

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический
факультет

Кафедра «Перевод и
переводоведение»

Направление подготовки
Профиль

45.03.02 Лингвистика
Перевод и переводоведение

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
на тему
**ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ЖАНРА ФЭНТЕЗИ НА
МАТЕРИАЛЕ ТРИЛОГИИ КЛАЙВА СТЭЙПЛЗА ЛЬЮИСА
«ХРОНИКИ НАРНИИ»**

Студент Софронова Валентина
Анатольевна

Руководитель кандидат филол. н., доцент
Дидык Ю.А.

Нормоконтролёр кандидат филол.н., доцент
Ратушная Л.Г.

Работа допущена к защите _____ (протокол заседания
кафедры от 26.05.2018 г. № ____)

Заведующий кафедрой кандидат филол.н., доцент Крюкова
Л. И.

Работа защищена с отметкой _____ (протокол заседания ГЭК от
15.06. 2018 г. № ____)

Секретарь ГЭК доцент кафедры
Тимошина С.А.

Пенза 2018

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Жанр фэнтези как объект лингвистического исследования	6
1.1. Стилиевые черты жанра фэнтези	6
1.2. Лингвистические особенности жанра фэнтези	12
Выводы по первой главе.....	18
Глава 2. Исследование авторской лексики в текстах жанра фэнтези и способов ее перевода на русский язык	20
2.1. Особенности перевода художественных текстов.....	20
2.2. Приемы перевода языковых средств на материале К. С. Льюиса «Хроники Нарнии».	25
Выводы по второй главе.....	36
Заключение	38
Список использованной литературы.....	41
Приложение 1	44
Приложение 2	49
Приложение 3	50
Приложение 4	51
Приложение 5	52
Приложение 6	Ошибка! Закладка не определена.
Приложение 7	53

Введение

Жанр фэнтези занимает заслуженное место в современной литературе, однако его развитие продолжается и сейчас, потому что находится немало читателей, которых привлекает необычное. Авторы на различных уровнях создают новые миры, которые оказываются весьма далеки от реальности и тем самым привлекают к своему творчеству большую аудиторию. Рассматриваемый жанр представляет большой интерес для исследования.

Перевод художественной литературы жанра фэнтези выявил ряд трудностей для перевода ввиду недостаточной изученности вопросов перевода этого жанра литературы. В современном языкознании проблемами перевода произведений в жанре фэнтези интенсивно занимаются многие зарубежные исследователи (R. Nagel, L. P. Fernandes, A. Yamazaki, Z. Shavit, A. Рум, I. Hegedus). По сравнению с западными странами работы в стиле фэнтези появились в России сравнительно недавно и на протяжении долгого времени рассматривались как детская, «несерьезная» литература. В настоящее время недостаточно описаны трудности перевода фэнтезийных произведений, и, соответственно, не разработаны типология переводческих ошибок и переводческие стратегии на основе сравнительно-сопоставительного анализа. Более того, литература подобного вида практически не ограничена какими-то строгими правилами, ее язык постоянно изменяется, что также создает определенные трудности при переводе подобных текстов. Этим и обуславливается **актуальность** данной выпускной квалификационной работы.

Объектом настоящего исследования является жанр фэнтези на материале трилогии Клайва Стэйплза Льюиса «Хроники Нарнии» на английском и русском языках, а **предметом** – особенности жанра фэнтези и способы их передачи на русский язык.

Целью настоящей работы является рассмотрение особенностей жанра фэнтези и способов их перевода на материале «Хроники Нарнии».

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

- изучить стилевые черты жанра фэнтези;
- выявить лингвистические особенности трилогии Клайва Стэйплза Льюиса «Хроники Нарнии»;
- описать способы перевода художественных текстов в жанре фэнтези;
- провести транслатологический анализ отобранных языковых единиц на материале «Хроники Нарнии».

Для решения вышеперечисленных задач были использованы следующие **методы исследования**:

- метод сплошной выборки языкового материала;
- метод транслатологического анализа;
- метод математической обработки данных.

В качестве **материала исследования** были выбраны произведения К. С. Льюиса «Хроники Нарнии» и их переводы с английского языка на русский, выполненные Г. А. Островской.

Практическая значимость данной работы заключается в том, что информация, полученная в ходе исследования, может получить практическое применение на занятиях по лингвистическим дисциплинам, в частности по теории перевода и в курсе художественного перевода.

Теоретической базой исследования послужили труды в области теории перевода и изучения текстов жанра фэнтези С.А. Гоголевой, М. Я. Полякова, В.Н. Комиссарова, С. Н. Соскиной, А. И. Гальперина, Л. С. Бархударова и других.

Структура бакалаврской работы включает в себя введение, две главы, заключение, список использованных источников и 7 приложений.

Приложение состоит из списка отобранных из исследуемого материала языковых средств, соответствующих жанру, их переводов на русский язык и примененных при переводе трансформаций, а также

диаграммы, показывающие процентные соотношения использованных приемов перевода.

Глава 1. Жанр фэнтези как объект лингвистического исследования

1.1. Стилиевые черты жанра фэнтези

Как хорошо известно, литературные произведения занимают далеко не последнее место в мире искусства и творчества. Что касается художественного текста, то он призван сохранять и передавать культурные явления, отображать собственное видение мира автора и рассчитан на эмоционально-чувственное восприятие. Зачастую мир, который создается в художественном произведении, воображаемый. Одним из таких видов художественного текста является жанр фэнтези.

Прежде всего, следует сформулировать определение фэнтези. Данный жанр художественной литературы достаточно неоднозначен и отличается многогранностью. Также в нем зачастую присутствует смешение стилей и единого определения пока не сформулировано. Понятие «фэнтези» рассматривают то в широком, то в узком смысле и относят к нему зачастую различные произведения. В связи с этим определений фэнтези довольно много, рассмотрим наиболее распространенные.

Фэнтези – это жанр художественных произведений, в основе которого лежит использование сказочных и мифологических мотивов [Осипов, 1999, с. 235]. Е. Анатольева определяет фэнтези как «новый жанр, который впитал в себя достижения фольклорной и литературной сказки, помножив их не только на современность, но на неисчислимыe возможности будущего». Это «фантастика, основанная на сказочных приемах, сюжетах, образах» [Анатольева, 1998].

Целью этого жанра является исследование мира, скрытого за повседневностью, создание атмосферы волшебства и сказки.

Фэнтези, как и фантастика, довольно новые, динамично развивающиеся и в какой-то степени родственные жанры литературы. Жанр фэнтези обладает теми же особенностями, что и фантастика вообще, так как является ее разновидностью. Но, несмотря на видимую схожесть, эти жанры отличаются друг от друга набором свойств. Фэнтези, в отличие от

фантастики, не ставит своей целью объяснить мир и возможности героев с рациональной точки зрения.

Фэнтези, по сравнению с научной фантастики, относительно молодой, до конца неизученный жанр, который привлекает к себе внимание большого количества людей и оказывает огромное воздействие на культурную жизнь современного общества.

С тех пор как жанр фэнтези зародился, он начал динамично развиваться, тем самым сформировались определенные течения и направления, которые были рассмотрены рядом ученых. В рамках данного жанра существует множество направлений, разнообразие которых способно удовлетворить запросы даже самых притязательных читателей.

На основании результатов исследований С. А. Гоголевой и Т. С. Лазаревой и описаний характерных черт, присущих обнаруженным ими направлениям, в настоящей работе была составлена следующая классификация:

1. Эпическое фэнтези, как правило, охватывает описание продолжительного противостояния положительных героев с могущественным отрицательным, который при этом обладает невообразимой магической силой. В таких произведениях может быть несколько главных героев, при этом пространственно отдаленных друг от друга.

2. В героическом фэнтези, как правило, все внимание приковано к одному главному герою, физически сильному и опытному воину, и происходящим с ним событиям.

3. Историческое фэнтези. Этот поджанр тесно связан с альтернативной историей. Действие обычно происходит в прошлом, на фоне известных исторических мест, событий или эпох, но с добавлением таких элементов фэнтези, как магия или мифологические существа.

4. Научное фэнтези. Это смешанное направление, для которого характерно «сочетание научно-фантастических элементов со сказочно-мифологической традицией» [Афанасьева, 2001, с. 153].

5. Философское фэнтези – сказка-притча, в которой, наряду со сказочными мотивами, присутствуют философские размышления о мире, смысле жизни и т.д. В таких произведениях главный герой находит очень мудрое и правильное решение поставленной задачи.

6. Черное фэнтези. Это поджанр, находящийся на стыке между готикой и фэнтези. Главное отличие от готики в том, что действие происходит в фантастическом мире, напоминающем Средневековье. В сюжете подобных произведений присутствуют «темные» создания – зомби, вампиры, чернокнижники, оборотни.

7. Розовое фэнтези. Авторами подобных произведений являются женщины, отстаивающие феминистические позиции. Женские персонажи умны, опыты и сильны и борются за достижение какой-либо цели наравне с мужчинами.

8. Юмористическое фэнтези. Этот поджанр фэнтези характеризуется комическим содержанием и шутливым тоном. Авторы в подобных произведениях высмеивают штампы фэнтези и пародируют классиков жанра. При этом сложность сюжета и философские мысли не позволяют причислить подобные произведения к развлекательной литературе.

9. Детское фэнтези. Этот поджанр находится на стыке фэнтези и детской литературы. В вымышленном мире, с мифологическими существами преобладают черты типичной сказки. Героями таких произведений, как правило, являются дети, обладающие уникальными способностями или волшебными вещами, которые помогают им одерживать верх в борьбе над отрицательными персонажами. В данной работе рассматривается произведение именно этого жанра и далее будут исследоваться черты и применяемые языковые средства, свойственные ему.

Многие исследователи (например, В. С. Толкачева) считают фэнтези не отдельным жанром, а разновидностью научной фантастики, которая является лишь ступенькой в развитии научной фантастики [Толкачева, 2010]. Другие исследователи (Д. Сувин) имеют противоположную точку зрения и

рассматривают фэнтези в контексте того, что научная фантастика является частью фэнтези [Suvin, 2016].

Описанные выше мнения не предполагают того, что связь и схожесть между ними весьма поверхностна. Если подвергнуть эти жанры более глубокому анализу, то окажется, что их основы кардинально отличаются. По утверждению некоторых исследователей, в произведениях жанра фэнтези описываются древние времена. Этот колорит старины создается посредством греческих мифов и средневековых романов. Здесь нет места современной науке, а человечество тянется к своим природным истокам. В то же время научная фантастика описывает обратный период времени, в котором научные достижения человечества восхваляются и велика вероятность наступления фантастического будущего. Кроме того, научная фантастика использует уже существующую научную модель и на ее основании предполагает возможные варианты развития цивилизации, тогда как жанр фэнтези свободен от рамок реальности и посредством авторского воображения имеют место быть заранее невозможные события.

Жанр фэнтези обладает рядом только ему присущих особенностей, которые представляли интерес для многих исследователей.

