) фентезі (High/Epic Fantasy):** займає центральне місце в жанрі та часто розглядається дослідниками як його «ядро» або канонічна форма. Базується на протиставленні добра і зла, включає міфологізовану структуру світу, епічну оповідь і «шлях героя». Події, як правило, відбуваються у повністю вигаданому всесвіті з власною історією, культурою, расами та законами. Головний конфлікт часто має вселенський масштаб, а доля світу залежить від дій героїв. Високе фентезі часто піднімає універсальні філософські та моральні питання.

○ Приклад: Дж. Р. Р. Толкін «Володар Перснів», Роберт Джордан «Колесо часу», Урсула Ле Гуїн «Чарівник Земномор'я».

2. **Темне фентезі (Dark Fantasy):** Варіант фентезійної літератури з переважанням готичних або жахливих елементів. Відзначається похмурою атмосферою, моральною неоднозначністю, жорстокістю, цинізмом та

руйнуванням традиційного уявлення про героїзм. Межі добра і зла тут часто розмиті, а персонажі можуть бути антигероями.

- Приклад: Джордж Мартін «Пісня льоду й полум'я», Клайв Баркер «Імаджіка», Глен Кук «Чорний загін».

3. **Міське фентезі (Urban Fantasy):** Форма фентезі, у якій чарівне співіснує із сучасною урбаністичною реальністю. Магічні елементи вплетено у повсякденне життя великих міст, а герої діють у знайомому для читача середовищі. Часто включає детективні або пригодницькі елементи, зосереджуючись на таємних суспільствах, скритих магічних істотах або магічних конфліктах у сучасному світі, що відбуваються «за лаштунками» звичайної реальності.

- Приклад: Кассандра Клер «Знаряддя смерті», Ніл Гейман «Небудь-де», Джим Батчер «Справи Дрездена».

4. **Магічний реалізм (Magic Realism):** Хоча це не класичний піджанр фентезі, він часто перетинається з ним. Це напрям художньої літератури, в якому надприродне інтегрується в реальний світ без спроби його пояснення. Чарівне зображується як буденне, що зумовлює специфічний тип сприйняття дійсності. На відміну від фентезі, де магія є системою, у магічному реалізмі вона часто є спонтанною і непередбачуваною.

- Приклад: Габріель Гарсія Маркес «Сто років самотності», Хуліо Кортасар «Гра в класики».

5. **Фольклорно-міфологічне фентезі (Mythic/Folklore Fantasy):** Піджанр, що ґрунтується на образах і сюжетах народної творчості та міфології різних культур. Відзначається актуалізацією традиційних наративів у сучасному контексті або створенням світів із виразним етнокультурним забарвленням, часто досліджуючи архетипи. Автори можуть переосмислювати давні легенди або створювати нові історії, що органічно вписуються у міфологічний контекст.

○ *Приклад: Анджей Сапковський «Відьмак» (слов'янська міфологія), Рік Ріордан «Персі Джексон» (грецька міфологія), Ольга Токарчук «Бігуни» (елементи фольклору та міфології різних народів).*

6. Гумористичне (пародійне) фентезі (Comic/Parody Fantasy): Жанрова модифікація, яка іронізує над усталеними канонами фентезі через використання сатири, гротеску, абсурду та пародії. Мета такого фентезі – висміювання усталених художніх мотивів та соціальних проблем, часто з елементами чорного гумору.

○ *Приклад: Террі Пратчетт «Дискосвіт», Роберт Аспрін «Міфи».*

7. Фентезі-пригода (Adventure Fantasy): Динамічний піджанр, зосереджений на подорожах, квестах, випробуваннях та моральному зростанні головного героя. Характеризується активним розвитком подій, чітким сюжетом та наративною легкістю, часто орієнтований на молодшу аудиторію, але може бути і для дорослих. Акцент робиться на дію, сюжетну динаміку та емоційну залученість читача у пригоди.

○ *Приклад: Дж. К. Ролінг «Гаррі Поттер», К. С. Льюїс «Хроніки Нарнії», Ерін Гантер «Коти-вояки».*

8. Підліткове/юнацьке фентезі (Young Adult Fantasy): Фентезі, орієнтоване на підліткову аудиторію (12-18 років). Поєднує елементи чарівного з проблематикою юності: самовизначення, перше кохання, дружба, протистояння дорослому світу або боротьба за власну ідентичність. Часто містить мотиви магії або таємних здібностей.

○ *Приклад: Рік Ріордан «Персі Джексон», Сара Дж. Маас «Двір шипів і троянд».*

9. Альтернативно-історичне фентезі (Alternate History Fantasy): Жанр, що моделює історичні події з елементами вигадки, магії або фантастичних істот. Змінена історична логіка дозволяє автору формувати нову реальність та досліджувати «що було б, якби...», якщо б у минулому існувала магія чи міфічні істоти.

- *Приклад: Сюзанна Кларк «Джонатан Стрендж і пан Норрелл» (магія у наполеонівській Англії), Наомі Новік «Темерейр» (дракони у наполеонівських війнах), Гаррі Тертлдав «Земля Хаосу» (Римська імперія з магією).*

10. Науково-фантастичне фентезі (Science Fantasy): Гібридний жанр, у якому поєднано риси фентезі та наукової фантастики. У таких творах магія і технології співіснують в єдиному наративному просторі, іноді навіть взаємодіючи або пояснюючи одна одну. Магія може бути представлена як невідома форма енергії, а технології – як магичні артефакти.

- *Приклад: Джин Вульф «Книга Нового Сонця», «Зоряні війни» (як приклад, де Сила є магією, що співіснує з розвинутими технологіями), Андре Нортон «Королева сонця».*

11. Літературна рольова гра (LitRPG): Сучасний піджанр, що імітує механіку рольових комп'ютерних ігор. Типовими ознаками є «прокачування» персонажів, виконання квестів, цифровий або ігровий світ, а також використання геймерської термінології та ігрових систем (характеристики, рівні, навички) в структурі тексту. Герої часто потрапляють у віртуальну реальність, або світ набуває властивостей комп'ютерної гри.

- *Приклад: Вейн Вонг «Підземелля і дракони» (серія LitRPG).*

12. Історичне фентезі: Це піджанр, у якому магичні елементи інтегровані в історичний контекст, але на відміну від альтернативної історії, основний хід подій залишається незмінним, а магія є прихованим аспектом.

Приклад: Гай Гавріел Кей «Леви Аль-Рассана» (історія, що нагадує середньовічну Іспанію, з фентезійними елементами), Діана Гебелдон «Чужоземка» (елементи подорожей у часі та магії в історичному сеттингу).

1.3 Дж. Р. Р. Толкін: філолог, письменник та архітектор вторинного світу

Джон Рональд Руел Толкін (1892–1973) – це постать, яка не може бути однозначно віднесена лише до категорії «письменник». Його творчість є унікальним симбіозом глибокої академічної ерудиції, лінгвістичного генія та неперевершеної художньої уяви.

Аналізуючи книгу Реймонда Едвардса «Толкін», ми дізналися чимало цікавої та корисної інформації, яка розкриває справжнє підґрунтя геніального творця Середзем'я. Стає зрозуміло, що Дж. Р. Р. Толкін був насамперед філологом, чия творчість народилася з глибокої пристрасті до мови. Ще школярем, захопившись звучанням готської та давньоанглійської, він почав створювати власні штучні мови, що було для нього формою естетичного дослідження [44, с. 32-33]. Ця дитяча захопленість згодом перетворилась у повноцінні штучні мови, такі як Квенья – вища ельфійська мова, що за естетикою та звучанням нагадує фінську та латинську, та Синдарин – сіра ельфійська мова, що була більш поширеною серед ельфів Середзем'я і за звучанням нагадувала валлійську [44, с. 62]. Як він сам пояснював, його легенди «виникли насамперед з пристрасті до мов» і слугували для них необхідним контекстом [54, Лист 131]. Таким чином, його епічні світи вирости навколо мов, а не навпаки, що робить його підхід унікальним.

Життєвий досвід Дж.Р.Р. Толкіна глибоко відбився на його творах. Рання втрата батьків та виховання під опікою отця Френсіса Моргана, якого він називав «другим батьком», заклали основи для мотивів сирітства, опіки та відновлення сім'ї, що ми бачимо в долях таких персонажів, як Фродо та Арагорн [44, с. 27-28]. Трагедія Першої світової війни, де загинула більшість його близьких друзів із шкільного гуртка TCBS, надала його міфології справжню глибину горя, втрати та меланхолії, а також безпосередньо вплинула на апокаліптичні описи, наприклад, у «Падінні Гондоліна» [44, с. 100; 43, с. 106-108].

Його академічна кар'єра була невід'ємною частиною цього процесу. Робота над «Оксфордським словником англійської мови» стала для нього найкращою школою філології, а подальша діяльність професора в Оксфорді закріпила за ним статус одного з провідних вчених у галузі давньогерманських мов [44, с. 109]. Ця наукова строгість, застосована до вигаданого світу, і додала його легендаріуму такої переконливої глибини та історичної достовірності.

Отже, спадщина Дж.Р.Р. Толкіна є яскравим прикладом того, як академічні знання, особистий досвід і художня уява можуть злитися в одне ціле. Він був не просто письменником-фантастом, а академіком, який використав інструменти філології та історичної реконструкції для побудови цілісного «вторинного світу». Його творчість корениться в реальних втратах, справжній науковій праці та неперевершеній вірі в те, що мова є живим серцем та душею будь-якої культури.

Книга Р. Едвардса [44] наочно показує, що магія Середзем'я народжувалася на перетині особистої трагедії, академічної майстерності та невичерпної уяви.

1.4 Місце трилогії «Володар Перснів» у світовій літературі

Трилогія «Володар Перснів» (1954–1955) Дж.Р.Р. Толкіна посідає беззаперечно найважливіше місце у жанрі фентезі. Її значення для світової культури важко переоцінити. Книга не просто започаткувала жанр «високого» (епічного) фентезі – вона кардинально змінила масову культуру ХХ та ХХІ століть, вплинувши на кіно, відеоігри, настільні ігри та музику. Багато дослідників, зокрема І. Кравченко, вважають Дж.Р.Р. Толкіна не просто засновником сучасного епічного фентезі, а творцем нової літературної парадигми, що змінила уявлення про можливості жанру [20, с. 124].

«Володар Перснів» визначив стандарти й очікування від жанру фентезі на десятиліття вперед. Його успіх породив величезну кількість наслідувачів та послідовників. Такі елементи, як квестова структура, деталізовані карти

вигаданих світів, наявність різних рас (ельфи, гноми, орки), магічні артефакти та епічні битви, стали обов'язковими для багатьох творів фентезі. Як зазначає О. В. Марчук у дослідженні квесту в англomовному фентезі, саме ця структура – «опис шляху героя» – є однією з найважливіших ознак, що відрізняє фентезі від казки, оскільки герої вирушають у подорож заради вирішення глобальних, а не лише особистих завдань [26, с. 4-5]. У трилогії Дж.Р.Р. Толкіна квест знищення Персня є ідеальним зразком такої структури, що поєднує мотиви пошуку, подорожі та подвигу, де подолання труднощів формує як сюжет, так і внутрішній світ героїв. Без «Володаря Перснів» важко уявити розвиток таких популярних фентезійних циклів, як «Колесо часу» Роберта Джордана, «Меч і магія» Террі Брукса або навіть деякі аспекти «Пісні льоду й полум'я» Джорджа Мартіна.

Популярність трилогії вийшла далеко за межі літературного світу, перетворившись на глобальний культурний феномен. Наприклад:

- Кінематограф: екранізації Пітера Джексона (2001-2003) встановили нові стандарти для фентезійних фільмів – масштаб, увага до деталей.
- Відеоігри: всесвіт Середзем'я став благодатним ґрунтом для створення численних ігор, від текстових пригод до сучасних MMORPG та RPG-ігор, таких як The Lord of the Rings Online чи Middle-earth: Shadow of Mordor.
- Настільні рольові ігри (RPG) та настільні ігри: із середини 1970-х популярність творів Толкіна сприяла становленню жанру RPG: система Dungeons & Dragons значною мірою натхненна його творами (раси, магічні предмети, монстри).
- Музика: вплив Толкіна охоплює рок-гурти, метал, композиції класичної музики. Наприклад, пісні гурту Led Zeppelin «Ramble On» (1969) і «The Battle of Evermore» (1971) містять прямі посилання на персонажів чи мотиви трилогії.

Крім того, як показує дослідження Р. Едвардса [44], «Володар Перснів» вийшов за межі літературного бестселера, перетворившись на інтелектуальну

модель, яка запропонувала новий підхід до міфотворчості та художнього конструювання світів. Цей підхід добре видно у самій основі легендаріуму Толкіна – в концепції творення світу через музику, відомій як «Музика Айнуру». Ця космогонічна тема є логічним продовженням філологічних та міфологічних експериментів Дж.Р.Р. Толкіна, його спроби відновити втрачену англійську міфологію [44, с. 111]. Таким чином, твір постає не просто як оповідь, а як узгоджена система, де музика, мова та акт творення нерозривно пов'язані.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

Отже, проведений аналіз дозволяє зробити висновок, що жанр фентезі є одним із найяскравіших і найуніверсальніших феноменів світової літератури, який виник у результаті тривалої еволюції художніх форм – від лицарських романів, готичних і авантюрних оповідей до складних сучасних систем вигаданих світів. Його розвиток зумовлений синтезом історичних, міфологічних і фольклорних традицій, які, трансформуючись, утворили унікальну естетичну модель поєднання реального та надприродного.

