

**Е. А. Кореба**

## СПОСОБЫ ПЕРЕДАЧИ ТОПОНИМОВ ПРИ АУДИОВИЗУАЛЬНОМ ПЕРЕВОДЕ ЖАНРА ФЭНТЕЗИ

Иностранные произведения жанра фэнтези всегда пользовались спросом у русскоязычной аудитории. Развитие телекоммуникационных технологий привело к тому, что люди из разных стран легко могут получить доступ к иноязычному аудиовизуальному контенту, в связи с чем возникает необходимость перевода такого вида контента.

А. В. Козуляев определяет *аудиовизуальный перевод* как многоплановую профессиональную деятельность, направленную «на передачу с одного языка на другой аудиовизуальных произведений, содержащих динамически взаимодействующие в процессе их просмотра зрителем элементы языковых и неязыковых знакомых систем, с учетом их различия в социокультурном, институциональном, полимодальном контексте» (Козуляев 2019).

Для адекватного перевода аудиовизуальных произведений жанра фэнтези необходимо учитывать особенности этого жанра.

Жанр фэнтези характеризуется наличием придуманного автором мира, элементы которого могут отсутствовать в реальности. В таких вымышленных мирах часто присутствует собственная культура, географическое пространство, история, законы функционирования и персонажи. Если при переводе произведений, описывающих существующую действительность, переводчик может опираться на свои знания о ней, то при переводе произведений жанра фэнтези возникает необходимость адекватной передачи вымышленных реалий и имен собственных. Это вызывает наибольшие трудности при переводе, так как автор произведения может не ограничиваться моделями словообразования языка произведения.

Нами были проанализированы способы передачи топонимов, т.е. имен собственных, обозначающих географические объекты, на материале перевода под закадровое озвучивание англоязычного телесериала в жанре фэнтези «Колесо времени». В результате, топонимы можно разделить на следующие группы:

1) семантически пустые топонимы, представляющие собой набор букв (*Tar Valon, Aridhol*);

2) семантически мотивированные топонимы (*White Bridge, The Two Rivers, Borderlands*);

3) топонимы, внутренняя мотивация которых выражена на придуманном автором языке (*Manetheren, Shadar Logoth*).

Имена собственные, принадлежащие к первой группе, не вызывают особых трудностей при переводе, так как необходимо руководствоваться устоявшимися принципами передачи реальных имен собственных. Чаще всего в этом случае используются прием транскрипции или транслитерации, например, *Tar Valon* ‘Тар Валон’, *Aridhol* ‘Аридол’.

При переводе топонимов, относящихся ко второй группе, необходимо передать смыслы, заложенные в них автором, при этом топонимы должны максимально естественно звучать для носителей переводящего языка. В этом случае чаще всего используется калькирование, которое сопровождается модификациями полученного топонима-соответствия с целью вписать его в морфологическую систему переводящего языка, например, *White Bridge* ‘Беломостье’, *The Two Rivers* ‘Двуречье’, *Borderlands* ‘Пограничье’ или ‘Порубежье’.

При передаче топонимов, принадлежащих к третьей группе, чаще всего используется прием транскрипции или транслитерации, например, *Manetheren* ‘Манетерен’, *Shadar Logoth* ‘Шадар Логот’. Внутренняя форма в данных случаях не является большим затруднением при переводе, так как она объясняется персонажами произведения: *In the Old Tongue, “Manetheren” means “Mountain Home.”* ‘На Древнем Наречии «Манетерен» означает «Горный Приют».’; *Shadar Logoth. Sounds like the Old Tongue. – It means “Shadow’s Waiting.”* ‘Шадар Логот. Похоже на Древнее Наречие. – Это означает «Место, где поджидает Тень».’

Таким образом, для адекватной передачи топонимов при аудиовизуальном переводе жанра фэнтези необходимо учитывать как их внутреннюю мотивацию, так и внешнюю форму.