

Зміст

Голос розуму-1	5
Відьмак.	6
Голос розуму-2	34
Дешиця істини.	40
Голос розуму-3	68
Менше зло.	73
Голос розуму-4	109
Питання ціни.	113
Голос розуму-5	149
Край світу	155
Голос розуму-6	193
Останнє бажання	200
Голос розуму-7	250
Сапковський і біля нього	259



ГОЛОС РОЗУМУ-1

Вона прийшла до нього перед ранком.

Увійшла дуже обережно, тихо, безшелесно, пливла через кімнату наче примара, наче з'ява, а єдиний звук, який супроводжував її рух, видавала опанча, що терлася об голу шкіру. Утім, саме той тихесенький, ледь чутний шурхіт розбудив відьмака, а може, лише вирвав із напівсну, в якому він монотонно колихався, немов у безодні, підвішений між дном і поверхнею спокійного моря, серед легенько розгойданих пасм фукусу.

Він не ворухнувся, не здригнувся навіть. Дівчина підпливла ближче, скинула опанчу, поволі, із ваганням, сперлася зігнутим коліном об край ложа. Він дивився на неї з-під примружених повік, не виказуючи, що вже не спить. Дівчина обережно залізла на постіль, на нього, обійнявши його стегнами. Спершись на напружені руки, мазнула по його обличчю волоссям, що пахло ромашкою. Рішуча й мовби нетерпляча, схилилася, торкнулася кінчиком перса його повіки, щоки, губ. Він посміхнувся, взявши її за плечі, дуже повільно, обережно, делікатно. Вона випросталася, тікаючи від його пальців, промениста, підсвічена, розмита у своєму сяйві в імлистій сірості ранку. Він ворухнувся, проте рішучим натиском обох долонь вона заборонила йому змінювати позицію, легкими, але наполегливими рухами стегон домагаючись відповіді.

Він відповів. Вона вже не тікала від його долонь, відкидала голову назад, стріпувала волоссям. Шкіра її була холодною і дивно гладенькою. Очі, які він бачив, коли вона наближала обличчя до його щоки, були великі й темні, наче очі русалки.

Заколисаний, він потонув у ромашковому морі, яке збурилося і зашуміло, втративши спокій.



ІДЬМАК

I

Потім казали, що чоловік той прийшов у місто з півночі, через браму Линварів¹. Йшов пішки, а нав'юченого коня вів за повід. Стояло пізніє пообіддя, і крам линварів та римарів було замкнено, а вуличка була порожньою. Було тепло, але чоловік той мав напнутого на плечі чорного плаща. Чим привертав увагу.

Затримався він перед корчмою «Старий Наракорт», постояв хвилю, дослухаючись до гомону голосів. У корчмі, як завжди о цій порі, було повно людей.

Незнайомець не зайшов до «Старого Наракорту». Потяг коня далі, вуличкою вниз. Там була інша корчма, менша, і звалася вона «Під Лисом». Тут було пусто. Корчма мала не найліпшу славу.

Корчмар підняв голову від діжки з квашеними огірками й зміряв гостя поглядом. Чужинець, все ще у плащі, стояв перед шинквасом рівно, нерухомо, мовчав.

— Що дати?

— Пива, — сказав незнайомець. Голос мав неприємний.

Корчмар обтер руки полотняним фартухом та наповнив кухоль. Кухоль був надщербленим.

Незнайомець не був старим, але волосся мав майже біле. Під плащем він носив потертий шкіряний кубрак², шнурований під шиєю та на плечах. А коли стягнув плаща, усі помітили, що на спині, на паску, мав меч. Не було у тому нічого дивного, у Визімі чи не всі ходили зі зброєю, тільки-от ніхто не носив меча на спині, ніби лук чи колчан.

¹ Линвар — ремісник, який виготовляє мотузки, шнури, линви.

² Кубрак — рід верхнього одягу, грубий простий кунтуш, куртка із довгими полами.

Незнайомець не всівся за стіл поміж нечисленими гостями, а й далі стояв біля шинквасу, міряючи хазяїна пронизливим поглядом. Сьорбнув із кухля.

— Шукаю кімнату на ніч.

— Не маю, — буркнув корчмар, зиркаючи на чоботи незнайомця, закурені та брудні. — У «Старому Наракорті» спитайте.

— Я волів би тут.

— Не маю, — корчмар нарешті упізнав акцент незнайомця. То був рівієць.

— Заплачу, — промовив чужинець тихо, мовби вагаючись.

Саме тоді й розпочалася та паскудна історія. Віспуватий бурмило, котрий похмуро спостерігав за незнайомцем із тієї самої миті, як той увійшов, устав і приступив до шинквасу. Двійко його приятелів стали позаду, на відстані двох кроків.

— Нема місця, гультіпако, сволото рівійська, — чвиркнув віспуватий, ставши впритул до незнайомця. — Нам тут, у Визімі, такі, як ти, не потрібні. Це порядне місто!