Також фентезі поєднує міфологічне мислення та філософську глибину, зберігаючи водночас динаміку пригодницької оповіді. Завдяки цьому фентезі не лише виконує ескапістську функцію, яку описував Дж.Р.Р. Толкін, але й, за спостереженням сучасних дослідників (Ш. Егоф, А. Свінфен та ін.), слугує засобом інтерпретації реальності, відображаючи соціальні, моральні та філософські проблеми сучасності у художньо-символічній формі.

У процесі розвитку жанр набув широкої внутрішньої диференціації, що зумовило необхідність його класифікації. Систематизація за типами світобудови (за Ф. Менделсон) та структурно-тематичними ознаками (за Дж. Ключом і Ф. Лейбером) показала, що фентезі охоплює широкий спектр піджанрів – від класичного епічного фентезі до урбаністичного, темного, гумористичного та міфологічного різновидів. Кожен із них розвиває базові принципи жанру – наявність магії, альтернативного світу та авторської свободи у творенні художньої реальності.

Таким чином, фентезі виступає не лише як жанр розважальної літератури, а як складна система символів, цінностей і метафор, що дозволяє осмислити вічні теми людського буття – боротьбу зі злом, прагнення гармонії, віру в ідеали добра, честі й самопожертви. Завдяки поєднанню міфологічного, філософського та психологічного вимірів, фентезі продовжує залишатися одним із найвпливовіших напрямів світової літератури, який здатний

адаптуватися до культурних змін, зберігаючи при цьому свою універсальну сутність.

Отже, жанр фентезі можна визначити як синтетичну форму художнього мислення, у якій поєднано традицію і новаторство, реальність і міф, мораль і магію – саме ця гармонія робить його важливим явищем не лише літератури, а й культури загалом.

РОЗДІЛ 2. РЕАЛІЇ ТА КВАЗІ-РЕАЛІЇ У ТРИЛОГІЇ «ВОЛОДАР ПЕРСНІВ»

У попередньому розділі було розглянуто загальні теоретичні засади жанру фентезі, його становлення та особливості. Наступним кроком дослідження є аналіз лінгвістичних особливостей, зокрема реалій, що становлять невід’ємну складову цього жанру. У творах фентезі вони виконують важливу функцію: формують художній світ, передають культурний колорит і водночас створюють перекладацькі труднощі.

2.1 Диференціація реалій і квазі-реалій у фентезійному тексті

У сучасному мовознавстві поняття «реалія» і «квазі-реалія» посідають важливе місце в дослідженнях художнього перекладу, особливо коли йдеться про твори фентезійного жанру, де автор створює власні світи, культури та системи назв. Визначення природи реалій і квазі-реалій дає змогу глибше зрозуміти специфіку їхнього функціонування у тексті та особливості перекладу.

Поняття «реалія» виникло в радянській лінгвістичній школі в 1960–1970-х роках і спочатку тісно пов’язувалося з проблемами перекладу. Фундаментальне визначення належить С. Влахову та С. Флоріну, які трактують реалії як «лексичні одиниці, що позначають предмети, явища, поняття, притаманні тільки певній нації, країні, народу і чужі іншим народам» [10, с. 51]. Вони виділяють основну ознаку – культурну специфічність, яка позбавляє можливості прямого перекладу без втрати змісту чи колориту. Наприклад, такі поняття, як «кобза» чи «вишиванка», не мають точних відповідників в інших мовах, оскільки вони глибоко вкорінені в українську культуру.

Далі дослідники розвивають визначення реалій, підкреслюючи різні аспекти їх функціонування.

По-перше, розглядається їхня культурно-ідентифікаційна роль. Наприклад, Р. Зорівчак уточнює, що реалії виступають насамперед носіями національно-культурної інформації, тому перекладачеві важливо не лише знайти еквівалент за змістом, а й передати колорит, пов'язаний із певним етносом або історичним контекстом [14, с. 44]. Дослідниця наголошує, що основною ознакою реалії є її культурна маркованість: слово існує лише в межах конкретного світу, утілюючи культурний досвід певної спільноти. Таким чином, реалії стають «мовними маркерами» культурної ідентичності. Цю позицію вчена протиставляє, зокрема, спрощеному підходу Л. Сапогової, критикучи ігнорування фактору окказіональності та її тезу про «відживання» реалій у сучасному світі [14, с. 53].

По-друге, аналізується їхня класифікаційна природа. Я. Мукатаєва, поділяючи реалії за ступенем національної своєрідності, розглядає їх як підвид безеквівалентної лексики, що дозволяє систематизувати механізми формування їхніх культурних значень [28, с. 175].

По-третє, виділяється їхня комунікативна функція. В. Коптілов, у свою чергу, вбачає у реаліях «місток між культурою оригінального тексту та перекладу» [19, с. 72], а тому їх адекватне відтворення визначає успіх міжкультурної комунікації.

Коли ми зосереджуємося на фентезійному жанрі, ці загальні принципи набувають нового виміру. На думку дослідниці О. Фадєєвої, створені Дж.Р.Р. Толкіном власні назви-толкієнізми є потужним засобом формування унікальної художньої картини світу та виконують роль «засобу збереження історичної та культурної пам'яті, закріпленої у слові» [38, с. 337]. Ці авторські номінації (від антропонімів і топонімів до зоонімів та хрематонімів), інтегруючи реалії різних мов і культур, трансформуються у концепти нового, вигаданого світу, зберігаючи при цьому зв'язок із реальними історичними та міфологічними джерелами.

Аналізуючи функції безеквівалентної лексики, О. Тупиця звертає увагу на її фундаментальну лінгвокультурну роль: такі одиниці виступають

формальними показниками етнокультурної ідентифікації твору та є носіями специфічних фонових знань, асоціацій та символів певної культури [37, с. 356]. Їх значення, як зазначає дослідник, «поширюється на весь текст», формуючи етнічну картину світу в межах художньої моделі [37, с. 356]. Таким чином, нерозуміння або неточне відтворення реалії призводить до втрати цілого шару сенсів – зникає важливий культурний код, що робить текст автентичним. Цей підхід є важливим при перекладі творів Дж.Р.Р. Толкіна, адже перекладачеві потрібно не лише знайти формальну відповідність, але й зберегти культурні конотації, що стоять за кожним словом.

Саме в цьому контексті, враховуючи специфіку художнього світу фентезі, який часто не має прямої відповідності реальності, з'являється нове явище – квазі-реалії. Цей термін використовується для позначення одиниць, що формально подібні до реалій, але позначають об'єкти вигаданого світу, створеного автором.

Досліджуючи твір Р. Дала «Чарлі та шоколадна фабрика», Т. Миколишена показує, що квазі-реалії – це більше ніж вигадані назви. Ці авторські слова формують мовну основу фантастичного світу, роблячи його цілісним і переконливим для читача [27, с. 155]. Таким чином, вони є ключовим елементом авторського стилю та серйозним викликом для перекладача, який має знайти спосіб зберегти їхню чарівність в іншій мові [27, с. 158].

Як зазначає І.В. Александрук, новотвори (неологізми та okazіоналізми), які можна розглядати як мовні квазі-реалії, у фентезі виконують ту ж номінативну функцію, що й реалії в реальному світі: вони називають ті унікальні реалії вигаданих світів, які не мають жодного іншого вираження, окрім мовного [1, с. 470]. Їх формування часто відбувається за вже існуючими в мові словотвірними моделями (наприклад, шляхом афіксації чи словоскладання) та спирається на когнітивні механізми аналогії та асоціації [1, с. 471-473]. Таким чином, ці квазі-реалії, хоч і позначають абсолютно нові

поняття, структурно та функціонально наслідують логіку реальної лексичної системи.

Аналогічного висновку доходять Ю. Карачун та Ю. Півень, зазначаючи, що квазі-реалії «є необхідним елементом науково-фантастичного та фентезійного тексту, оскільки забезпечують внутрішню логіку художньої реальності» [18, с. 125]. Їхні дослідження демонструють, що вигаданий світ сприймається читачем як реальний саме завдяки системі квазі-реалій, які відтворюють когнітивні та культурні моделі знайомих світів.

І. Денисова розглядає квазі-реалії у тісному зв'язку з okazіональними словами, які виконують схожу стилістичну функцію – створення індивідуально-авторського колориту [13, с. 33]. За її спостереженнями, okazіоналізми у фентезі є не просто неологізмами, а структурними елементами художньої реальності. Подібний підхід поділяє В. Кузєбна, яка аналізує словотвірні особливості okazіоналізмів на матеріалі твору Дж. К. Ролінг, підкреслюючи їхню здатність створювати «вторинну реальність» тексту [21, с. 105]. Ці спостереження допомагають уточнити, що квазі-реалії та okazіоналізми часто перетинаються, виконуючи спільну функцію – моделювання самотнього світу.

Отже, квазі-реалії, як-от назви етносів (*Hobbits, Elves, Dwarves*), географічних об'єктів (*Shire, Mordor, Rivendell*) чи артефактів (*mithril, lembas*) у творах Дж.Р.Р. Толкіна, мають власну семантичну та культурну логіку, але не відсилають до реальних етносів чи історичних процесів. На думку Т. Миколишеної, такі одиниці є «реаліями вигаданого світу», які виконують ті самі функції створення колориту та формування уявлення про культуру, що й етнокультурні реалії в реалістичній прозі [27, с. 152].

Порівнюючи механізми формування реалій та квазі-реалій, можна побачити спільні риси. І ті, й інші мають словотвірні або семантичні особливості, які відображають специфіку культури. Проте, як зазначає І.В. Александрук, фентезійні квазі-реалії створюються свідомо за допомогою вже існуючих мовних механізмів, зокрема через переосмислення значень

звичних слів (семантичну деривацію) або комбінацію знайомих морфем (словоскладання та афіксацію) для позначення абсолютно нових понять вигаданого світу [1, с. 472-473]. До цих механізмів також належать вигадування нових коренів та запозичення з інших (інколи вигаданих) мов [1, с. 471-472], що робить квазі-реалії оригінальними, але все ж структурно зрозумілими читачеві. Це відрізняє їх від традиційних реалій, які виникають природно в межах певної етнокультурної системи.

Таким чином, поняття реалії та квазі-реалії тісно пов'язані між собою, але мають різну онтологічну природу. Якщо реалії є результатом культурно-історичного розвитку суспільства, то квазі-реалії – це результат творчої діяльності автора, який моделює умовну реальність. Обидва типи одиниць однаково важливі для аналізу художнього тексту, оскільки виконують схожу комунікативну та естетичну функції – створення ефекту реальності.

Суттєвою відмінністю квазі-реалій є їхня здатність до внутрішньої мотивації. Якщо реалії мають зовнішню культурну мотивацію, зумовлену реальною історичною дійсністю, то квазі-реалії ґрунтуються на внутрішніх закономірностях художнього світу. Створення семантики для фентезійних квазі-реалій є складним когнітивним процесом. За І.В. Александрук, його основу становлять механізми аналогії та асоціації, за допомогою яких логіка та зв'язки з реального світу переносяться на нові, вигадані явища [1, с. 471-473]. Наприклад, метафоричний перенос (як у назві віників *Bluebottle* за аналогією з комахою) або реінтерпретація значень (як у слові *Gobbler* – від «індик» до «викрадач дітей») демонструють, як семантичний простір квазі-реалій моделюється на основі знайомих мовних і концептуальних структур [1, с. 473]. Це дозволяє читачеві орієнтуватися у світі фентезі, сприймаючи його як упорядкований і зрозумілий. Завдяки цьому читач поступово «входить» у вигаданий світ, опановуючи його через мову.

Як зазначає С. Волкова, реалії не існують хаотично, а підлягають класифікації за різними ознаками, формуючи структуровану систему: вони поділяються на географічні, етнографічні (побут, міфологія, свята) та

суспільно-політичні (інститути, титули) [11, с. 16-17]. Цей системний підхід можна розвинути для глибшого аналізу внутрішньої організації художнього світу. Саме тому в аналізі фентезійного тексту доцільно розглядати квазі-реалії не ізольовано, а у взаємозв'язку: вони формують цілісну модель світу, яка підпорядковується внутрішній логіці оповіді.

Подальший аналіз функціональних особливостей авторських новотворів (включаючи квазі-реалії) у сучасному українському перекладознавстві показує, що вони виконують низку ключових ролей. Як зазначають дослідники, серед основних функцій виокремлюють: номінативну (пряме найменування нового предмета чи поняття), експресивно-емоційну (створення художньої виразності та естетичного ефекту) та текстотвірну (участь у побудові художньої реальності та вплив на читача). Експресивне забарвлення такого слова формується під впливом його твірної основи, словотвірної моделі та контексту [3, с. 25–26]. Структурно це найчастіше okazіоналізми – одноразові авторські новоутворення, створені поза мовним узусом, що у фентезі стають «лінгвокультурними ключами» до вторинного світу [9, с. 31].

Окремим аспектом, що підкреслює їхню специфіку, є питання перекладу. За спостереженнями Р. Зорівчак, переклад реалій потребує не лише лексичної заміни, а й передачі культурного підтексту [14, с. 53]. Аналогічна проблема постає і при перекладі квазі-реалій, однак у цьому випадку перекладач має справу не з реальною культурою, а з авторською вигадкою.

Аналіз перекладацьких стратегій показує, що для відтворення таких okazіоналізмів-квазі-реалій існує чіткий набір прийомів. До ключових належать: транслітерація/транскрипція (збереження звукової форми), калькування (відтворення внутрішньої структури), описовий переклад (пояснення значення) та функціональна заміна (пошук творчого аналога в мові перекладу) [9, с. 43].

