

A fiktív világok nyelvi megteremtése Nyelvi és névtani kérdések a sci-fi és a fantasy műfajában

FARKAS TAMÁS

1. Bevezetés

Tanulmányom célja a sci-fi és a fantasy műfajára jellemző fiktív világoknak¹ a nyelvi vonatkozásaik szempontjából történő, illetve a nyelviség, s különösképpen a nevek eszközeivel való kidolgozásának a vizsgálata. Ennek anyagát a szerzőjük által több művön keresztül felépített különböző fiktív regényvilágoknak a részben filmes univerzumoknak (az előbbivel érintkező) köréből merítem.²

E fiktív világokhoz tipikusan — ha többnyire inkább csak jelzésértékűen is — egyedileg kitalált nyelvek kapcsolódnak, melyek fő szerepe nem a kommunikációban, hanem az adott fiktív világ felépítésében, életszerűbbé és gazdagabbá tételében található meg (összefoglalóan lásd BARNES–VAN HEERDEN 2006, FIMI–HIGGINS 2018). Ennek egyik legismertebb, éspedig különösen sokrétű és nagy hatású példáját J. R. R. Tolkien, azaz A Gyűrűk Ura szerzőjének munkássága, Középfölde világának a megteremtése nyújtja számunkra.

A kitalált nyelvek kérdése többféle módon mutatkozhat meg e fiktív világokban. Gyakori megnyilvánulásuk, voltaképpen minimális programként, a sajátos névadásban érhető tetten (FIMI–HIGGINS 2018: 22). Ursula K. Le Guin sci-fi- és fantasyíró (Szigetvilág-történetek) idézve, a szerző voltaképpen „Ádámot játszik” (CONLEY–CAIN szerk. 2006: xvii): szükségszerűen nevekkal látja el kitalált szereplőit, teremtményeit, történeteinek fiktív helyszíneit.

Az írói (és ebbe beleértve: a filmes) névadás sajátos lehetőségeket biztosít a tulajdonnevek különböző jellemzőinek, potenciáljának, a velük kapcsolatos tudásunknak a tanulmányozásához. A fiktív írói világok vizsgálata azért is érdekes terület, mert míg az irodalmi (és filmes) alkotások többsége egyfajta kvázivalós

¹ Nem csupán ezekre a műfajokra (vö. a mesékével), de általánosan jellemző rájuk.

² A cikkben említett nyelvi példákra és a fiktív világokra a továbbiakban (regényvilágok esetén) szerzőjük nevével és átfogó megnevezésükkel hivatkozom. Az ezeket közreadó művek teljes sorára lásd a Wikipédia vonatkozó szócikkeit, a rajongói (fandom) oldalakat, a regények magyar megjelenéseire pedig a <http://moly.hu> oldalt. A regények és filmek mellett számítógépes játékok és képregények hasonló, illetve kapcsolódó világai is léteznek, ezekre azonban nem fogok külön kitérni.

világban játszódik, a fantasy és a sci-fi világi a valóság mintái mellett az egyéni fantázia szinte korlátlan lehetőségeiből épülnek fel. Ebből adódóan pedig e műfajok potenciálisan a leggazdagabb terepét nyújtják az írói névadásnak, illetve az ehhez kapcsolható névtani problémakörök vizsgálatának (vö. ALGEO 2001: 252).

E terület névtani vonatkozásainak kérdésköre így sajátos betekintést nyújthat a nevekkel kapcsolatos általános tudásunk és képességeink, azaz a névkompetencia területére; a névadással, névalkotással, névhasználattal kapcsolatos modellek, minták működésébe. (Általános kérdéseikről lásd HOFFMANN 1993: 21–26, HOFFMANN–RÁCZ–TÓTH 2018: 103–108, RESZEGI 2022: 32–34.) Abból a szempontból is érdekes módon, hogy ezek problematikáját a szakirodalom ritkábban vizsgálja az egyéni, mesterséges, tudatos névalkotások területén, s még ritkábban a valós világ realitásai által egyébként nem kötött fikatív világok esetében. Az elvont sémák és a konkrét minták hatása ugyanakkor egyaránt tetten érhető ezeken az imaginárius színtereken is, mégpedig a valós világból ismert nyelvek és kultúrák névmodelljeinek potenciálisan legtágabb köréből, azaz a legáltalánosabb módon értelmezhetően. (Amellett, hogy egy fikatív világ névanyagának megközelítésében a szerző, a mű, az olvasóközönség nyelvi-kulturális háttere is fontos szerepet játszik; vö. a német nyelvű fikatív világok vizsgálatával: ELSEN 2008.)

