

УДК 808.1

**СТРАТЕГИИ И ПРИЕМЫ ПЕРЕВОДА ИМЕН СОБСТВЕННЫХ В
ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ЖАНРА ФЭНТЕЗИ (НА ПРИМЕРЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ
ЦИКЛА «ПЕСНЬ ЛЬДА И ОГНЯ» ДЖОРДЖА Р. Р. МАРТИНА)**

Седина И. В.,

*Кандидат филологических наук, доцент кафедры теории речи и перевода НИ
МГУ им. Н. П. Огарева,*

Саранск, Россия

Четвергова В. В.,

студент

НИУ МГУ им. Н. П. Огарева,

Саранск, Россия

Аннотация. В данной статье рассматриваются стратегии и приемы перевода имен собственных в произведениях жанра фэнтези на примере произведений цикла “A Song of Ice and Fire” Джорджа Р. Р. Мартина.

Ключевые слова: *реалия, фэнтези, имя собственное, стратегия перевода, прием перевода, транслитерация, транскрипция, калька.*

**STRATEGY AND METHODS OF PROPER NAMES TRANSLATION IN
WORKS OF FANTASY GENRE (ON THE MATERIAL OF THE CYCLE “A
SONG OF ICE AND FIRE” OF GEORGE R. R. MARTIN)**

Sedina I.V.

*Candidate of Philology, Associate Professor of the Theory of Speech and Translation
Chair,*

Ogarev Mordovia State University,

Saransk, Russia

Chetvergova V. V.

Student,

N. P. Ogarev Mordovia State University,

Saransk, Russia

Abstract. *This article deals with the proper names translation problems. The authors are analyzing the strategies and means of realia translation on the basis of “A Song of Ice and Fire” by George R. R. Martin.*

Keywords: *realia, fantasy, proper name, translation strategy, translation method, transliteration, transcription, calque.*

В настоящее время в современной культуре фэнтези является наиболее популярным жанром в художественной литературе, как у писателей, так и у читателей. Популярность таких произведений обусловлена во многом жанровой спецификой фэнтези.

Каждый ученый по-разному интерпретирует термин фэнтези, раскрывая в определениях собственный смысл, формируя определенную группу характерных этому жанру произведений и выстраивая собственное представление об истоках жанра. По мнению В. Гончарова фэнтези – «описание мироздания с позиций объективного идеализма» [2]. В книге «Природа фантастики» Т. Чернышевой фэнтези – это «адетерминированная модель действительности, повествование сказочного типа со многими посылками», игровой фантастикой [10, 47].

При переводе произведений жанра фэнтези переводчик может столкнуться с различными проблемами. Одной из главных трудностей при переводе любого художественного текста является перевод реалий, поскольку данные единицы исходного языка порой не имеют эквивалентов в принимающем языке.

Понятие «реалия» пришло к нам из латинского языка и образовалось от прилагательного «realia» в форме множественного числа среднего рода со значением «вещественный», «действительный».

В «Толковом словаре русского языка» Ожегова С. И. и Шведова Н. Ю. термин «реалия» характеризуется как существительное женского рода и

обозначает «единичный предмет, вещь», существующий в действительности [6]. Ефремов Т. Ф. в «Новом словаре русского языка» определяет реалию как «предмет или явление материальной культуры»[3].

Другими словами, реалии – это предметы и явления, характерные для определенного народа или исторической эпохи, которым трудно подобрать имеющийся лексический эквивалент при их переводе.

Также в процессе перевода человек неизбежно сталкивается с именами собственными, составляющими значительный пласт фоновой лексики. В связи с этим исследователи осуществляют разработку и классификацию различных стратегий и приемов перевода реалий, в частности ономастических.

Стратегия перевода представляет собой совокупность приемов перевода, направленных на преобразование единиц исходного текста в эквивалентные им единицы текста перевода. Выбор стратегии перевода определяется различными факторами, такими как языковые, культурные, экстралингвистические и т.д. Выполнение перевода может быть ориентировано на читателя, либо на текст оригинала. При ориентации в процессе перевода на читателя переводчик прибегает к стратегии «одомашнивания», т.е. происходит адаптация текста для понимания его читателем при помощи приема национальной адаптации. В данном случае происходит модификация созданных автором образов и потеря стилистического своеобразия произведения.