Таким чином, можна стверджувати, що квазі-реалії є не лише частиною художнього тексту, а й особливою категорією мовних одиниць, які мають власну систему функцій і способів утворення. Їхня диференціація від реалій

полягає насамперед у походженні, функціональній спрямованості та способі інтерпретації. Якщо реалії вимагають від читача знань про реальний світ, то квазі-реалії апелюють до його уяви, залучаючи до спільного творення вигаданої дійсності. Кожен авторський термін (від назви місцевості до соціального інституту) займає певне місце у внутрішній культурній ієрархії твору, а їх сукупність і взаємозв'язки формують цілісну логічну модель, що й забезпечує ефект достовірності. Можна зробити висновок, що саме завдяки такій деталізації та системності вигаданий світ набуває живості та повноти, які імітують реальність. Це узгоджується з основним завданням використання реалій у фентезі, на яке вказує С. Волкова, – створення автентичної атмосфери та опис вигаданих явищ за допомогою специфічної лексики [11, с. 15-17].

Проведений аналіз дозволяє зробити висновок, що квазі-реалії у фентезійному тексті мають різноманітне функційне навантаження. Виконуючи фундаментальні текстоутворюючі функції (номінативну, референційну, світобудівну), вони водночас здійснюють важливу культурологічну місію: відтворюють історико-культурний колорит, створюють унікальну систему символів та алюзій, забезпечують інтертекстуальність і формують особливу мовну площину конкретного авторського світу [18].

Отже, підсумовуючи, можна зазначити, що диференціація реалій та квазі-реалій базується на таких критеріях: походження (реальне чи вигадане), функція (етнокультурна чи міфопоетична), структура (лексична одиниця реальної мови чи авторський неологізм) і рівень культурної мотивації. Обидва типи одиниць – реалії та квазі-реалії – формують цілісність художнього світу та створюють ефект достовірності, хоча відрізняються походженням та культурною прив'язаністю. Вони поєднують властивості реальних культурних одиниць і авторських неологізмів, формуючи цілісну семіотичну систему вигаданого світу. Підсумуємо, що диференціація реалій і квазі-реалій є не лише класифікаційною проблемою, а й важливим аспектом аналізу поетики фентезійного тексту.

2.2 Порівняльно-зіставний аналіз реалій та квазі-реалій

Обидві категорії – реалії та квазі-реалії – функціонують у фентезійному тексті паралельно, часто переплітаючись і взаємодіючи. Толкін, як філолог і знавець середньовічних літератур, свідомо вибудовував цей баланс. Наприклад, він міг помістити героїв у реалістично змальовану *mead hall* (реалія), але напоїти їх *miruvor*-ом (квазі-реалія – ельфійський напій, який не існує у реальному світі, але має аналогію в міфології). Ця взаємодія є важливою для перекладу, оскільки вимагає від перекладача не тільки розуміння їхніх відмінностей, а й вміння адекватно відтворювати їхню функцію.

Таблиця 1. Порівняльна характеристика реалій та квазі-реалій

Критерій	Реалії	Квазі-реалії
Походження	Базуються на реальних культурах та історичних епохах.	Створені авторською уявою для конкретного вигаданого світу.
Культурна функція	Збереження національного колориту, відтворення етнографічної атмосфери.	Формування унікальної культури вигаданого світу, створення ефекту «іншості».
Перекладознавчий аспект	Вимагають фонових знань про культуру-джерело, часто є безеквівалентними.	Потребують відтворення внутрішньої логіки світу та авторської стилістики.
Приклади з «Володаря Перснів»	<i>mead, shire-reeve, Yule, breeches, hobs</i>	<i>Mordor, Nazgûl, Palantír, hobbit, Entmoot</i>

Таким чином, у творчості Дж.Р.Р. Толкіна реалії та квазі-реалії не є ізольованими лексичними групами, а перебувають у складній взаємодії, утворюючи багатоплановий культурний простір. Для перекладача це означає необхідність подвійної стратегії: з одного боку – передати автентичність реальних культурних маркерів, з іншого – зберегти оригінальність і правдоподібність вигаданих. Вміння розрізняти ці дві категорії та застосовувати відповідні перекладацькі прийоми стає запорукою успішного відтворення цілісного і самодостатнього світу Дж.Р.Р. Толкіна.

2.3 Вивчення та класифікація культурно-специфічної лексики

Вивчення та систематизація культурно-специфічної лексики, відомої як реалії, а також її вигаданих аналогів – квазі-реалій, є однією з центральних проблем перекладознавства, особливо при роботі з текстами жанру фентезі. Роман-епос Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Перснів» є винятковим матеріалом для такого аналізу, оскільки його вторинний світ (*sub-creation*) Середзем'я характеризується небаченою лінгвістичною та міфологічною глибиною, вимагаючи від дослідника і перекладача розуміння складної системи авторських неологізмів.

Функції використання реалій і квазі-реалій у художніх творах жанру фентезі нерозривно пов'язані з їхньою природою: вони передають історико-культурний колорит (реалії) і, що є найважливішим для творів Толкіна, формують неповторну авторську картину вигаданого ірреального світу (квазі-реалії). Реалії та квазі-реалії у романі «Володар Перснів» виконують декілька ключових функцій, передаючи природний, соціально-політичний та історичний, побутовий, а також унікальний міфологічний колорит Середзем'я.

Для того, щоб належним чином класифікувати унікальну лексику Толкіна, необхідно спершу детально розглянути основні наукові підходи до систематизації реалій, розроблені провідними дослідниками. Кожен з підходів пропонує свій критерій систематизації.

2.4 Основні підходи до систематизації реалій та квазі-реалій

2.4.1. Класифікація за предметною ознакою (тематикою). Цей найбільш поширений у перекладознавстві підхід є базовим для будь-якої класифікації і групує реалії за сферою їхнього вжитку та приналежності до певного аспекту культури.

У західній лінгвістиці для позначення культурно-специфічної лексики поширеним є термін *culture-specific item* або *cultural word*. Пітер Ньюмарк пропонує детальний розподіл реалій на кілька категорій, що є дуже корисним для систематизації [49, с. 95]:

- Екологічні (Ecological): Назви флори, фауни, географічних об'єктів, характерних для певної місцевості. До них можна віднести *Shire (Шир)* як сільськогосподарський ландшафт, що нагадує Середню Англію, чи назви унікальних рослин, як *Athelas (Ателас)*.
- Матеріальної культури (Material Culture): Їжа, одяг, зброя, транспорт. Прикладом є *mead* (мед) як традиційний медовий напій, що має історичне походження, або унікальні матеріали, як *Mithril (Мімпіл)*.
- Соціальні (Social Culture): Посади, титули, форми звертання, назви соціальних груп. Сюди належить титул *Thain (Тайн)*, що має реальні історичні аналоги в англійській історії (*thane*), але інкорпорований у гобітський устрій.
- Організаційні та релігійні (Organisations, Customs, Activities, Procedures, Concepts): Інституції, свята, обряди, системи вірувань. Прикладом є свято *Yule* (Юль) як зимове свято гобітів, що має паралелі з реальним германським фольклором, чи уявлення про *Valar (Валар)*.

Ця класифікація застосовна й до Толкінового твору, допомагаючи ідентифікувати запозичення з реальних культур (реалії) і показати їхню інтеграцію у вигаданий світ, що створює необхідний ефект достовірності та архаїчного колориту.

Зокрема О.В. Ребрій підтверджує доцільність розподілу реалій за тематичною приналежністю, оскільки це дозволяє охопити широкі сфери: від побуту та географії до суспільного устрою [32, с. 143]. Такий підхід підкреслює, що реалія – це не ізольована лексична одиниця, а інтегрований елемент культурної системи, що відображає її матеріальні або духовні аспекти. У своєму аналізі роману П. Ротфусса «Ім'я вітру» дослідник конкретизує цей підхід прикладами з тексту фентезі, систематизуючи культурно-специфічні одиниці на дві великі категорії: 1) реалії та 2) власні назви. Серед реалій він

виокремлює дванадцять груп, що охоплюють лексику від магічних елементів (наприклад, *sympathy*, *sygaldry*) і міфічних істот (*draccus*, *scrael*) до грошових валют, лікарських засобів, місцевих напоїв та музичних інструментів. Власні назви поділяються на антропоніми (імена, прізвища, прізвиська), топоніми (ойконіми, гідроніми, ороніми тощо) та назви свят і важливих подій вигаданого світу [8].

Саме лексика побуту виявляється ключовою для аналізу творчості Толкіна. Наприклад, реалії *pipe-weed* («люлькове зілля») чи *ale* («ель»), будучи типовими для англійського побуту, у контексті Ширу стають важливими маркерами мирного життя гобітів. Таким чином, класифікація, запропонована Р. Веліченко на прикладі фентезі, наочно демонструє, як реалії, запозичені з реальної культури, інтегруються у вигаданий світ, формуючи його достовірність, архаїчний колорит і, по суті, функціонують як потужні культурні маркери, що конструюють ідентичність його мешканців.

2.4.2. Класифікація за культурно-лінгвістичною приналежністю: вихід за межі первинного світу. Цей підхід є ключовим для вивчення Толкіна, оскільки він дозволяє розмежувати реалії первинного світу (слова з англійської, які мають прямі аналоги) від квазі-реалій вторинного світу (слова, створені на основі вигаданих мов). Квазі-реалії у творі Дж. Р. Р. Толкіна поділяються на ельфійські (слова мов квенья, синдарин), гномські (мови Кхуздул), чорну говірку (мова Мордору) тощо. Така внутрішньотекстова класифікація дозволяє зберегти диференціацію культурного колориту.

Оскільки переважна більшість квазі-реалій Дж.Р.Р. Толкіна є його особистими okazіоналізмами, створеними на основі вигаданих мов, ця класифікація ґрунтується на способі творення лексичної одиниці. Наприклад, квазі-реалії *Palantír* (*Палантір*) чи *Mithril* (*Мімпіл*) є чистими авторськими неологізмами.

2.4.3. Класифікація за функціональним потенціалом: роль у тексті. Функціональний підхід розглядає, яку стилістичну чи наративну роль виконує реалія або квазі-реалія у творі, що є ключовим для фентезі.

Л. П. Поліщук та Т. М. Пушкар, розглядаючи лексичні та граматичні трансформації, вказують на функціональну класифікацію, де реалії можуть виконувати номінативну (називати об'єкт), експресивну (надавати тексту емоційного забарвлення) чи колоритотворчу (створювати атмосферу) функцію [31, с. 225]. Наприклад, вживання назви *Old Toby* (*Старий Тобі*) для сорту люлькового зілля виконує колоритотворчу функцію гобітського сільського укладу.

Таким чином, для всебічного аналізу унікальної лексики «Володаря перснів» найбільш ефективним є комбінований підхід, що поєднує:

1. Предметний критерій (тематика лексики).
2. Критерій приналежності до вторинного світу (розмежування реалій та квазі-реалій).
3. Функціональний потенціал (роль у тексті).

Квазі-реалії у романі «Володар перснів» виконують низку критично важливих функцій, що забезпечують системність та цілісність вторинного світу. Головні функції – це: колоритотворча, номінативна (позначення об'єктів та і явищ не існуючого світу) та лінгвокреативна (творення штучної мови). Колоритотворча функція втілюється через широкі категорії квазі-реалій, які детально відображають міфологічний, географічний та соціальний устрій Середзем'я. Ці одиниці створюють ілюзію тисячолітньої історії та культурного розмаїття.

2.5 Ономастична система Середзем'я

У межах дослідження ідіостилю Дж. Р.Р. Толкіна на матеріалі роману «Володар Перснів» надзвичайно важливо звернути увагу на власні імена – оніми. Вони не просто позначають персонажів, місця чи речі; вони утворюють своєрідну семіотичну систему, через яку мовні одиниці трансформуються в художньо-естетичні маркери світу Середзем'я.

У цій частині ми зосередимося на чіткому й ґрунтовному поясненні ключових підгруп онімів: антропонімів, топонімів, гідронімів, етнонімів, а також назв артефактів. Перед цим доцільно звернутись до словникових дефініцій, щоб уточнити термінологічну базу.

Антропонім – власна назва особи: у ономастичній науці він слугує для ідентифікації індивіда та часто має соціокультурне, етимологічне чи символічне навантаження. Наприклад: згідно зі «Словником української ономастичної термінології» (уклад. Д. Бучко, Н. Ткачова) антропонім визначається як «власна назва особи, що має функцію індивідуалізації та репрезентації соціокультурної приналежності» [58, с. 45].

Топонім – власна назва географічного об'єкта (країни, міста, гори, річки тощо). У тому ж словнику топонім подано як «власна назва місцевості або території, що репрезентує простір, має культурно-історичну функцію» [58, с. 112].

Гідронім – підвид топоніма, назва водного об'єкта: ріки, озера, моря. Наприклад, за «Енциклопедичним словником географічних назв» (М. І. Костомаров) гідронім – «назва водного об'єкта – річки, озера, моря, що має не лише номінативне, а й культурно-міфологічне навантаження» [60, с. 121].

Етнонім – власна назва народу або етнічної групи. У «Словнику української ономастичної термінології» етнонім трактується як «власна назва історично сформованої людської спільноти, що несе етнокультурний ідентифікатор» [58, с. 78].

Назва артефакту (в контексті оніма) – власна назва предмета, речі, магічного чи символічного об'єкта у художньому творі, що через ім'я набуває знакового значення, виходячи за межі простої номінації.

