

**Перевод имен собственных в литературе жанра юмористическое фэнтези.**

**Михеева Алиса Андреевна**

*Студент (магистр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет  
иностраных языков и регионоведения, Москва, Россия

*E-mail: tkmswn@gmail.com*

В настоящее время все большую популярность набирает литература жанра фэнтези, в особенности ее поджанр - юмористическое фэнтези. Фэнтези (от англ. *fantasy* — «фантазия») - разновидность фантастики, конструирующая фантастическое допущение на основе свободного, не ограниченного требованиями науки вымысла, главным образом, за счет мистики, магии и волшебства. Для этого жанра характерно использование фольклорных и сказочных элементов. Данный жанр не стоит отождествлять с научной фантастикой, т.к. в последней все фантастические элементы, как правило, объясняются с точки зрения науки, в то время как в фэнтези такого объяснения не требуется. По мнению Е.Н. Ковтун, «*fantasy* преподносит иной мир как артефакт, вечно дрящущую данность. Сбрасывая покров обыденности, *fantasy* стремится представить вымышленную реальность как истинную, измененный порядок вещей - как подлинный облик бытия» [Ковтун: 117-18]. В фэнтези чаще всего не дается комментарий касательно того, где существует описываемый мир, а в его рамках возможны любые необычные явления, фантастические обитатели, свои законы природы - т.е. полный простор для авторского воображения.

Фэнтези как жанр оформился относительно недавно, в 20 в., хотя имеет глубокие корни в литературных традициях разных народов и стран. Огромное влияние на развитие данного жанра оказал английский писатель Джон Рональд Руэл Толкин, автор классических произведений «высокого фэнтези»: «Хоббит, или Туда и обратно», «Властелин колец» и «Сильмариллион».

Юмористическое фэнтези как поджанр имеет свои особенности. В первую очередь, как следует из названия, книги этого жанра в основном юмористические по содержанию и тону. Очень часто в таких книгах высмеиваются типичные клише и штампы фэнтези, возможны даже пародии на популярных писателей и классиков фэнтези.

Другой особенностью такой литературы является возможность рассмотрения серьезных тем, использование сатиры и гротеска для отражения проблем современного общества, высмеивания людских пороков и недостатков существующей системы.

Родоначальником данного жанра считается американский писатель Лайон Спрэг де Камп (*de Camp Lyon Sprague*, 1907-2000). Также в рамках юмористического фэнтези работали Пирс Энтони (серия «Ксанф»), Роберт Линн Асприн («МИФический цикл»), Том Холт, Кристофер Мур, Терри Пратчетт (серия книг о «Плоском мире») и другие.

В связи с нарастающей популярностью жанра, возникает необходимость адекватного перевода, в особенности перевода имен собственных. Англоязычная культура оказала сильное влияние на развитие жанра юмористического фэнтези, что не могло не отразиться на самих именах собственных, а также юморе, основанном на реалиях, характерных для данной культуры. Обычно имена собственные относят к такому явлению, которое не требует особых переводческих усилий, и передают их с помощью правил переводческой транскрипции или традиционного закрепленного аналога. Но проблемы возникают тогда, когда переводчик сталкивается с «семантически наполненными» именами или «говорящими» именами. В таком случае, использовать переводческую транскрипцию, значит потерять весь заложенный автором в имени смысл. Как писала Нора Галь: «Читатель не

так много теряет, не узнав, что селение Хоукай - это Ястребиный глаз: ну, еще одна живописная черточка, не более того. Но вот городок называется Мирная обитель или Коррупция - это уже не пустяк. Оставить Сент-Рест или Корапшен вместо хотя бы Корыстенвил - значит обокрасть читателя» [Галь: 88].

Имена собственные в художественном тексте представляют собой совершенно особое явление. Кроме своей основной функции - идентификации лица или объекта и выделения его из ряда ему подобных - они способны нести огромный пласт информации, вносить определенный колорит и своеобразие в произведение.

Имена собственные способны глубже раскрыть как образы персонажей (их характер, особенности внешности, манеры, привычки, социальный статус, стиль жизни, увлечения, стремления и идеалы), так и отразить внутренний мир автора, его отношение к персонажам и явлениям, описанным в произведении. Имена собственные в художественном тексте позволяют понять, каким видит окружающий его мир автор, как явления окружающей его действительности преломляются через призму его сознания. Не стоит забывать, что автор, прежде всего, это — это носитель «некоего взгляда на действительность, выражением которого является все произведение» [Корман: 8]. И именно «семантически наполненные» имена собственные активно способствуют выражению авторских взглядов.

Имена собственные в художественном произведении зачастую апеллируют к фоновым знаниям читателя или способны вызывать ряд ассоциаций, направленных на то, чтобы получить от целевой аудитории определенный эмоциональный отклик или ощущение. Но не всегда бывает просто распознать, что именно вкладывал в то или иное имя автор. Поэтому так важно при переводе художественных произведений «увидеть в тексте все заложенные в нём варианты прочтения, понять авторскую концепцию, ознакомиться с творчеством, системой взглядов и эстетических ценностей автора» [Сдобников: 374].

В жанре юмористического фэнтези адекватный перевод «семантически наполненных» имен собственных особенно важен, т.к. с помощью них автор дает отсылки на явления и объекты реального мира, строит свои шутки, создает комические ситуации, высмеивает пороки и недостатки окружающей его реальности. В романе «Музыка души» («Soul Music») Т. Пратчетт пародирует современный музыкальный шоу-бизнес, в «Пирамидах» («Pyramids») можно увидеть поданные в юмористическом ключе рассуждения автора о существующей власти и политике. В книгах автора, по сути, изображены реальные страны, города, события и процессы, замаскированные под вымышленные и фэнтезийные. Реалии Плоского мира представляют собой намек на реалии нашего мира, скрытые, но вместе с тем вполне узнаваемые. Задача переводчика в данном случае заключается в том, чтобы понять авторский намек самому и использовать всю свою изобретательность, чтобы донести задумку автора до читателя. Многочисленные аллюзии помогают нам понять юмор и задумку писателя, не перевести имена собственные - значит потерять все это. Вместо яркого и остроумного намека получится ничего не значащий для иностранного читателя набор букв, авторская задумка так и останется не раскрытой.

Подводя итог, стоит сказать, что перед переводчиком стоит нелегкая задача как можно полнее понять исходный текст, распознать стоящую за именем собственным авторскую интенцию, использовать весь свой литературный багаж, фоновые знания, чтобы увидеть скрытые аллюзии и намеки, применить все свое мастерство и литературный вкус, чтобы подобрать необходимое слово и форму. Все это в совокупности позволит получить результат, максимально близкий как к исходному тексту, так и читателю перевода, результат достаточно точный, яркий и отражающий всю полноту заложенного в него смысла.

### Источники и литература

- 1) Сдобников В.В. Теория перевода: учебник для студентов лингвистических вузов и факультетов иностранных языков М.: АСТ: Восток-Запад, 2006. — 448 с. — 374 с.
- 2) Корман Б.О. Изучение текста художественного произведения. М., 1972. — 110 с. — 8 с.
- 3) Галь Н. Слово живое и мёртвое / 5-е изд., доп. — М.: Международные отношения, 2001. - 368 с. — 88 с.
- 4) Ковтун Е.Н. Художественный вымысел в литературе XX века. М.: Высшая школа, 2008.