

УДК 811

А.А. ФИЛИПОВА

(Волгоград)

**ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕДАЧИ ИМЁН СОБСТВЕННЫХ ПРИ ПЕРЕВОДЕ
ПРОИЗВЕДЕНИЯ ЖАНРА «ФЭНТЕЗИ»**

(на примере романа Д. Гайдера «Dragon Age: украденный трон»)

Приводятся ключевые характеристики жанра «фэнтези» и анализируются приёмы перевода имен собственных различных разрядов в романе Д. Гайдера «Век Дракона: Украденный трон» как показательном примере данного жанра. Устанавливается связь между характеристиками жанра «фэнтези» и выбором способа передачи имен собственных.

Ключевые слова: имя собственное, фэнтези, способ перевода, калькирование, транскрипция, транслитерация, смысловое развитие.

ANNA PHILIPPOVA

(Volgograd)

**THE SPECIFIC FEATURES OF TRANSFERING THE PROPER NAMES IN THE PROCESS
OF TRANSLATION OF THE WORK IN THE GENRE “FANTASY”**

(based on of the novel “Dragon Age: the Stolen Throne” by D. Gaider)

The key characteristics of the genre “fantasy” are given. There are analyzed the methods of translation of proper names of different classes in the novel “Dragon Age: the Stolen Throne” by D. Gaider as a bright example of this genre. The connection between the characteristics of the genre “fantasy” and the choice of the method of transfer of proper nouns is found.

Key words: proper name, fantasy, methods of translation, calquing, transcription, transliteration, meaning extension.

В настоящее время передача имен собственных при переводе художественных произведений является важной областью лингвистических исследований как в работах по переводоведению, так и в работах по литературной ономастике – направлении ономастики, изучающее специфику онимов в литературных произведениях. Переводческий аспект в рамках литературной ономастики актуален, т. к. исследования подобного рода способствуют точной и полной передаче лингвистических, культурных и антропонимических традиций, отраженных в оригинале произведения. При этом особенности выбора и передачи имен собственных напрямую зависят от основных характеристик жанра литературного произведения. Жанр «фэнтези» в этом отношении особенно показателен, т. к. является одним из самых популярных и распространённых в литературе, кино, играх и пр.

Суммируя характеристики жанра «фэнтези», которые выделяют разные исследователи [4, 8, 9, 13], мы определили основные его особенности:

- 1) использование фрагментов мифов и фольклора при создании образов персонажей, новых видов существ, магии и пр.;
- 2) присутствие фантастичности, иррациональности и магии;
- 3) использование «иноного», вымышленного мира;
- 4) наличие средневекового антуража: хронотоп, форма правления, старинная атрибутика, манера поведения жителей того времени и пр.;
- 5) особое внимание кличности героя.

Если рассматривать онимы в жанре «фэнтези», согласно А.В. Плотниковой, в произведениях этого жанра имена персонажей зависят от их роли в истории, характера и внешнего вида. Выбранный жанр определяет выбор имён, которые обладают двойственной природой и вызывают постоянные ас-

социации с другими объектами. Исследователи утверждают, что онимы не только называют персонажа, но и описывают его, выполняя, таким образом, дескриптивную функцию. Онимы в произведениях фэнтези также определяют хронотоп, выступая ориентирами во времени и пространстве, установленными автором [10, с. 6].

Все рассмотренные особенности как жанра «фэнтези» в целом, так и специфики употребления в данном жанре собственных имен, в полной мере представлены в романе канадского писателя Д. Гейдера «DragonAge: Украденный трон» [14].

С целью определить особенности передачи имен собственных как маркеров жанра «фэнтези» мы сопоставили имена собственные в оригинале данного произведения – D. Gaider “Dragon Age: The Stolen Throne” [Там же] и его переводе на русский язык, выполненном Т.Н. Кухтой [3].

При анализе мы опирались на классификацию имен собственных А.В. Суперанской: имена живых существ и существ, воспринимаемых как живые, – антропонимы, зоонимы и мифонимы; наименования неодушевлённых предметов – топонимы, космонимы и астронимы, хрематонимы и др. [11, с. 148].