Ономастичні терміни дають теоретичну основу для подальшої роботи з онімами (власними назвами) у тексті Дж.Р.Р. Толкіна. Розглядаючи ці імена у романі «Володар Перснів», ми повинні пам'ятати, що це не прості номінативні одиниці, а система значень, створена автором через його мовотворчі зусилля.

Для забезпечення наукової достовірності аналізу етимології та словотвору квазі-реалій (власних назв, створених на основі вигаданих мов Дж.Р.Р. Толкіна), що становлять ядро ономастичної системи Середзем'я, було використано спеціалізований електронний лексикографічний ресурс. Усі подальші етимологічні пояснення елементів мов квенья та синдарин (наприклад, коренів *and-*, *galad*, *môr* тощо) подаються згідно з даними Eldamo: An Elvish Dictionary [62].

Антропоніми у Дж.Р.Р. Толкіна – це власні імена персонажів, які несуть в собі значно більше, ніж просто ім'я героя. Вони не лише виконують номінативну функцію, а й втілюють характер, долю, сутність персонажа. Більшість імен створено на основі вигаданих автором мов – квенья та синдарин, або ж адаптовано зі староанглійських, нордичних і германських джерел.

Серед прикладів: *Aragorn*, *Frodo*, *Galadriel*, *Legolas*, *Boromir*, *Gandalf*, *Éowyn*, *Théoden*, *Denethor*, *Gimli*.

- *Aragorn* – Ім'я походить із системи, що поєднує ельфійські та, ймовірно, староанглійські елементи. Корінь *arag* може означати «король», а суфікс *-orn* – «син» або «потомок». Таким чином, ім'я несе смислове навантаження «нащадок королівського роду», що точно відображає долю героя.

- *Frodo* – Походить від англосаксонського *frōd* («мудрий, досвідчений»). Цей вибір підкреслює приховану внутрішню силу та мудрість гобітського героя.

- *Galadriel* – Синдаринське ім'я, яке містить *galad* «світло, сяйво» + *-riel* «діва під вінком зірок», що відображає природу персонажа.

- *Legolas* – Ім'я ельфійського походження, що буквально означає «зелений лист» (*leaf* + *green*), або подібне, що асоціюється з природою, елегантністю та стрімкістю стріли.

Таким чином, імена у Дж. Р. Р. Толкіна виконують одразу кілька завдань. Вони не тільки називають персонажа, а й описують його через своє звучання,

історію та символіку. Тому для перекладача важливо вловити не тільки що означає ім'я, але й як воно звучить і які образи викликає. Адже саме через таку роботу з мовою в фентезі й створюються цілісні й переконливі світи. Цей підхід узгоджується із загальним принципом жанру фентезі, де авторське словотворення, за словами О. М. Сеньків, слугує «інструментом побудови унікальної художньої реальності» [33, с. 238].

Топоніми формують географію й культурну карту Середзем'я. Кожна назва у Дж.Р.Р. Толкіна має дві площини – реалістичну (просторову) і символічну. Вони створюють не просто місце дії, а своєрідний культурний код, який дозволяє читачеві зрозуміти філософію світу.

У Дж. Р. Р. Толкіна звукова символіка є основним засобом створення образу. Наприклад:

- *Mordor* утворено з елементів ельфійської мови: *mor* («тьма, смерть») + *dor* («земля»). «Земля темряви» фонетично та семантично передає загрозу і є уособленням зла у світі.
- *Rivendell* (синдаринське *Imladris*): Буквально перекладається як «глибока долина». У тексті символізує місце тиші, мудрості та духовного прихистку.
- *Lothlórien* – топонім зі складною, але мелодійною фонетикою, що означає «країну квітучих садів». Символ гармонії, краси та безсмертя.
- *The Shire* – топонім, який став у культурній свідомості символом спокою, затишку й «домашнього світу», виступаючи антитезою до хаосу війни.
- *Glorfindel* – корінь *glor-* перегукується з англійським *glitter, glow*, що викликає асоціації зі світлом і саявом.

Алітерація та асонанс (*Aragorn, Boromir, Galadriel, Legolas*) надають іменам мелодійності, завдяки чому вони краще запам'ятовуються і водночас нагадують фольклорні формули. Отже, кожна назва не просто називає, а й активного впливає на сприйняття читача через звук.

Гідроніми в системі Дж.Р.Р. Толкіна позначають не лише водні об'єкти, а й символічні межі між світами, маркують час, очищення, рух. Серед найпомітніших: *Anduin*, *Rauros*, *Nimrodel*, *Bruinen*, *Sirannon*.

- *Anduin* – «велика ріка» (елемент *and-* «довгий» + *duin* «ріка»); у міфологічному сенсі – потік життя, що поєднує народи.

- *Rauros* – водоспад, назва якого передає гуркіт і динаміку, створюючи звукописну відповідність явищу.

- *Nimrodel* – річка, названа на честь ельфійки; ім'я означає «біла дівчина», символ чистоти та втраченої краси.

Як зазначає Г. Олейнікова, «гідронім у художньому тексті здатен виконувати не лише географічну, а й емоційно-семантичну функцію», роблячи опис більш барвистим та експресивним [30, с. 43]. Саме так реалізується роль річкових назв у Дж.Р.Р. Толкіна.

Етноніми Дж.Р.Р. Толкіна відображають різноманіття рас і культурних спільнот Середзем'я: *Elves*, *Dwarves*, *Hobbits*, *Orcs*, *Rohirrim*, *Dúnedain*, *Easterlings*, *Haradrim* тощо.

Вони формують соціолінгвістичний каркас роману, позначаючи цивілізаційні межі між народами.

- *Elves* – символ вищої духовності, мистецтва, безсмертя.
- *Hobbits* – народ миру, простоти, традиційності; етнонім має позитивну оцінку.

- *Orcs* – уособлення зла, грубості, агресії; негативний конотативний спектр.

- *Rohirrim* – народ вершників (від *roch* – «кінь»), символ відваги й честі.

Г. Олейнікова стверджує, що власні імена (оніми) виконують функцію маркерів у мовній картині світу, структуруючи соціальний та історичний досвід [30, с. 42]. Ця функція властива всім типам онімів. Отже, створювані у фентезі вигадані етноніми також працюють як потужні маркери, що миттєво

визначають для читача культурну приналежність, систему цінностей та закладають основу для опозиції «свій – чужий».

Окрему категорію становлять **власні назви артефактів** – предметів, наділених символічною силою:

The One Ring, Andúril, Sting, Palantír, Mithril, The White Tree. Такі назви поєднують матеріальне й духовне, набуваючи знаковості у межах тексту.

- *The One Ring* – центральний символ влади, спокуси, руйнівної сили; лексема *one* підкреслює унікальність і монополію.
- *Andúril* – меч Арагорна, «Полум'я Заходу» (від *andûnë* – «захід» + *ril* – «саяво»), знак спадкоємності й відродження королівської влади.
- *Mithril* – вигаданий метал (від *mith* – «сірий» + *ril* – «саяво»), символ чистоти, цінності, досконалості.

Як зауважує дослідниця О. В. Фадєєва, навіть назви речей (як-от мечів чи перстнів) у Дж.Р.Р. Толкіна працюють на створення легенди. Кожна така назва – це наче уривок зі старого міфу або спогад про минулі події [38, с. 340]. Саме тому їх так важко перекласти: у них одночасно треба вкласти правильне звучання, символічне значення, зв'язок із міфологією та внутрішніми законами світу.

Окрім онімів, значний пласт стилістики «Володаря Перснів» становить поетичний дискурс. У тексті наявні вірші, балади, пісні, заклання, урочисті промови, що складають понад 10% обсягу роману. Вони виконують багатофункціональну роль:

- роблять світ глибшим і міфологічнішим;
- показують, чим один народ відрізняється від іншого;
- надають прозі особливого ритму та мелодійності.

Як наголошує Л. Брославська, поетичний дискурс у художньому тексті стає своєрідним маркером концептуальної ідіосфери автора, репрезентуючи систему його світоглядних ідей [6, с. 25]. Для Дж. Р. Р. Толкіна це означає, що мова ельфів не лише відрізняється від мови гобітів чи людей, а й відображає

глибинні цінності цих народів. У Дж. Р. Р. Толкіна це видно дуже чітко: мова ельфів у піснях – це завжди образи світла, краси та вічності. Гобіти натомість творять жартівливі й побутові пісеньки, що передають їхню добродушність і простоту. Орки використовують агресивні вигуки, римовані заклики, що стилістично підкреслюють їхню грубість і ворожість.

Ще одна цікава риса стилістики Дж. Р. Р. Толкіна – використання римованої прози, де ритміка та мелодика речення наближають прозовий фрагмент до віршованого. Це часто трапляється у закликах або в сакральних промовах (наприклад, у відомому вірші про персні: *Three Rings for the Elven-kings under the sky...*). Для перекладача тут важливо не лише передати зміст, а й зберегти інтонаційний малюнок, бо саме він створює відчуття магічного звучання.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

У цьому розділі було розглянуто порівняльно-зіставні характеристики реалій та квазі-реалій, визначено їхню роль у створенні цілісної художньої системи Дж. Р. Р. Толкіна, а також проаналізовано основні підходи до класифікації культурно-специфічної лексики.

Доведено, що реалії та квазі-реалії у фентезійному тексті не протистоять одна одній, а перебувають у взаємодії: перші відображають елементи реального світу, тоді як другі формують нову, вигадану культурну дійсність. У трилогії «Володарі Перснів» цей баланс забезпечує правдоподібність і глибину зображеного світу, поєднуючи історичні алюзії з авторською міфотворчістю.

Аналіз класифікацій показав, що найефективнішим є комплексний підхід, який охоплює предметно-тематичний, культурно-лінгвістичний та функціональний критерії. Саме поєднання цих трьох аспектів дозволяє системно описати лексику Толкіна та виявити закономірності її функціонування в перекладі.

Особлива увага була приділена ономастичній системі Середзем'я – багаторівневій мережі власних назв, через яку письменник відтворює не лише географічну структуру свого світу, а й культурну ідентичність його народів. Імена персонажів, місцевостей, річок і артефактів у Толкіна мають не лише номінативне, а й символічне, емоційно-естетичне та смислове навантаження, відображаючи міфологічну основу твору.

Таким чином, система реалій і квазі-реалій у творчості Толкіна – це складний лінгвокультурний механізм, що поєднує реальне й вигадане, історичне й міфологічне, створюючи цілісний і достовірний художній всесвіт. Для перекладача це становить не лише лінгвістичний виклик, а й можливість зануритися у світову культурну спадщину через мову як головний інструмент творення реальності.

РОЗДІЛ 3. СПОСОБИ ПЕРЕДАЧІ РЕАЛІЙ І КВАЗІ-РЕАЛІЙ В УКРАЇНСЬКОМУ ПЕРЕКЛАДІ ТРИЛОГІЇ ДЖ. Р. Р. ТОЛКІНА

3.1. Теоретичні засади передачі реалій і власних назв у контексті ономастикону Дж. Р. Р. Толкіна

Проблематика перекладу власних назв у художньому тексті, зокрема у жанрі фентезі, займає центральне місце у сучасному перекладознавстві. Ключовою теоретичною проблемою тут є вибір між стратегіями форенізації (збереження іноземного колориту) та доместикації (адаптації до культури мови перекладу). Як демонструють Н.Д. Борисенко та Л.Л. Славова на прикладі українського перекладу «Звіяних вітром», у межах стратегії форенізації ключовим прийомом для власних назв є транскодування (транскрипція/транслітерація), що зберігає звукову форму й оригінальний присмак (напр., *Merriwезер*). Натомість стратегія доместикації може реалізуватися через творення авторських okazіonalіzmів на основі коренів цільової мови, що наближає образ до читача (напр., переклад прізвища *Pittypat* як *Дріботун*) [5, с. 137].

Враховуючи те, що імена та назви у фентезі не просто називають героїв чи місця, а вони створюють атмосферу, розкривають характер і будують світ. Стає очевидним, що для їх перекладу не підійде один єдиний спосіб. Саме тому, як зазначає К.В. Вороніна, «не існує єдиного підходу до перекладу власних назв; перекладач має робити вибір у кожному конкретному випадку, ураховуючи низку чинників: від структури утворення до характеристик цільової аудиторії» [12, с. 60]. Особливої складності вона набуває при роботі з текстами Дж. Р. Р. Толкіна, де ономастичні одиниці не лише позначають окремі об'єкти, а й виконують важливу стилістичну, світобудівну та семантичну функції. Як зазначає Ю.М. Нідзельська, реалії є важливими структурами сучасного перекладознавства, оскільки вони несуть значне культурне навантаження та ускладнюють переклад через відсутність прямого

еквівалента або необхідність передати їхнє національно-історичне забарвлення [29, с. 20].

Ключ до успішного перекладу – пошук балансу. Надмірне «очуження» може зробити текст важким для сприйняття, а надмірне «одомашнення» – втратити унікальний культурний дух оригіналу [5, с. 136]. Головне завдання перекладача – знайти таку золоту середину, щоб українськомовний читач відчув той самий ефект та занурення у світ Середзем'я, що й читач оригіналу.

З огляду на це, методи перекладу реалій та квазі-реалій потребують системного опису та зіставного аналізу.

Обсяг ономастикону Дж.Р.Р. Толкіна є надзвичайно великим: понад 1000 топонімів, антропонімів, етнонімів та артефактних назв, створених переважно на основі мов квенья та синдарин. Як зазначає Л.О. Кушнір, ономастична мережа Середзем'я є багаторівневою системою, що включає географічні, етнічні, соціальні та артефактні назви, а тому накладає підвищені вимоги на вибір перекладацької тактики [22, с. 268]. Така лінгвістична архітектура формує внутрішню систему, з якою перекладач має поводитися дуже обережно.