Tanulmányom példáit — a közérthetőséget szem előtt tartva, s tekintve, hogy a kérdéskör általánosabb tanulságait keresem — az egyes szövegvilágok magyar fordításaiából veszem. Töreksem ugyanakkor arra, hogy zömében olyan példákat idézzek, amelyek az eredeti művekben és a magyar fordításban hasonló formában jelennek meg; az eltérő eredeti formákra kivételesen utalok csak. A kérdéskör fordítástudományi vonatkozásaira a tanulmány zárásaképpen térek ki röviden.

2. A fikatív világok és a valóság

A nem valóságos, fikatív, valamely szerző által konstruált, több-kevesebb részletességgel kidolgozott világok alapvető közös jellemzője, hogy értelemszerűen nem kötik őket az ismert, valós világ realitásai. Nem teljesen függetlenek azonban azoktól. A szerző szándéka szerint megalkotott világ lehet például sajátos része, illetve kiegészítője a valóságosnak (mint a Harry Potter-sorozat varázsvilága J. K. Rowlingnál), de állhat azzal közvetettebb fikatív kapcsolatban is (mint Narnia C. S. Lewis könyveiben). Lehet a mi világunk kitalált múltja (mint Középfölde J. R. R. Tolkien munkásságában) vagy jövője is (mint a világegyetem Isaac Asimov Alapítvány-univerzumában). Lehet azzal párhuzamosnak elképzelt (mint Terry Pratchett Korongvilága), de vele semmilyen viszonyba nem állított is (mint Frank Herbert Dűne-univerzumában). A fikatív világok számos különböző szempontból jellemezhetők (vö. WOLF szerk. 2018).

Bármely típusról legyen szó azonban, megalkotásuk hátterében kézenfekvő, illetve magától értetődő módon ott áll saját, valós világunk (és mindaz, ami ennek

irodalmában, illetve fikcióként már megszületett). Ez pedig — akarva és akaratlanul egyaránt — forrást, mintát, kiindulási és viszonyítási alapot képez a szerző számára, s viszonyítási alapként működik az olvasó esetében is. Igaz lehet ez az adott fiktív világ természeti (vagy azon túli) törvényei, társadalmi és kulturális sajátosságai vonatkozásában, s ugyanígy annak nyelvileg, illetve nyelvi módon való kidolgozása szempontjából is. Közvetlenebbül is indokolt módon akkor, amikor a szerző által konstruált világ — a fenti példákhoz hasonlóan — szorosabb kapcsolatban áll az ismerttel és valósággal. Sajátos motivációkkal szolgálhat hozzá akár a tudós logika szerinti kidolgozás (mint Asimov Alapítvány-univerzumában), akár a paródiaalkotás szándéka is (mint Pratchett Korongvilágában), egyaránt további speciális vizsgálati lehetőségeket kínálva (FARKAS 2021, 2022).

Ez a szempont, azaz a fikciós vonatkozások, illetve a valóságos világunkkal való összefüggések kérdésköre áll a továbbiakban figyelmem középpontjában.

3. Nyelvi kérdések és vonatkozások

3.1. Nyelvek

A sci-fi és a fantasy műfajának fiktív világaira — egy kitüntetett szerepű, illetve közös nyelv mellett is — jellemző a többnyelvűség: az, hogy megalkotójuk elképzelése szerint különböző nyelvek léteznek bennük, melyek tipikusan kitalált népekhez, illetve más értelmes fajokhoz kapcsolódnak. Ezek a nyelvek leginkább utalásszerűen és szórványos előfordulások erejéig — főleg párbeszédese részekben, illetve egy-egy elemüket tekintve — fordulnak elő az irodalmi művekben.

Különböző mértékű kidolgozottság jellemezheti őket; leginkább egyes szavakat és neveket, illetve egymáséttól eltérő hangzásvilágukat illetően. Egy-egy ilyen nyelv alaposabb kidolgozásban is részesülhet, aminek klasszikus példái az angol nyelv és irodalom oxfordi professzora, Tolkien által — többek közt nyelvtanukra és történetiségükre figyelemmel — kidolgozott nyelvek. De látunk példákat arra is, hogy az eredeti szerző által megalapozott nyelvek világát mások bővítik tovább (mint a Star Trek filmsorozatban megjelenő idegen faj, a klingonok nyelve, vagy újabban a dothraki és a valyr nyelv esetében George R. R. Martin Trónok harca fantasyvilágában). Megtörténhet ez a filmes feldolgozás igényeinek megfelelően, egyre gyakrabban nyelvész szakemberre bízott feladatként, s akár a rajongók által folytatva is. Számos mesterséges módon és fiktív világok számára kitalált nyelvet ismerünk (vö. CONLEY–CAIN szerk. 2006), és e tevékenységhez immár kézikönyvek és szolgáltatások is kapcsolódnak (vö. <http://conlang.org>).