Помимо этой классификации, существует ещё одна: разделение ономастического пространства по функции в произведении – ключевые, факультативные и фоновые имена собственные. Последние два выделяют в отдельный вид онимов – так называемые «периферийные онимы», которые относятся к периферии ономастического пространства, составляют повествовательный фон в художественном произведении, дополняют общую образную картину, делают её конкретнее, достовернее и реалистичнее [5, с. 50].

Передача иностранных имён собственных – это сложная и многогранная проблема. В связи с тем, что имена собственные обозначают единичные понятия, в литературе по переводоведению они рассматриваются в рамках перевода реалий. Правильность и лаконичность перевода той или иной реалии зависят от верности выбора метода перевода, который позволяет достигнуть «эквивалентности вопреки расхождениям в формальных и семантических системах двух языков» [1, с. 190].

Существуют различные методы передачи реалий при переводе. Так, В.Н. Комиссаров выделяет следующие способы: 1) переводческое транскрибирование (передача звукового соответствия) и транслитерация (передача буквенного соответствия); 2) калькирование, при котором составные части (морфемы, слова) лексической единицы заменяются на лексические соответствия в переводящем языке; 3) лексико-семантические замены, образующиеся путём использования в переводе единиц переводящего языка, значение которых не совпадает со значениями исходных единиц; 3) модуляция (смысловое развитие), при котором значение в переводе логически выводится из значения исходной единицы; 4) дословный перевод (синтаксическое уподобление), в котором синтаксическая структура оригинала преобразуется в аналогичную структуру переводящего языка [6, с. 173–178].

Рассмотрим способы передачи онимов в ономастическом пространстве романа Д. Гайдера. При передаче антропонимов Т.Н. Кухта использовала различные способы перевода.

При переводе антропонимов самым частотным является транскрипция и транслитерация, что определяется вниманием переводчика к точному обозначению имен главных и второстепенных персонажей. Всего выявлено 25 антропонимов: *Loghain Mac Tir* (Логейн Мак Тир), *Maric Theirin* (Мэрик Тейрин), *Rowan Guerrin* (Роуэн Геррин), *Dannon* (Дэннон), *Karolyn* (Каролин), *Yorin* (Йорин), *Nalthur* (Налтур), *Padrik* (Падрик), *Katriel* (Катриэль), *Hyrem* (Хирэм), *Wilhelm* (Вильгельм), *Branwen* (Бранвен), *Severan* (Северан), *Meghren* (Мегрен), *Felix* (Феликс), *Florian* (Флориан), *Gareth* (Гарет), *Cailan* (Кайлан), *Maferath* (Маферат), *Bann Ceorlic* (банн Сеорлик), *Bann Tremaine* (банн Тремейн), *Bann Donall* (банн Доналл), *Arl Rendorn* (эрл Рендорн), *Arl Byron* (эрл Байрон), *Asha belannar* (аша’беланнар). Следует отметить, что составные имена с титулами *Bannu Arl* не являются калькой, т. к. в английском данных имён нарицательных не существует в языке, они придуманы автором, что соответствует такой характеристике жанра, как создание средневекового антуража.

Кроме того, встречаются имена, переведённые методом калькирования (4). Они показывают присутствие фантастичности и иррациональности: *Maker* (Создатель), *Potter* (Лодырь), *the Woman of Many Years* (Женщина Многих Лет), *the Witch of the Wilds* (Ведьма из Диких Земель). В связи с тем,

что данные имена коннотативны (включают дополнительные семантические или стилевые функции), их необходимо переводить, ведь реципиент не получит необходимой информации при чтении их ономастического соответствия. Например, имя *Maker* означает «человек, который что-то создаёт». По сюжету романа *Maker* создал мир, поэтому лишение коннотации влечёт за собой потерю смысла, заложенного автором.

Некоторые имена переводятся смешанным способом (калькирование + транскрипция/транслитерация) (7): *Sister Ailis* (сестра Эйлис), *Brandel the Defeated* (Брандель Победенный), *the Rebel Queen Moira* (Мойра Мятежная Королева), *Mother Bronach* (мать Бронах), *Calenhad the Great* (Каленхад Великий), *Prophet Andraste* (пророчица Андрасте), *King Endrin Stone hammer* (король Эндрин Каменный Молот).

