

Tomaz Onic, Marusa Bracic

Filozofska fakulteta, Univerza v Mariboru

Nomen est omen: prevajanje aptonimov v fantazijski literaturi

Izveček

Aptonime navadno definiramo kot lastna imena, ki posredno ali neposredno izražajo določeno izstopajočo značilnost osebe, ki jo poimenujejo, in sicer v povezavi z njenim poklicem, značajem ali katero drugo karakteristiko. Aptonimi so v glavnem osebna lastna imena, a je isti princip delovanja mogoče aplicirati tudi na zemljepisna imena. Pričujoča razprava obravnava fantazijska zemljepisna imena v izbranih romanih J. R. R. Tolkiena, G. R. R. Martina in J. K. Rowling, ki se med sabo razlikujejo glede na uporabo figurativnih posebnosti in besedilnih značilnosti ter glede na ciljno bralstvo. Posebna pozornost pri obravnavi je posvečena aptonimom, njihovi vlogi v romaneskni zgradbi ter njihovega vplivu na bralčev občutek zблиževanja fantazijskega in resničnega sveta. Analiza je zastavljena kontrastivno, avtorja pa fantazijska zemljepisna imena in kategorije obravnava z vidika motiviranosti strukture izvornih imen. Hkrati poskušata ugotoviti, v kolikšni meri – če sploh – se motiviranost istega ali drugačnega tipa ohrani tudi v prevodu, kar je ključno za obstoj (formalne ali dinamične) ekvivalence med izvornimi in prevodnimi imeni. Poleg tega poskuša prispevek na osnovi pregledanega gradiva ugotoviti, kakšnih prevodnih rešitev se navadno poslužujejo prevajalci, da bi ohranili interpretativni potencial besedila.

Nomen est omen: Translation of Aptonyms in Fantasy Literature

Aptonyms are usually defined as proper names directly or indirectly suggestive of a particular characteristic of the person bearing that name. The characteristic can be connected with the person's profession, character or any other typical feature. Aptonyms are mostly personal proper names; however, the same principle applies to geographical names. The

paper deals with fictitious place names that appear in selected novels by J. R. R. Tolkien, G. R. R. Martin and J. K. Rowling. These differ from each other as regards figurative or other stylistic characteristics, as well as target readership. A particular focus is on aptonyms in these works, their role in the structure of the novels, and their influence on the reader's impression of the convergence of the fantasy and the real worlds. The main method used is contrastive stylistic analysis with particular interest in the motivated structure of the original aptonyms. Additionally, the research investigates the translation aspect of aptonyms, whether their crucial characteristics have been preserved, and whether their type remains the same or changes in the process. This issue is a crucial one for the existence of (formal or dynamic) equivalence between the original and the translated names. The paper also attempts to determine what kind of translation solutions are used by the translators in order to preserve the interpretative potential of the text.

1 UVOD

S prevajanjem zemljepisnih imen, ki predstavljajo svojevrsten prevajalski izziv, se srečujejo prevajalci v najrazličnejših družboslovnih in naravoslovnih besedilih, na primer s področja geografije, turizma in podobno, nanje pa nujno naletijo tudi prevajalci leposlovnih besedil. V neumetnostnih besedilih, ki so primarno zavezana vsebinski natančnosti in točnosti, si lahko prevajalec pomaga z ohranitvijo izvirnega poimenovanja, s pojasnilom v opombi ali z navedbo prevodnega in izvirnega imena po vzorcu »*slovensko poimenovanje (angleški izvirnik)*« ali obratno, po drugi strani pa so v leposlovju možnosti bolj omejene, saj mora prevajalec umetnostnega besedila upoštevati tudi slogovno raven besedila in se izogibati slogovnim premikom. Poleg tega imajo zemljepisna (in druga lastna) imena v književnih besedilih fantazijski izvor in motivirano zgradbo.