E kitalált nyelvek sajátosságait különböző létező, valós nyelvek befolyásolhatják (Tolkien tündéinek esetében például a finn és a velszi). Érdekes példaként utalhatunk a nyugati kultúrkör közös örökségét képező latin (vagy egyfajta kvázilatin) különleges — a mindennapitól eltávolító és bizonyos presztízzsel rendelkező szerepekben való — megjelenésére, valós világunktól függetlenül elképzelt

fiktív világokban is: a régmúlt, a hivatalosság és a jog, a tudomány és a mágia nyelveként; szavakban és nevekben, kifejezésekben, olykor teljes mondatokban.

Itt jegyzem meg, hogy a szerzők a különleges nyelvek mellett természetesen sajátos írásrendszerek meglétével is számolnak, a fantasy műfajában (a tolkieni hagyománytól sem függetlenül) rendszerint rúnákkal. Ezek megjelenítésére ritkábban kerül sor a könyvekben (bár Tolkien esetében itt is kidolgozottabb rendszer áll rendelkezésre), de a filmek vizualitása jobban igényli ezeket (például a Star Trek vagy a Csillagok háborúja futurisztikus univerzumaiban).

3.2. Nyelvi változatosság

Számos fiktív világban találkozunk — bár jellemzően csak érintőlegesen és említésszerűen — az egy-egy adott nyelven belüli, a minden élő, valós nyelvet jellemző változatosság kérdésével. Lehet szó itt térbeli jellegű változatosságról (mint a kiejtés, a szó- és névhasználat kapcsán felmerülő tényezőről); társadalmi-kulturális meghatározottságú (mint a társadalmi állás vagy iskolázottság alapján megnyilvánuló) sokféleségről; s időbeli, történeti jellegű (mint archaizmusok megjelenése kapcsán felmerülő) különbözőségekről. Ezek jelenlétére egyes nyelvhasználati helyzetek, névadási különbségek vagy egyes szereplők nyelvi attitűdjei kapcsán egyaránt reflektálhatnak a szerzők.

A sajátos célú nyelvhasználatra figyelemre méltó példákat találhatunk akár a disztópiák politikai meghatározottságú világában (legismertebb képviselői George Orwell és Aldous Huxley egyedi munkái), de napjaink politikailag korrekt beszédmódjának paródiájaként akár a fantasy világában is (mint Pratchett Korongvilágában egyes fajok polgárjogi, illetve emancipációs mozgalmi kapcsán).

3.3. Szó- és kifejezéskincs

A fiktív világok nyelvi kidolgozásának legjellemzőbb eszközei lexikális jellegűek, aminek — a már említett módon — egyfajta minimális programját a névanyag megalkotása jelenti. (A nevek témaköréről a következő fejezetben külön, részletesebben szólok majd.) A fiktív világok megjelenítésében jellemző szerepet játszanak továbbá az ún. reáliák, akárcsak a különböző nyelvek és kultúrák közötti közvetítést a valóságban szolgáló fordítások során. Az adott világ speciális — a valóságos világból ismerteken túli — elemeit nevezhetik meg, például egyes fiktív népeket, fajokat (pl. *entek*, *fremenek*, *evokok*; Középfölde, a Dűne, a Csillagok háborúja világából) vagy sajátos méltóságokat (pl. *khal/khaleesi*, a Trónok harca világából). De a világépítésben szerepet kapó módon jelenhetnek meg olyan mozzanatok is, mint például a dupla hatos kockadobásnak a fiktív világ különböző részein eltérő megnevezései (Joe Abercrombie Első Törvény-világában³) vagy egy különös égi jelként feltűnő vörös üstökösnek a különböző megnevező

³ Pontos számbavételük: Abercrombie, *Hidegen találva*. Szeged, Könyvmolyképző, 2014. 422.

közösségek eltérő nézőpontját és horizontját kifejező elnevezései (Martin Trónok harca-világában). A fiktív világokat gazdagíthatják a rájuk jellemzően felbukkanó — gyakran emblematikus tulajdonneveikkel dolgozó — frazeologizmusok is (pl. *Seldon szerelmére, Seldonra, Minden út a Trantorra vezet*; Asimov Alapítvány-univerzumában).