В исследуемом романе употребляется 30 топонимов. С помощью транскрипции или транслитерации передано 11 вымышленных топонимов разных разрядов: хоронимы *Thedas* (Тедас), *Ferelden* (Ферелден), *Orlais* (Орлей), *Amaranthine* (Амарантайн), *Val Chevals* (Вал Шеван), урбаноним *Highever* (Хайевер), ойконимы *Orzammar* (Орзаммар), *Denerim* (Денерим), *Lotheling* (Лотеринг), *Marnass Pell* (Марнас Пелл), *Gwaren* (Гварен).

Калькированию подвергаются 9 топонимов, два из которых – это реальные топонимы: ойконим *the Coastland* (Прибрежные земли), хороним *West Hills* (Западный Холм); 6 – вымышленные: хороним *the Hinter lands* (Внутренние земли), дромонимы *Deep Roads* (Глубинные Тропы), *Brecilian Passage* (Бресилианский тракт), гидроним *the Waking Sea* (Недремлющее море), ороним *Dragon's Peak* (Пик Дракона), хороним *Uncharted territories* (Неисследованные земли); 1 – реальный топоним, измененный автором: хороним *Southron Hills* (Южные Холмы). Для вымышленных топонимов более характерно, чем для реальных, сохранение доономастической семантики, поэтому они переводятся с помощью калькирования. Это позволяет им выполнять характеризующую функцию и маркировать такой признак жанра «фэнтези», как создание «иноного», вымышленного имени, переплетение вымысла и реальности.

Многие географические названия передаются с помощью смешанных способов. К способу (калькирование + транскрипция/транслитерация) можно отнести следующие топонимы (8): ороним *Gherlen's Pass* (Перевал Герлена), урбаноним *Kinloch Hold* (Твердыня Кинлоха), дромонимы *Korcari Wilds* (Дикие Земли Коркари), *Brecilian Forest* (лес Бресилиан), гидронимы *Amaranthine Ocean* (океан Амарантайн), *River Dane* (река Дейн), *Draccon River* (река Драккон), *Lake Calenhad* (Озеро Каленхад).

Отдельно стоит обозначить способ, который включает в себя смысловое развитие и калькирование. Таким способом переведено 2 топонима: ороним *Frostback Mountains* (Морозные горы), гидроним *Hafter River* (река Кромсай). Слово *frostback* состоит из двух корней, обозначающих «мороз» и «гребень (горы)». Эквивалента данной лексемы в переводящем языке не существует, ведь слово *frostback* вымышленное. В данном случае Т.Н. Кухта прибегает к смысловому развитию и решает перевести ороним как «Морозные горы». У второго топонима первый компонент также «непереводим». Разбирая данную лексему, можно обнаружить, что её корень *haft* переводится как «рукоять, рукоятка (часто: холодного оружия или режущего инструмента)». Таким образом при переводе “*Hafter River*” образуется в «реку Кромсай». Однако переводчик не принял во внимание тот факт, что река, вероятно, была названа в честь *Хафтера* (персонажа фольклора во вселенной Dragon Age, который считался величайшим воином своего времени). Более того, существует косвенное подтверждение данной версии в тексте: на карте изображена река под названием *River Dane*. По легендам, в мире Dragon Age у Хафтера был отец – Дейн, и считается, что название реки *Дейн (River Dane)* происходит от его имени. Считаем, что с учетом такого признака жанра «фэнтези», как использование фрагментов мифов и фольклора, нужно было оставить ономастическое соответствие (*Река Хафтер*).

Перевод периферийных онимов в романе сводится к одному способу перевода – калькированию. Под периферийными именами собственными в ономастике совокупно рассматриваются названия деловых объединений людей (эргонимы), отрезков времени (хрононимы), названий книг (библиони-

мы), названия жителей по какой-либо местности (катайконимы). По определению И.В. Крюковой, периферийные онимы «называют не всегда четко ограниченные друг от друга материальные объекты, иногда даже серии объектов, идентичных, или объединённых общей тематикой или идеей» [7, с. 171], т. е. периферийные онимы занимают промежуточное положение между именами нарицательными и именами собственными.