Незнайомець узяв кухля та відсунувся. Глянув на корчмаря, але той відвів очі. Йому б і на думку не спало захищати рівійця. Зрештою, хто тих рівійців любить?

— Кожен рівієць — злодій, — вів далі віспуватий, дихаючи пивом, часником і злістю. — Чуєш, що кажу, вилупку?

— Не чує. Йому вуха лайном позакладало, — сказав один із тих, задніх, а другий зареготав.

— Плати й вали звідси! — верескнув подзьобаний.

Незнайомець тільки тепер подивився на нього.

— Пиво доп'ю.

— А ми тобі допоможемо, — просичав бурмило.

Він вибив з рук рівійця кухоль і, одночасно хапаючи зайду за плече, вчепився пальцями у ремінь, який перекреслював навкіс груди чужинця. Один із тих, іззаду, піднімав кулак для удару. Чужак крутнувся на місці, вибиваючи віспуватого з рівноваги. Меч засичав у піхвах та коротко зблиснув у світлі каганців. Завирувало. Крик. Хтось із відвідувачів кинувся до виходу. З гуркотом упав стілець, луснула об підлогу глиняна миска. Корчмар — губи у нього тремтіли — дивився на жажливо розрубане обличчя віспуватого, який, чіпляючись пальцями за край

шинквасу, саме зсувався, зникав з очей, немовби тонув. Ті двійко лежали на підлозі. Один нерухомо, а другий звивався і трясся у темній калюжі, що швидко збільшувалася. У повітрі, свердлячи вуха, вібрував тонкий, істеричний жіночий крик. Корчмар затремтів, хапнув ротом повітря й почав блювати.

Незнайомець відступив під стіну. Зігнутий, напружений, уважний. Меча він тримав обома руками, водячи вістрям у повітрі. Ніхто не рухався. Жах, неначе холодне багно, заліплював обличчя, сковував рухи й затикав горлянки.

Стражники увірвалися до корчми зі стукотом і грюкотом, утрюх. Мабуть, були поблизу. Мали наготові оплетені ремнями палиці, але, побачивши трупи, відразу вихопили мечі. Рівієць притулився спиною до стіни, лівицею витяг з-за халяви кинджал.

— Кинь те! — зарепетував один зі стражників тремтячим голосом. — Кинь те, харцизяко! Із нами підеш!

Другий стражник копнув лавку, що не дозволяла йому зайти до рівієця збоку.

— Біжи по людей, Жмутик! — крикнув до третього, який тримався ближче до дверей.

— Не треба, — сказав незнайомець, опускаючи меч. — Сам піду.

— Підеш, сучий вилупку, але на мотузці! — зайшовся отой, із тремтливим голосом. — Кинь меч, бо я тобі довбню розвалю!

Рівієць випростався. Швидко сунув клинок під ліву пахву, а правицею, здійнявши її над головою, у бік стражників, швидко накреслив у повітрі складний знак. Блиснули сріблясті заклепки, якими було густо всіяно довгі, аж по лікті, манжети шкіряного каптану.

Стражники відсахнулися на крок, закриваючи обличчя ліктями. Хтось із гостей схопився на ноги, хтось знову побіг до дверей. Ще раз, дико і страшно, закричала жінка.

— Сам піду, — повторив незнайомець гучним металевим голосом. — А ви троє — попереду. Ведіть до бургомістра. Я дороги не знаю.

— Так, пане, — промимрив стражник, опустивши голову. Рушив до виходу, непевно озираючись. Двійко інших спішно пішли за ним, задкуючи. Незнайомець крокував слідом, ховаючи меч до піхов, а кинджал за халяву. Як проходили вони повз столи, то гості заслоняли лица полами кубраків.

II

Велерад, бургомістр Визіма, пошкріб підборіддя й замислився. Не був він ані забобонним, ані боязким, але це не надихало його зостатися сам на сам із біловолосим. Нарешті він наважився.

— Вийдіть, — наказав стражникам. — А ти сідай. Ні, не тут. Отам, подалі, як твоя ласка.

Незнайомець усівся. Не мав він уже ані меча, ані чорного плаща.

— Слухаю, — сказав Велерад, бавлячись важкезним буздиганом¹, що лежав на столі. — Я Велерад, бургомістр Визіма. Що маєш мені сказати, мосьпане розбійнику, перед тим, як підеш до темниці? Троє убитих, спроба накласти прокляття — незле, аж ніяк незле. За такі речі у нас, у Визімі, на палю саджають. Та я людина справедлива, спочатку тебе вислухаю. Кажи.

Рівієць розстебнув кубрак, дістав з-під нього сувій білої козячої шкіри.

— На роздоріжжях, по корчмах прибиваєте, — сказав він тихо. — Правда те, що там пишете?