4. Nevek és névadás

4.1. A névtani kérdések változatossága

Az egyes művek nevei komplex összefüggésrendszerekbe ágyazódnak, melyek sorában a szerző és az olvasó valós világa mellett az adott műben megjelenő fiktív világ viszonyai is jelen vannak (vö. GIBKA 2018). Az írói névadás mögött megnevezési szükséglet áll. A nevek — egyéb funkcióik mellett — e fiktív világok létrehozásában, megformálásában és jellemzésében is fontos szerepet látnak el.⁴ Hangsúlyozhatják egy-egy adott faj, kultúra miénktől (és egymásétól) eltérő voltát; az adott (eltérő, párhuzamos, jövőbeli stb.) világ társadalmának bizonyos jellemzőit stb. A nevek, illetve a megnevezettek eltérő kategóriái az írói névadás eltérő tendenciáival is jellemezhetők (reprezentatív elemzéseként vö. ELSÉN 2008). E névadás jelentősége idővel növekedhetett is, amint azt a fantasyirodalom helynévhasználata kapcsán általában (ALGEO 1985: 81), vagy éppen e világokat kidolgozó regénysorozatokat immár jellemzően kísérő, az adott világot bemutató térképek (és további, a rajongók számára készült kiadványok) példáján láthatjuk.

Mindezek nyomán számos névtani kérdés érdemelhet figyelmet. Köztük az egyes nevek, névállományok, névfajták, névrendszerek jellemzői és változatossága, valós világunkkal és az adott fiktív világgal összefüggésben is; akárcsak az ismert névtani jelenségek, univerzálék, illetve a névtani kérdések iránti szerzői érzékenység megjelenése a művekben. Az alábbiakban ezeket a vonatkozásokat igyekszem különböző szerzők, illetve különböző fiktív világok anyagán példázni.

4.2. Névtani jelenségek, univerzálék

A fiktív világok névadásában, illetve névanyagában több jellemző, saját világunkból ismert névtani jelenséget érhetünk tetten. Nemcsak egy olyan gondossággal kidolgozott világban, mint a tolkien *Középfölde* (lásd ALGEO 1985: 82), hanem — ha kisebb mértékben is, de kézenfekvően — más művek esetében is. Az alábbiakban erre szolgálók először néhány általánosabb, illetve konkrét példával (forrásaikhoz lásd HORVÁTH 2015, 2017; FARKAS 2021, 2022 is).

Névmágia. Az emberi hiedelemvilágokra széles körűen jellemző jelenség, a mágiával dolgozó fantasy műfajában meglehetősen gyakori. Jó példajaként utaljunk itt csupán Le Guin *Szigetvilág-történeteire* (bővebben lásd ALGEO 1982).

⁴ Például fiktív szereplők karakteressé formálásában a hozzájuk kapcsolódó különböző nevek révén (FARKAS 2022: 967).

Névbokrok, névcsaládok, névvonatkozások. Például *Sto síkság* és *Sto Helit*, *Sto Kerrig*, *Sto Lat* városállamok a Sto síkságon (Pratchett Korongvilágában); *Viharföldek* tartomány és *Viharvég* vár (az előbbi központja), továbbá *Tywin*, *Tywald*, *Tybalt*, *Tyrion* egyénnevek egy családban (Martin Trónok harca-világából).

Névátvitelek, ismert típusokkal (mint névköltöztetés, névöröklés, tiszteleti és dinasztikus névadás). Például *Ankh* folyó és város, *Lancre* város és ország (Pratchett Korongvilágában); *Adro* ország és *Adro-hegység*, továbbá *Adopest* és *Új-Adopest* városok, illetve *Adotenger* (Brian McClellan Lőpormágus-világában); *Trantor* és *Neo-Trantor* bolygók, *Terminus* bolygó és *Terminus City* (Asimov Alapítvány-univerzumában); *Aegon* nevű uralkodók, *Jon Arryn* és *Havas Jon* (Martin Trónok harca-világában); *Wienis* személy és űrhajó, *Távoli fény* több űrhajó (Asimov Alapítvány-univerzumában).

4.3. Helynevek

A fiktív világok helynévadásának témakörét szintén a valós világunk nyelvi mintáival fennálló kapcsolatok néhány jellemző típusával kívánom példázni.