Багато онімів Толкіна є семантично мотивованими. Аналіз статті К.В. Вороніної доводить, що саме така подвійна природа онімів (наявність одночасно номінативної та семантико-стилістичної функцій) зумовлює необхідність виважених перекладацьких стратегій, спрямованих на відтворення не лише форми, але й прихованого змісту, емоційного забарвлення та авторського задуму [12, с. 60-61].

Ця думка знаходить підтвердження у дослідженні С.В. Левочкиної, де дослідниця демонструє, що власна назва у фентезі – це потужний інструмент світобудови. Її характеризувальна функція «унаочнює» ознаки об'єкта через внутрішню форму, роблячи назву його образним представником, а інформативна функція дозволяє через неї актуалізувати знання, накопичені в контексті твору [23, с. 46]. Навіть звукова форма ненаочних онімів може формувати певний образ, посилюючи фантастичність світу [23, с. 45]. Таким

чином, онім, спочатку семантично «порожній», у процесі читання перетворюється на ключовий компонент, що формує та утримує цілісність художнього всесвіту [23, с. 45].

У дослідженні [42] наголошується, що складність перекладу власних назв у творчості Дж.Р.Р. Толкіна зумовлена їхньою лінгвістичною прозорістю та високою семантичною насиченістю. Характерними, тобто імена персонажів, у Дж.Р.Р. Толкіна часто є назвами, що крізь свою форму та звучання «освітлюють» сутність персонажа. Це означає, що такі назви мають внутрішню семантичну прозорість і виконують описову функцію, а не є довільними умовними позначеннями [42, с. 137]. Сам Дж.Р.Р. Толкін підкреслював, що «ім'я є первинним, а історія – вторинною», що накладає на перекладача обов'язок не обмежуватися простою транскрипцією, а прагнути передати семантичну прозорість імені.

Фундаментальні лінгвістичні дослідження ономастикону Дж.Р.Р. Толкіна демонструють наявність авторського «фонологічного відбитку» (phonoprint). Попри те що вигадані мови Дж.Р.Р. Толкіна походять від різних реальних мовних традицій (наприклад, квенья від фінської, а синдарин від валлійської), в іменах персонажів і топонімах чітко простежується послідовність у використанні певних звуків та кластерів. Найчастотнішими є /b/, /r/, /n/, /l/, /a/, /æ/, /ε/ та початкові сполучення /br/, /gr/, /gl/, /dr/. Така фонологічна однорідність створює внутрішню гармонію вигаданих мов і забезпечує відчуття автентичності світу Середзем'я [42, с. 139]. Відтак перекладач має враховувати, що надмірне фонетичне віддалення від оригіналу може порушити цю гармонію й знизити ефект реалістичності виокремленого Дж.Р.Р. Толкіном мовного світу.

Особливу увагу дослідники звертають на топоніміку Середзем'я, зокрема на назви, утворені в синдарині. Більшість таких назв мають прозору морфологічну структуру, яка складається з родового компонента, що позначає тип місця (наприклад, *aton* – «пагорб»), та специфічного елемента, який індивідуалізує об'єкт (наприклад, *Amon Din* – «тихий пагорб»). Порядок цих

компонентів, а також їх написання разом або окремо, безпосередньо впливають на вимову та наголошування [42, с. 138]. Така структурна прозорість означає, що буквальна передача топонімів шляхом транскрипції може приховати важливі етимологічні, географічні чи історичні відомості, закладені автором. Тому перекладач повинен мати достатньо знань з етимології, історії вигаданих мов та принципів їх творення, щоб забезпечити адекватне відтворення сенсу та структури назв у перекладі.

Як підкреслюють Л.М. Барановська та С.М. Альбота, у фентезійних творах власні назви (оніми) «використовуються для характеристики персонажа, створення унікального образу» та несуть суттєве смислове навантаження [2, с. 192]. Тому «адекватний переклад будь-яких власних назв неодмінно має вплив на сприйняття твору» [2, с. 192]. Це ставить перед перекладачем складне завдання пошуку балансу між збереженням автентичності (транслітерація) та забезпеченням розуміння (калькування, пояснювальні примітки) [2, с. 191]. Цей принцип має ключове значення для передачі багатозначного світу Дж. Р. Р. Толкіна українською мовою, де кожна квазі-реалія є частиною продуманої лінгвістичної системи.

Аналізуючи складну, тринадцятиетапну модель перекладу, Л.О. Кушнір визначає її найважливіші точки: розкриття «прихованої» семантики, визначення мовних коренів назв та відтворення їхніх внутрішніх зв'язків. Сама необхідність такого складного, покрокового алгоритму роботи наочно доводить, що переклад цих назв є не технічним, а комплексним стратегічним завданням, де кожне окреме рішення безпосередньо впливає на художню цілісність та достовірність відтворюваного всесвіту [22, с. 271].

Нашим основним джерелом для вивчення авторського задуму є «Guide to the Names in The Lord of the Rings» [52] (далі – «Гайд»), спеціально розроблений Дж.Р.Р. Толкіном для перекладачів, який визначає семантичні, фонетичні та культурні засади кожної назви. Подібний авторський коментар можна розглядати як унікальне явище в світовій літературі, оскільки він надає ключ до системного розуміння створеної ономастики.

Цей підхід узгоджується з поглядами сучасного перекладознавства на роль авторської інтенції. Як зазначає дослідниця А. Майчер, власні назви в художній літературі є результатом авторської вигадки, їх етимологія тісно пов'язана з особливостями мови оригіналу, а їх вибір має вирішальне значення для того, як читач сприймає створений світ і персонажів [46, с. 134].

Як зазначає західний дослідник Г. Турі, будь-який переклад, що претендує на адекватність, повинен враховувати наміри автора, а «Гайд» є найбільш прямим їхнім виявом [55, с. 65].

Дж.Р.Р. Толкін наполягає на розмежуванні [52, с. 152]:

1. **Назви Common Speech (Спільної Мови)** – у тексті автор подає їх у формі сучасної англійської мови. Такі назви *мають перекладатися* за своїм значенням. Наприклад: *Shire, Rivendell, Snow-mane*.

2. **Назви вигаданих мов (квенья, сіндарин, мова Рогану)** – мають зберігати форму та фонетику, оскільки вони вже є елементами чужомовності.

Таким чином, перекладач повинен створити «переклад перекладу»: англійські форми Common Speech уже є вторинними, оскільки первинні форми існують синдаринською або квенья. Тому, як зауважує К.В. Вороніна, саме порівняльний аналіз двох перекладацьких парадигм дозволяє виявити системні стратегії та індивідуальні стилі перекладачів [12, с. 62]. Аналіз ономастики у жанрі фентезі, як зазначає І. Валеїшайте, повинен ґрунтуватися на визначенні того, які процедури переважають при відтворенні характеронімів у цільовій мові [56, с. 128].

Для цього дослідження було сформовано корпус із **власних назв**, відібраних із «Гайду» [52]. Він охоплює усі категорії онімів: антропоніми (імена людей та істот), топоніми (географічні назви), етніоніми (назви народів) та інші реалії. Саме цей корпус став основою для порівняльного аналізу українських перекладів, оскільки дозволяє зіставляти перекладацькі рішення не з англійським оригіналом як таким, а з авторським баченням того, як цей оригінал має функціонувати в іншомовному середовищі.

За словами О.М. Сеньків, словотвір залишається одним з основних джерел поповнення лексичного складу, а розуміння сучасних словотвірних процесів допомагає збагнути закономірності утворення нових одиниць [33, с. 238]. Серед основних способів творення okazіonalіzmів у фентезі виокремлюють морфологічні (афіксація, складання основ), синтаксичні (утворення словосполучень), семантичні (метафора, метонімія) та морфолого-синтаксичні (конверсія) [33, с. 240]. Аналіз цих механізмів є ключовим для перекладача, оскільки дозволяє не просто механічно передати назву, а відтворити логіку мовної творчості автора вигаданого світу, що і буде проаналізовано на практиці в наступних підрозділах.

3.2. Методика добору матеріалу та принципи зіставного аналізу

Як зазначає В. Карабан, аналіз перекладу вимагає чіткої системи та обґрунтованого добору матеріалів для порівняння [17, с. 89]. Відповідно до цього, основним матеріалом для практичного аналізу в цій роботі стали три українські переклади «Володаря Перснів», які репрезентують різні школи, стратегії та історичні періоди.

Першим є переклад О. Мокровольського [34]. Цей переклад є одним із перших повних українських версій і представляє ранній етап освоєння творчості Дж.Р.Р. Толкіна в Україні. Його характеризує сміливість у пошуку відповідників і схильність до активного втручання в текст з метою його адаптації для українського читача, а саме дітей та підлітків шкільного віку. Другим досліджуваним перекладом є версія Олени Фешовець [35]. Він часто розглядається як проміжна ланка між ранніми спробами та сучасними підходами, для неї характерна пошук балансу між калькуванням та збереженням звучання оригіналу. Третім, найсучаснішим з аналізованих перекладів, є переклад Катерини Оніщук [36]. Він демонструє більш рефлексований підхід до рекомендацій «Гайду» та прагнення до

стандартизації онімів, враховуючи накопичений досвід перекладачів Толкіна та розвиток української перекладацької школи.

Для аналізу було застосовано низку методів. Порівняльний перекладознавчий аналіз дозволив виявити схожості та розбіжності між трьома версіями. Класифікація за методами перекладу проводилась на основі типології, запропонованої О. В. Ребрієм та іншими авторами, яка включає такі способи, як транслітерація, транскрипція, калькування, семантичне відтворення, описовий переклад та комбіновані методи [32, с. 98-101]. Ключовим же було зіставлення з нормами, запропонованими самим Дж.Р.Р. Толкіном у «Гайді», що дозволяє оцінити не лише формальну відповідність, але й відтворення авторського задуму. Таким чином, методика дослідження ґрунтується на тристоронньому порівнянні (Мокровольський – Фещовець – Оніщук) з постійним звіренням із нормативним джерелом.

3.3. Особливості передачі антропонімів

Антропоніми в творчості Дж.Р.Р. Толкіна відіграють не лише номінативну, але й характерологічну функцію. Як зазначає О. Шапошник, вони часто є «мовними портретами» персонажів, що містять у собі інформацію про їхні якості, походження чи долю [40, с. 289]. Сам автор у своєму «Гайді для перекладачів» наголошував на семантичній навантаженості власних назв, що робить їхнє відтворення однією з найскладніших задач для перекладача [52, с. 156]. Загалом, антропоніми Дж.Р.Р. Толкіна характеризуються семантичною насиченістю, лінгвістичною прозорістю та використанням звукової символіки для створення певного враження.

Аналіз показав, що перекладачі по-різному підходять до вирішення цієї задачі. Розглянемо ключові приклади.

Одним з найважливіших антропонімів є прізвище головного героя – *Baggins*. Дж.Р.Р. Толкін у «Гайді» чітко вказує, що прізвища гобітів слід перекладати, оскільки вони є семантично навантаженими і пов'язані з

повсякденним життям [52, с. 156]. О. Мокровольський, керуючись цією логікою, обрав стратегію творчої адаптації з калькуванням, перетворивши *Baggins* (від «bag» – «мішок») на *Торбинс* (від «торба»). Суфікс *-с* у *Торбинс* може також імітувати поширені англійські прізвища (на кшталт *Williams*, *Richards*). На противагу цьому, Олена Фещовець і Катерина Оніщук також дотримуються стратегії семантичного перекладу, але в інший спосіб. Вони пропонують варіант *Торбин*, який є прямим калькуванням компонента *bag* («торба») без додавання суфікса, що наближує його до традиційних українських прізвищ. Таким чином, усі три перекладачі слідують рекомендаціям Дж.Р.Р. Толкіна.

Ще більш показовим є переклад прізвища *Strider* («той, хто широко крокує»). Дж.Р.Р. Толкін рекомендував перекладати цей антропонім, передаючи його семантику. О. Мокровольський пропонує креативний варіант «Проїдисвіт», що є прикладом повної лексичної заміни з метафоричним переосмисленням. Натомість Олена Фещовець та Катерина Оніщук обирають семантичне калькування – «Мандрівник». Цей приклад ілюструє дилему між творчою інтерпретацією та семантичною точністю. «Мандрівник» – це більш загальне поняття, тоді як «Проїдисвіт» – це вже не просто опис ходи, а ціла характеристика персонажа як мандрівника світами, що може вважатися глибшою, але й більш вільною інтерпретацією.

Переклад імені ента *Treebeard* слугує цікавим прикладом різних підходів до виконання авторських вказівок. Дж.Р.Р. Толкін у своєму «Гайді для перекладачів» категорично наполягав на необхідності перекладу цього антропоніма [52, с. 171]. Аналіз показує, що перекладачі дотрималися рекомендацій автора, але обрали різні шляхи їх реалізації. О. Мокровольський обрав варіант *Деревобород*, що є семантичним калькуванням з творчою адаптацією – він опускає закінчення, роблячи ім'я більш лаконічним і відповідним до української мовної норми. О. Фещовець пропонує варіант *Древлен*, який можна охарактеризувати як семантичне калькування з елементом архаїзації. Цей варіант надає імені більш міфічного, давнього

звучання, що відповідає образу вікового ента. К. Оніщук використовує *Деревобородий* – калькування оригіналу. Цей варіант максимально прозорий семантично, але може сприйматися дещо описово.