— А, — буркнув Велерад, дивлячись на витравлені на шкірі руни. — Така, значить, справа. Як я відразу не здогадався? Авжеж, найщиріша правда. Підписано: Фольтест, король, владця Темерії, Понтару й Магакаму. Виходить, правда. Але відозва відозвою, а закон законом. У Визімі я закон та порядок пильную! Людей мордувати не дозволю! Зрозумів?

Рівієць кивнув на знак того, що зрозумів. Велерад гнівно посопів.

— Знак відьмацький маєш?

Незнайомець знову поліз за комір каптану, видобув круглий медальйон на срібному ланцюжку. На медальйоні було вибито голову вовка із вишкіреними іклами.

— Ім'я якесь маєш? Можеш будь-яке назвати, не з цікавості запиту, а щоб розмову полегшити.

— Звуся Геральтом.

— Та хоч і Геральтом. Судячи з вимови — з Рівії?

— З Рівії.

¹ Буздиган — різновид булави із головкою з шипами.

Сапковський і біля нього

Відьмак: Початок

«Потім казали, що чоловік той прийшов у місто з півночі, через браму Линварів».

Із цих слів у грудні 1986 року почалася історія, яка гримить уже тридцять років. Уже тридцять років пригоди відьмака Геральта із Рівії створюють чіткий стандарт для письменників у фентезі — а для читачів творять світ, у який легко увійти і який так не хочеться залишати.

Утім, у будь-якої події є не тільки початок — у кожній події є й те, що їй передувало.

Сам Сапковський пригадував, як усе починалося, таким от чином: «Ніхто мене не намовляв. Довідався я з номеру «Fantastyk'i», який валявся удома, залишений моїм сином, тоді — тринадцятирічним. У ті часи я купував «Fantastyk'u» саме для сина, але сам її читав рідко, скоріше — гортав; а все ж я був із журналом пов'язаний: я вже згадував, що був перекладачем-аматором, у 1983 році «Fantastyk'a» № 6 розмістила мій переклад «Слів Гуру» Корнблата, я вважав це успіхом і намірювався йти тим шляхом, готував переклади — Желязни, Олдісса, Лейбера. У конкурс я вплутався, скоріше, із думкою «взяти нагороду, подякувати, попрощатися — і далі робити переклади». Взагалі-то, це був незрозумілий спалах ініціативи».

Конкурс на краще фантастичне оповідання, результатом якого стала поява як оповідання «Відьмак», так і створення світу, де розпочалися пригоди Геральта, було оголошено журналом «Fantastyka» у 1985 році. Утім, до кінця наступного, 1986-го, лишалося незрозумілим, чи вдалим був цей літературний досвід для Анджея Сапковського — зворотній зв'язок із авторами оповідань, що надійшли на конкурс, зрозуміло, не підтримувався.

«Почавши з перших номерів 1986 року, задовго до кінця праці журі й закінчення конкурсу, «Fantastyk'a» розміщувала оповідання, «виокремлені серед робіт, що надійшли до редакції». А від мого «Відьмака» не було ані слуху, ані духу. «Ха, — подумалося мені, — я тут із амбіціями щодо мого відзначення або навіть і нагороди — а вони й не помітили». Аж нарешті прийшов грудневий номер, і там — «Відьмак». Ур-ра!»

На той час Анджею Сапковському було майже сорок років. Економіст за фахом (освіту він отримав в університеті Лодзі), зайнятий у сфері зовнішньої торгівлі, він, як згадує сам, не пов'язував особливих планів на майбутнє із професією письменника. Досить сказати, що між успіхом «Відьмака» й наступним написанням — й опублікованим — оповіданням із цього світу минуло більше трьох років. (Була це

«Дорога, з якої не повертаються»: оповідання, яке виходить за межі канону, але в традиції, що склалася навколо циклу, розглядається як історія батьків Геральта; опубліковане воно в тому ж таки журналі «*Fantastyka*» у серпні 1988 року.)

І, мабуть, лише успіх другого оповідання (а воно було обране читачами як краще оповідання року) підштовхнув до продовження роботи. За наступні два роки, 1989-й і 1990-й, на сторінках того самого журналу (роль «*Fantastyk'i*» для розвитку польської фантастики важко переоцінити, як і діяльність М. Паровського — незмінного до недавнього часу редактора відділу польської прози) було опубліковано вже три оповідання: «Зерно правди», «Менше зло» й «Питання ціни». У 1990-му році вийшло й перше книжкове видання, яке поєднувало саме ці, опубліковані у часописі «*Fantastyka*», оповідання. Перше ж, так би мовити, канонічне видання збірки «Останнє бажання» з'явилося у видавництві «*superNOWA*» у 1993 році (що характерно — ПІСЛЯ виходу другого тому оповідань). У цьому виданні було знято оповідання «Дорога, з якої не повертаються», зате додано ще три: «Кінець світу», «Останнє бажання» (що дало назву збірці) і «Голос розуму», яке стало свого роду розчином, що цементував окремі сюжети збірки в єдине ціле.