Az egyes földrészek neve nemegyszer reflektál viszonylagos földrajzi elhelyezkedésükre, illetve az ennek megfelelő angol (és más indoeurópai nyelvekbeli) szavakra. Például *Középfölde* (angolul *Middle-earth*, Tolkien világában) vagy *Midderland* (a középső terület Abercrombie Első Törvény-világában); *Westeros* és *Essos* (a nyugati és a keleti kontinens Martin Trónok harca-világában).

Léteznek olyan, szerző alkotta világok, amelyek egyedi névalkotásaik mellett az eltérő nyelvekből és kultúrákból ismerős (vagy annak tűnő) neveket differenciálatlanul összevegyítve használják a fiktív földrajzi térben. Például *Novigrad*, *Maribor* (szláv); *Vartburg*, *Asheberg* (német); *Exeter*, *Luton* (angol); *Hengfors*, *Drakenborg* (skandináv) stb. (városok Andrzej Sapkowski Vajak-sorozatában).

Vannak olyan szerzők, akik a különböző nyelvi mintákat követő helyneveket saját fiktív világuk belső változatosságának kifejezésében is hasznosítják. Például *Carleon*, *Uffrith*, *Ostenholm* (északon); *Shamir*, *Ul-Khatif*, *Suljuk* (délen); az adott világ nordikus, illetve arab jellegű környezetet idéző területeihez illő módon (Abercrombie Első Törvény-világában).

A fiktív világok helynévanyagában a konkrét névátvitelek mellett ugyanakkor jellemzőbbek az egyedi névalkotások, melyekben gyakori a többé-kevésbé sajátos hangalak és íráskép, az ismerős lexikális és morfológiai, valamint szemantikai minták alkalmazása. Például *Zlobénia*, *Klacsisztán*, *Überwald* országnevek (Pratchett parodisztikus Korongvilágában; utóbbi valós német helynév, ugyanakkor — a horror trópusok földjeként — a *Transylvania* pontos fordítása, mely más németes karakterű helynevek szoros társaságában jelenik meg; FARKAS 2022: 971).

A teljes névrendszer „történetileg” és nyelvileg módszeres kidolgozása kivételesnek számít (lásd Középfölde tolkien világlában, ALGEO 1985). A nevek változása, a helynév-etimológia, sőt -rekonstrukció lehetséges megközelítésmódja azonban másutt is megjelenhet (mint az emberiség egykori kiinduló bolygójának keresése során Asimov Alapítvány-univerzumában, FARKAS 2021).

4.4. Személynevek

A fiktív világok írói személynévadásának viszonyulása saját, valós világunkéhoz alapvetően hasonló a helynévadás lehetőségeihez. A tudós és gyakorló sci-fi-író ASIMOV (1995) áttekintése szerint — bár leegyszerűsítő módon — így tipologizálható: egyes valós nevek változatlan formában, mások kisebb módosításokkal kerülnek át a fiktív világokba, ahol mindezekből lényegesen eltérő nevek is megjelennek. E három (körülbelüli) alaptípust a sci-fi és a fantasy világában (a példákat Asimov Alapítvány-univerzumából, illetve Martin Trónok harca-világából merítve) egyaránt megtalálhatjuk; tehát változatlanul átvett: *Anselm, Lewis*, illetve *Brandon, Robert*; kisebb módosítással alkalmazott: *Hari, Baley, Seldon*, illetve *Jaime, Jon, Janos*; lényegesen eltérő nevek: *Salvor Hardin, Stor Gendibal*, illetve *Rhaegar Targaryen, Hizdahr zo Loraq*.

A fiktív világokban megjelenő népek, fajok, kultúrák eltérő sajátosságai névrendszereik, névanyaguk különbségeiben is megmutatkoznak. Ezt látjuk a fantasy világok törpéi, tündéi, trolljai és egyéb lényei esetében; irodalmi és kulturális hagyományok nyomán is, egymástól eltérő, ugyanakkor a különböző fiktív világok közt többé-kevésbé hasonló nyelvi jellegzetességeket mutatóan is (pl. Pratchett Korongvilágában, FARKAS 2022: 969–970). A sci-fi irodalomra — ismét ASIMOV (1995) szerint — az is jellemző, hogy az emberek kissé szokatlan hangzású, illetve írásmódú neveket viselnek; a robotok betű-szám kombinációkat; a földönkívüli, idegen lények pedig kifejezetten szokatlan („kijethetetlen”) neveket.