Следует отметить, что очень многие теоретики пытались дать универсальную классификацию жанровых признаков. Однако эти попытки не увенчались успехом, так как разные литературы и литературные направления предполагают разные жанровые принципы. По классификации М. С. Кагана, к жанровым принципам относятся:

- 1) познавательный аспект (или тематический);
- 2) объем (новелла, рассказ, роман);
- 3) оценочная сторона творчества (ода, элегия, комедия, трагедия);
- 4) степень участия фантазии;
- 5) прямой или косвенный смысл образности [Каган, 1972, с. 344].

По М. Я. Полякову жанровые принципы – это: эстетическая «система» (трагическое, комическое и т. п.); композиционная система; тематическая

система – охват действительности; стилистическая система [Поляков, 1983, с. 201].

Многие исследователи отмечают, что фэнтези и мифы тесно связаны и сопоставляют вышеперечисленные методы создания произведений жанра фэнтези с мифотворчеством. Зачастую в таких произведениях можно встретить мифологические существа, такие как фавны, эльфы, менады, дриады. Авторское мифотворчество выражается в создании автором мифоподобных существ, населяющих мир фэнтези. Данных персонажей автор создает по подобию тех, которые уже были придуманы ранее благодаря коллективному творчеству. Исходя из этого, можно сделать вывод, что мифы являются одним из главных элементов текстов фэнтези и помогают в образовании жанра.

Единой классификации жанровых принципов и признаков нет. В ходе рассмотрения всех существующих классификаций таких особенностей текстов фэнтезийных произведений, наиболее полной является следующая классификация:

1) Мир несуществующий, обладающий свойствами, невозможными в нашей реальности. Например, Плоский мир, созданный Терри Пратчеттом: «этот мир, как следует из названия, совершенно плоский и покоится (точнее, едет верхом) на спинах четырех огромных слонов. Слоны стоят на панцире гигантской звездной черепахи по имени Великий А'Туин. Диск обрамлен водопадом, пенистые каскады которого бесконечной лавиной обрушиваются в космос. Ученые подсчитали, что шансы реального существования столь откровенно абсурдного мира равняются одному на миллион. Однако волшебники подсчитали, что шанс "один на миллион" выпадает в девяти случаях из десяти» [Пратчетт, 2006, с. 96].

2) Магия и фольклорные персонажи как обязательный элемент. В качестве примера подойдет едва ли не любое произведение фэнтези.

3) Авантюрный сюжет (как правило - поиск, странствие, война и т. п.).

4) Средневековый антураж, хотя здесь возможны варианты: Древний мир (Г. Л. Олди, "Герой должен быть один", где действие происходит в Древней Греции), современность (С. Лукьяненко «Ночной дозор») или будущее (Кристофер Сташефф, "Чародей поневоле"); Следует отметить, что этот признак хоть и присутствует, но не является определяющим.

5) Скрытое противопоставление технологии и волшебства в пользу последнего.

6) На первый план выдвигаются герои, их поступки и переживания, волшебное и сказочное играет вспомогательную, но далеко не второстепенную роль.

7) Противостояние добра и зла как основной сюжетобразующий стержень. Конечно, фэнтези отличается от сказки. Зло и добро в ней равнозначны, а в сказке добро побеждает без потерь.

8) Наличие потустороннего мира и его проявлений.

9) Полная свобода автора: он может повернуть сюжет самым неожиданным образом, поскольку волшебный мир фэнтези предполагает, что в нем возможно все. Этот последний признак - один из наиболее важных, определяющих. Он четко отграничивает фэнтези и научную фантастику, потому что научная фантастика описывает вероятное, и автор стеснен определенными рамками. Он вынужден дать объяснение невероятному, обосновать научно или псевдонаучно [Гоголева, 2007, с. 34].

Таким образом, изучив вышеперечисленные классификации признаков текстов фэнтези, были выявлены первостепенные параметры жанра подобных произведений. В данном исследовании особый интерес представляет детское фэнтези и нижеуказанные черты присущи ему в полной мере – были найдены соответствующие примеры из сказочных повестей К. С. Льюиса «Хроники Нарнии»:

1. Наличие вымышленного мира, обладающего свойствами, невозможными в нашей реальности (дети попадают через волшебный шкаф в страну Нарнию).

2. Обязательное наличие магии и мифологических или волшебных существ, явлений (волшебная палочка Белой Колдуньи, менады, квакли-бродякли, фавны).

3. Тема борьбы добра со злом как основная сюжетная линия жанра (противостояние детей и нарнийцев Белой Колдунье).

4. Высокая степень национального колорита (национальный английский колорит создается путем упоминания находящихся в Англии реальных мест: *Baker Street*, *Trafalgar Square*, персонажей из произведений английской литературы: *Sherlock Holmes*, *Poor Bottom*, а так же некоторых отсылок к историческим событиям: *Wars of the Roses*).

5. Авантюрный сюжет (путешествие по волшебной стране, победа над злой Колдуньей, освобождение Нарнии).

Таким образом, фэнтези предстает перед нами как отдельный самоценный жанр, тем самым отличаясь от простого художественного произведения и обладая только ему присущими уникальными чертами.

1.2. Лингвистические особенности жанра фэнтези

Как уже было выяснено, автор посредством своего воображения помимо сотворения собственного уникального мира в произведении создает определенную культуру для героев, живущих в этом мире.

На фонетическом уровне в произведениях жанра фэнтези, особенно детском, особую роль играют **звукоподражания**.

Хорошо известно, что детей привлекают различные варианты онomatопеи, их наличие в произведении способствует привлечению их пристального внимания, погружению в мир сказок и волшебства и развитию образного мышления.

«*And much nearer there was a **drip-drip-drip** from the branches of all the trees*» [Lewis, 1956, p. 76].

Автор часто изображает своих персонажей похожими на обычных животных, но которые в своих размерах превышают последних. Очевидно, что в сказке-фэнтези, ориентированной на детей, все звери умеют разговаривать, но также в их речи преобладают звуки, которые издают животные в реальной жизни. Из чего можно заключить, что К. С. Льюис прибегает к использованию прямого звукоподражания. Стоит упомянуть, что прямое звукоподражание подразумевает под собой «создание самостоятельного слова, в котором сочетание звуков рассчитано на воспроизведение желаемого звука» [Гальперин, 1958, с. 132].

Например, речь Филина напоминает нам уханье совы:

«*Tu-whoo, tu-whoo! Who are you two?*» [Lewis, 1957, p. 45],

«*It wouldn't do, wouldn't do, Tu-Whoo! Oh, what a to-do!*» [Lewis, 1957, p. 45]

Подобная характерная черта речи животных вымышленной реальности приближает к себе читателя через восприятие персонажей как нечто знакомое, относящееся к личному опыту, тем самым автор моделирует читательское созерцание текста и героев. Он создает не только новые уникальные образы неведомых животных и существ, для познания которых необходимо проделать достаточно кропотливую работу ума, но и образы, в основе которых лежат черты и повадки привычных нам животных.

Звуки природы, треск, шаги – это и многое другое автор изображает с помощью звукописи:

«*Twang went the string*» [Lewis, 1956, p. 178].

Читатель словно слышит, как летит стрела и пронзает яблоко – таким образом Сьюзен и гном (в книге «Принц Каспиан») пытаются выяснить, кто из них лучший стрелок.

«*Twang, twang behind and hiss, hiss overhead came the archery of Dwarfs*» [Lewis, 1957, p. 88].

Долгая напряженная борьба между двумя армиями, символизирующими добро и зло, накал страстей, бурные эмоции – все это выражено всего в нескольких словах.

Когда победа остается за «добром» - армией древних нарнийцев – все живое радуется и ликует, не опасаясь за свою судьбу. И даже стук копыт освобожденных лошадей звучит радостно и весело:

«Horses kicked their carts to pieces and came trotting along with them – clop-clop – kicking up the mud and whinnying» [Lewis, 1955, p. 177].

Один из союзников нарнийцев, Вакх, вокруг которого всегда кипит жизнь, не может удержаться от веселого возгласа, который сильно пугает ябедничающих мальчиков-телмаринцев:

*«Bacchus gave a great cry of **Euan, euoi-oi-oi-oi** ...»* [Lewis, 1956, p. 205].

А в книге «Серебряное кресло» К. Льюис замечательно передает звуки, с которыми в маленьких героев произведения летят тяжелые камни. Читатель словно слышит, как они с грохотом падают на землю:

*«Then – **whizz-whizz-whizz** – some heavy object came hurtling through the air, and with a crash a big boulder fell about twenty paces ahead of them. And then – **thud!** – another fell twenty feet behind»* [Lewis, 1957].

Читательское воображение рисует образы и полностью вовлечено в наблюдение за происходящими событиями в повестях. Благодаря звукоподражанию текст становится красочным, динамичным, живым.

Основными языковыми особенностями фэнтезийных произведений являются средства **лексического уровня**.

Часто писатель выдумывает традиции, названия стран, городов, существ или предметов, которые не имеют в настоящем мире никакого значения, в связи с чем автор придумывает созданным его воображением объектам названия, которые не встретишь в реальной жизни. Этот признак играет ключевую роль в образовании жанра и является фундаментальной и органичной особенностью языка подобных текстов. Как правило, писатель не может обойтись существующим словарным ресурсом, описывая созданный

посредством воображения мир, где реальные объекты и явления существуют наряду с вымышленными.

Для обозначения окказиональных лексических единиц, используемых в произведениях жанра фэнтези, пока не сформировано единого общепринятого термина: они обозначаются как «квазилексемы» [Соскина, 2001], «квазитермины» [Медникова, 1974], «лжетермины», «вымышленные термины», чем определенным образом роднит их с терминологическими единицами научного стиля.

«Квазилексемы в рамках фантастического мира имеют и референт, и денотат, и сигнификат, во всяком случае, теоретически (речь здесь идет о случаях, когда референт остается неясным, но всегда предполагается, что он соответствует какому-то денотату). Однако при соотнесении значения квазилексем с реальной действительностью оказывается, что у них нет ни референта, ни денотата, так как им не соответствует ни один конкретный предмет окружающего нас мира. Таким образом, в применении к квазилексемам можно говорить лишь о сигнификате как о комбинации различных признаков реальных объектов. В этом отношении они абсолютно подобны обозначениям мифологических и прочих воображаемых существ, таких как *mermaid, goblin, devil*» [Кострова, 2011, с. 3].

Однако к ним относятся не только фантастические создания, но и антропонимы – вымышленные автором имена героев, топонимы – обозначения вымышленных природных объектов, придуманные объекты, магические предметы – специфические авторские новообразования, характерные для жанра фэнтези и представляющие собой обозначения фантастических реалий, не существующих в нашей действительности.

Среди средств **лексического уровня** жанра фэнтези также выделяются **архаизмы**, т.е. устаревшие слова и словосочетания. Авторы подобных произведений стремятся показать, что события происходят в давние времена, поэтому активно используют устаревшую лексику, чтобы создать атмосферу пребывания в прошедшей эпохе.