(Цікаво, що «Останнє бажання», оповідання зі збірки, в якому присутня чарівниця Йеннефер, одна з трьох — разом із Геральтом і Цірі — центральних персонажів циклу, не перше з написаних, де вона з'являється поряд із біловолосим відьмаком: «Межі можливого», з якого починається «Меч призначення», другий том оповідань про Геральта — і в якому закладено головні мотиви й другого тому, й усього циклу, — написано й опубліковано раніше, у 1991 році, виявившись передостаннім — перед «Крихтою льоду» — оповіданням із циклу про відьмака, що були опубліковані в журналі «*Fantastyka*».)

Оповідання та романи з циклу тричі нагороджено найпрестижнішою польською премією за фантастичні твори — ім. Я. Зайделя (це премії 1990 року — за «Менше зло», 1992 року — за «Меч призначення» і 1994-го — за початок «романної пенталогії», книгу «Кров ельфів»). Окрім того, Сапковський — лауреат багатьох інших, як суто жанрових, так і загальнопольських премій (зокрема, він семикратний лауреат премії SFinks (1995, 1997, 1998, 2000, 2005, 2007), у тому числі п'ятикратний саме за романи з циклу про Геральта; лауреат Єврокону (2010; премія «Гранд майстер»), премії ім. Девіда Геммела за англomовний переклад «Крові ельфів» (2009), 1997 року Сапковський отримав престижну премію «Pasport "Polityki"» — за внесок у польську культуру). Також Анджей Сапковський — кавалер срібної медалі міністерства культури й національної спадщини Польщі «Gloria Artis» (2012).

Книжки з циклу про Геральта перекладені щонайменше на два десятки мов (у тому числі на шведську, тайванську, португальську тощо).

До того ж, книжки — не єдине, чим Світ Геральта обростав та завойовував своїх фанів та поціновувачів (правда, відбувалося це поза творчістю самого Сапковського, і до деяких результатів — наприклад, до фільму й серіалу — сам автор завжди висловлював стримане невдоволення). Репліками й неканонічними доповненнями, що розвивали світ відьмака Геральта, стали комікс «Відьмак» (шість випусків за 1993–1995 роки), серіал (і повнометражний фільм на його основі)

«Відьмак», ігри планшетові, карткові й, нарешті, найбільш відомі три серії ігор комп'ютерних, випущених компанією «CD Projekt RED»: «Відьмак» (2007), «Відьмак 2: Убивця королів» (2011) і «Відьмак 3: Дике Полювання» (2015).

А. Сапковський і доля польського фентезі

Для польської жанрової літератури й для польського читача важливість Сапковського важко переоцінити. Зокрема, проявилася вона в кількох моментах.

По-перше, його твори стали вдалою відповіддю на ситуацію у польській фантастиці 80–90-х, яка у 1980-х була — як, почасти, й у тогочасному Радянському Союзі — простором якщо не політизованим, то радикально соціалізованим: теми, сюжети, сама мова фантастів відповідали, скоріше, проблемам ідеологічних перетворень та визвольних змагань. Але кінець епохи ПНР став кінцем як естетичних моделей такого спротиву, так і самої структури читацької аудиторії. Узагалі, саме тоді на місці «читача» почав виникати «фан», а «місія літератури» була замінена необхідністю розважати цільові групи.

Але із суто розважанням у польської фантастики певний час не складалося (досить глянути на номінантів та лауреатів єдиної тоді фантастичної премії ім. Я. Зайделя у другій половині 1980-х чи прослідкувати за редакторською політикою М. Паровського).

Наприкінці ж 1980-х, зі змінами в ідеології і внутрішній політиці, польський читач зіткнувся з валом професійної розважальної англomовної фантастики. І, по суті, на певний момент польська фантастика виявилася неконкурентноспроможною із яскравими іменами, сюжетами, назвами, що в той час вийшли на польський книжковий ринок.

Якийсь час здавалося, що західний стандарт наукової фантастики та фентезі переіміг цілковито й беззаперечно. Польські автори соціальної фантастики були до такого просто не готові.

У такій ситуації вихід творів А. Сапковського — спочатку окремих оповідань, а тоді й двох збірок, «Останнього бажання» та «Меча призначення», що заклали фундамент подальшої Саги про Геральта, — був сприйнятий як щось надзвичайне. Сапковський переломив ситуацію: після виходу його творів стало зрозумілим, що польські автори цілком здатні конкурувати й вигравати в західних колег не просто «за очками», але «вчисту», нокаутом.

По-друге, не буде перебільшенням сказати, що Сапковський зумів створити самий принцип, правила такої конкурентності. Твори його не були пастишем зі знайомих — й остогидлих уже — фігур та ситуацій англomовного фентезі. Й узагалі-то, після виходу творів Сапковського, сюжети, герої чи ситуації, узяті «з Толкіна» чи «з Говарда», ще довго в Польщі не знаходили відгуку в серцях читачів. Виявилося, що використання свого, національного матеріалу — на рівні сюжетних ходів, персонажів, стафажу — цілком «грає», вибудовує для читача сприятливу зону комфорту. По суті, Сапковський показав — і довів — що польська фентезі має право й можливість існувати як оригінальний, а не вторинний продукт.

