

ПЕРЕДАЧА РЕАЛИЙ ЖАНРА ФЭНТЕЗИ В РОМАНАХ
«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ» И «ПЕСНЬ ЛЬДА И ПЛАМЕНИ»

Перевод художественных произведений является одним из наиболее сложных письменных переводов. В художественном переводе особенно важно сохранение эстетического воздействия. В жанре фэнтези эстетика достигается путем введения автором многочисленных окказионализмов. Текст пропитан уникальными нововведениями, которые и создают отличную от нашей вселенную. Вводимые элементы нереальности, с одной стороны, дают некоторую свободу переводчику, поскольку нет закрепленного, принятого эквивалента, с другой стороны, являются предметом полемики о правильности выбранного метода трансляции единиц на переводящий язык.

Выведение директивных рекомендаций передачи фэнтези-реалий для сохранения культурно-тематического фона является основной целью анализа, для достижения которой были взяты, отец фэнтези, трилогия «Властелин Колец» Дж. Р. Толкина, и обширная серия романов «Песнь льда и пламени» Дж. Р. Р. Мартина. Для прозрачности картины лексические единицы и словосочетания в произведениях членятся на группы (антропонимы, топонимы, элементы быта, единицы флоры и фауны), и таким образом при анализе и оценке инвариантов у разных переводчиков выводится наиболее предпочтительная стратегия работы с каждым подтипом. Так, рассматривая антропонимы у Дж. Р. Мартина, к примеру, *Theo Wull*, можно отметить, что в основном передавались графическая и звуковая стороны, в то время как перевод имен Дж. Р. Толкина большей частью концентрировался на внутреннем содержании: *Brendybuck*, где *buck* – самец зайца, получил эквиваленты *Брэдизайк*, *Брэндискок*. Расхождение в частотности определенных стратегий в произведениях и их субъективная оценка говорят о том, что наиболее предпочтительным методом все же является передача внешней стороны исходника, поскольку неудачно подобранные смысловые эквиваленты добавляют излишней комичности произведению. Элементы быта обоих миров передавались на русский язык с учетом смысловой нагрузки оригинала. Отсутствие расхождений в подходе к данной категории единиц фэнтези-произведений свидетельствует об успешности этой стратегии и, соответственно, является предпочтительным при переводе бытовой составляющей фэнтезийного мира. Элементы флоры и фауны в книгах Дж. Р. Мартина передавали, сохраняя

носимые словами значения: *Others* (*иные*), *ironwood* (*железноствол*). Эти же элементы в мире Средиземья не нашли однозначности и равно передавались как через внешнюю, так и внутреннюю оболочку. Следует сделать поправку на то, что Дж. Р. Мартин основывал свою вселенную на концепции Европы позднего Средневековья и сдерживал уровень «фэнтезийности» романа, что и объясняет переводимость окказионализмов данного автора. Анализ топонимов и сравнение используемых стратегий в обеих сериях жанра показывает успешность передачи лексем методом калькирования, модуляции или приближенного перевода, т.е. передачи внутреннего содержания фэнтезийной географии.