В случае ориентации переводчика на текст оригинала используется стратегия «отстранения», т.е. воспроизведение индивидуальной стилистики автора, сохранение оригинальной образной системы, созданной автором. При использовании данной стратегии читатель воспринимает мир исходной культуры как чуждый ему. В рамках данной стратегии используются механические приемы, такие как транскрипция, транслитерация, калькирование и прямой перевод.

Наряду с проблемой выбора рассмотренных стратегий всегда возникает вопрос, связанный с временной составляющей художественных произведений. Переводчику следует рассмотреть стратегии «модернизации», «архаизации», и

«синхронизации». При модернизации переводчик осуществляет «осовременивание» текста, а при архаизации – «состаривание». Синхронизация же характеризуется совпадением временных характеристик, как в исходном, так и в переводном тексте.

Таким образом, на первоначальном этапе переводчику необходимо определить стратегии перевода, в рамках которых уже будут использоваться различные приемы передачи реалий, в частности имен собственных.

Цикл романов «Песнь Льда и Огня» представляет большой интерес с точки зрения анализа способов и методов перевода имен собственных, используемые автором для характеристики персонажей, и географических названий.

Для передачи имен собственных применяются следующие наиболее употребительные приемы перевода, представленные на рисунке 1.

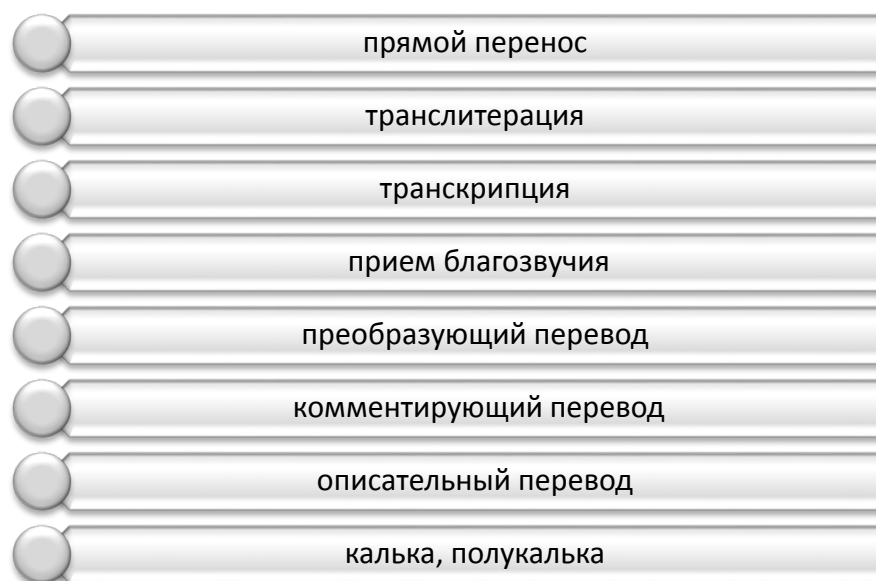


Рис. 1 – Приемы перевода имен собственных

Транскрипция и транслитерация используются для воссоздания формы лексической единицы с помощью букв языка перевода. Транскрипция – это воспроизведение звуковой формы иноязычной лексики, а транслитерация – воспроизведение графической формы.

Рассмотрим примеры перевода с использованием **транслитерации**.

Данный прием используется при переводе в следующих случаях:

- перевод имен собственных, фамилий как оригинальных, так и придуманных автором. Оригинал: *Tyrion Lannister*, the youngest of Lord Tywin's brood and by far the ugliest [4]. Перевод: *Тирион Ланнистер*, самый младший из отпрысков лорда Тайвина и, бесспорно, самый уродливый [12].

- перевод топонимов. Оригинал: They had wandered since then, from *Braavos* to *Myr*, from *Myr* to *Tyrosh*, and on to Qohor and *Volantis* and *Lys*, never staying long in any one place [4]. Перевод: После этого они скитались — из *Браавоса* в *Мир*, из *Мира* в *Тирош*, а потом в Квохор, *Волантис* и *Лисс*, не задерживаясь подолгу на одном месте [12].

В западной части Эссоса расположены девять независимых городов-государств, называемые в произведении как Вольные Города (Free Cities). Существует и другой перевод приведенных выше названий городов, например, город *Lys* предлагается переводить как Мир (Мир) – Лис, без удвоения согласной на конце слова. *Qohor* предлагается переводить с использованием транслитерации, а не транскрипции – Кохор. На наш взгляд более предпочтительным для *Qohor* является первый, а для *Lys* – второй вариант перевода, используемые в дальнейшем в переводе последующих романов цикла.