В исследуемом произведении К. С. Льюис показывает, что страна Нарния зародилась в древние времена и ее персонажи подчиняются определенным устоям. Автор задумывал Нарнию как монархию, в которой правят короли, большую роль играют нормы придворного этикета. В связи с этим речь персонажей насыщена словами высокого стиля и архаизмами.

«Peter, by the gift of Aslan, by election, by prescription, and by conquest, High King over all Kings in Narnia, Emperor of the Lone Islands and Lord of Cair Paravel, Knight of the Most Noble Order of the Lion, to Miraz, Son of Caspian the Eighth, sometime Lord Protector of Narnia and now styling himself King of Narnia, Greeting.» [Lewis, 1957, p. 130].

«I am most honoured—highly gratified—a most unexpected, pleasure—if only I had had the opportunity of making any preparations—I—I—» [Lewis, 1955, p. 38].

Создание атмосферы давних времен, использование выражений и словарных сочетаний, которые не встречаются в обыденности, позволяют писателю еще раз подчеркнуть разницу между реальным миром и волшебным.

Другой отличительной чертой языка этого жанра являются средства **стилистического уровня**. Данные языковые средства выполняют в тексте эстетическую функцию помогают в создании образов, ассоциаций, тем самым пробуждая воображение читателя.

Например, **метафоры** - отношение предметно-логического значения и значения контекстуального, основанное на сходстве признаков двух понятий [Гальперин, 1958, с. 125] и **сравнения** — когда два понятия, обычно относящиеся к разным классам явлений, сравниваются между собой по какой-либо одной из черт [Гальперин, 1958, с. 166], встречаются в текстах жанра фэнтези довольно часто, что создает впечатление эфемерности описываемых в произведении событий, добавляет тексту экспрессивности и открывает читателю простор для воображения:

«Shafts of delicious sunlight struck down on to the forest floor» [Lewis, 1956, p. 86]

*«Her face was white – not merely pale, but **white like snow or paper or icing-sugar**»* [Lewis, 1956, p. 31]

*«The high-backed chair in front of the fire moved suddenly and there rose up out of it—**like a pantomime demon coming up out of a trapdoor** the alarming form of Uncle Andrew»* [Lewis, 1955, p. 17]

*«It was a rich place: **as rich as plumcake**»* [Lewis, 1955, p. 26]

В произведениях жанра фэнтези также распространено использование **эпитетов** – слов, придающих последующему слову отрицательную или положительную образность. Как правило, данный стилистический прием «основан на выделении качества, признака описываемого предмета» [Гальперин, 1958, с. 137] и прибавляется к его названию для большей художественной выразительности. Эпитеты призваны сделать речь красочной, живой, насыщенной; они выражают эмоциональное отношение автора к тому или иному событию или предмету. В зависимости от описываемых событий, преобладает то негативно-окрашенная лексика (***the endless winter***), то положительно-окрашенная (***delicate leaves***).

Если умело переставить порядок слов в предложении, ему можно придать наибольшую выразительность, особый смысл, красивое звучание или создать торжественное настроение. Для этого авторы прибегают в своих произведениях к такому стилистическому приему, как **инверсия**. С его помощью писатель может сделать акцент на каком-либо действии или слове.

*«**A lot we could do!**» said Edmund»* [Lewis, 1956, p. 35]

Несмотря на то, что лингвистическим особенностям жанра фэнтези присущи языковые средства фонетического уровня - звукоподражания, а также средства стилистического уровня, такие как метафоры, эпитеты, сравнения, инверсия, в результате исследования было выявлено, что в основном в рассматриваемых повестях «Хроники Нарнии» жанровые

особенности представлены средствами лексического уровня, среди которых и выделяются квазилексемы:

1. Топонимы: *Archenland, Ettinsmoor, Miraz's Castle, Cair Paravel, Tashbaan, Charn, Sorlois, Beruna, Chippingford, Great River, Great desert, Mount Pire, Galma, Deathwater Island, The Wood Between The Worlds, Dancing Lawn.*

2. Антропонимы: *Tumnus, Digory Kirke, Aravis, Hwin, Glenstorm, Reepicheep, Shift, Eustace Scrubb, Ramandu, Trumpkin.*

3. Зоонимы: *Bree, Trufflehunter, Pattertwig.*

4. Следующая группа включает в себя названия фантастических и мифологических существ. Среди подобных имен в тексте изучаемого произведения были зафиксированы следующие: *ghouls, cruels, centaurs, unicorns, gnomes, wooses, maenads, fauns, horrors, people of toadstools, sprites.*

Таким образом было выявлено, что авторские имена собственные и названия волшебных созданий превалируют в рассматриваемых текстах, играют ключевую роль в образовании жанра и являются его отличительными лингвистическими особенностями.

Выводы по первой главе

Исходя из всего вышесказанного можно подвести некоторые итоги. Фэнтези – это произведение, в котором автор посредством воображения создает и разрабатывает мир в стиле ушедшей эпохи, чаще в духе Средних Веков, в котором магия и волшебство имеют основополагающее значение и неизменным атрибутом являются фантастические и мифологические существа, волшебные явления. Основной сюжетной линией жанра является тема борьбы добра со злом, высока степень национального колорита, авантюрный сюжет, под которым подразумевается странствие, поиск, квест. В рамках данного жанра существует множество направлений, разнообразие

которых способно удовлетворить запросы даже самых притязательных читателей.

Также нельзя не признать, что основной отличительной лингвистической чертой текстов фэнтези является безэквивалентная лексика, с помощью которой писателем создается новый мир, в котором присутствуют выдуманные объекты, топонимы, антропонимы, зоонимы и названия волшебных существ.

Кроме того, в таких произведениях встречаются архаизмы, метафоры, эпитеты, сравнения, инверсия.

Глава 2. Исследование авторской лексики в текстах жанра фэнтези и способов ее перевода на русский язык

2.1. Особенности перевода художественных текстов

Как известно, художественный текст является результатом творческого процесса автора или авторов, претворения в жизнь их замыслов. В таких текстах либо отображаются культурные реалии, либо собственный взгляд на мир автора, с присущими только ему особенностями, что делает подобный текст уникальным и неповторимым. Художественный перевод является более сложным по степени переводимости по сравнению с другими видами перевода.

Многие исследователи утверждают, что такие тексты наполнены различными видами информации – когнитивная, которая включает в себя объективные сведения о настоящей действительности; они вызывают у читателя эмоциональный отклик, оказывая воздействие на его внутренний мир и переживания; подобные тексты способны подтолкнуть читателей к действию, заставляют думать над прочитанным, над судьбой героев, над тем, как все в этой жизни устроено и т.д.; и, наконец, такие произведения больше всего ориентированы на форму – автор старается донести до читателя мысль различными средствами художественной выразительности, описаниями, сравнениями и тем самым удовлетворяют эстетическую потребность человека, его желание прикоснуться к прекрасному, что тоже является немаловажным. Более того, художественные тексты могут рассматриваться в контексте отражения языковой и национальной картин мира – как внутреннего одного человека – автора, так и мира целой страны.

Для того, чтобы выявить основную задачу, стоящую перед переводом художественных текстов, который также можно назвать «художественным переводом» [Комиссаров, 1990], нужно понять, что, по сути, она ничем не отличается от задачи, стоящей при переводе любого другого вида перевода. Переводчику необходимо адекватно передать информацию, заложенную в оригинале, средствами другого языка.

Однако о том, каким образом должна осуществляться эта передача, ученые имеют разные мнения.

Одни считают, что при переводе художественного текста важным является точный подбор языковых соответствий и передача формальной структуры оригинала – практически дословный перевод, в то время как другие утверждают, что перевод художественного текста может быть вольным – переводчик может отходить от соблюдения лексических и синтаксических структур, использованных в оригинале, чтобы в полной мере донести до читателя художественно-эстетическое содержание.

Однако, эти подходы нельзя считать достаточно состоятельными, т.к. при подобных переводах не достигается полнота содержания оригинала. Дословный перевод может быть точен в языковом смысле, но в то же время отличаться художественной недостаточностью и текст не будет в себе нести эстетической функции, что подразумевает под собой сохранение формы в ущерб содержанию – формализм, когда при переводе чуждых языковых форм происходит стилизация по правилам языка оригинала. Тем не менее, при слишком вольном переводе велика вероятность потери информации, заложенной в оригинальный текст.

Трудно не согласиться с мнением большинства ученых о том, что перевод художественных текстов должен быть адекватным, при котором, с одной стороны, с помощью определенных языковых средств достигается эстетический эффект, в то же время с другой стороны сохраняется неизменным содержание и смысл оригинала.

В попытках описать адекватный способ перевода художественных текстов, некоторые исследователи сошлись на том, что такой перевод возможен только при наличии важнейшего атрибута, который подразумевает под собой творческую индивидуальность и подход переводчика.

Ярым противником этой теории оказался К. И. Чуковский. Он придерживался мнения, что основной задачей переводчика является передача стилевых особенностей автора оригинала, а не переделывание текста «под

себя». Переводчик не вправе вносить свои коррективы и как бы то ни было видоизменять авторские стиль и манеру написания в конкретном художественном произведении [Чуковский, 2008].

Очевидно, что для того, чтобы адекватно перевести текст с одного языка на другой с помощью выразительных средств последнего, переводчик постарается создать в тексте перевода такую же атмосферу и художественное впечатление, которое получает читатель оригинала. Для достижения этой цели переводчику будет необходимо несколько «смягчать» различия между культурами, чтобы читатель не заострял внимания на чуждых ему реалиях, знакомых читателю оригинала, и воспринимал текст естественно.

Очевидно, что при таком виде перевода придется столкнуться с определенными трудностями. На основе исследований А.В. Федорова и Г.Р. Гачичеладзе можно выделить основные особенности перевода художественных произведений:

1) Помимо того, что перевод должен удовлетворять установленным нормам литературного языка с использованием синтаксических структур переводного языка, необходимо донести мысли и смысл высказанного в полной мере, ничего не искажая и не видоизменяя текст в соответствии со своим собственным мироощущением и установками.

2) Мысли автора оригинала в переводе должны быть переданы в лаконичном виде, понятным языком. Чрезмерная загруженность текста замысловатыми оборотами препятствуют адекватному восприятию прочитанного.

3) Переводчик должен быть хорошо осведомлен о культурных особенностях переводимого текста для передачи национального колорита и устойчивых высказываний без семантических потерь, с соблюдением определенных стилевых характеристик текста-оригинала.

4) Игра слов несет в себе определенный смысл и окраску в произведении, обогащая конкретное высказывание экспрессивностью и

долей юмора. В переводе этот прием также должен быть передан в полном объеме.

Если говорить о проблеме перевода художественных текстов в целом, стоит отметить, что зачастую из-за языковых различий переводчику приходится учитывать особенности речи героев в настоящее время или в духе прошедшей эпохи, стараться лексически и грамматически построить их диалоги и монологи таким образом, что через них передаются черты характера, индивидуальные особенности, уровень воспитания и образования конкретных персонажей.