Aptonimi (tudi aptonimi) so v literarnih besedilih s svojo skrbno preiščeno zgradbo, ki omogoča večplastno interpretacijo, pogosto eden pomembnih gradnikov fantazijskih in mitoloških svetov. Neredko vsebujejo tudi aluzije, besedne igre, glasovne ali iterativne okraske in podobne figurativne posebnosti, ki povečujejo njihovo interpretativno kompleksnost, hkrati pa za prevajalca pomenijo zahtevne prevajalske izzive, saj je ta interpretativni potencial v prevodu treba ohraniti v največji možni meri in ga hkrati smiselno prilagoditi ciljnemu jeziku in prostoru. V nadaljevanju prispevka so podane nekatere prevajalske zagate, ponazoritve različnih tipov aptonimov s primeri iz dveh uveljavljenih del fantazijske literature – zbirke *Harry Potter* prevajalcev Jakoba Kende in Branka Gradišnika ter *Igre prestolov* prevajalca Boštjana Gorenca in *Gospodarja prstanov od A do Ž* Branka Gradišnika – ter nekatere možne prevodne strategije in rešitve.

2 LASTNA IMENA IN APTONIMI

Lastna imena so samostalniške besede, ki poimenujejo bitja, predmete in pojme, kar velja za slovenščino in za angleščino. V slovenščini se samostalniki deli na občna imena, ki se nanašajo na bitja, predmete in pojme, in na lastna imena, kamor sodijo osebna, stvarna in zemljepisna imena (SP, str. 10–16). Podobne, a hkrati nekoliko drugačne delitve lahko najdemo tudi za angleške samostalnike; Blaganje in Konte v pregledu angleške slovnice, ki je za prevodoslovne študije zanimiva predvsem zaradi kontrastivnega vidika, delita občna imena (*common nouns*) na števna in neštevna, ti dve kategoriji pa naprej na stvarna in nestvarna (1998, 41). Avtorji kot na primer Soltesz (v Ahanizadeh 2012), Särkkä (2007), Newmark (2001, 70), Kalashnikov (2006) in Zabeeh (1968) predlagajo različne podrobnejše kategorizacije, med katerimi slednji (Zabeeh 1968, 54) v kategorije eksplicitno vključi tudi zemljepisna imena. Za pričujočo razpravo in za kontrastivno analizo nasploh se kot zelo uporabna izkaže delitev, ki jo predlaga Heikki Särkkä (2007), saj omogoča objektivni razmislek o tem, katera imena oz. njihove dele je navadno mogoče prevesti. Lastna imena kategorizira v naslednje štiri tipe (v oklepaju dodani primeri so lastna imena in aptonimi, ki se jim posveča nadaljevanje razprave):

- osrednja lastna imena; kjer notranje skladenjske strukture ne moremo analizirati (npr. Azkaban, Asshai),
- razširjena lastna imena; osrednja imena razširjena z deskriptorjem, ki se edini prevede (sem uvrščamo predvsem resnična zemljepisna imena, pri katerih ne obstaja podomačena oblika, npr. otočje Chagos (*Chagos Archipelago*) ali postaja King's Cross (*King's Cross*); Kladnik (2007, 25) prvo sestavino (otočje, postaja) imenuje občnoimensko jedro zemljepisnega imena, ki poudari vrsto zemljepisnega pojava),
- opisna lastna imena; so pretvorjena občna imena in se v celoti prevajajo, npr. Kraljevi pristanek (*King's Landing*) ali Tri metle (*Three Broomsticks*) in
- izpuščena imena; so del idioma, ki se ga v prevodu zaradi kulturnih razlik nadomesti z najbližjim ekvivalentom ciljnega jezika; npr. idiom »to meet one's Waterloo«, ki pomeni doživeti dokončen poraz, brez poznavanja konteksta ni razumljiv, zato se ime izpusti; po drugi strani pa imamo pri idiomu »all roads lead to Rome« dobesedni ekvivalent z uporabo istega zemljepisnega imena.