A szociokulturális változatosság számos szempontból követi — legalábbis többé-kevésbé — valós világunk mintáit. Az emberek körében használatos személynevek gyakoribb típusa a fiktív világokban is a kéttagú, indoeurópai névsorrendű név. A különös lényekre, idegen fajokra, távoli kultúrákra jellemzőbbek inkább az egytagú nevek; pl. *Astfgl, Törmelék, Kétvirág* (démon, troll, messziről jött utazó Pratchett Korongvilágában); *Aragog, Firenze, Dobby* (óriáspók, kentaur, házimanó Rowling Harry Potter-sorozatában). Az egyénnevanyag rendszert nemek szerint elkülönül, s a nők körében gyakran találkozhatunk -a végű egyénnevekkel, pl. *Cirilla, Francesca, Fringilla, Tissaia* (Sapkowski Vaják-történeteiben). A társadalmi rétegek szerinti tagolódás szintén tükröződhet a nevekben, legszembetűnőbben a nemességre utaló névelemekben: pl. *Jeza dan Luthar, Bremer dan Gorst* (Abercrombie Első Törvény-világában); *Hizdahr zo Loraq, Grazdan zo Galare* (Martin Trónok harca-világában); *Anselm haut Rodric* (Asimov Alapítvány-univerzumában); de a valós világ nemesi névkiegészítőinek tudatos

átvételével is: *Angua von Überwald, Vlad de Magpyr* (arisztokrata származású vérfarkas és vámpír Pratchett parodisztikus Korongvilágában). A területi jellegű különbségekről inkább ritkán és utalásszerűen értesülünk, például egyes szereplők neveit tipikusan peremvidékiéként vagy éppen a központi bolygóra jellemzőként említve (Asimov Alapítvány-univerzumában).

Más nézőpontból közelítve érdemes azt is megfigyelni, hogy valós világunk egyes népeinek nevei miképpen jelennek meg e fiktív világokban. Nem meglepő, hogy a legnagyobb hatással általában az angol névanyag bír; a szerzők zömének anyanyelve és műfaji minták alapján is. A valós világbeli nyelvek névanyagának felhasználási módja (pl. keverése) egy adott (jövőbeli) világ társadalmáról alkotott szerzői elképzelés függvénye is lehet (vö. S. SÁRDY 1997: 566–569). Érdekesekek ugyanakkor az olyan történelmi-kulturális háttérű összefüggések is, mint az, hogy a fiktív világok zsoldosvezérei milyen természetességgel kaphatnak olaszos hangzású neveket; pl. *Lorenzo Molla, Julia Abatemarco* (Sapkowski Vaják-történeteiben); *Nicomo Cosca, Monzcarro Murcatto* (Abercrombie Első Törvényvilágában). Magyaros jellegű nevek többnyire hasonlóan felfejthető motivációk nélkül bukkannak fel: pl. *Sandor Clegane, Janos Slynt* (Martin Trónok harca-világában); *Zoltan Chivay, Esterhazy* (Sapkowski Vaják-történeteiben); (az angol eredeti írásmód szerint) *Tamas, Palagyi* (lásd még alább; McClellan Lőpormágus-világában); míg a vámpír *Bela de Magpyr* nevét (Pratchett Korongvilágában) nyilvánvalóan Lugosi Béla ikonikus filmszerepéből vezethetjük le.

4.5. Tulajdonnevek a fordításban

A fiktív világokban egyedileg megalkotott névanyag fordítása során is többféle fordítási műveletet szokás alkalmazni, a célnyelvi megfelelővel való behelyettesítés lehetősége azonban kiindulásképpen hiányzik közülük, ami nagyobb szabadságot adhat a fordítónak (SLÍZ 2022: 279). Az eredeti névanyag különböző jellemzőinek, összefüggéseinek közvetítése viszont komoly kihívásokat támaszthat, hibákhoz és következetlenségekhez is vezethet. (Ezeokról átfogóbban lásd SOHÁR 2015, SLÍZ 2022; egyes fiktív világok magyar fordításához HERTELENDY 2011; HORVÁTH 2015, 2017; FARKAS 2020.) A modern fantasy atyjaként tisztelt Tolkien útmutatót is készítette A Gyűrűk Ura fordítói számára, ami szintén a feladat lehetséges nehézségeit reprezentálja.