(Цим шляхом, до речі, польське фентезі йшло дуже довго: більшість авторів, які мають відданих читачів — А. Бжезинська, Я. Гжендович, Т. Колодзейчак, Я. Пекара та інші — активно використовують загальну схему «готуй з польського», запропоновану Сапковським; ситуація змінилася — і то, не кардинально, на рівні «персонального прориву» — лише з появою романів Р. Вегнера із циклу «Оповідки з Меекханських рубежів».)

Нарешті, по-третє, А. Сапковський створив стафаж і своєрідний мовний простір, який можна було наслідувати.

І саме цей третій момент виявився найголовнішим в сенсі впливу Сапковського на літературу фентезі поза межами Польщі, на пострадянському просторі.

Сапковський як канон: рецепції поза межами Польщі

Українською та російською мовами переклад першого оповідання циклу, «Відьмака», з'явився майже одночасно: у 1990 році — у восьмому номері журналу «Всесвіт» та у виданій в Росії збірці польської фантастики «Истребитель ведьм» відповідно. Утім, доля циклу творів про Геральта із Рівії виявилася для двох країн дуже різною.

Більш довгою — і плідною — залишається поки що історія рецепції творчості Сапковського у, скажімо, російськомовному секторі пострадянської жанрової літератури. (Говорячи «російськомовний» замість «російського», ми не помиляємося: йдеться саме про аудиторію читачів, яка виходила далеко за межі суто національних кордонів; так, представниками російськомовної фантастики були й залишаються українські автори, такі як М. та С. Дяченки, Г. Л. Олді, А. Валентинов, або ж автори білоруські — О. Громико, С. Булига тощо. Сама ця ситуація потребує куди більше місця для осмислення, ніж можна надати їй тут і зараз.)

Не було б великою помилкою сказати, що фантастика, як і будь-яка інша формульна література, сильно залежить від канону. А тому — й від тих, хто закладає її естетику та сюжетику. Й у цьому разі російськомовна фентезі — бо так уже склалося — виносить на п'єдестал як канонічних кількох авторів (вносить — і наслідує їм, аж до повної профанації базових ідей). Двома стовпами на теперішній день є Дж. Р. Р. Толкін та Дж. Р. Р. Мартін. «Писати як Толкін» або «писати як Мартін» — свого роду кліше на ринку масової літератури пострадянського часу. І саме між цими двома авторами впевнено посідає своє місце й третій — А. Сапковський. Після виходу в 1996 році російського перекладу двох перших збірок оповідань з циклу про відьмака Геральта, значимість Сапковського стала співмірною за значенням із Толкіном — перетворившись на беззаперечний авторитет.

Але на відміну від того, що дав жанру фентезі Толкін (а це — принципи світобудови, дуальність світу, різкий — і в етичному, і в естетичному сенсах — розподіл героїв на абсолютно добрих і злих), Сапковський виявився важливим насамперед в естетиці та механізмах побудови тексту.

Принципи постмодерністського пастишу, механізм запозичення та перетворення (перетравлювання!) матеріалу, переосмислення фольклору — казок зокрема, —

наближення діалогів до актуального повсякдення, сама креація героїв (часто персонажів «на межі», не обов'язково однорідних і монолітних з точки зору етики) — ось ті запозичення, які запропонував російськомовним письменникам-фантастам Сапковський-як-канон.

Назвемо тут кілька знакових для пострадянського фентезі імен, у творчості яких є або прямі посилання на героїв та світи Сапковського, або ж чії світи й сюжети створені за етичними/естетичними канонами Саги про Геральта.

Це Ю. Скірюк із циклом про Жугу, мага й мандрівника по світах і засвітах; це В. Васильєв із циклом «Відьмак з Великого Києва» — насиченим прямими посиланнями на світ і героїв Сапковського; це цикл про Вольху Редную білоруської письменниці О. Громики; це творчість О. Пехова. (Звісно, список цей принципово неповний — так, в нього не включено менш відомих авторів, на кого творчість Сапковського мала вплив прямий чи опосередкований, через твори епігонів першого порядку).

Успіх і впливовість Сапковського тим більше характерні, що ті тенденції, які дали йому карт-бланш у польській масовій культурі, у пострадянській фантастиці свою роль не відіграли. Ігри з рідним, національним колоритом, цілком вдалі в поодиноких випадках (наприклад, у творчості російської письменниці М. Семенової), так і не вийшли за межі персонального успіху, не створили простір вдалих наслідувань. Геральт у цьому разі переміг Вовкодава.