При перекладі антропоніма *Wormtongue* простежуються цікаві нюанси. Дж.Р.Р. Толкін не давав прямої вказівки, але семантика зрадницької красномовності очевидна. О. Мокровольський застосовує пряме калькування – *Червоязикий*, максимально наближене до оригіналу. Олена Фешовець та Катерина Оніщук обирають варіант *Змієязикий*. Така заміна компонента *worm* («черв'як») на *змія* є виправданою, оскільки в українській культурній традиції саме змія асоціюється з брехнею та підступністю сильніше, ніж черв'як. Це приклад м'якої локалізації, коли перекладач не сліпо копіює оригінал, а знаходить культурно-релевантний відповідник.

Прізвище гобіта *Brandybuck* також викликає складнощі через поєднання назви алкогольного напою (*brandy*) та назви тварини (*buck* – самець оленя). Усі перекладачі обирають однакову стратегію: перший компонент (*Brandy*) передають через транслітерацію (*Бренді*), а другий (*buck*) – шляхом семантичної заміни на більш звичну для українського контексту тварину. Однак їхній вибір відповідника відрізняється. О. Мокровольський (*Брендізя*) обирає образ *заї* (від «заєць»), що створює враження жвавого, але не дуже могутнього створіння. На противагу цьому, О. Фешовець та К. Оніщук (*Брендіцап*) зупиняються на слові «цап». Цей образ є більш виразним для української сільської культури, передає впевненість, простоту та ідеально вписується в аграрний побут гобітів.

Прізвисько гнома *Oakenshield* є показовим прикладом одностайного виконання перекладачами авторських рекомендацій. Дж.Р.Р. Толкін у своєму «Гайді» беззастережно рекомендував перекладати цей антропонім для всіх мов [52, с. 165]. Усі три перекладачі – О. Мокровольський, О. Фешовець та К. Оніщук – демонструють повну згоду в передачі цього імені, пропонуючи варіант *Дубощит*. Таке рішення є класичним прикладом калькування, що точно передає значення кожної складової оригіналу (*oak* + *shield*).

Для більш повного охоплення перекладацьких стратегій проаналізуємо низку інших знакових антропонімів з роману.

Таблиця 2. Аналіз перекладу антропонімів у романі «Володар Перснів»

Оригінал	Мокровольський	Фещовець	Оніщук	Аналіз стратегій
Shadowfax	Тінегрив	Тінебор	Тінебор	М.: калькування Ф./О.: калькування, яке втрачає семантику (<i>fax – грива</i>).
Elf-friend	Ельфодруг	Друг Ельфів	Друг Ельфів	М.: Калькування, Ф./О.: семантичний переклад
Halfling	Дрібнолюдка	Дрібнолюдик	Напівростик	Усі: семантичний переклад
Proudfoot	Гордотуп	Гордостоп	Гордостоп	Усі : калькування.
Goldberry	Золотинка	Золотинка	Золотинка	Усі: семантичний переклад
Holman	Голман	Холман	Холман	Усі: транслітерація
Faramir	Фарамир	Фарамир	Фарамир	Усі: транслітерація
Bandobras	Бандобрас	Бандобрас	Бандобрас	Усі: транслітерація
Gamgee	Гемджі	Гемджі	Гемджі	Усі: транскрипція

Таким чином, аналіз антропонімів показує, що Олександр Мокровольський послідовно дотримується стратегії **калькування та** семантичного перекладу, іноді надаючи перевагу творчій адаптації перед звуковим подібністю. Його підхід найбільш сміливий, але часто найбільш відповідний рекомендаціям Дж.Р.Р. Толкіна щодо перекладу семантики. Олена Фещовець демонструє змішану стратегію, поєднуючи транскрипцію з калькуванням і локалізацією, іноді відступаючи від «Гайду» на користь збереження звучання. Катерина Оніщук у більшості випадків слідує за О. Фещовець, але в ключових моментах (як *Дубоцит*) корегує свій підхід у бік більш точного виконання вказівок Дж.Р.Р. Толкіна, поєднує збереження звукової форми з передачею значення там, де це особливо важливо.

3.4. Передача топонімів

Топоніми у світі Толкіна мають складну морфологічну структуру, поєднуючи елементи вигаданих мов (наприклад, сіндарину, як *Amon Hen* – «Пагорок Ока») та архаїчної англійської (наприклад, *Hobbiton*, *Bywater*).

Одним із центральних топонімів є *Rivendell* («Розколина долина»). Дж.Р.Р. Толкін у «Гайді» рекомендував перекладати цю назву, оскільки вона є семантично навантаженою [52, с. 167]. О. Мокровольський, ігноруючи цю вказівку, обирає транскрипцію – *Рівендел*. Це рішення зберігає благозвучність, але повністю приховує значення. Олена Фещовець та Катерина Оніщук пропонують варіант *Рівендол*, цей варіант також є транскрипцією з легкою фонетичною адаптацією (заміна кінцевого *-ell* на *-ол*). Варіант, що відповідає настановам Дж.Р.Р. Толкіна: «Розколина» або «Роздільна Долина».

Топонім *Weathertop* Дж.Р.Р. Толкін рекомендував перекладати [52, с. 172]. О. Мокровольський пропонує оригінальний варіант *Вітряковерх*, який є калькуванням з елементом словотворчої креативності, наближеним до української мовної традиції. Олена Фещовець (*Вітряна Вершина*) – пряме семантичне калькування, Катерина Оніщук (*Вершина Вітрив*) використовує калькування, зі зміною порядку слів. Варіант перекладачів цілком відповідає авторській волі.

Цікавим прикладом є переклад назви *The Shire*. Дж.Р.Р. Толкін категорично наполягав на тому, що цю назву не можна перекладати як еквівалент адміністративної одиниці, але запропонував варіант для германських мов – *The Fylke* [52, с. 168]. Варіант О. Мокровольського (*Край*) є вдалим семантичним відповідником. Він точно передає ідею відокремленої та периферійної землі чи провінції, яка є батьківщиною гобітів. О. Мокровольський виконав настанову Дж.Р.Р. Толкіна передати ідею, а не буквальне значення. О. Фещовець та К. Оніщук залишають транслітерацію *Шир*, що зберігає унікальність назви, але є абсолютно непрозорою для читача

та не передає ідеї батьківщини чи захищеного краю, яку вкладав Дж.Р.Р. Толкін.

Для поглибленого аналізу розглянемо додаткові топоніми, які ілюструють різні аспекти перекладацьких стратегій.

Таблиця 3. Аналіз перекладу топонімів у романі «Володар Перснів»

Оригінал	Мокровольський	Фещовець	Оніщук	Аналіз стратегій
Brandywine	Брендівинна	Брендівинна	Брендівинна	Всі – калька + частк. адаптація
Buckland	Пагорби	Цаповий Край	Цапокрай	М. – семант. переклад; Ф., О. – калька + адаптація
Chetwood	Шпачиний ліс	Чет-ліс	Хет-ліс	М. – семант. переклад; Ф., О. – трансліт. + частк. калька
Dead Marshes	Мертві Болота	Мертві Болота	Мертві Болота	Всі – пряма калька
Dunland	Сіра земля	Сірий Край	Сіра Гавань	Всі – семант. переклад / інтерпретація
Fangorn	Фангорн	Фангорн	Фангорн	Всі – транскрипція
Gladden Fields	Ірисні Луки	Ірисові Поля	Ірисові Луки	Всі – калька / семант. переклад
Isengard	Залізний Сад	Ізенгард	Ісенгард	М. – калька; Ф., О. – транскрипція
Mirkwood	Чорноліс	Морокліс	Морок-ліс	Всі – калька
Mount Doom	Гора Долі	Гора Загибелі	Гора Згубки	Всі – семант. переклад / адаптація значення <i>doom</i>
River Hoarwell	Річка Сива	Сиводжерельна	Сиводжерельна	М. – калька; Ф., О. – калька + інтерпретація
Silverlode	Сріблянка	Срібна Жила	Срібножила	М. – адаптація; Ф., О. – калька
Wilderland	Дикий край	Дикий Край	Дикий край	Всі – калька

Підсумовуючи аналіз поданих топонімів, можна відзначити чіткі перекладацькі стратегії, властиві кожному з трьох українських перекладачів.

О. Мокровольський демонструє найбільш творче та інтерпретативне ставлення до передачі власних назв. У переважній більшості випадків він уникає буквального відтворення форми оригіналу й тяжіє до семантичного

перекладу або образного калькування, акцентуючи смислове наповнення топоніма. Такі переклади, як Пагорби (*Buckland*), Шпачиний ліс (*Chetwood*), Сіра земля (*Dunland*) чи Ірисні Луки (*Gladden Fields*), демонструють прагнення адаптувати назву відповідно до української мовної традиції та зробити її змістовно прозорішою для читача.

О. Фешовець надає перевагу точнішому й стриманішому перекладу: або буквальному калькуванню, або транскрипції. Її переклади здебільшого зберігають структурні елементи оригінальної назви (*Чет-ліс*, *Морокліс*, *Срібна Жила*, *Сиводжерельна*), що свідчить про прагнення відтворити формальну будову та морфологічний склад топоніма.

К. Оніщук демонструє найпослідовніший і стандартизований підхід, орієнтуючись на правила, описані в «Гайді». Вона поєднує транскрипцію там, де це доречно, із семантичним калькуванням, якщо є усталені українські відповідники (*Східна Чверть*, *Мороколісся*, *Ісентард*).

3.5. Передача лексичних та культурних реалій

До цієї категорії належать найбільш «толкінівські» поняття, що визначають унікальність його світу: етноніми, історичні терміни, реалії побуту. Їхнє відтворення вимагає від перекладача глибокого розуміння контексту.

Етнонім *Hobbits* є основоположним. Дж.Р.Р. Толкін не рекомендував його перекладати [52, с. 158]. Усі три перекладачі дотримуються транскрипції: *Гобіти* (О. Мокровольський, О. Фешовець, К. Оніщук). Однак, назва народу *Rohirrim* вже вимагає іншого підходу. Дж.Р.Р. Толкін пояснював, що це назва мовою Синдарину, і пропонував або залишити її, або знайти відповідник. О. Мокровольський вдається до калькування – *Кінні Володарі*. Олена Фешовець і Катерина Оніщук залишають транскрипцію – *Рогіррим*. Обидва підходи мають право на існування: калькування робить назву зрозумілою, а транскрипція зберігає лінгвістичний колорит.

Важливим історичним терміном є *Dúnedain*. Дж.Р.Р. Толкін не давав прямих вказівок. О. Мокровольський та О. Фешовець обирають транслітерацію – *Дунадан*. А Катерина Оніщук (*Дунедайн*) залишає транскрипцію, зберігаючи оригінальну форму, що підкреслює їхнє ельфійське походження.

Культова реалія *Mathom* (предмет, що не має практичного значення, але зберігається з прив'язаності) є одним з найскладніших для перекладу слів. Толкін запозичив його з давньоанглійської і рекомендував залишити незмінним [52, с. 174] О. Мокровольський, відступаючи від прямої рекомендації автора, пропонує варіант *гамуз* – український діалектизм, що означає стару, непотрібну річ. Це рішення є прикладом глибокої культурної адаптації: воно передає семантику оригіналу, використовуючи лексику, зрозумілу та емоційно близьку українському читачеві, через що багатьма дослідниками та читачами визнається дуже вдалим. О. Фешовець та К. Оніщук (*метом*) обирають транскрипцію, дотримуючись формальної рекомендації Дж.Р.Р. Толкіна. Однак такий підхід робить слово семантично непрозорим і вимагає від читача звертання до глосарію для розуміння. У цьому конкретному випадку підхід О. Мокровольського, хоч і відходить від буквальної вказівки автора, є більш функціональним, оскільки він не лише називає, а й одразу розкриває суть поняття для української аудиторії.

Назва сорту тютюну *Longbottom Leaf* демонструє різні підходи до передачі топоніма. О. Мокровольський (*Довгодольський лист*) поєднує семантичне калькування зі словотворчою адаптацією, створюючи оригінальну українську назву. О. Фешовець (*Довгодонний лист*) та К. Оніщук (*Довгодільський лист*) використовують гібридний метод, поєднуючи спробу передати топонім із семантичним перекладом слова *leaf*.

Назва дитячої гри *Springle-ring* передається О. Мокровольським та О. Фешовцем однаково – *Стриб-скік*. Ця адаптація створює динамічну, звуконаслідувальну назву, орієнтовану на дію. Катерина Оніщук (*Коло-стриб*)

обирає калькування, буквально передаючи обидва компоненти оригіналу (*spring – струб, ring – коло*).

Для більш повного аналізу передачі культурно-специфічних понять розглянемо переклад назв календарних свят та історичних подій з твору «Володар Перснів».

Таблиця 4. Передача назв свят і подій

Оригінал	Переклад Мокровольського	Переклад Фещовець	Переклад Оніщук
Midsummer	Перегин Літа	час літнього сонцестояння	середина літа
the Lithe	Івана Купала	літень	літень
the Battle of Greenfields	битва на Зелених Полях	Битва на Зелених Полях	битва за Зеленолуки
the Dark Plague	Чорна Смерть	Чорна Моровиця	Чорна Тінь
the Days of Dearth	Дні Нужи	Дні Злиднів	Дні Голоду

Стратегія О. Мокровольського націлена на максимальну інтеграцію в український культурний контекст. Його варіанти *Перегин Літа* (*Midsummer*) та особливо *Івана Купала* (*the Lithe*) є не просто перекладом, а сміливою культурною адаптацією. Такі рішення роблять чужинні поняття близькими та зрозумілими українському читачеві, але водночас можуть викликати дискусії щодо надмірного «залучення» світу Дж.Р.Р. Толкіна до слов'янської традиції.