Говоря о культурной адаптации художественной литературы, немаловажным является также то, что авторское своеобразие, уникальный творческий подход и национальный дух текста-оригинала могут быть утрачены и не переданы в полной мере читателю из-за наличия в переводе заведомо русских выражений и понятий.

Что касается жанра фэнтези, он, несмотря на то, что является видом художественного произведения, обладает рядом особенностей, что делает его по-настоящему уникальным и непохожим на другие тексты. Перевод этих особенностей представлял большой интерес для исследователей. Было выяснено, что авторский мир создается с помощью таких средств лексического уровня, как квазилексемы, характеризующие жанр фэнтези в полной мере, куда входят топонимы, антропонимы, фантастические существа, зоонимы, названия выдуманных объектов. Тем самым немаловажной является задача рассмотреть способы перевода подобной лексики.

Многие исследователи изучали этот вопрос и пытались выяснить, какие трансформации наиболее часто используются при переводе. Самая подробная классификация приемов перевода **имен, топонимов, названий волшебных существ** принадлежит специалисту по теории перевода Л. С. Бархударову. Основными, на его взгляд, переводческими трансформациями являются калькирование, транслитерация, транскрипция, описательный

перевод, приближенный перевод [Бархударов, 2010, с. 145]. Рассмотрим каждый из приведенных приемов подробнее.

Под **калькированием** при переводе фэнтезийных текстов понимается «замена составных частей слова (морфем) или словосочетаний их прямыми соответствиями на языке перевода» [Толковый переводоведческий словарь, 2003]. С помощью этого способа переводятся говорящие имена, которые отображают характерные черты персонажа. Может употребляться вместе с транслитерацией, транскрипцией, грамматической заменой части речи и перестановкой членов предложения, если того требует грамматический строй русского языка.

С помощью **транслитерации** происходит «передача иноязычных слов (преимущественно собственных имен и географических названий) в соответствии с их написанием в языке-источнике путем замены букв одной письменности буквами другой» [Толковый словарь иностранных слов, 1998], а под приемом **транскрипции** понимается «передача иноязычных собственных имен, географических названий в соответствии с их произношением в языке-источнике» [Толковый словарь иностранных слов, 1998].

Для **описательного перевода** характерно использование распространенных словосочетаний, помогающих раскрыть заложенный в текст автором оригинала смысл. Зачастую нагромождение таких словосочетаний затрудняет понимание текста и не всегда уместно прибегать к этому приему перевода.

Приближенный перевод предполагает подбор самого близкого по значению лексического соответствия.

В ходе исследования было обнаружено, что не всегда перевод подобных лексических единиц осуществляется каким-то одним способом. В некоторых случаях наряду с транслитерацией применяется транскрипция, или калькирование используется вместе с грамматической заменой слова или

перестановкой членов предложения, т.к. это обусловлено грамматическим строем русского языка.

При переводе таких лексических единиц, как **архаизмы**, многие исследователи подчеркивают, что адекватной передачей их на русский язык является сохранение национального колорита и атмосферы старины с ее использованием слов высокого стиля и подбора соответствующих устаревших лексических единиц.

При переводе таких стилистических средств, как **метафоры**, переводчику либо удастся сохранить образ, который она несет в себе, и адекватно передать его, либо нет. В таком случае уместна замена конкретного образа или полный отказ от его передачи. В таком случае перевод метафоры на русский язык осуществляется простым словосочетанием или предложением. Что касается **эпитетов**, при их переводе подбирается близкий по значению эквивалент в русском языке.

Таким образом, основными приемами для адекватной передачи квазилексем на русский язык в фэнтезийных текстах оказываются калькирование, транслитерация, транскрипция, описательный и приближенный перевод. Перевод архаизмов предполагает сохранение духа древних времен и подбора лексики с подобной устаревшей коннотацией. При переводе метафор и сравнений желательно сохранение заложенного в них выразительного смысла, если это позволяет язык перевода.

2.2. Приемы перевода языковых средств на материале К. С. Льюиса «Хроники Нарнии»

На основе всего вышеперечисленного, сказочные повести К. С. Льюиса «Хроники Нарнии» могут быть отнесены к жанру фэнтези по своим стилевым характеристикам и лингвистическим особенностям. Исследуемые произведения относятся к детскому фэнтези, в котором элементы, присущие классическому фэнтези сочетаются с чертами сказки: наряду с магией,

наличием мифологических существ, извечной темой противостояния добра и зла, наличием авантюрного сюжета главными героями являются дети, животные умеют разговаривать, сам язык повестей лаконичен и выразителен. Кроме того, как уже отмечалось выше, языковые средства фонетического, лексического, стилистического уровня, которые являются жанрообразующими элементами текстов фэнтези, присущи исследуемым произведениям в большей или меньшей степени. Однако в данном случае было выявлено, что такие средства лексического уровня, как квазилексемы, преобладают в рассматриваемых повестях и в ходе данного исследования представляют особый интерес для перевода, в отличие от остальных указанных особенностей, которые свойственны художественному тексту в целом.

Как уже было сказано ранее, многие исследователи полагают, что основной задачей перевода художественных текстов является адекватная передача их особенностей на русский язык, когда должны сохраняться смысл и стилистические приемы автора оригинального текста. Что касается текстов-фэнтези, в качестве их жанрообразовательной особенности выступает авторская реальность, с присущими только ей уникальными свойствами, непривычными и причудливыми для обыденной. Соответственно, для того, чтобы обозначить предметы, свойственные вымышленному миру, автору приходится создавать новые лексические единицы, при переводе которых невозможно ориентироваться на знания о настоящем мире. Таким образом, характерной чертой текстов фэнтези выступает адекватный перевод квазилексем.

С целью выявления способов перевода особенностей жанра фэнтези на русский язык мы провели транслатологический анализ оригиналов повестей и их переводов на русский язык.

Квазилексемы или авторская лексика были отобраны методом сплошной выборки, что в целом составило 168 примеров из каждой книги данной трилогии с их переводами, выполненными Г. А. Островской, из

которых 138 примеров – имен собственных, что составляет около 71 % всей авторской лексики в книге. Среди них было выявлено 76 антропонимов – 55 % (например, *Maugrim*, *Aravis*), 9 зоонимов – 5, 8 % (например, *Pattertwig*, *Ginger*) и 53 топонима – 38, 7 % (например, *Harfang*, *Redhaven*).

Названия фантастических существ были обнаружены в количестве 30 единиц (например, *Ghouls*, *Boggles*) – 21, 7 %. Подробное процентное соотношение авторской лексики в повестях представлено в Приложении 2.

Для начала следует рассмотреть наименования вымышленных стран, городов, гор и др., т.к. их было обнаружено в большем количестве. Как показано на диаграмме, топонимы занимают большую часть отобранных примеров, что говорит о том, что в вымышленном мире, окружающем героев, преобладает довольно большое количество государств, городов и т.д. и автором было детально продумано географическое устройство этого мира.

Классификация Л. С. Бархударова детально описывает приемы перевода таких лексических средств. Итак, разберем трансформации, примененные к авторской безэквивалентной лексике, выявленной в повестях К. С. Льюиса «Хроники Нарнии». Для этого мы сопоставили оригиналы текстов книг «*The Magician's Nephew*», «*The Lion, the Witch and the Wardrobe*», «*The Horse and His Boy*» на английском языке с их переводами на русский язык.

В произведениях жанра фэнтези **топонимы** выступают в качестве главенствующего признака, география выдуманного мира предполагает создание наименований природных объектов – стран, государств, городов, морей, рек и т.д. Для передачи такого вида квазилексем чаще всего применяются приемы **транслитерации, транскрипции** или же **калькирования**.

Далее приведем примеры **топонимов** с переводами на русский язык и приемами перевода, которые были применены при их переводе:

1. *Telmar* – *Тельмар* - транслитерация

2. *Ettinsmoor* – *Эттинсмур* – транслитерация + транскрипция
3. *Anvard* – *Анвард* - транслитерация
4. *Beruna* – *Беруна* - транслитерация
5. *Miraz's Castle* – *Замок Мираза* – калькирование + перестановка члена предложения
6. *White Witch's Castle* – *Замок Белой Колдуньи* – калькирование + перестановка члена предложения
7. *Cair Paravel* – *Кэр-Параваль* - транслитерация
8. *Tashbaan* – *Ташбаан* - транслитерация
9. *Beaversdam* – *Бобровая Запруда* - калькирование
10. *Redhaven* – *Редхейвен* – транскрипция

В показанных примерах видно, что в большинстве случаев при переводе авторских наименований географических объектов применяется **калькирование**: *River Rush* – *Река Быстрая*, *Owl Wood* - *Совиный Лес* – 54 %, далее следует **транслитерация**: *Tashbaan* - *Ташбаан*, *Galma* – *Гальма* – 36 %, в 15 % случаев используется **прием транскрипции**: *Shribble* - *Шриббл*, *Redhaven* - *Редхейвен*. Также было выявлено, что некоторые названия переводятся не только с помощью калькирования, но и **перестановки членов предложения**: *Dark Island* – *Остров Тьмы*, *Miraz's Castle* – *Замок Мираза*, что составило 11 %. Рассмотрим некоторые из примеров подробнее.

Надо признать, что часть обнаруженных в произведении топонимов выступают в функции «говорящих» имен, что определенным образом их характеризует и информирует читателя об их происхождении, связанном с этим местом событием, что позволяет читателю еще ближе познакомиться с вымышленной страной. Например, *Beaversdam* – *Бобровая Запруда*, *Deathwater Island* – *Остров Мертвой Воды*. При переводе этих «говорящих» топонимов для того, чтобы сохранить смысловое наполнение входящих в них слов или морфем, применяется **калькирование**. Что касается примера *Deathwater Island*, то, наряду с калькированием используется

грамматическая замена части речи и перестановка. Словосочетание *death water* образовано с помощью сложения двух слов и может переводиться как словосочетание, причем первое слово является определением ко второму. Переводчик здесь вынужден использовать замену части речи, т.к. имена существительные русского языка не имеют функции определения. Также при переводе этого примера была обнаружена **перестановка**, т.к. по правилам русского языка обозначение природного объекта занимает место перед его названием, поэтому слово «остров» переместилось в начало данной лексической единицы.

В ходе рассмотрения топонимов было обнаружено, что некоторые из них в повестях К. С. Льюиса «Хроники Нарнии» несут в себе эффект иллюзорности происходящего и представляют собой атрибуты, символизирующие чужую культуру. Именно поэтому, чтобы сохранить эту «чужеродность», при переводе подобных наименований природных объектов и личных имен героев применяются **транскрипция** или **транслитерация**: *Terebinthia*- *Теревинфия*, *Azim Balda*- *Азим Балда*.

В выбранных произведениях **антропонимы** являются главенствующими компонентами в образовании жанра, поскольку в повестях детского фэнтези присутствуют как главные герои, так и второстепенные персонажи.