Українські переклади творів Сапковського, на жаль, не такі розлогі: в активі маємо — окрім першого оповідання з Саги про Геральта — лише блискучий переклад А. Поритка «Гуситської трилогії».

Інша справа, що — за винятком окремих спроб — простір української жанрової літератури так до кінця й не сформовано. Тому й про вплив окремих творів на розвиток як відданої аудиторії, так і письменників, які працюють у цьому жанрі, говорити поки що не доводиться.

Утім, сподіваємося, що історія українських перекладів А. Сапковського лише починається — як починається і розвиток жанрової прози в нашій країні.

Пояснення перекладача

При перекладі книжок завжди є небезпека залучити до авторського тексту невластиві йому контексти — на рівні ідей, стилістики, перекладацьких скорочень, чи навпаки доповнень. Удвічі ризикованіше, коли йдеться про книжку, яка вже стала культовою, яка вже має репліки на мовах, близьких до мови пересічного читача-тут-і-зараз.

У принципі, це, на жаль, звична проблема перекладів фантастики українською — занадто часто (поки що — за кількома винятками, що, як та ластівка, весни не роблять) переклади фантастики українською йдуть у кільватері перекладів, наприклад, російською. Виграш тут можливий тільки за рахунок якості (що є фактором значимим, але не кінцевим — за остаточного підрахунку).

Тут і з'являється спокуса піти двома шляхами — й обидва вони не найкращі. По-перше, це піддатися спокусі використати ті перекладацькі знахідки, які вже обіграно в перекладах на інші — споріднені — мови. По-друге — це тенденція

принципово робити «не так, як у сусіда», що також не завжди є доречним. Зрозуміло, що в цій ситуації чесною була б робота, коли головним залишалася б естетика та мовні особливості оригіналу.

Але у будь-якому разі, при перекладі виникає необхідність рішень, які потребували б хоча б мінімального коментаря.

Тож — кілька пояснень на маргіналіях перекладу Саги про Геральта.

Проблема імен та назв. Проблема номер один — транскрипція імен та географічних назв світу цикла про Геральта. Як відомо, польська мова не використовує транскрипцію — у ній назви іншомовного походження переносяться цілком, без змін їх написання під фонетичні особливості польської. При перекладі ми, через зрозумілі причини, не могли йти таким шляхом. Тому, в міру можливостей і, відповідно, авторських інтенцій (а Сапковський — автор ерудований, він часто використовує назви та імена з історичним чи культурним бекграундом), нам доводилося вдаватися до транскрипції, пристосовувати звучання тих назв — інколи й змінюючи їх (якщо мова йшла про специфічні форми, в яких котресь із імен прижилося у нашому культурному контексті).

Але вказати хоча б деякі принципи транскрипції було б, мабуть, рішенням вірним і нагальним.

Перш за все, там, де зрозуміле джерело назви чи імені — мова, з якої їх узято, або ж фігури «історичних» носіїв, — ми слідували традиції написання, що склалася (наприклад, «Верден», «рицар Тай» тощо).

(Але й тут були виключення: так, ім'я гнома «Rumplestelt», узате з німецької, у нашому перекладі пишеться через «-ст-», а не через «-шт-», як того потребувала б традиція перекладу з німецької — відповідно до пояснень А. Сапковського, що «у світі відьмака не завжди те, що може здатися таким, що походить з німецької, читається на німецький манер»).

Майже всюди (за деякими нечисленними виключеннями, які автор обумовлював окремо) латинське «Ае-» на початку чи всередині слова передавалося як «Е-» (звідси форми назв країн «Едірн» чи «Кедвен»). Але винятки становлять майже всі ельфійські імена — як такі, що складаються з кількох слів (крім того, тут відіграє свою роль і традиція «посттолкінівського» сприйняття ельфійських імен); тому — Філавандрель, Торувіель тощо.

Окремим винятком стала назва країни «Маехт», на написанні якої саме у такий спосіб наголошує А. Сапковський.

Проблема змін при перекладі. Як не дивно, тим, що завжди болісно сприймається читачами, є будь-яка перекладацька активність у спробі адекватної передачі значущих імен, назв і реалій: у разі, наприклад, коли вони мають додаткові сенси, є прикладами постмодерністської гри автора чи хай би навіть просто маркерами гри інтертекстуальної.

Але без цього, мабуть, будь-який переклад не був би прийнятним і вдалим.

Особливо ризиковано це робити відносно тих імен і назв, які вже стали знаковими (завдяки наявним перекладам на близькі мови, які завжди створюють бекграунд, відмовитися від якого читачеві майже неможливо — так, скажімо, було в боротьбі за

читачів трьох перекладів «Гаррі Поттера» Дж. Роулінг: одного українського і двох російських, у кожного з яких в середовищі українських читачів виявилася своя — і досить стійка — аудиторія, де первинним каталізатором нерідко ставало й сприйняття/несприйняття написання перекладачами імен головних персонажів).