- реалии и прозвища, имеющие внутреннюю форму на вымышленном языке, переводятся с использованием транслитерации, так как использование других приемов перевода в данном случае не приемлемы. Оригинал: After the day in the grass when she had left him to walk back to the khalasar, the Dothraki had laughingly called him *Khal Rhae Mhar*, the Sorefoot King [4]. Перевод: После того дня, когда она заставила его пешком возвратиться в кхаласар, дотракийцы насмешливо назвали его *кхал рхей мхаром* – королем, сбившим ноги [12].

- при переводе имен собственных для облегчения адаптации с добавлением родовых окончаний. *Brienne* – Бриенна, *Rylene* – Рилена, *Alysanne*

– Алисанна, Gwynesse – Гвинесса, Cercei – Серсея, Arianne – Арианна, Tyene – Тиена.

В тексте произведения встречаются также реалии, переведенные с помощью **транскрипции**. В большей степени данный прием, как и транслитерация, используется для перевода имен собственных. Это позволяет передать более точно звучание имен на языке оригинала. Транскрипция применяется иногда с сохранением элементов транслитерации.

С использованием транскрипции передается большая группа имен собственных и фамилий. Оригинал: Ser *Balon Swann* also fell to Gregor, and Lord *Renly* to the Hound [4]. Перевод: Сир *Белон Свонн* тоже уступил Григору, а лорд *Ренли* проиграл Псу [12]. В данном примере имя Gregor (Григор) переведено с фонетическими ошибками, чему свидетельствует наличие словарного соответствия данного личного имени – Грегор. Данным методом переводятся и придуманные автором имена: Dany (Дени – сокращенное от Daenerys – Дейенерис), Tywin (Тайвин), Maekar (Маекар).

В эту же группу относятся имена драконов, лютоволков, придуманных автором. Например: Valerion, Meraxes, Vhagar – Валерион, Мираксес, Вхагар.

С использование транскрипции переданы такие топонимы как Highgarden (Хайгарден), Sisterton (Систертон), Pennytree (Пеннитри), хотя имеются варианты перевода с использованием приема калькирования – Вышесад (Высокий сад), Сестрин городок, Древогрош.

Возможно, использование вариантов с дословным переводом могло бы охарактеризовать нам эти места более точно, но на наш взгляд, они бы не были такими благозвучными. Следует отметить, что **прием благозвучия** используется не самостоятельно, а совместно с другими приемами как в представленных примерах. Его использование можно встретить и при переводе имен собственных: Оригинал: Puckens, bring Grand Maester *Pycelle* [5]. Перевод: Приведи сюда великого мастера *Пицеля*, Пакенс [11].

В произведениях цикла встречается большое количество великих и малых домов Вестероса и Эссоса. Почти все их названия переводятся при помощи

транскрипции и транслитерации. Особенностью фамилий различных домов мира Мартина является возможность их прямого перевода с английского на русский язык. Названия передают специфические черты, характерные определенному дому или их географическому положению.

Например, один из домов Простора *Медоуз* (от английского *meadows* – «луг, луговина, низина») берет свое название от расположения родового замка Луговина (*Grassy Vale*) в долине. Название дома *Крейнов* (от английского *crane* – журавль) связано с легендой о возможности женщин этого дома превращаться в журавлей. Расположение родового замка Фелвуд (от английского *fell* – гористая местность, *wood* – дерево) в горно-лесистой местности послужило основой для названия дома – *Феллы*. По аналогии образованы имена и других домов, на гербах которых присутствует соответствующая их фамилиям символика: *Сванны* (от английского *swan* – лебедь), *Харты* (от английского *harte* – олень), *Баклеры* (от английского *buckler* – пряжка), *Смолвуды* (от английского *small* – маленький, *wood* – лес), *Рованы* (от английского *rowan* – рябина).

Транслитерацией и транскрипцией переводятся все фамилии бастардов. Бастарды – это незаконнорожденные дети. Они получают свою фамилию по месту их рождения, не зависимо от того кто является их родителями. В каждой области Вестероса им присваиваются традиционные фамилии. Так как Вестерос включает в себя девять областей, соответственно существуют девять фамилий, присваиваемых бастардам.