Стратегія О. Фещовець залишається вірною академічному підходу. Вона уникає різких відхилень від оригіналу, віддаючи перевагу калькуванню (*Битва на Зелених Полях, Дні Злиднів*) або точному опису (*час літнього сонцестояння*). Це зберігає дистанцію та «екзотичність» оригіналу, але іноді може робити назви менш виразними чи більш громіздкими.

Стратегія К. Оніщук часто виявляється проміжною, демонструючи як транскрипцію (*літень*), так і спроби семантичного перекладу, іноді з елементом конкретизації (*Дні Голоду*) або метафоризації (*Чорна Тінь*), що не завжди є семантично точним.

Таким чином, аналіз передачі свят та історичних подій не лише підтверджує висновки, зроблені на основі інших типів реалій, але й доповнює

їх, наочно ілюструючи, як загальні принципи кожного перекладача застосовуються на практиці для створення цілісного художнього враження.

Ці різні підходи безпосередньо впливають на читача: версія О. Мокровольського створює відчуття «своєрідності» світу, тоді як переклади О. Фешовець і К. Оніщук зберігають відчуття «іншости» та лінгвістичної екзотики Середзем'я. Обидві стратегії мають право на існування, проте з точки зору повноти передачі авторського задуму саме поєднання цих підходів – семантизації там, де це важливо, та збереження форми там, де це можливо – є оптимальним шляхом для перекладу квазі-реалій Дж.Р.Р. Толкіна.

3.6. Загальні результати порівняльного аналізу

Проведений аналіз дозволяє зробити узагальнюючі висновки щодо перекладацьких стратегій кожного з авторів.

Дослідження безеквівалентної лексики показує, як поєднуються «вузьке» й «широке» розуміння перекладацької творчості: такі одиниці одночасно створюють труднощі й відкривають простір для креативності. Як підкреслює О. Ребрій, у подібних випадках перекладач не просто обирає спосіб перекладу, а й фактично формує новий відповідник, добираючи мовні ресурси на власний розсуд [32, с. 218].

На цьому тлі переклад О. Мокровольського демонструє послідовне використання семантичної адаптації: перекладач часто вдається до калькування та описових рішень, надаючи перевагу зрозумілості й культурній інтегрованості перед збереженням оригінального звучання. Саме тому його переклад вирізняється найбільшою самостійністю: він здебільшого дотримується «Гайду» Толкіна, проте за необхідності сміливо відходить від нього, як у випадках *Древень* чи *Рівендел*.

Олена Фешовець демонструє змішану або гібридну стратегію. Вона поєднує транскрипцію для власних назв, що є термінами вигаданих мов (*Дунедайн*, *Рохіррим*), з калькуванням для семантично прозорих англomовних

назв (*Древень, Вітряна Вершина*). Її підхід можна охарактеризувати як більш обережний і компромісний порівняно з О. Мокровольським. Він спрямований на збереження лінгвістичного колориту оригіналу, але з обов'язковим «розшифруванням» тих семантичних одиниць, які Дж.Р.Р. Толкін безпосередньо рекомендував перекладати.

Катерина Оніщук у своєму перекладі орієнтується на стратегію стандартизації та максимальної відповідності «Гайду». Вона коригує деякі рішення попередників у бік більш точного виконання вказівок Дж.Р.Р. Толкіна (*Дубошит* замість *Оукенилд*). У випадках відсутності чітких вказівок вона частіше обирає транскрипцію, ніж калькування, прагнучи до уніфікації онімного простору. Цей підхід відповідає сучасній тенденції до створення канонічного перекладу класичних творів.

Перекладачі найчастіше відступають від «Гайду» через об'єктивні лінгвістичні причини (неможливість знайти точний відповідник), через традицію (закріпленість певного варіанту в попередніх перекладах) або через видавничу політику, що вимагає збереження екзотичного звучання.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

Порівняльний аналіз трьох українських перекладів «Володаря Перснів» показав, що кожен перекладач репрезентує окремий етап розвитку української толкіністики та має власну стратегію роботи з іменами людей і назвами місць. Методика дослідження, заснована на порівнянні трьох перекладів (Мокровольський – Фешовець – Оніщук) та з опорою на «Гайд для перекладачів», дозволила простежити як індивідуальні перекладацькі По-перше, Олександр Мокровольський послідовно використовує семантичний переклад і калькування, намагаючись максимально передати прихований зміст антропонімів і топонімів. Його підхід вирізняється творчістю та адаптаційними змінами, що часто відповідає рекомендаціям Дж.Р.Р. Толкіна, але іноді відходить від звучання оригіналу.

Олена Фешовець демонструє змішаний підхід: вона поєднує транскрипцію, калькування та часткову локалізацію. Її переклад прагне зберегти баланс між звучанням і змістом, іноді пропонуючи компромісні варіанти між авторськими вказівками та українською мовною традицією.

Катерина Оніщук представляє найсучасніший етап перекладознавчого освоєння твору. Її робота відзначається більшою системністю, точністю передачі значення та узгодженістю з напрацюваннями попередніх перекладачів. Вона часто використовує стратегії О. Фешовець, але коригує їх для точнішої семантичної передачі та стандартизації імен.

По-друге, найбільша різниця простежується в перекладі антропонімів, де семантичне навантаження особливо важливе. Тут проявляються творчі рішення О. Мокровольського (*Проїдисвіт*) та більш нейтральні кальки О. Фешовець і К. Оніщук (*Мандрівник*). Водночас у багатьох випадках усі перекладачі дотримуються схожих рішень (*Дубошит, Гемджі, Фарамир*).

По-третє, аналіз топонімів показав загальну тенденцію до транскрипції, хоча Дж.Р.Р. Толкін у «Гайді» радив семантичний переклад більшості географічних назв. Це свідчить про прагнення перекладачів зберегти екзотичність та фонетичну впізнаваність локацій, навіть якщо це йде врозріз із авторськими рекомендаціями.

Узагальнюючи, усі три переклади разом формують єдину систему перекладацьких підходів: О. Мокровольський – найкреативніший, О. Фешовець – компромісний, К. Оніщук – найбільш системний і нормативно орієнтований. Поєднання порівняння, класифікації перекладацьких прийомів та аналізу за «Гайдом» дозволило простежити не лише відмінності у техніці перекладу, а й загальну еволюцію української традиції передачі імен і назв Дж.Р.Р. Толкіна.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволяє зробити низку ключових висновків щодо жанру фентезі, його лінгвопоетичних особливостей та проблематики перекладу на матеріалі творчості Дж. Р. Р. Толкіна.

Жанр фентезі є результатом тривалої еволюції літературних форм, що поєднує в собі міфологічну основу, епічну традицію лицарського роману, атмосферність готичної прози та динаміку пригодницького наративу. Його унікальність полягає у здатності створювати цілісні альтернативні світи з власною внутрішньою логікою, де магія виступає фундаментальним принципом буття. Фентезі не обмежується ескапізмом, а слугує потужним засобом дослідження вічних філософських, моральних та соціальних дилем людства, інтерпретуючи їх через художньо-символічну форму.

Аналіз творчості Дж. Р. Р. Толкіна, зокрема трилогії «Володар Перснів», підтверджує, що мова є першоджерелом і основним інструментом створення вторинного світу (*sub-creation*). Сформований автором ономастикон (система власних назв) – антропоніми, топоніми, етніміми, назви артефактів – не виконує лише номінативну функцію, а є складною семіотичною системою. Кожна назва несе в собі глибоке семантичне навантаження, відображає характер, долю персонажа, історію місцевості та культурну ідентичність народів Середзем'я, що робить її невід'ємним елементом художнього світу.

У межах фентезійного тексту функціонує дві взаємопов'язані категорії лексики: реалії (носителі національно-культурного колориту реального світу) та квазі-реалії (авторські неологізми, що позначають об'єкти вигаданого світу). Дослідження показало, що квазі-реалії Толкіна, будучи продуктом творчої уяви, будуються за тими ж законами, що й реальні культурні одиниці, виконуючи номінативну, світобудівну, естетичну та символічну функції. Їхня диференціація є критично важливою для перекладача, оскільки визначає вибір стратегії: передача культурного підтексту (для реалій) або відтворення внутрішньої логіки авторського світу (для квазі-реалій).

Порівняльний аналіз перекладів О. Мокровольського, О. Фешовець та К. Оніщук виявив різні підходи до передачі унікальної лексики Толкіна:

О. Мокровольський демонструє стратегію сміливої творчої адаптації та семантичного перекладу, часто віддаючи перевагу зрозумілості та інтеграції в український культурний контекст навіть ціною відходу від звучання оригіналу.

О. Фешовець репрезентує змішаний, компромісний підхід, поєднуючи транскрипцію для збереження лінгвістичного колориту з калькуванням для семантично прозорих назв.

К. Оніщук орієнтується на стратегію стандартизації та максимальної відповідності авторським рекомендаціям («Гайду Толкіна»), прагнучи до системності та уніфікації онімного простору.

Окремим важливим висновком дослідження є те, що в межах одного перекладу фентезійного твору не використовується єдина універсальна стратегія передачі онімів. Перекладацькі рішення залежать від типу власної назви, її семантичної прозорості, функцій у тексті та ролі у формуванні художнього світу. Дослідження показало, що антропоніми, які містять характеристику персонажа або мають прозору внутрішню форму, частіше перекладаються семантично або шляхом калькування. Топоніми та назви артефактів зазвичай передаються комбіновано – з поєднанням транскрипції та перекладу смислових компонентів, тоді як етноніми переважно тяжіють до усталених і стандартизованих форм. Таким чином, навіть у межах одного перекладу спостерігається варіативність підходів до передачі різних типів онімів, що свідчить про свідомий, функціонально зумовлений характер перекладацьких рішень, спрямованих на збереження цілісності та внутрішньої логіки онімного простору фентезійного тексту.

Нарешті, дипломна робота доводить, що жанр фентезі, втілений у найканонічнішій формі у творчості Дж. Р. Р. Толкіна, є складною художньою системою, де мова виступає основним творчим інструментом. Специфічна лексика, зокрема реалії та квазі-реалії, формує міцний лінгвокультурний

фундамент світу, а їх адекватне відтворення в перекладі є вирішальним для збереження його цілісності, глибини та художньої унікальності для україномовного читача.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Александрук, І. В. (2010). Когнітивні та мовні механізми утворення неологізмів та okazіоналізмів у творах жанру фентезі (на матеріалі творів сучасних англійських та американських авторів). *Studia Linguistica*, 4, с. 469–475.
2. Барановська, Л. М., Альбота, С. М. (2022). Види істот у жанрі фентезі: перекладацький аспект (на основі роману Голлі Блек «Жорстокий принц»). *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*, 54, с. 190–193.
3. Безпалова, К. В., Коваленко, О. В. (2024). Неологізми у сучасному українському мовознавстві: визначення, класифікація, переклад. *Записки з романо-германської філології*, 2(53), с. 15–30.
4. Бовсунівська, Т. В. (2009). Основи теорії літературних жанрів: монографія. Київ: Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет». 519 с.
5. Борисенко, Н. Д., Славова, Л. Л. (2023). Стратегії форенізації та доместикації у відтворенні ономастичних реалій (на матеріалі українського перекладу роману М. Мітчелл «Звіяні вітром»). У: *Фаховий та художній переклад: теорія, методологія, практика: збірник наукових праць*, с. 136–139.
6. Брославська, Л. Я., Шевченко, І. С. (2012). Ідіостиль і концептуальна ідіосфера автора у художньому дискурсі. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Романо-германська філологія. Методика викладання іноземних мов»*, 1003(70), с. 22–27.
7. Варенко, Т. К. (2012). Мовні засоби вираження модальності у жанрі фентезі (на матеріалі романів С. Мейер). *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна*, 1022, с. 136–140.

8. Веліченко, Р. О. (2024). Типологія культурно-специфічної лексики роману Патріка Ротфусса «Ім'я вітру». У: *Сучасний стан і перспективи лінгвістичних досліджень та проблеми перекладу: збірник наукових праць*. Житомир: ЖДУ ім. І. Франка, с. 22–26.
9. Власенко, І. В. (2018). *Типи okazіоналізмів у жанрі фентезі (на матеріалі англійської, німецької, української та російської мов)*. Канд. філол. наук. Одеса. 258 с.
10. Влахов, С., Флорин, С. (1990). *Непереводимото в превода*. Софія: Наука и изкуство, 356 с.
11. Волкова, С. Г. (2021). Реалії та особливості їх перекладу в літературі. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*, 32(71), 2(2), с. 15–19.
12. Вороніна, К. В. (2019). Відтворення власних назв творів жанру фентезі українською (на матеріалі роману-казки Дж. Р. Р. Толкіна *The Hobbit, or There and Back Again*). *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*, 39(3), с. 59–62.
13. Денисова, І. В. (2013). Okazіональне слово як одна зі стилістичних особливостей жанру фентезі. *Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили. Серія: Філологія. Мовознавство*, 216(204), с. 31–35.
14. Зорівчак, Р. П. (1989). *Реалія і переклад (на матеріалі англomовних перекладів української прози)*. Львів: Видавництво Львівського університету, 215 с.
15. Кадуріна, В. І. (2015). Жанрово-стилістичні особливості сучасного англomовного дискурсу фентезі. У: *Перекладацькі інновації: матеріали V Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції*. Суми: Сумський державний університет, с. 95–96.
16. Канчура, Є. О. (2016). Інтермедіальні аспекти фентезі: напрями дослідження. У: Т. М. Рязанцева, Є. О. Канчура (ред.). *Інтермедіальні виміри*

літератури фентезі. Збірка матеріалів наукового семінару Центру з Дослідження Літератури Фентезі (20 квітня 2016 р.). Київ, с. 22–28.