Приведем ниже примеры **антропонимов** с переводами на русский язык и приемами перевода, которые были применены при их переводе:

1. *Andrew Ketterley* - *Эндрью Кеттерли* – транскрипция + транслитерация
2. *Aslan* – *Аслан* - транслитерация
3. *Strawberry* – *Земляничка* - калькирование
4. *Susan* – *Сьюзен* - транскрипция
5. *White Witch* – *Белая Колдунья* - калькирование
6. *Hwin* – *Хвин* - транслитерация

7. *Glenstorm* – Гленсторм - транслитерация
8. *Eustace Scrubb* - Юстейс Скрабб - транскрипция
9. *Ramandu* – Раманду - транслитерация
10. *Glimfeather* – Глимфезер - транскрипция
11. *Puddleglum* – Хмур – функциональный аналог
12. *Shift* – Химп - функциональный аналог

Выяснив, какие приемы перевода использовались при переводе **антропонимов**, было обнаружено, что больше всего применялись **транслитерация**: *Aravis* - Аравис, *Golg* – Голг – 54 % и **транскрипция**: *Azrooh* - Азрух, *Diggle* – Диггл – 32 %, что обусловлено выражением эфемерности происходящего в произведении. Наименее используемыми приемами перевода оказались **калькирование**: *Strawberry* - Земляничка, *White Witch* – Белая Колдунья – 9, 7 % и **функциональный аналог**: *Shift* - Химп, *Puzzle* - Недомена – 4, 2 %. В некоторых случаях транскрипция объединяется с транслитерацией.

Большинство переведенных антропонимов требуют сохранения их внешней формы, что выражает определенную задумку выдуманного автором мира и подчеркивает то, что имена придумывались специально. Примерами применения **транскрипции** являются *Reepicheep* – Рипичип, *Rhoor* – Рун. С сохранением графической формы – т.е. с использованием **транслитерации** – были переведены имена *Hwin* – Хвин, *Trumpkin* – Трамкин, *Glenstorm* – Гленсторм.

При передаче на русский язык прозвищ, которые также относятся к антропонимам, следует учитывать их смысловую нагрузку, которая не должна быть утеряна при переводе. Мало того, что они прибавляют тексту выразительность и эмоциональное отношение автора к конкретному персонажу, также они позволяют узнать о личностных качествах, особенностях характера, повадках, происхождении.

При переводе таких прозвищ как, к примеру, *Puzzle* – Недомена, *Shift* –

Xump, Puddleglum – *Хмур* зачастую используется прием **подбора функционального аналога**. Персонаж *Puzzle* из-за своей неуклюжести и недалёковидности попадает в различные передряги и остальным персонажам частенько приходилось вытаскивать его из неприятностей. Поэтому если бы при переводе этого прозвища был применен прием транскрипции, оно не передало бы определенного полушутливого оттенка и не указало бы на такую черту характера данного персонажа. *Shift* – коварный злодей обезьян, который страстно желает взять Нарнию под свой безоговорочный контроль и заставляет незадачливого Осли Лопуха прикинуться создателем страны – львом Асланом. Главной чертой этого персонажа является хитрость и подлость. Именно поэтому переводчик и здесь прибегает к использованию **функционального аналога**, чтобы показать героя в плохом свете и читатель сразу понял, что перед ним отрицательный персонаж. Имя персонажа *Puddleglum* имеет довольно интересную историю. К.С. Льюис увлекался поэзией XVI века. Одним из поэтов того был Джон Стадли, чьи метафоры в произведениях, по мнению Льюиса, были часто непреднамеренно комичными. В одном из своих произведений Стадли описал античную реку Стикс как *puddle glut* – *хмурая лужа*. Объектом иронии здесь служит как вычурный стиль произведений Стадли, так и персонаж – квакль-бродякль, которому Льюис дал это имя, чтобы подчеркнуть некоторые особенности его внешности и характера. Он – выраженный пессимист и меланхолик, никогда не бывает в хорошем расположении духа, хмурится и жалуется на жизнь. Во внешности у него преобладают черты лягушки. Кроме того, он, как и все квакли-бродякли, живет на болоте. Но при передачи имени на русский язык гораздо важным является отображение его характера, и в этом случае переводчик снова использует **функциональный аналог**.

Зоонимы или клички животных также играют одну из главных ролей в образовании жанра в повестях К. С. Льюиса: с их помощью он приближает вымышленную реальность к настоящей. В исследуемых повестях при переводе зоонимов переводчик пользуется **калькированием**,

функциональным аналогом и модуляцией.

Приведем примеры **зоонимов**, их переводы и приемы, использованные при их переводе:

1. *Trufflehunter* – Боровик – функциональный аналог
2. *Farsight* – Дальнозор – калькирование
3. *Ginger* – Рыжий - калькирование
4. *Snowflake* – Снежинка - калькирование
5. *Coalblack* – Уголек – модуляция
6. *Bree* – Игого – соответствие русского языка ввиду отсутствия связи с английским языком
7. *Pattertwig* – Тараторка – функциональный аналог + опущение
8. *Fledge* – Стрела – модуляция

Как правило, зоонимы являются говорящими именами, что позволяет охарактеризовать животных, сделать акцент на определенных чертах или поведении, свойственном конкретному млекопитающему. Также подобная лексика может нести в себе эмоциональную нагрузку, что тоже следует учитывать при переводе. Из всех носителей найденных кличек выделяются лошади: *Snowflake*, *Coalblack*, *Bree*, *Fledge*. При переводе *Snowflake* на русский язык переводчик прибегает к использованию **калькирования**, а при переводе *Coalblack* и *Fledge* – к **модуляции**. В оригинале клички лошадям даны, очевидно, по цвету их масти. В переводимом языке эквивалент у *Snowflake* имеется и переводчик сохраняет клички соответственно окрасу лошадей – *Снежинка* (белый цвет). В случае с *Coalblack* переводчик использовал **модуляцию**, чтобы показать, что конь черный как уголь и дает ему соответствующую кличку *Уголек*. Рассмотрим пример *Fledge*. Слово *fledge* переводится как *способный летать, приспособленный для полета*. Так как эта кличка принадлежит крылатой лошади, да еще и быстрой как ветер, переводчик прибегнул к **модуляции**, и переводит кличку как *Стрела*, чтобы

передать быстроту передвижения лошади. С кличкой *Bree* ситуация иная. Полное имя коня *Bree* - *Breehy-hinny-brinny-hoohy-hah*, а его перевод - *И-його-го-и-га-га-га-а*. Соответственно, его кличка была образована от первых четырех букв этого имени. Скорее всего полное имя символизирует лошадиное ржание, и переводчик в этом случае придумал словарное соответствие русского языка ввиду отсутствия связи с английским языком и сократил имя как в оригинале. Кличка белки *Pattertwig* была переведена с помощью **функционального аналога** и **опущения**. Первая часть имени переводится как *тараторить*, что свойственно данному персонажу – болтать быстро и без умолку, поэтому переводчик трансформирует имя из глагола на русский язык. Слово *twig* – *ветка* переводчиком опускается, дабы избежать семантической избыточности, хотя это слово в оригинале также ассоциируется с персонажем, т.к. белки живут на деревьях.

Рассмотрев все отобранные примеры, можно прийти к выводу, что зоонимы в исследуемых повестях переводятся с помощью **калькирования**: *Ginger* - *Рыжий*, *Snowflake* - *Снежинка* – 33 %, **функционального аналога**: *Trufflehunter* – *Боровик* – 22 %, **модуляции**: *Coalblack* - *Уголек*, *Fledge* - *Стрела* – 22 %. В одном из случаев используется **контекстуальная замена**: *Moonywood* – *Лунный Свет* – 11 %.

Фантастические существа являются важным элементом авторского мира, раскрывающим для читателя особенности, благодаря которым его действительно можно назвать авторским. В эту группу включаются названия вымышленных, не встречающихся в повседневной жизни существ и животных.

Далее приведены примеры **названий волшебных созданий**, их переводы и приемы, использованные при переводе:

1. *Dufflepud* – *охлотор* – контекстуальная замена
2. *Marsh-wiggle* - *Квакль-бродякль* – модуляция + сохранение смысла оригинала

3. *Boggle* – *Боггл* – транслитерация
4. *Woose* – *Вус* – транскрипция
5. *Ghoul* – *Гуль* – калькирование
6. *Incubus* – *Инкуб* – транслитерация + опущение
8. *Cruels* – *Круэла* – транслитерация
9. *People of Toadstools* - *Народ Поганок* – калькирование
10. *Orknies* – *Оркни* – транслитерация
11. *Gnomes* – *Подземцы* - модуляция
12. *River gods* - *Речные боги* – калькирование
13. *Sprite* – *Спрайт* – транскрипция
14. *Horror* – *Хоррор* – транслитерация

В данном произведении при переводе **названий вымышленных существ** переводчик использовал прием **транслитерации**: *Boggle* - *Боггл*, *Orknies* – *Оркни* – 40 %, **калькирования**: *Ghoul* – *Гуль*, *People of Toadstools* – *Народ Поганок* – 26 %, **транскрипции**: *Sprite* – *Спрайт* – 13 %, **модуляции**: *Gnomes* – *Подземцы* – 13 %. В одном из случаев применялась **контекстуальная замена**: *Dufflepid* – *охлотоп* – 6 %.

Приведенные выше примеры показывают, что в основном употребляется передача наименований этих существ на русский язык с помощью **транслитерации**: *Cruel* – *Круэла*, *Horror* – *Хоррор*, *Woose* – *Вус*. Данный прием используется, чтобы акцентировать внимание на вымышленности и чужеродности персонажей, на неизвестность их происхождения. Оригинальные названия сами по себе внушают страх, символизируют темные начала, и переводчик сохраняет эту семантическую наполненность в русском языке.

Также велико использование **калькирования**: *People of Toadstools* - *Народ Поганок*, *River gods* – *Речные боги*. Переводчику не приходится искать соответствия или прибегать к смысловому развитию. Здесь происходит простое заимствование иноязычных слов буквальным переводом

соответствующих языковых единиц, т.к. таковые имеются в языке перевода.

Названия некоторых волшебных существ, таких как *Gnomes* и *Marsh-wiggle* переводятся с помощью **модуляции**. И если с первым примером все понятно – маленькие человечки, живущие под землей, соответственно в переводе звучат как *подземцы*. В случае же со вторым примером все гораздо сложнее. Первая часть названия *marsh* переводится при помощи приема **модуляции** – эти существа проживают на болотах и имеют во внешности сходства с лягушками, что и оправдывает передачу этого слова на русский язык как *квакль*. Во втором элементе *wiggle* сохраняется семантический компонент от этого слова – *бродить*, но автор еще к тому же добавляет окончание «ль» для создания рифмы к первой части названия.

При переводе *Dufflepud* была использована контекстуальная замена ввиду отсутствия подходящего эквивалента в языке перевода. Данные существа упрямы и глупы, чем вредят и себе и другим. Из-за огромных ступней они передвигаются большими прыжками, отчего производят звуки, похожие на удары молотком по земле. В переводе их названия эти качества объединяются и получаются *охлотопы*.