Kihívást jelenthet az adott fiktív világ fiktív voltának, illetve sajátosságainak megőrzése. Ha például egy fiktív, nem angolszász (vonatkozású) világot egy angol nyelven íródott szöveg kelt életre, az angol (kvázi közvetítő) nyelvű nevek szorosabb értelemben lehetnek fordítandók, a nem angol (azaz a szöveg nyelvéhez képest idegen) nevek pedig inkább megőrzendők; legalábbis az idegenítő/honosító fordítói stratégiák viszonylatában. Ebből a szempontból a *Tamas* > *Tamás*, illetve *Palagyi* > *Palágyi* fordítások téves megoldások (McClellan Lőpormágus-világában). Az eredeti művek névrendszereit jellemző összefüggések fenntartása

azonban általánosabb értelemben is fontos feladat, akár egy-egy névkategórián belül (pl. trollok nevei; ellenpéldáira lásd FARKAS 2020: 67), akár különböző névfajták között (pl. személy- és helynevek közt; lehetséges nehézségeire lásd SLÍZ 2022: 280). A megfelelő(bb) fordítói megoldás megtalálása sokszor persze csak az adott művek, világok alaposabb ismeretében lehetséges. Így például a *Thorin Oakenshield* > *Tölgy(fa)pajzsi/Tölgy(fa)pajzsos Thorin* megoldások közötti választást a (ragadvány)név eredete döntheti el (tudniillik alkalmi fegyverre utal, a tolkien Középfölde világából), a *Durmstrang* angolos/betű szerinti magyar kiejtés kérdését pedig a névhangulat (az utóbbi irányába, tudniillik sötét varázslatok iránt nyitott, nem angol varázslóiskola, Rowling Harry Potter-sorozatában).⁵

Végezetül megjegyezhető, hogy az eredeti névvilág bizonyos részletei a (magyar) fordítás kapcsán válhatnak igazán láthatóvá (pl. a családnév/ragadványnév elkülönülése, lásd SLÍZ 2022: 280), s hogy néha éppen a fordítás hívhat életre, a megfelelő célnyelvi-kulturális kontextus mozgósításával nagyon is releváns lehetséges konnotációkat. Például (*Lady*) *Sybil Ramkin* > (*Lady*) *Sybil Juhossy/Koshfy Sybil*, arisztokrata hölgy, illetve (*Lord*) *Havelock Vetinari* > (*Lord*) *Kozimo de Lodoci*, reneszánsz jellegű városállam feje (Pratchett Korongvilágában); *Hogwarts* > *Roxfort*, angol varázslóiskola (Rowling Harry Potter-sorozatában).⁶

Az elméleti és a gyakorlati tanulságok itt sem választandók el egymástól.

Irodalom

- ALGEO, JOHN 1982. Magic Names: Onomastics in the Fantasies of Ursula Le Guin. *Names* 30/2: 59–67.
- ALGEO, JOHN 1985. The Toponymy of Middle-Earth. *Names* 33/1–2: 80–95.
- ALGEO, JOHN 2001. A Fancy for the Fantastic: Reflections on Names in Fantasy Literature. *Names* 49/4: 248–253.
- ASIMOV, ISAAC 1995. Names. In: ASIMOV, ISAAC, *Gold. The final science fiction collection*. New York, HarperPrism. 281–284.
- BARNES, LAWRIE–VAN HEERDEN, CHANTELE 2006. Virtual Languages in Science fiction and fantasy literature. *Language Matters* 37: 102–117.
- CONLEY, TIM–CAIN, STEPHEN szerk. 2006. *Encyclopedia of Fictional and Fantastic Languages*. London, Greenwood.
- ELSEN, HILKE 2008. *Phantastische Namen. Die Namen in Science Fiction und Fantasy zwischen Arbitrarität und Wortbildung*. Tübingen, Gunter Narr Verlag.
- FARKAS TAMÁS 2020. Írói névadás — fordítói kihívások. Terry Pratchett Korongvilága neveinek példáján. In: BÖLCSKEI ANDREA–HELTAI JÁNOS IMRE szerk., *Nyelv, kultúra*,

⁵ A névváltozatokra lásd https://hu.wikipedia.org/wiki/A_hobbit#Magyar_kiadások, illetve a Harry Potter és a Tűz Serlege című film magyar szinkronját és DVD-kiadásának Extráit.

⁶ Vö. családnév típusaink sztereotípiáival; *Cosimo de' Medici* és *veterinary* 'állatorvos, lódokor'; *Oxford* x *rokfort* (hasonló motivációra lásd *Oxenfurt* is, egyetem Sapkowski Vaják-sorozatában).

