

2. Using Computational Lexicography for Dictionary Production with the Sketch Engine. REF Impact Case Studies. University of Brighton. URL: <https://impact.ref.ac.uk/casestudies/CaseStudy.aspx?Id=39760>

*Сергій Малайко*

## **ВЕРБАЛІЗАЦІЯ КОНЦЕПТІВ *БІЛЬ* ТА *ЖАХ* В УКРАЇНСЬКОМУ ХУДОЖНЬОМУ ДИСКУРСІ ТА АНГЛОМОВНИХ ПЕРЕКЛАДАХ**

Основною темою доповіді є аналіз вербалізації концептів *Біль* і *Жах* в українському художньому дискурсі та англomовних перекладах. Аналіз здійснено на матеріалі повісті-поєми Осипа Турянського «По́за межами болю» та її англomовного перекладу, виконаного Андрієм Микитяком. Головною ціллю роботи стало визначення основних культурних парадигм українського та англійського/ американського народів і виявлення стратегій та прийомів, які можна використовувати у перекладі з цих мов, коли йдеться про тексти з культурним забарвленням. Задля досягнення мети автор використав філософську методологію таких наук, як перекладознавство, лінгвокультурологія, емотіологія та соціологія перекладів. Як показують результати аналізу, культурами *Болю* та *Жаху* в англійській та українських мовах є доволі близькими. Проте, є декілька значних відмінностей, які не дозволяють говорити про повну еквівалентність. Тому перекладачі мають володіти високим рівнем знань щодо найменших відмінностей між англійською та українською мовами для того, щоб правильно їх перекладати. Окрім цього, робота пропонує аналіз розбіжностей між одомашненням та збереженням оригінальних акцентів в концептах. Як показує аналіз, перша стратегія потребує знання структури цільової мови, яке переважно характерне для її мовців. Друга стратегія, навпаки, потребує більшого знання синтактичних та концептуальних особливостей мови оригіналу. Отже, попри стереотипи, переклад на іншу мову може робити і людина, яка не є представником цільової мови.

*Оксана Марчук*

## **СИМВОЛИ У КАНВІ ФЕНТЕЗІЙНОГО ТЕКСТУ ПРО ГАРРІ ПОТТЕРА**

Автори літературного жанру фентезі активно використовують символи у своїх творах, адже «словесні та невербальні символи застосовуються як засіб для упаковки повідомлень, що робить їх невід'ємною частиною сучасного фентезійного дискурсу, щоб ще більше задовольнити високий споживчий характер сучасного суспільства» [4, р. 91]. Фентезі може бути ефективною формою впливу на аудиторію, якщо автор знає, як використовувати символіку. Дж. Р. Р. Толкін, один із визначних дослідників фентезі, зазначив, що «царство чарівної історії є широким, глибоким, високим і наповненим багатьма речами...» [5, с. 9]. Фентезі використовує символи, які існували тривалий час. Багато із цих символів взято з глибоких вірувань. Вони

йдуть назад в історію, легенди, міфології. Це потужні символи і поняття, які знайомі британському етносу, оскільки вони пов'язані з використанням «пам'яті» його предків. Символізм часто відіграє вагомий роль у фентезійній літературі, нерідко завдяки використанню архетипних фігур, натхнених ранніми текстами чи фольклором [1, 2012]. Отож «поверхневі елементи тексту корелюють з масивом коннотативних значень, які вбудовані в базову систему. Візуальні та словесні структури на цьому етапі інколи міфічні та архетипні, на психологічному і підтекстовому рівнях створюють різні форми символізму» [4, р. 83].

Символи-архетипи, такі як *hero* «герой», *princess* «принцеса», *witch* «відьма», *wizard* «чарівник», *gaints* «велетень» часто наявні у фентезі, так само, як об'єкт, який герої бажають отримати. Багато із цих символів сягають древніх обрядів і вірувань, легенд і міфологій. Як «вічні символи», які впливають на емоції, що «покликани повернути, переконати, захопити і пересилити» [2, р. 8]. Насправді герої «поттеріани» і є символами-архетипами: Гаррі – *the Orphan Hero* (сирота-герой всіх казок); Альбус Дамблдор – *the Wise Old Man* (Мудрий Старий); Моллі Веслі – *the World Mother* (Всесвітня Мати). Елементи сюжету також є архетипними: у кількох книгах головний герой Гаррі спускається в підземний світ печер школи Хогватс. Архетипними є й теми роману: у першій і останній книгах алхімічний пошук вічного життя є центральним елементом, що характеризується філософським каменем *the Philosophers' Stone* із першої книги та трьома релігійними святинями *Deathly Hallows* із сьомої книги, що робить їхнього володаря "*Master of Death*". Тому ці вічні символи стали динамічною силою, впливаючи на форму наративу, і є потужним способом, щоб достукатися до серця читача, розуму і душі. Проте явний символ розглядається як кліше, а не як ще один шар глибини доданого до наративу. Символізм очевидний у створенні найкращих літературних скарбів, але автори не вибирають будь-якого виду символів, вони створюють власні.