Таким образом, подводя итог о переводе квазилексем, было выявлено, что в основном при переводе **топонимов** или авторских наименований природных объектов применяется **калькирование** – 54 %, далее следует **транслитерация** – 36 %, в 15 % случаев используется **прием транскрипции**. Также было выявлено, что некоторые названия переводятся не только с помощью калькирования, но и **перестановки членов предложения**, что составило 11 % (см. Приложение 3).

Что касается **антропонимов**, чаще всего при их переводе использовались **транслитерация** – 54 % и **транскрипция** – 32 % , что обусловлено созданием атмосферы эфемерности текста. Наименее используемыми приемами перевода оказались **калькирование** – 9, 7 % и **функциональный аналог** – 4, 2 % (см. Приложение 4).

Зоонимы в исследуемых повестях переводятся с помощью

калькирования: *Ginger* - *Рыжий*, *Snowflake* - *Снежинка* – 33 %, **функционального аналога:** *Trufflehunter* – *Боровик* – 22 %, **модуляции:** *Coalblack* - *Уголек*, *Fledge* - *Стрела* – 22 %. В одном из случаев используется **контекстуальная замена:** *Moonwood* – *Лунный Свет* – 11 % (см. Приложение 5).

В данном произведении при переводе **названий вымышленных существ** переводчик использовал прием **транслитерации:** *Boggle* - *Боггл*, *Orknies* – *Оркни* – 40 %, **калькирования:** *Ghoul* – *Гуль*, *People of Toadstools* – *Народ Поганок* – 26 %, **транскрипции:** *Sprite* – *Спрайт* – 13 %, **модуляции:** *Gnomes* – *Подземцы* – 13 %. В одном из случаев применялась **контекстуальная замена:** *Dufflerud* – *охлотон* – 6 % (см. Приложение 6).

Выводы по второй главе

Исходя из всего вышесказанного можно подвести некоторые итоги. Под особенностями перевода художественных произведений подразумевают их адекватную передачу на русский язык, когда должны сохраняться смысл и стилистические приемы автора оригинального текста.

Главной такой особенностью в фэнтезийных произведениях является адекватная передача на русский язык квазилексем. При переводе таких лексических единиц используется переводческая транскрипция и транслитерация, калькирование, описательный перевод, приближенный перевод. Перевод архаизмов предполагает сохранение духа древних времен и подбора лексики с подобной устаревшей коннотацией. При переводе метафор и сравнений желательно сохранение заложенного в них выразительного смысла, если это позволяет язык перевода.

При переводе авторской лексики на материале трилогии К. С. Льюиса «Хроники Нарнии» было выявлено, что в большинстве случаев при переводе **топонимов** или авторских наименований географических объектов применяется **калькирование** – 54 %, далее следует **транслитерация** – 36 %, в 15 % случаев используется **прием транскрипции**. Также было выявлено,

что некоторые названия переводятся не только с помощью калькирования, но и **перестановки членов предложения**, что составило 11 %.

Что касается **антропонимов**, чаще всего при их переводе использовались **транслитерация** – 54 % и **транскрипция** – 32 % , что обусловлено созданием атмосферы эфемерности текста. Наименее используемыми приемами перевода оказались **калькирование** – 9, 7 % и **функциональный аналог** – 4, 2 %.

Зоонимы в исследуемых повестях переводятся с помощью **калькирования**: *Ginger* - *Рыжий*, *Snowflake* - *Снежинка* – 33 %, **функционального аналога**: *Trufflehunter* – *Боровик* – 22 %, **модуляции**: *Coalblack* - *Уголек*, *Fledge* - *Стрела* – 22 %. В одном из случаев используется **контекстуальная замена**: *Moopwood* – *Лунный Свет* – 11 %.

В данном произведении при переводе **названий вымышленных существ** переводчик использовал прием **транслитерации**: *Boggle* - *Боггл*, *Orknies* – *Оркни* – 40 %, **калькирования**: *Ghoul* – *Гуль*, *People of Toadstools* – *Народ Поганок* – 26 %, **транскрипции**: *Sprite* – *Спрайт* – 13 %, **модуляции**: *Gnomes* – *Подземцы* – 13 %. В одном из случаев применялась **контекстуальная замена**: *Dufflepud* – *охлотоп* – 6 %.

Заключение

Жанр фэнтези занимает заслуженное место в современной литературе, однако его развитие продолжается и сейчас, потому что многих людей привлекает необычное. Авторы на различных уровнях создают новые миры, которые оказываются весьма далеки от реальности и тем самым находят огромное количество почитателей. В настоящее время недостаточно описаны трудности перевода фэнтезийных произведений, и, соответственно, не разработаны типология переводческих ошибок и переводческие стратегии на основе сравнительно-сопоставительного анализа. Как известно, литература подобного вида практически не ограничена какими-то строгими правилами, ее язык постоянно изменяется, что также создает определенные трудности при переводе подобных текстов.

Целью настоящей работы являлось рассмотрение особенностей жанра фэнтези и способов их перевода на материале трилогии «Хроники Нарнии».

Сначала были рассмотрены стилевые особенности жанра. Фэнтези – это, в первую очередь, произведение, сюжет которого разворачивается в выдуманном и тщательно разработанном автором мире в стиле ушедшей эпохи, чаще в духе Средних Веков, в котором магия и волшебство имеют основополагающее значение и неизменным атрибутом являются фантастические и мифологические существа, волшебные явления. Основной сюжетной линией жанра является тема борьбы добра со злом, высока степень национального колорита, авантюрный сюжет, под которым подразумевается странствие, поиск, квест.

Далее были рассмотрены лингвистические особенности жанра фэнтези. Ключевую роль в текстах этого жанра играют квазилексемы – авторская безэквивалентная лексика. Она является основой для создания писателем придуманного мира и включает в себя названия вымышленных объектов, топонимы, антропонимы, зоонимы и названия фантастических существ. Кроме того, в таких произведениях встречаются на фонетическом уровне

звукоподражания, на стилистическом - архаизмы, метафоры, эпитеты, сравнения, инверсия.

Под особенностями перевода художественных произведений подразумевают их адекватную передачу на русский язык, когда должны сохраняться смысл и стилистические приемы автора оригинального текста. Что касается текстов фэнтези, в качестве их жанрообразовательной характеристики выступает авторская реальность, с присущими только ей уникальными свойствами, непривычными и причудливыми для обыденной. Соответственно, для того, чтобы обозначить предметы, свойственные вымышленному миру, автору приходится создавать новые лексические единицы, в связи с чем при переводе которых невозможно ориентироваться на знания о настоящем мире. Это означает, что характерной чертой текстов фэнтези выступает адекватный перевод квазилексем. При переводе таких лексических единиц используются следующие способы: переводческая транскрипция и транслитерация, калькирование, описательный перевод, приближенный перевод. Перевод архаизмов предполагает сохранение духа древних времен и подбора лексики с подобной устаревшей коннотацией. При переводе метафор и сравнений желательно сохранение заложенного в них выразительного смысла, если это позволяет язык перевода.

Далее в работе проводится транслатологический анализ примеров квазилексем, взятых из произведения «Хроники Нарнии» методом сплошной выборки. В ходе исследования обнаружилось, что для различных группы этих лексических единиц применяются в основном три приема перевода – калькирование, транслитерация, транскрипция.

В большинстве случаев при переводе топонимов или авторских наименований географических объектов в основном применяется калькирование и транслитерация. Менее употребительным оказался прием транскрипции.

Что касается антропонимов, чаще всего при их переводе использовались транслитерация и транскрипция. Наименее используемыми

приемами перевода оказались калькирование и функциональный аналог.

Зоонимы в исследуемых повестях переводятся с помощью калькирования, функционального аналога, модуляции.

При переводе названий вымышленных существ переводчик использовал в большинстве случаев прием транслитерации. Несколько реже применялось калькирование. Чуть менее используемыми оказались транскрипция и модуляция, которые были выявлены в одинаковом количестве.

Суммируя результаты проведенного исследования, необходимо повторить, что специфика перевода текстов в жанре фэнтези заключается в необходимости адекватного перевода авторской безэквивалентной лексики, которая является основной лингвистической особенностью таких текстов. Переводчику следует проанализировать такие лексические единицы, сделать вывод о том, какую конкретно функцию они несут в исходном тексте, какие цели преследовал автор при ее создании, а затем выбрать наиболее подходящую переводческую трансформацию или комплекс трансформаций, которые помогут максимально приблизить перевод к оригиналу на всех языковых уровнях, не нарушив при этом строй текста на переводящем языке.

В заключение, можно сказать, что все задачи были выполнены, а цель достигнута.

Список использованной литературы

1. Анатольева Е. Тайны литературной сказки. - М.: Прест, 1998. - 226 с.
2. Афанасьева Е. «Жанр фэнтези: проблема классификации // *Редакционная коллегия: А. Ю. Нестеров, Е. Р. Кузнецова*. Фантастика и технологии (памяти Станислава Лема). Сборник материалов, 2001. - 251 с.
3. Бархударов, Л.С. Язык и перевод: вопросы общей и частной теории перевода. – М. : ЛКИ, 2010. – 240 с.
4. Гальперин А. И. Очерки по стилистике АЯ. М.: Издательство литературы на иностранных языках, 1958. – 462 с.
5. Гачечиладзе, Г. Художественный перевод и литературные взаимосвязи [Текст]/ Г. Гачечиладзе. – 2-е изд. – М. : Наука, 1982.
6. Гоголева, С.А. Влияние готического романа на жанр фэнтези и его роль в становлении жанра [Текст]/ С.А. Гоголева// Наука и образование. – 2007. – № 3. – С. 166.
7. Каган М.С. Морфология искусства. Историко-теоритическое исследование внутреннего строения мира искусств. – Л.,1972. – 440 с.
8. Комиссаров, В.Н. Лингвистика перевода [Текст]/ В.Н. Комиссаров. – М. : Международные отношения, 1980. – 167 с.
9. Комиссаров, В.Н. Общая теория перевода [Текст] : учебное пособие/ В.Н. Комиссаров. – М. : ЧеРо, 1999. – 136 с.
10. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) [Текст]/ В.Н. Комиссаров. – М. : Высшая школа, 1990. – 253 с.
11. Кострова О. А. Лингвистические особенности лексических инноваций в произведениях Дж. К. Роулинг. Статья. М.: 2011. – 6 с.
12. Лазарева, Т.С. Фэнтези (Краткий обзор основных разновидностей жанра) [Электронный ресурс]/ Т.С. Лазарева// Вестник Дальневосточной Государственной Научной Библиотеки. – 2002. – № 2 (15). – С.87-99. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=24988124> (дата обращения: 10.05.2018).