17. Карабан, В. І. (2001). *Переклад англійської наукової і технічної літератури*. Ч. 2. Вінниця: Нова Книга, 320 с.

18. Карачун, Ю., Півень, Ю. (2022). Квазіреалії як невід’ємна частина науково-фантастичного тексту та проблеми їх перекладу. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 56(2), с. 122–129.

19. Коптілов, В. В. (2002). *Теорія і практика перекладу*. Київ: Юніверс, 280 с.

20. Кравченко, І. С., Кресан, О. Я. (2018). Жанр фентезі у сучасній англійській літературі. У: *Актуальні проблеми природничих та гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених «Родзинка – 2018»*, с. 124–126.

21. Кузєбна, В. В. (2020). Структурні та словотвірні особливості okazіonіmів (на матеріалі твору Дж. К. Ролінг «Гаррі Поттер і філософський камінь»). *Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. Серія: Філологічні науки (мовознавство)*, 14, с. 103–109.

22. Кушнір, Л. О. (2014). Етапи перекладацької роботи над формуванням онімних відповідників. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія: Філологічна*, 45, с. 268–271.

23. Левочкіна, С. В. (2018). *Лінгвокогнітивні аспекти онімів у художньому тексті в жанрі фентезі*. Канд. філол. наук. Черкаси. 306 с.

24. Логвіненко, Н. (2014). Фентезі як вид фантастичної прози. *Українська література в загальноосвітній школі*, (5), с. 37–40.

25. Манахов, О. І. (2014). Літературна традиція і жанр фентезі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*, 8(2), с. 115–117.

26. Марчук, О. В. (2015). Квест як основна сюжетна лінія жанру англomовного фентезі. *Парадигма пізнання: гуманітарні питання*, 5(8), с. 1–8.

27. Миколишена, Т. В. (2017). Квazіреалія як засіб об'єктивації фантастичної картини світу та особливості її перекладу. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія: Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов*, 86, с. 152–159.
28. Мукатаєва, Я. В. (2022). Слова-реалії як вид безеквівалентної лексики та їх класифікація. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*, 55, с. 174–177.
29. Нідзельська, Ю. М. (2023). Основні ознаки реалій як важливих структур сучасного перекладознавства. У: *Сучасний стан і перспективи лінгвістичних досліджень та проблеми перекладу*. Житомир, с. 20–22.
30. Олейнікова, Г. (2019). Гідроніми як невід'ємні маркери мовної картини світу. *Науковий вісник Ізмаїльського державного гуманітарного університету. Серія: Філологічні науки*, 44, с. 41–46.
31. Поліщук, Л. П., Пушкар, Т. М. (2022). Лексичні та граматичні трансформації в перекладі англійських романів у жанрі фентезі українською мовою (Дж.Р.Р. Толкін «Володар Перснів»). *Закарпатські філологічні студії*, 26(1), с. 221–225.
32. Ребрій, О. В. (2012). *Сучасні концепції творчості у перекладі*. Харків: ХНУ імені В. Н. Каразіна, 376 с.
33. Сеньків, О. М. (2015). Індивідуально-авторське словотворення у творах жанру фентезі. *Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. Серія: Філологічні науки (мовознавство)*, 3, с. 238–244.
34. Толкін, Дж. Р. Р. (2002). *Володар Перснів: трилогія / переклад О. Мокровольського*. Київ: Школа, 400 с.
35. Толкін, Дж. Р. Р. (2006). *Володар Перснів / переклад О. Фешовець*. Львів: Астролябія, 1088 с.
36. Толкін, Дж. Р. Р. (2016). *Володар Перснів. Частина перша: Братство Персня / переклад К. Оніщук*. Львів: Астролябія, 704 с.

37. Тупиця, О. Ю. (2017). Специфіка перекладу безеквівалентних лексичних одиниць. У: *Рідне слово в етнокультурному вимірі*. Дрогобич: Посвіт, с. 353–361.
38. Фадєєва, О. В. (2007). Відтворення толкієнізмів у перекладацькій практиці. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 9*, 1, с. 337–342.
39. Чернявська, О. С. (2015). До питання класифікації жанру фентезі. *Літературознавчі студії*, (1–2), с. 323–331.
40. Шапошник, О. М. (2013). Лінгвокультурні та стилістичні проблеми перекладу фентезі. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія: Лінгвістика*, 20, с. 288–293.
41. Шпак, І. В. (2009). Фентезі як жанр масової літератури. *Література в контексті культури*, 19, с. 354–359.
42. Brown, B. L., Wilcox, B., Baker-Smemoe, W., Morrison, T. G. (2018). Tolkien's phonoprint in character names throughout his invented languages. *Names: A Journal of Onomastics*, 66(3), pp. 135–143.
43. Clute, J., Grant, J. (eds.). (1997). *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit; New York: St. Martin's Press, 832 p.
44. Edwards, R. (2014) *Tolkien*. London: Robert Hale, 387 p.
45. Egoff, Sh. (1988). *Worlds Within: Children's Fantasy from the Middle Ages to Today*. Chicago: ALA, 339 p.
46. Majcher, A. E. (2017). Proper names: Translation analysis on the example of «Prince Caspian». *Respectus Philologicus*, 31(36), pp. 134–147.
47. Martin, T. L. (2019). "As many worlds as original artists": Possible worlds theory and the literature of fantasy. In: A. Bell, M. L. Ryan (eds.). *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, pp. 201–224.
48. Mendlesohn, F. (2008). *Rhetorics of Fantasy*. Middletown (CT): Wesleyan University Press, 336 p.

49. Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. New York: Prentice Hall International, 292 p.
50. Stone, K., Lee, E., Gene-Rowe, F. (2021). The language of the dusk: Anthropocentrism, time, and decoloniality in the work of Ursula K. Le Guin. In: C. L. Robinson, S. Bouttier, P.-L. Patoine (eds.). *The Legacies of Ursula K. Le Guin*. Cham: Palgrave Macmillan, pp. 83–105.
51. Swinfen, A. (1984). *In Defense of Fantasy: A Study of the Genre in English and American Literature since 1945*. Boston: Routledge and Kegan Paul, 253 p.
52. Tolkien, J. R. R. (1975). A guide to the names in *The Lord of the Rings*. In: J. Lobdell (ed.). *A Tolkien Compass*. New York: Ballantine Books, pp. 151–201.
53. Tolkien, J. R. R. (2008). *On Fairy-Stories*. London: HarperCollins, 320 p.
54. Tolkien, Ch., Carpenter, H. (ed.). (2023). *The Letters of J. R. R. Tolkien*. London: HarperCollins, 720 p.
55. Toury, G. (1995). *Descriptive Translation Studies and Beyond*. Amsterdam–Philadelphia: John Benjamins, 311 p.
56. Valeišaitė, I. (2022). Peculiarities of rendering charactonyms of *The Lord of the Rings* by J. R. R. Tolkien into Lithuanian. *Transletters. International Journal of Translation and Interpreting*, 6, pp. 127–150.

ЛЕКСИКОГРАФІЧНІ ДЖЕРЕЛА

57. Букаєв, В. В., Присяжнюк, О. Я. , Коваль, Н. О. (2020). *Англо-український термінологічний словник з мистецтвознавства*. Одеса, 159 с.
58. Бучко, Д., Ткачова, Н. (б. р.). *Словник української ономастичної термінології*. Харків: Ранок, 255 с.
59. Ковалів, Ю. І. (2007). *Літературознавча енциклопедія* (Т. 2). Київ: Видавничий центр «Академія», 622 с.

60. Костомаров, М. І. (1989). *Енциклопедичний словник географічних назв*. Київ: Українська радянська енциклопедія, 384 с.
61. Baldick, C. (2015). *Oxford Dictionary of Literary Terms*. Oxford: Oxford University Press, 357 p.
62. *Eldamo: An Elvish Dictionary*. [online] Available at: <https://eldamo.org/> (Accessed 25 Dec. 2025)

SUMMARY

The study of fantasy literature in contemporary literary studies and translation studies is highly relevant due to the global popularity of the genre, its ability to model integral alternative worlds, and to illuminate eternal human issues through a unique artistic-symbolic form. The specificity of fantasy manifests at the linguistic level through the active use of such elements as quasi-realial, artificial languages, and complex systems of proper names, which pose significant challenges for translators. Investigating strategies for their reproduction in Ukrainian using the canonical work of the genre – J.R.R. Tolkien's trilogy *The Lord of the Rings* – defines **the actual value** of this research.

The **object** of the study is the role of realia and quasi-realial in fantasy genre texts, while the **subject** is the methods of translating realia and quasi-realial in the Ukrainian translation.

The **purpose** of this work is to identify and comparatively analyze the most frequent and effective methods of translation transformations used to reproduce J.R.R. Tolkien's unique vocabulary in Ukrainian.

In accordance with the **purpose** of the work the following **tasks** are determined:

1. To clarify the theoretical foundations of the fantasy genre, define its key characteristics, and classify its main subgenres.
2. To investigate J.R.R. Tolkien's philological method as the basis for creating the secondary world of Middle-earth.
3. To isolate and classify the linguistic and stylistic features of the novel *The Lord of the Rings* (anthroponyms, toponyms, ethnonyms).
4. To conduct a comparative analysis of the methods for reproducing these features in three Ukrainian translations (by O. Mokrovolsky, O. Feshovets, and K. Onishchuk), based on the author's *Guide to the Names in The Lord of the Rings* ("Translator's Guide").

The **research material** comprises the original text of *The Lord of the Rings* trilogy, and its full Ukrainian translations by O. Mokrovolsky, O. Feshovets, and K. Onishchuk.

The following **methods** were used to conduct the research and fulfill its tasks: comparative analysis (to identify differences between translations), structural-semantic analysis (to study the onomasticon and quasi-realia), classification method (to systematize translation strategies), and translation studies analysis (to identify the translation methods and transformations employed). The theoretical basis includes the classifications of translation methods by V. Karaban and methods for conveying realia by S. Vlahov and S. Florin.

The **scientific novelty** of this research lies in the comprehensive comparative analysis of translation strategies in three Ukrainian versions of *The Lord of the Rings*, based on Tolkien's own recommendations. The analysis results highlight the evolution of approaches to translating fantasy literature in Ukraine and propose optimal ways to overcome difficulties related to conveying unique vocabulary.

Statements to be defended:

1. The fantasy genre is a synthetic form of artistic thought characterized by the creation of an integral secondary world with its own internal logic, where magic is a fundamental principle of existence, and at the linguistic level, quasi-realia, artificial languages, and semantically loaded proper names dominate.

2. J.R.R. Tolkien's idiostyle is based on a philological method where language is the primary source of world-building. The onomastic system of Middle-earth (anthroponyms, toponyms, ethnonyms) forms a holistic semiotic structure where each name carries not only a nominative but also a symbolic, characterological, and mythological load.

3. The analysis of Ukrainian translations reveals three defined strategies: the strategy of creative adaptation and semantic translation (O. Mokrovolsky); a mixed, compromise strategy (O. Feshovets); and the strategy of standardization and maximum correspondence to the author's intent (K. Onishchuk).

4. The most effective method for translating quasi-realialia and semantically loaded names is a combination of calquing and semantic translation, which reveals meaning, along with strategic transcription to preserve the linguistic flavor of names that are terms of invented languages.

5. Deviations from J.R.R. Tolkien's clear guidelines in the translations are often motivated by a desire for cultural adaptation, unification of the onymic space, or preservation of exotic sound, which shapes different artistic effects for the reader.

The purpose and objectives of this research have determined the **structure** of this graduation thesis. The work consists of an introduction, three main parts, general conclusions, and a list of references.

The first part, "The Generic Nature of Fantasy and Tolkien's Oeuvre," establishes the theoretical framework of the study. It examines the historical origins and key subgenres of fantasy literature, with a focus on J.R.R. Tolkien's creative philosophy and his philological method as the foundation for constructing the secondary world of Middle-earth. This part also discusses the canonical status and literary influence of *The Lord of the Rings*.

The second part, "Realialia and Quasi-Realialia in *The Lord of the Rings* Trilogy," is dedicated to the empirical analysis of the source text. It differentiates between the concepts of realialia and quasi-realialia within a fantasy narrative and develops a classification system for them. The central focus is a detailed examination of the onomasticon of Middle-earth – including anthroponyms, toponyms, and ethnonyms – which forms a coherent, semantically loaded system integral to J.R.R. Tolkien's world-building.

The third part "Methods of Translating Realialia and Quasi-Realialia in the Ukrainian Translation of J.R.R. Tolkien's Trilogy," presents a comparative translation study. It outlines the theoretical principles for translating culture-specific items and the methodology for corpus analysis. This part systematically investigates the strategies used by Ukrainian translators O. Mokrovolskyi, O. Feshovets, and K. Onishchuk to render anthroponyms, toponyms, and lexical-cultural realialia, culminating in a summary of the dominant translation approaches and their efficacy.

The conclusion synthesizes the key findings from all three parts, confirming the initial thesis propositions.

Approbation of the work. The research results have been reported and discussed at the XXXII International Students' Scientific Conference "University and the Labor Market: New Vectors of Cooperation" which took place at People's Ukrainian Academy on April 12th, 2025 and at the XI International Students' Scientific Conference "Development of Society and Science in the Context of Digital Transformation" held in Ternopil on October 31st, 2025. Abstracts were published based on the reports.