Нашому перекладу А. Сапковського, боюся, не оминати цієї проблеми. І якщо деякі варіанти передачі імен можуть пройти непоміченими (як то «Жмутик» — «Treska» — з оповідання «Відьмак»), то щодо деяких імен чи назв треба дати хоча б мінімальний коментар.

Перш за все, це ім'я супутника відьмака Геральта в багатьох його пригодах (уже нам відомих, і тих, про які йтиметься у наступних частинах циклу) трубадура Любистка. Справа в тому, що польське його написання — «Jaskier». Це — не ім'я героя (воно стане нам відоме пізніше, в одному з наступних романів), це прізвисько, свого роду творчий псевдонім, який чітко визначає й етику героя, і його, так би мовити, естетику. Буквально прізвисько взяте від назви квітки жовтець; важливими тут стають такі моменти: жовтець — досить помітна квітка; він — елемент фольклору, любовного передусім; жовтець має їдкий, інколи отруйний сік; він використовується у народній медицині як лікувальний засіб. До того ж це не благородна назва, назва трохи «простецька». (Саме тому в російському перекладі він став Лютиком — це буквально прочитання імені, яке російський текст міг собі дозволити, аж до вкоріненості назви квітки в російській любовній ліриці.)

При перекладі українською дібрати адекватне прізвисько, яке б відповідало усім критеріям, виявилось досить непросто. Нарешті перекладач зупинився на варіанті «Любисток», де, щонайменше, поєднується кілька важливих контекстів. По-перше, це рослина, тісно пов'язана з любовною тематикою (його додавали у чар-зілля, у приворотні декокти тощо); по-друге, це рослина, яка має лікувальні властивості, вона використовується у народній медицині; по-третє, у великій кількості любисток стає нав'язливим завдяки своєму сильному запаху і речовинам, що у ньому містяться. Поєднання цих факторів і дозволило нам назвати супутника відьмака Геральта саме так.

Друга велика проблема, із якою стикаються при перекладі Саги про Геральта, це назва однієї з гілок Старшого Люду цього світу, якому сам автор дав назву «*krasnolud*». Сапковський не вигадує це слово — він використовує наявний у польській мові неологізм. Але неологізм цей виник у досить чіткому контексті: при перекладі творів Дж. Р. Р. Толкіна. Трохи нижче, у «Бестіарії Сапковського», з цією історією можна ознайомитися ширше, але в двох словах: у польській мові існувало слово «*krasnoludek*»; існувало воно саме в тому контексті, в якому існує українське слово «гном». Як відомо, у Толкіна одним з народів Середзем'я стають кремезні невисокі бородані, називані — англійською — «*dwarves*» (зі зміною літери відносно звичного написання того слова в сучасній англійській). Це — народ ковалів і воїнів, дуже несхожий на маленьких «гномів» із народних переказів. Перекладачка Толкіна на польську зробила схожу операцію, змінивши звичне «*krasnoludek*» на неологізм «*krasnolud*».

Українські перекладачі Толкіна — зокрема чудова перекладачка «Володаря Кілець» Катерина Онішук — повністю використали цю можливість, увівши форму

«гноми». Оскільки в нашому випадку ми мали справу зі стовідсотково віддзеркаленою ситуацією стосовно світу, який створив Сапковський, саме в такій формі в цьому тексті й існують тепер «*krasnoludy*».

Нарешті, рішення, яке ще на підготовчому етапі викликало чи не найбільші застереження: використання «зросійщених» назв для кількох різновидів надприродної фауни у світі відьмака Геральта. Це стосується «лешого», «кікімори» тощо. Втім, й у цих випадках перекладач наважився йти за автором — оскільки, з точки зору останнього, ці назви для польської є нерідними, привнесеними, але використаними саме в такому вигляді, а не як аналогічні найменування схожих створінь з польського фольклору.

Проблема Старшої Мови. Як уже знають читачі, у світі відьмака Геральта є не одна, а дві «латини». Одна — латина як така, мова вчених й університетів (й у цій іпостасі вона ще неодноразово з'являтиметься на сторінках циклу). А ще одна — свого роду «лінгва франка» минулої епохи цього світу — Старша Мова: мова віщувань, пророцтв, первинних назв багатьох із міст, ба навіть і першоджерело багатьох імен персонажів, з якими вже познайомився чи тільки познайомиться читач.

Як і в багатьох подібних випадках, перекладач опинився перед не дуже широким вибором: або транскрипція, або транслітерація, або — варіант зі збереженням максимальної «чужості» фраз Старшою Мовою, через використання, наприклад, латиниці в її написанні.

Утім виявилось, що один із цих шляхів для нас закритий: Старша Мова створювалася Сапковським як крута суміш з гаельської, валійської, латини, із використанням французької, італійської чи англійської. Разом з тим, сам автор — на відміну від, скажімо, Дж. Р. Р. Толкіна — не дає розлогих пояснень стосовно правил читання цієї мовою. Навпаки, він наголошує, що створював її, аби та була інтуїтивно зрозумілою у загальних рисах («*щонайменше для тих, у кого IQ більше, ніж його талія*»). У цих умовах говорити про якісну транскрипцію — не доводиться.