13. Льюис К. С. Племянник Чародея [Текст]/ К. С. Льюис; перев. Г. А. Островской. – М. : Энтар, 1992. – 192 с.
14. Льюис К. С. Лев, Колдунья и Платяной шкаф [Текст]/ К. С. Льюис; перев. Г. А. Островской. – М.:, 1978. – 254 с.
15. Льюис К. С. Конь и его мальчик [Текст]/ К. С. Льюис; перев. Г. А. Островской. – М. : Энтар, 1994. – 223 с.
16. Льюис К. С. Принц Каспиан [Текст]/ К. С. Льюис; перев. Г. А. Островской. – М. : Энтар, 1995. – 125 с.
17. Медникова Э. М. Значение слова и методы его описания. М.: Высшая школа, 1974. – 202 с.
18. Осипов А.Н. Фантастика от «А» до «Я» (Основные понятия и термины): краткий энциклопедический справочник. – М.: Дограф, 1999. – 351 с.
19. Поляков М.Я. В мире идей и образов. - М.: Сов. писатель, 1983.–367с.
20. Пратчетт Т. Мор, ученик Смерти / Т. Пратчетт. - М. : Эксмо, 2006. - 384 с.
21. Соскина С. Н. Квазилексемы научной фантастики как особый вид художественных окказионализмов // Структура текста и семантика языковых единиц [Текст] / С. Н. Соскина. – Калининград, 2001. - С. 196-203.
22. Толкачёва, В.С. Фэнтези: жанр или литературное направление? [Электронный ресурс]/ В.С. Толкачёва// Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2010. – № 10. – С. 169-172.
URL: <https://socionet.ru/publication.xml?h=spz:cyberleninka:30614:14094659>
(дата обращения: 12.05.2018).
23. Толковый переводоведческий словарь. – 3-е издание, переработанное. – М.: Флинта: Наука. Нелюбин Л. Л. 2003.
24. Толковый словарь иностранных слов Крысина Л. П. – М: Русский язык, 1998.
25. Федоров А.В. Основы общей теории перевода (лингвистические

- проблемы). – М.: Издательский дом «ФИЛОЛОГИЯ ТРИ»; СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2002. – 347 с.
26. Чуковский К.И. Высокое искусство. СПб. : ИД «Авалон», ИД «Азбука-классика», 2008. 448 с.
27. Lewis C. S. The Magician's Nephew [Текст]/ C. S. Lewis. – The Narnia Chronicles, 1955. – 192 p.
28. Lewis C. S. The Lion, the Witch and the Wardrobe [Текст]/ C. S. Lewis. – The Narnia Chronicles, 1956. – 254 p.
29. Lewis C. S. The Horse and His Boy [Текст]/ C. S. Lewis. – The Narnia Chronicles, 1956. – 223 p.
30. Lewis C. S. Prince Caspian [Текст]/ C. S. Lewis. – The Narnia Chronicles, 1957. – 125 p.
31. Suvin D. Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre. Bern: International Academic Publishers. 2016. - 469 p.

Приложение 1

Оригинальная безэквивалентная лексика, ее переводы на русский язык и применяемые способы перевода

Безэквивалентная лексика в оригинале	Безэквивалентная лексика в переводе	Способ перевода
Narnia	Нарния	Транслитерация
Telmar	Тельмар	Транслитерация
Ettinsmoor	Эттинсмур	Транслитерация + транскрипция
Bism	Бисм	Транслитерация
Azim Balda	Азим Балда	Транслитерация
Anvard	Анвард	Транслитерация
Beruna	Беруна	Транслитерация
Miraz's Castle	Замок Мираза	Калькирование + перестановка члена предложения
White Witch's Castle	Замок Белой Колдуньи	Калькирование + перестановка члена предложения
Cair Paravel	Кэр-Параваль	Транслитерация
Tashbaan	Ташбаан	Транслитерация
Harfang	Харфанг	Транслитерация
Chippingford	Чипингфорд	Транслитерация
Charn	Чарн	Транслитерация
Felinda	Фелинда	Транслитерация
Sorlois	Сорлоис	Транслитерация
Bramandin	Брамандин	Транслитерация

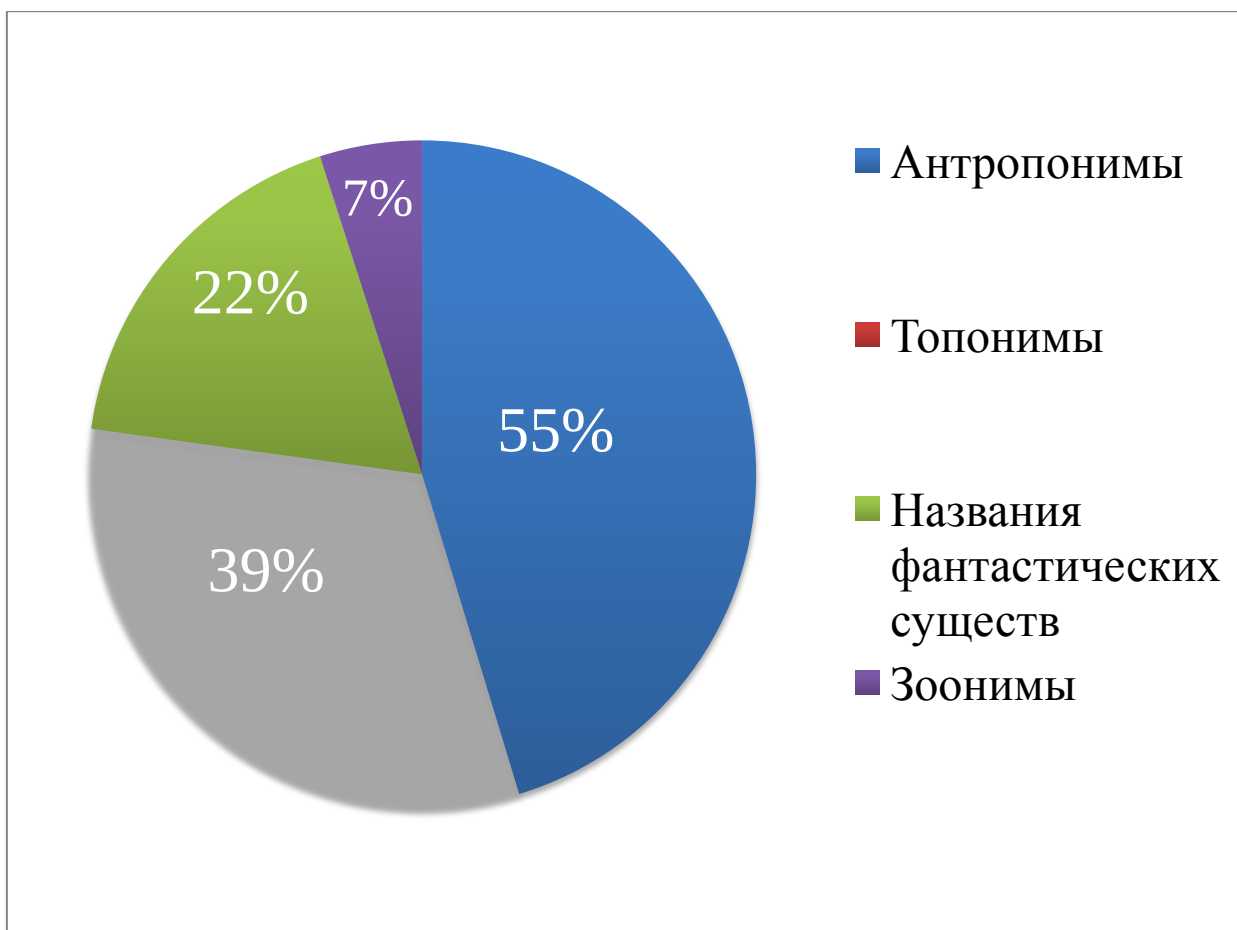
Redhaven	Редхейвен	Транскрипция
Great River	Великая Река	Калькирование
River Rush	Река Быстрая	Калькирование
River Winding Arrow	Река Ветреная Стрела	Калькирование
Shribble	Шриббл	Транскрипция
The Valley of the Thousand Perfumes	Долина Тысячи Духов	Калькирование
Mount Pire	Гора Паир	Калькирование
Aslan's How	Курган Аслана	Калькирование + перестановка члена предложения
Terebinthia	Теревинфия	Транскрипция
Lone Islands	Одинокие Острова	Калькирование
Burnt Island	Горелый Остров	Калькирование
Deathwater Island	Остров Мертвой Воды	Калькирование + грамматическая замена части речи + перестановка
Dark Island	Остров Тьмы	Калькирование + перестановка
Owl Wood	Совиный Лес	Калькирование
The Wood Between The Worlds	Лес-Между-Мирами	Калькирование
Dancing Lawn	Танцевальная Поляна	Калькирование
Digory Kirke	Дигори Керк	Транслитерация + транскрипция
Aslan	Аслан	Транслитерация

Strawberry	Земляничка	Калькирование
Hwin	Хвин	Транслитерация
Trumpkin	Трампкин	Транслитерация
Glenstorm	Гленсторм	Транслитерация
Eustace Scrubb	Юстейс Скрабб	Транскрипция
Glimfeather	Глимфезер	Транскрипция
Puddleglum	Хмур	Функциональный аналог
Shift	Хитр	Функциональный аналог
Puzzle	Недотепа	Функциональный аналог
Maugrim	Маугрим	Транслитерация
Reepicheep	Рипичип	Транскрипция
Rhoop	Руп	Транскрипция
Azrooh	Азрух	Транскрипция
Prunaprimia	Прунапризмия	Транслитерация
Peepicheek	Пипичик	Транскрипция
Gwendolen	Гвендолен	Транслитерация
Emperor-Over-the-Sea	Император – за – Морем	Калькирование
Stonefoot	Камненог	Калькирование
Queen Swanwhite	Королева Белая Лебедь	Калькирование + перестановка
Mentius	Ментиус	Транслитерация
Nikabrik	Никабрик	Транслитерация
Sopespian	Сопеспиян	Транслитерация
Wraggle	Рэгл	Транскрипция
Rumblebuffin	Рамблбаффин	Транскрипция