В ходе анализа было обнаружено 13 периферийных онимов, которые были переведены калькированием: библионим *Chantof Light* (Песнь Света); хрононимы *Dragon Age* (Век Дракона) и *the Fourth Light* (Четвёртый Мор); эргонимы *the Assembly* (Совет), *Legion of the Dead* (Легион Мёртвых), *the Lands meet* (Собрание земель), *Free Marches* (Вольная Марка), *Paragons* (Совершенные); *Chantry* (Церковь); катойконимы *Orlesian* (орлесианец), *Rivaini* (ривейнец), *Dalish* (долиец). Эти созданные автором единицы по моделям реальных периферийных онимов, имеют ясную внутреннюю форму, которая сохраняется при калькировании.

В этой группе встречается единственный оним, который переводится с помощью транскрипции ввиду того, что его не существует ни в исходном языке, ни в языке перевода – *Bannorn* (Баннорн) – общее название земель, которое представляет собой содружество независимых баннов.

Рассмотренный материал позволяет сделать следующие выводы. При переводе романа Д. Гейдера «*Dragon Age: Украденный трон*» были использованы способы передачи собственных имен, каждый из которых соответствует определенным признакам жанра «фэнтези». Использование транскрипции и транслитерации как наиболее частотного способа показывает внимание переводчика к точной передаче имен персонажей и мест действия в романе, при этом вымышленные имена и названия, точные переданные при переводе, помогают сохранить атмосферу средневековой таинственности, фантастичности, иррациональности, свойственной данному жанру. Калькирование и смешанный способ, часто с элементами калькирования, используется для перевода говорящих имен и названий, что позволяет точно охарактеризовать объект номинации в соответствии с замыслом автора. Использование калькирования при переводе периферийных онимов делают повествование конкретным, детальным, передают обстановку «иног», вымышленного мира, который тесно переплетается с миром реальным.

Литература

1. Бархударов Л.С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). М.: Междунар. отнош.-я., 1975.
2. Васильева Н.В. О функциях собственных имен в художественных текстах // Вопросы филологии. 2005. № 3(21). С. 7–13.
3. Гейдер Д. *DragonAge: Украденный трон*. СПб.: Азбука, 2020.
4. Епанчинцев Р.В., Фролова А.А. К вопросу о жанре фэнтези в современной литературе // Вестник Северо-Восточ. гос. ун-та. 2016. № 26. С. 22–24.
5. Карпенко Ю. А. Имя собственное в художественной литературе // Филологические науки. 1986. № 4. С. 34–40.
6. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М.: Высш. Шк., 1990.
7. Крюкова И.В. Периферийные разряды ономастики // Теория и практика ономастических и дериватологических исследований: колл. моногр. Майкоп: Изд-во «Магарин О.Г.», 2017. С. 169–183.
8. Мкртчян Т.Ю., Пустоветова А.О. Особенности жанра фэнтези // Электрон. науч.-практич. журнал «Современные научные исследования и инновации». 2016. № 2. [Электронный ресурс]. URL: <https://web.snauka.ru/issues/2016/02/64388> (дата обращения: 14.10.2024).
9. Мостепанов А.А. Жанровые особенности цикла «Хроники Нарнии» К.С. Льюиса (Фэнтези или литературная сказка?) // Вестник Воронеж. гос. ун-та. Сер.: Филология. Журналистика. 2011. № 1. С. 45–48.
10. Плотникова А.В. Принципы и способы атрибуции имён собственных в произведениях жанра «фэнтези»: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. М., 2011.
11. Суперанская А.В. Общая теория имени собственного. 2-е изд, испр. М.: Изд-во ЛКИ, 2007.
12. Супрун В.И. Ономастическое поле русского языка и его художественно-эстетический потенциал. Волгоград: Перемена, 2000.
13. Толкачёва В.С. Фэнтези: жанр или литературное направление? // Изв. Волгоград. гос. пед. ун-та. 2010. № 10(54). С. 169–172.
14. Gaider D. *Dragon Age: The Stolen Throne*. New York: Tom Doherty Associates, 2009.