Щодо прямої транслітерації, то й вона — з тими ж вихідними даними — здалася нам дещо сумнівною.

У результаті було обрано варіант, який видався перекладачу помірно прийнятним: оскільки вкраплення Старшої Мови в текст розподілено, здебільшого, між двома варіантами — як пряма мова представників Старшого Люду (або ж пряме «вчене» цитування певних фрагментів текстів Старшою Мовою) і як інтеграція окремих понять, слів та назв у людську мову цього світу, — то двома варіантами передається і Старша Мова в перекладі, залежно від ситуацій, викладених вище.

У першому випадку перекладач зберіг максимальну «чужість» тексту: фрази Старшою Мовою, вкладені в уста ельфів чи такі, що їх цитують на рівні «вченого» дискурсу, залишено в написанні латиницею. Здебільшого суть цих фраз або зрозуміла контекстуально, або розшифровується А. Сапковським далі в тексті.

У другій ситуації — у випадку із поняттями, інтегрованими в людську мову, що стали цілком «своїми» — перекладач намагався використовувати транскрипцію (спираючись як на люб'язні пояснення автора, так і на традицію прочитання Старшої Мови, що склалася серед польських, українських чи російських читачів та фанів).

Бестіарій Сапковського

Читач Саги про відьмака чи не з перших сторінок стикається із парадоксальною ситуацією: раз у раз з'являються істоти та чудовиська, чії назви добре відомі нам із казок, фольклору чи традицій фентезі. Але майже відразу виявляється, що їхні риси, зовнішній вигляд чи поведінка відрізняються від звичних для нас. Що лісовика тут не просто звать леший, але що він — хижак і м'ясоїдна істота. Що кікімора — більш схожа не на бридку бабцю, а на покруч павука й крокодила.

Певним чином це пояснюється у наступних томах циклу: особливостями появи тут, у цьому світі, людини (бо ж читачі *«Останнього бажання»* уже знають, що люди тут — не автохтони). В одному з епіграфів до *«Крові ельфів»* першопроходець цього світу Ген Гедимдейт описує цю ситуацію таким чином: *«Ми мали вже імена й назви для усього, що в тому новому, відродженому світі бачили наші очі. Зненацька, десь у закамарках пам'яті, знаходили ми назви для драконів і грифонів, для сирен і німф, для сильфід і дріад. Для білих єдинорогів, які в сутінках пили з ріки, схилиючи до води свої довгі морди. Усьому ми дали назву. І все ставало близьким, відомим, нашим.»*

«Нашим» — це й відповідним певному культурному тлу, що відомий нам, у нашому світі. Тож, здається, буде зовсім не зайвим дати якісь загальні відомості про бестіарій Сапковського. Тим більше, що й самий автор подає загальні відомості про фантастичних і надприродних істот у своєму *«Рукописі, знайденому у драконовій печері»*.

Нижче наведено інформацію про істот, яких можна зустріти на сторінках творів Сапковського — безпосередньо або завдяки спогадам героїв.

АЛЬП — у німецькому фольклорі дух-вампір; згідно із повір'ями, діти можуть стати альпом, якщо мати використовує магічні обряди із кінською гривовою, щоб позбавитися вагітності. Вважається, що в усіх своїх образах Альп носить капелюх. Він п'є кров, але віддає перевагу молоку жінки.

АМФІСБЕНА — Лукан описує амфісбену як двоголову змію: «Страхітлива, із підведеною вгору подвійною головою амфісбена», але пізніше її вважають істотою, чії дві голови знаходяться на різних частинах тіла. Очі її, згідно із повір'ями, палають вогнем, а сама вона настільки гаряча, що розтоплює сніг. Такою її описує вже Пліній: із другою головою на кінці хвоста, «...ніби однієї голови їй мало, щоб випльовувати свою отруту». Одночасно згадуються і її лікувальні властивості.

«Ящур, що дві голови має (на обох кінцях тіла), звідки й назва, що грецькою значить «двосторонній», бо ж амфісбена, однією мордою за іншу вхопившись, наче колесо котиться може, досить жваво й у який завгодно бік. Як пише Лукан: *«et gravis in geminum vergens capu t anphivena»*. Описана амфісбена також і Плінієм, який підкреслює її великі лікувальні властивості (як амулета чи талісмана). Вона — Геральдичний звір; на гербових щитах зустрічаються крилаті амфісбени, а також такі, у яких одна з голів — переважно задня — пташина» (А. Сапковський. *«Рукопис, знайдений у драконовій печері»*).

БРУКСА — вампір з Португалії, що набуває виключно жіночої подоби. Інколи — відьма, яка перетворюється на вампіра за посередництвом чарів. Часто оберта-