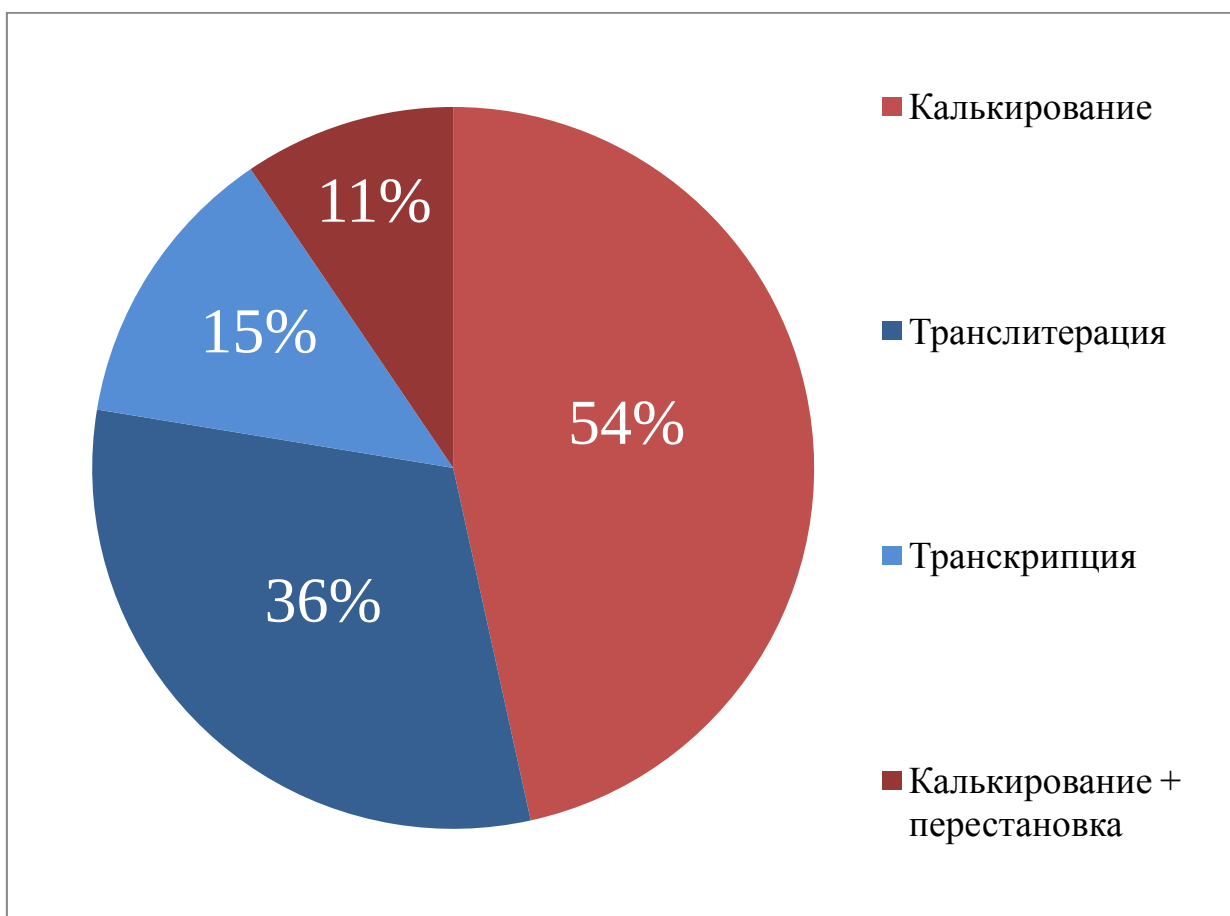
Father Time	Отец Время	Калькирование
Octesian	Октезиан	Транслитерация
Gumpas	Гумпас	Транслитерация
Trufflehunter	Боровик	Функциональный аналог
Farsight	Дальнозор	Калькирование
Ginger	Рыжий	Калькирование
Snowflake	Снежинка	Калькирование
Coalblack	Уголек	Модуляция
Pattertwig	Тараторка	Функциональный аналог
Moonwood	Лунный Свет	Контекстуальная замена
Fledge	Стрела	Модуляция
Dufflepud	Охлотоп	Контекстуальная замена
Marsh-wiggle	Квакль-бродякль	Модуляция + сохранение семы оригинала
Boggle	Боггл	Транслитерация
Woose	Вус	Транскрипция
Ghoul	Гуль	Калькирование
Incubus	Инкуб	Транслитерация + опущение
Efreet	Ифрит	Транслитерация
Cruel	Круэла	Транслитерация + добавление
People of Toadstools	Народ Поганок	Калькирование
Orknie	Оркни	Транслитерация
Gnomes	Подземцы	Модуляция
River gods	Речные боги	Калькирование

Sprite	Спрайт	Транскрипция
Wraith	Привидение	Калькирование
Horror	Хоррор	Транслитерация

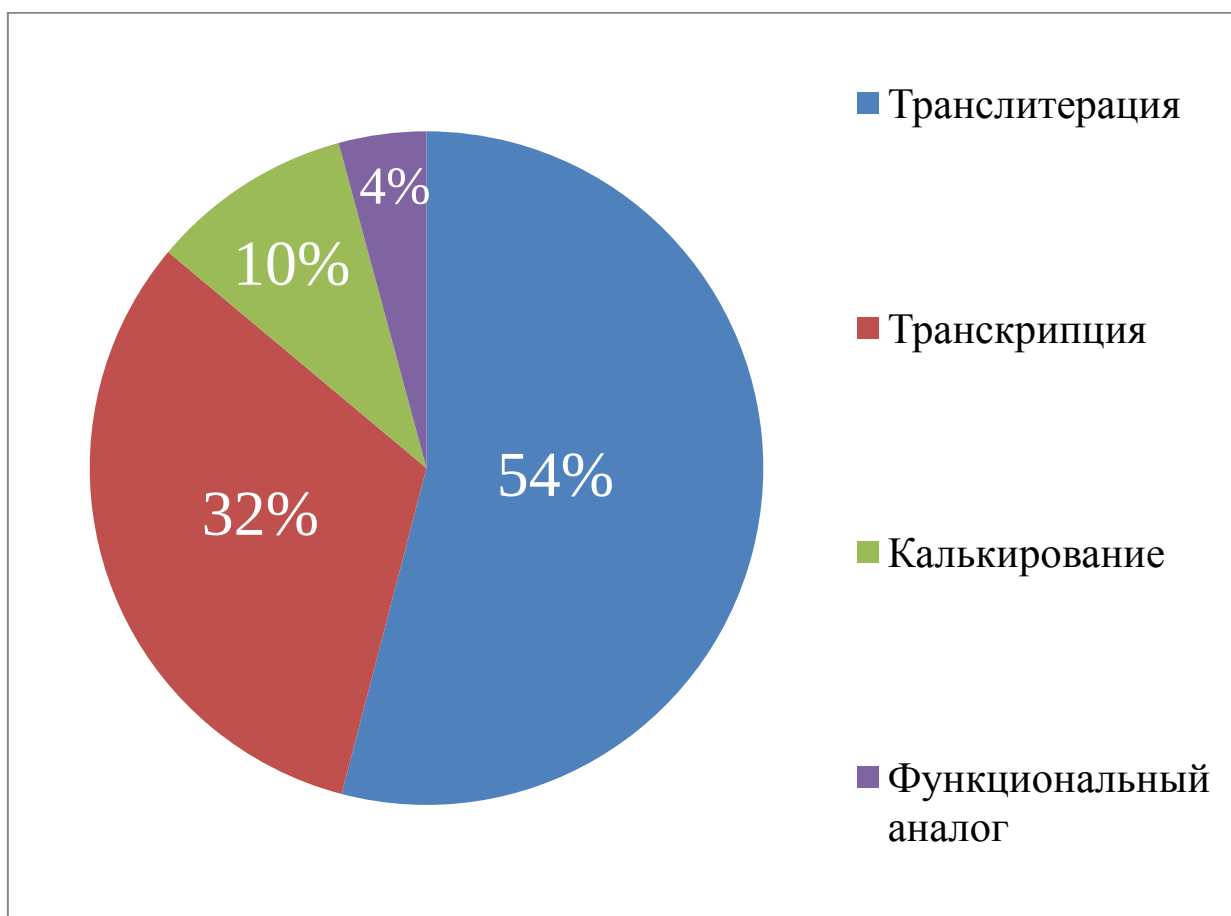
Процентное соотношение авторской лексики в повестях «Хроники Нарнии»



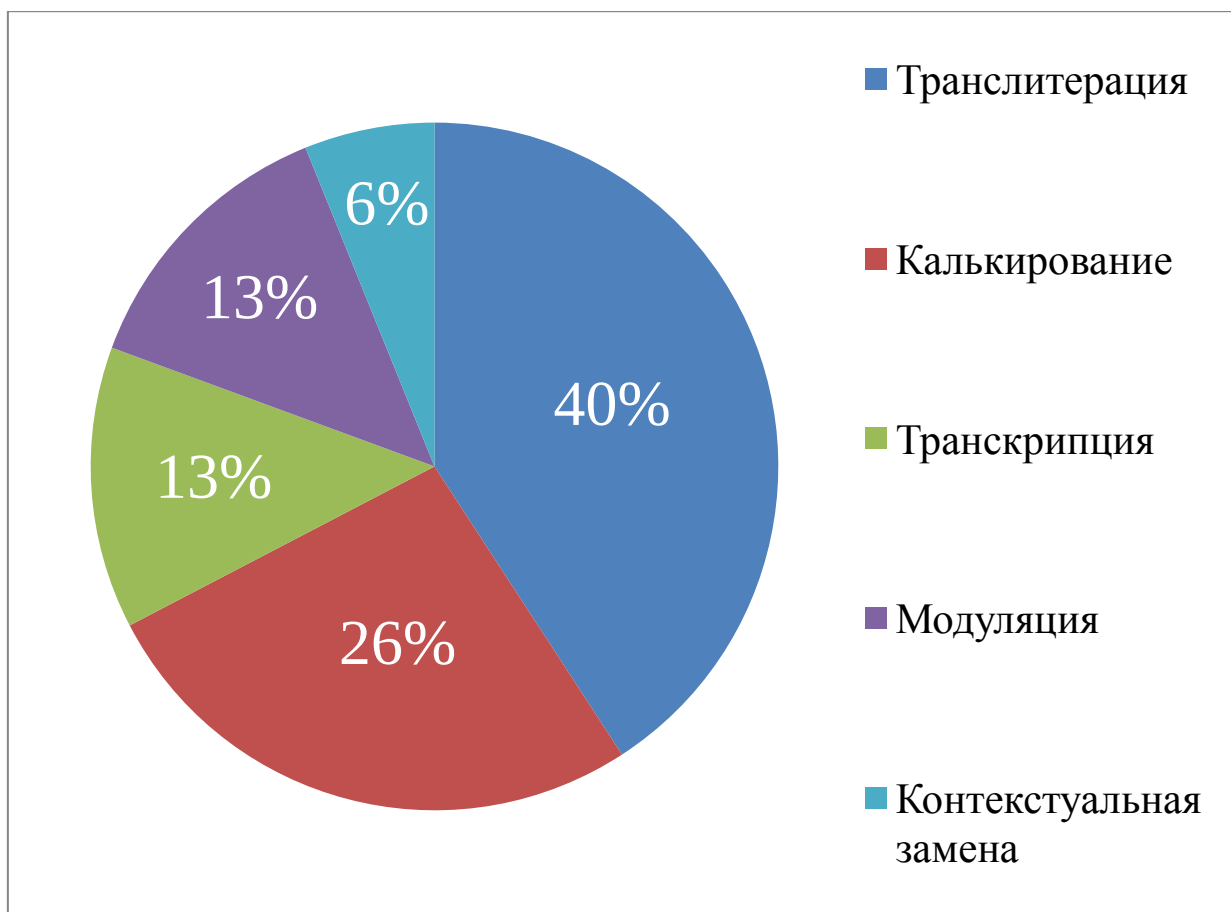
Процентное соотношение способов перевода топонимов



Процентное соотношение способов перевода антропонимов



**Процентное соотношение способов перевода названий
фантастических существ**



Процентное соотношение способов перевода зоонимов