- identitás. *Alkalmazott nyelvészeti kutatások a 21. századi információs térben 4. Szociolingvisztika, névtan, nyelvtörténet*. A MANYE Kongresszusok Előadásai 12/4. Budapest, Akadémiai Kiadó. 62–68. <https://doi.org/10.1556/9789634545385>
- FARKAS TAMÁS 2021. Alapítvány és tulajdonnevek. Az Asimov-univerzum onomasztikája. Előadásként elhangzott a XXVIII. Magyar Alkalmazott Nyelvészeti Kongresszus programjában. Kézirat.
- FARKAS TAMÁS 2022. Names and naming and their cultural context in Terry Pratchett’s Discworld. In: FELECAN, OLIVIU–BUGHEȘIU, ALINA szerk., *Proceedings of the Fifth International Conference on Onomastics “Name and Naming”. Multiculturalism in Onomastics*. Cluj-Napoca, Editura Mega. 965–972.
- FIMI, DIMITRA–HIGGINS, ANDREW 2018. Invented languages. In: WOLF, MARK J. P. szerk., *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. New York, Routledge. 21–29.
- GIBKA, MARTYNA KATARZYNA 2018. Functions of characters’ proper names in novels. *Onoma 53*: 49–66.
- HERTELENDY RÉKA 2011. Fordítói kihívások és megoldások a magyar nyelvű Harry Potter-kötetekben. *Névtani Értesítő 33*: 133–145.
- HOFFMANN ISTVÁN 1993. *Helynevek nyelvi elemzése*. A Debreceni Kossuth Lajos Tudományegyetem Magyar Nyelvtudományi Intézetének Kiadványai 61. Debrecen.
- HOFFMANN ISTVÁN–RÁCZ ANITA–TÓTH VALÉRIA 2018. *Régi magyar helynévadás. A korai ómagyar kor helynevei mint a magyar nyelvtörténet forrásai*. Budapest, Gondolat Kiadó.
- HORVÁTH VIVIEN 2015. A személy- és állatnevek rendszere, funkciója és fordíthatósága A tűz és jég dala című fantasyciklusban. *Névtani Értesítő 37*: 49–66.
- HORVÁTH VIVIEN 2017. A helynevek rendszere, funkciója és fordíthatósága A tűz és jég dala című fantasyciklusban. *Névtani Értesítő 39*: 119–129.
- RESZEGI KATALIN 2022. *Kognitív szemléletű névtudományi vizsgálatok*. A Magyar Névarchívum Kiadványai 54. Debrecen, Debreceni Egyetemi Kiadó.
- S. SÁRDY MARGIT 1997. Személynevek a jövőben. Névadás a mai magyar sci-fi írók műveiben. In: B. GERGELY PIROSKA–HAJDÚ MIHÁLY szerk., *Az V. Magyar Névtudományi Konferencia előadásai (Miskolc, 1995. augusztus 28–30.) 1–2*. A Magyar Nyelvtudományi Társaság Kiadványai 209. Budapest–Miskolc, Magyar Nyelvtudományi Társaság–Miskolci Egyetem Bölcsészettudományi Intézet. 2: 565–575.
- SLÍZ MARIANN 2022. A tulajdonnevek fordítása mint a fiktív többnyelvű világok újratelemzésének eszköze. In: NAVRACSICS JUDIT–BÁTYI SZILVIA szerk., *Nyelvek, nyelvváltozatok, következmények 2. Fordítástudomány, terminológia, retorika, kognitív nyelvészet, kontrasztív nyelvészet, interkulturális kommunikáció, névtan*. A MANYE Kongresszusok Előadásai 13/2. Budapest, Akadémiai Kiadó. 276–282. <https://doi.org/10.1556/9789634548607>
- SOHÁR ANIKÓ 2015. Fordítsam vagy ne? A tulajdonnevek kapcsán felmerülő műfordítói dilemmákról a fantasztikus irodalom esetében. *Névtani Értesítő 37*: 33–47.
- WOLF, MARK J. P. szerk. 2018. *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. New York, Routledge.

Creating fictional worlds by language
Linguistic and onomastic questions in sci-fi and fantasy fiction

The process of constructing fictional worlds by a given author in sci-fi and fantasy relies greatly on linguistic tools. Invented languages can become parts of these worlds in various ways, most typically and necessarily though they appear in the names of locations and characters. The paper sets out, on the examples of various fictional worlds, to demonstrate how and to what extent these linguistic factors, especially name-giving follow our real-life onomastic models and patterns, and what specific challenges are posed when they need to be translated.

Keywords: fictional worlds, invented languages, literary names, onomastic patterns, translation of proper names

Farkas Tamás
ORCID: 0000-0002-7732-2302
ELTE Eötvös Loránd Tudományegyetem
farkas.tamas@btk.elte.hu