Для бастардов Севера традиционной фамилией является Сноу (*Snow* – снег). Бастардам Долины Аррен присваивают фамилию Стоун (*Stone* – камень). Рожденные в Штормовых землях бастарды получали фамилию Шторм (*Storm* – шторм, гроза). Фамилию Риверс (*Rivers* – река) получали бастарды Речных земель. В землях Простора бастардам давали фамилию Флауэрс (*Flowers* – цветок). Предположительно это связано с процветающим в регионе сельским хозяйством и огромными по площади полями, засеянными золотыми розами. Как название острова, так и фамилия бастардов Железных островов Пайк (*Pyke*

– щука) связана с их основным ремеслом – рыбной ловлей. Западные земли представляют собой холмистый край, с этим связана и фамилия бастардов – Хилл (Hill – холм). Дорн является жарким краем гор и пустынь. В данной местности бастарды получают фамилию Сэнд (Sand – песок). Представителями данной фамилии являются внебрачные дочери Оберина Мартелла по прозвищу Красный Змей. Известно о восьми его дочерях, получивших общее прозвище Песчаные Змейки (Sand Snakes). Бастардам Королевских земель присваивают фамилию Уотерс (Waters – вода), связанную расположением земель на побережье.

Калькирование используется при переводе в случае замены морфем или слов иностранного языка соответствующими лексическими эквивалентами языка перевода.

1) С помощью калькирования переведено значительное количество топонимов: Dragonstone (Драконий Камень), Narrow Sea (Узкое Море), Shady Glen (Тенистая Долина), Nine Free Cities (Девять Вольных Городов), Pinkmaiden Castle (Замок Розовой Девы), Sunspear (Солнечное Копье), the King's Landing (Королевская Гавань), Water Gardens (Водные Сады).

2) Калькирование используется при переводе всех известных названий кораблей: Stonn Dancer («Пляшущей на валах»), Lioness («Львица»), King Robert's Hammer («Молот короля Роберта»).

3) С помощью калькирования переданы различные титулы, представленные в романе: Король за Стеной (The King-beyond-the-Wall), лорд Долины (Lord of the Vale), Пожизненный Первый магистр (First Magister for Life).

4) Калькирование используется при передаче прозвищ персонажей. Прозвища в произведениях Дж. Р. Р. Мартина являются уникальными, так как в мире Мартина существует множество однофамильцев и персонажей с одинаковыми именами. Прозвища могут подчеркнуть социальное положение персонажа, показать проявление симпатии или антипатии. Иногда прозвища даются людям в связи с совершением какого-либо запоминающегося поступка.

Например у Джейме Ланнистера помимо прозвища «*Лев Ланнистеров*» (*The Lion of Lannister*) имеется еще одно – «*Царевбийца*» (*The Kingslayer*), полученное им в семнадцатилетнем возрасте после убийства им короля Эйриса во время восстания Роберта Баратеона.

Некоторые прозвища используются и в официальной части имен персонажей. Король Эйгон IV *Недостойный* (Aegon the *Unworthy*) получил свое прозвище за некомпетентность своего правления и потакание своим прихотям.

Свое прозвище Мизинец (Littlefinger) Петир Бейлиш получил за свой небольшой рост от Эдмура Талли. Прозвище (the Mountain That Rides) Григора Клигана – Скачущая Гора – связано с его гигантским ростом в восемь футов.

5) С помощью калькирования переводится большая часть кличек и прозвищ животных (драконов, лютоволков, кошек). Они не только описывают нрав определенного животного, но так же характеризуют человека, давшего ему кличку. Сандор Клиган назвал своего коня Неведомый (Stranger) в честь одного из Семерых, который является одним из семи ликов божества и олицетворяет смерть. Он является самым зловещим и таинственным из Семерых. Данная кличка характеризует не только норов жеребца, который был таким же черным и зловещим, как его масть, но и характер его владельца.

Свое прозвище Черный Ужас (the Black Dread) дракон Балерион заслужил тем, что изрыгал чёрное, как его чешуя, пламя, а во время полета своей тенью накрывала целые города.

6) Названия мечей: Ice (Лед), Longclaw (Длинный Коготь), Dawn (Меч Зари). Длинный Коготь – валирийский клинок, получивший название за свою форму, сужающуюся к концу, чтобы было удобно, как колоть, так и рубить. Меч Зари был так назван за свой необычный цвет, он был бледен, как молочное стекло, и словно светится изнутри.

