

**Проблемы перевода имен собственных в жанре фэнтези**

**Куковьякина Лидия Вадимовна**

*Студент (магистр)*

Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия

*E-mail: Lidia.555@mail.ru*

Фэнтези является одним из самых молодых и популярных жанров на данный момент. Он сочетает в себе черты других жанров, как например, миф или исторический роман, однако одновременно отличается от других жанров рядом характеристик. Авторами создается вымышленный мир, который зачастую полностью отличается от нашего и живет по другим законам, и который населяют не только люди, но и эльфы, гномы и существа из различных мифологий и культур [1].

Имена персонажей в произведениях являются мощным экспрессивным и информативным средством. Выбор имени литературного героя - дело автора, он подбирает или конструирует не только личные имена, но и все компоненты ономастического пространства произведения. Писатель знает особенности характера, душевные и физические данные, занятия персонажей. Имена в художественных произведениях всегда «говорят», но что именно, можно понять по-разному [3].

Функционирование имен собственных (далее - ИС) в художественном тексте всегда имеет свою специфику. Имена и названия являются неотъемлемым элементом художественного произведения, отображающие индивидуальный стиль автора и средствами, создающими художественный образ [3]. Говоря об ИС в жанре фэнтези, следует отметить, что зачастую они могут нести в себе двойной или даже тройной смысл и вызывать подсознательные ассоциации. Н.В. Зимовец в своих работах приводит цитату из работ немецкого литературоведа Д. Лампинга, который отмечает, что жанру фэнтези присуща «иллюзионирующая» функция, служащая для создания и поддержания иллюзии подлинности созданного мира, что в свою очередь затрагивает систему используемых в произведении ИС [3].

Имя собственное, как правило, создает в сознании читателя определенный образ. Они выбираются автором, чтобы подчеркнуть те или иные особенности характера персонажей, историческую эпоху, социокультурную обстановку и т.д. Если речь идет о географических объектах, то автор передает их возможное местонахождение (в горах, в лесу и т.д.), характеристику, особенности местности и т.д [1]. Часто, авторы прибегают к вымышленному языку для создания неповторимого колорита вымышленной вселенной. Ярким примером может служить произведение Дж. Толкиена «Властелин Колец». Он называет персонажей, местность, праздники именами, присущими народам, проживающими в определенных местностях. Так, земли хоббитов получают простые имена и названия (Shire - Шир, Bywater - Приречье). Земли же эльфов получают названия на вымышленном эльфийском языке (Imladris - Имладрис, Lothlorien - Лотлориен).

При переводе ИС перед переводчиком стоят весьма сложные задачи, а именно: необходимо с полной точностью отразить культурную и национальную специфику ИС, максимально сохранить их звуковую оболочку [4]. Переводчик решает непростую задачу передачи всех нюансов смысла, обусловленную этнокультурным барьером.

Как считают ученые и переводчики, при передаче имен собственных используются приемы транскрипции, транслитерации, транспозиции, калькирования. Однако, по мнению ряда ученых, при переводе имен собственных в художественном произведении, в том числе и в жанре фэнтези, преимущественно используются приемы транскрипции и транслитерации, при говорящем имени переводчики пытаются передать имя собственное на

язык перевода, максимально сохранив при этом значение имени собственного, которое в него вкладывал автор.

При переводе ИС в жанре фэнтези переводчик сталкивается с дополнительными трудностями. Если при передаче ИС в романах других жанров переводчик может опереться на свои знания об окружающей действительности, то новый мир фэнтези с другой культурой, традициями, историей и географией ставит перед переводчиком задачу адекватно передать содержание произведения и соответственно, подобрать эквиваленты для вводимых авторами ИС [2].

Особую проблему при переводе составляют говорящие (смысловые) имена собственные. Как отмечают исследователи, большую часть ИС в произведениях составляют «семантические ненаполненные» имена, которые можно передать с помощью транскрипции или транслитерации (Robert - Роберт, Jane - Джейн). Жанр фэнтези отличается наличием говорящих ИС, которые, как нами упоминалось ранее, отражают особенности внешности или черту характера персонажа. При передаче говорящего имени необходимо делать осмысленный перевод, «учитывая стилистические, культурно-исторические и языковые особенности имен, помогающие передать идеи и замысел автора» [5].

### Источники и литература

- 1) Олейник В.К. Очерки истории зарубежной литературы XX в. Курган, 1996
- 2) Киселева, И.А. Особенности перевода литературы жанра фэнтези // Вестник Санкт-Петербургского университета. Сер. 9. - 2007. - Вып. 1, 4.2. - С. 55-58.
- 3) Научная электронная библиотека e-library: <http://elibrary.ru/download/99849984.pdf>
- 4) Современные наукоемкие технологии: [http://www.rae.ru/snt/?section=content&op=show\\_a](http://www.rae.ru/snt/?section=content&op=show_a)
- 5) Научная электронная библиотека «Киберленинка»: <http://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-perevoda-imen-sobstvennyh-na-primere-romana-dzheroma-selindzhera-nad-propastyu-vo-rzhi>

### Слова благодарности

Выражаю огромную благодарность моему научному руководителю Абдрахмановой О.Р., которая не только помогала мне с научными трудами и вдохновляла на создание новых проектов, но и поддерживала меня на протяжении всего обучения в магистратуре.