Обряд подорожі (*quest* ⇒ *квесту* ⇒ *пошуків пригоди*) головного героя (протагоніста міфічного / фентезійного наративу) є корінним символом фентезійної літератури. Насправді немає жодного твору, у якому герой не проходив би внутрішнього шляху нагромадження досвіду. Подорож більш ніж що-небудь інше символізує подорожі персонажів, зміни, через які проходять люди, щоб рости і відкривати себе. Портали символізують перехід від реального світу до ірреального, від свідомого до несвідомого, від реальності до уявного світу. У романі «Гаррі Поттер» прикладом порталу є платформа 9 і три чверті, а також таверна. Platform 9  $\frac{3}{4}$  symbolizes the transition from the muggle world into the magical world. Але існує також єдиний кінцевий квест у всьому циклі. Він полягає в тому, щоб Гаррі знайшов себе, щоб дізнався, хто він є.

Важливим символом у романах «Гаррі Поттер» є шрам (*the scar*) на чолі Гаррі, що символізує його минуле, теперішнє і майбутнє. Шрам є репрезентативним посиленням Гаррі на лорда Волдеморта. Шрам змушує персонажів гуртуватися навколо Гаррі, спираючись на пророцтво його піднесення. Водночас є меч Грифіндора (*The Sword of Gryffindor*) з книги «Гаррі Поттер і таємна кімната». У цьому випадку Меч Грифіндора символізує всі риси, які цінував Грифіндор (хоробрість, мужність, захист друзів ⇒ *bravery, courage, protecting friends*). Тому Дж. К. Роулінг зобразила це так, що мечем може володіти тільки та людина, якій властиві ці риси, у такий спосіб

читачеві дається сигнал, що меч – це, безумовно, символ незборимої мужності і відваги. "If you want proof, Harry, that you belong in Gryffindor, I suggest you look more closely at this." Dumbledore reached across to Professor McGonagall's desk, picked up the blood-stained silver sword, and handed it to Harry. Dully, Harry turned it over, the rubies blazing in the firelight. And then he saw the name engraved just below the hilt. Godric Gryffindor. "Only a true Gryffindor could have pulled that out of the hat, Harry," said Dumbledore simply" [3, p. 300].

Отже, у текстах англійськомовного фентезі символами є об'єкти, герої, теми роману і сюжет, які володіють подвійним значенням. Це викликає свіжий погляд на реальний світ. Елементи казки, релігійні образи та історичні натяки сприяють характеру наративу фентезі. В наративі семилогії «поттеріани» вкорінені такі символи: влада / зловживання владою, любов, заботони, вільний вибір. Авторка віддала перевагу тим символам, які «ростуть органічно», не намагаючись свідомо передати подібні ідеї своїм читачам. Для Дж. К. Роулінг моральне значення казок здається «сліпою очевидністю», ключ до якої – у виборі того, що є правильним і легким.

### Література

1. Indick W. Ancient Symbology in Fantasy Literature. A Psychological Study. North Carolina; London: McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson, 2012. 205 p.
2. Jung C.G. Man and his Symbols Published by Doubleday, a division of Bantam Doubleday. New York: Dell Publishing Group, 1964. 320 p.
3. Rowling J.K. Harry Potter and the Deathly Hallows. London: Bloomsbury, 2007. 607 p.
4. Shitemi N. Discourse on Semiotic and Functional Perspectives of Narratology. The Journal of Pan African Studies. 2009. Vol. 2. № 8. P. 78-106.
5. Толкиен Дж.Р.Р. О волшебных сказках. Утопия и утопическое мышление. М.: Прогресс, 1991. С. 277-299.

*Лігія Мацевко-Бекерська*

## **КОНЦЕПТ ПАМ'ЯТІ В ЦІННІСНІЙ ПАРАДИГМІ ЮСТЕЙНА ҐОРДЕРА**

Однією з найбільш прикметних стильових домінант прозового тексту Юстейна Ґордера є концепт пам'яті. Як психологічна константа форматування наративу, пам'ять виконує важливі функції в контексті гармонізації інтенційно-рецептивного діалогу. Психологічний механізм згадування розгортає нарацію у площині реальної події чи насправді пережитого емоційного стану.

Діалогічна архітектоніка повісті «У дзеркалі, у загадці» забезпечує психологічну єдність двох наративних рівнів – викладу історії останніх днів життя маленької дівчинки Сесілії Скутбю в реальному світі її звичного життя, в оточенні рідних та близьких, та, водночас, у не менш реальному, але лише для самої дівчинки, світі янголів. Пам'ять уможливає диференціацію художнього часопростору на два окремі фрагменти: «до хвороби» та «в часі хвороби». Все, що відбувалося раніше, реінтерпретується у свідомості Сесілії вже в іншому ракурсі поверненої «лінзи