7) Названия войн, битв и временных отрезков: the Century of Blood (Век Крови), the Age of Heroes (Век Героев), Battle of the Bells (Колокольная битва),

Battle of the Blackwater (битва на Черноводной), War of the Five Kings (Война Пяти Королей).

Комментирующий перевод представляет собой перевод с помощью транслитерации или транскрипции с добавлением комментариев к данному переводу в примечании или приложении. В анализируемых переводах произведений встречаются следующие примеры данного метода.

Winterfell – Винтерфелл (примечание автора: в этом названии на общем языке сливаются наступление зимы и ее свирепость); Stark – Старк (примечание автора: а в этом имени звучат сила, непреклонность, суровость и стойкость). Freehold – Фригольд (примечание автора: свободное владение); Snow – Сноу (примечание автора: Сноу (снег) родовое имя, которое давали всем бастардам на Севере).

При уточняющем переводе к именам собственным добавляются пояснительные слова. Описательный перевод подразумевает замену имени собственного на имя нарицательное или словосочетание. При **преобразующем переводе** в качестве соответствия используется имя собственное, отличное от оригинального. При анализе перевода произведения было установлено использование лишь одного из выше представленных методов – преобразующий перевод.

Почти все названия городов в произведениях переводятся с помощью транскрипции и транслитерации, либо калькированием. Но существуют и исключения, к ним относятся названия города Старомест (Oldtown), деревни Веселушка (Sallydance).

Преобразующий перевод используется при передаче имени работницы гостиницы «Персик» (Peach) Коллы (Bella образовано от bell). Она была названа в честь Колокольной битвы (Battle of the Bells).

Преобладающим методом перевода является калькирование. С его помощью переводятся следующие выделенные нами группы имен собственных: клички и прозвища; зоонимы; названия замков; названия мечей; названия войн, битв и прочих событий; генеративы и титулы; часть топонимов;

названия учреждений, заведений; названия книг, произведений; названия кораблей; зоонимы; имена богов. Личные имена героев передаются с помощью транскрипции и транслитерации. Часть топонимов, зоонимов, названия замков и имена богов переводятся с использованием транскрипции.

Таким образом, следует отметить, что при переводе анализируемых произведений используется в большей степени стратегия «отстранения», так как при переводе на русский язык Соколов Ю. Р. и Виленская Н. И. стараются сохранить иноязычные реалии, максимально близко передать исходный текст. Также отдается предпочтение стратегии «синхронизации», т.е. использование идентичной лексики, соответствующей описываемому временному периоду.

Библиографический список

1. Влахов С.И. Непере译имое в переводе / С.И. Влахов - М.: Междунар. отношения, 1980. – 176 с.
2. Гончаров В. Русская фэнтэзи - выбор пути / В. Гончаров // Если. – 1998. – № 9. – С. 216-223.
3. Ефремова Т. Ф. Новый словарь русского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: http://slovoonline.ru/slovar_efremova/b-17/id-93094/realiya.html
4. Мартин Джордж Р. Р. Игра престолов: Пер. с англ. Ю. Соколов [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: http://loveread.me/view_global.php?id=8107
5. Мартин Джордж Р. Р. Пир стервятников: Пер. с англ. Н. И. Виленской [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: http://loveread.me/view_global.php?id=8110
6. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: <http://ozhegov.textologia.ru/definit/realiya/?q=742&n=201154>

7. Седина И.В., Зацепина В.Е. Фольклорно-мифологический импликационал как система смыслов в аспекте переводческой интерпретации // *Nulla dies sine linea*: сб. науч. работ студентов фак. иностр. яз. Вып. 5 – Саранск :Изд-во Мордовского университета, 2009. С. 143-148.

8. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного / А. В. Суперанская. – М.: Наука, 1973. – 368 с.

9. Топоркова Л.Н., Седина И.В. Проблема перевода русских народных сказок через призму эволюции переводческих решений // *Nulla dies sine linea*: сб. науч. работ студентов фак. иностр. яз. Вып. 6/ Н. В. Захарова - отв. ред.. – Саранск :Изд-во Мордовского университета, 2010. С. 135-143.

10. Чернышева Т.А. Природа фантастики / Т. А. Чернышева. – Иркутск: Изд-во Иркутского ун-та, 1984.

11. George R. R. Martin. *A Feast for Crows* [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: http://royallib.com/book/Martin_George/A_Feast_for_Crows.html

12. George R. R. Martin. *A Game of Thrones* [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: http://royallib.com/book/Martin_George/A_game_of_thrones.html