Aptonime večinoma uvrščamo v tretjo skupino navedene kategorizacije, saj gre za opisna imena, kar nakazujejo tudi definicije tega pojma, ki aptonim večinoma opredelijo kot ime, ki poimenovanemu nosilcu ustreza glede na poklic, značaj ali izstopajočo značilnost. Oxfordov slovar navaja, da gre za ime, ki je

»zabavno prikladno« poklicu poimenovane osebe. Najpogosteje gre sicer res za osebna lastna imena, npr.: Janez Kuhar, ki je po poklicu kuhar v restavraciji, a osnovni princip aptonimne zgradbe ustreza tudi zemljepisnim imenom. Nazoren primer zemljepisnega aptonima so Termopile, morska ožina v Grčiji, kar v dobesednem prevodu pomeni »vroča vrata«; poimenovanje izhaja iz obstoja termalnih vrelic v bližini.

3 APTONIMI V FANTAZIJSKI LITERATURI

V fantastijskih žanrih aptonimi razkrivajo lastnosti poimenovane osebe ali kraja in hkrati v bralcu krepijo občutek resničnosti. Balteirova (2010, 3) meni, da so aptonimi v nasprotju z resničnimi lastnimi imeni vedno deskriptivni in rezultat besedotvornih mehanizmov. To velja tudi za aptonime resničnega sveta, a ker jih dojemamo kot obstoječa dejstva in njihovi deskriptivnosti ne posvečamo posebne pozornosti, ta njihov vidik zbledi in jih ne dojemamo več kot aptonime (npr. Šentjur, ki svoji sestavi skriva Sv. Jurija). Z besedotvornega vidika so tako aptonimi podobni tvorjenkam, ki imajo v odvisnosti od stopnje leksikalizacije bolj ali manj vidno povezavo z besedotvorno podstavo (Plemenitaš 2015, 84).

Za razliko od običajnih opisnih imen so aptonimi lahko neposredno ali posredno opisni: pri nekaterih lahko bralec takoj razbere ključno značilnost, ponekod pa le, če ima določena jezikovna znanja ali dobro bralno intuicijo. Tak primer je Prečna ulica (*Diagon Alley*) iz *Harryja Potterja*, ki je v prevodu sicer neposredni aptonim, v izvornem jeziku pa se vidi dvoplastnost poimenovanja (lahko pomeni ulico *Diagon* ali pa prislov *Diagonally*). Podobno velja za Nokturno ulico (*Knockturn Alley* ali fonetično *nocturnally*, kar tudi odgovarja njenemu slabemu slovesu).

Bertills (2003; cit. v Al Rabadi 2012, 43) literarnim imenom poleg funkcionalne vloge pripisuje tudi možnost ustvarjanja novih interpretacij, kar velja tudi za zemljepisna imena. V žanrih, ki ne vsebujejo vizualnega gradiva, so opisi tisti, ki bralcu pomagajo ustvariti podobo določenega kraja, enako tudi imena, ki poleg tega zbudijo občutek pristnosti. Tako Trochnmrkow trg (*Grimmauld Place*) iz *Harryja Potterja* nakaže, da ne gre za svetlo in domačno hiško, prav tako kot nam Zimišče (*Winterfell*) iz *Igre prestolov* ne naslika tople poletne rezidence, prav nasprotno. Izjemno neposredno je imenovana gora Poguba (*Mount Doom*) oz. vulkan v Tolkienovem *Gospodarju prstanov*. Aptonimi imajo torej identifikacijsko vlogo s sočasnimi funkcijami zabavanja, posredovanja informacij in zbujanja občutkov (Van Coillie 2014, 123) ter so poleg tega še pomensko, zgodovinsko, geografsko in kulturno okrepljeni (Jaleniauskiéné in Čičelytė 2009, 32). Tak primer je čarovniški zapor Azkaban (*Azkaban*) iz *Harryja Potterja*, ki

po geografski podobnosti spominja na Alcatraz (utrdba na otoku sredi morja), v njem pa najdemo tudi zven hebrejske besede Abaddon, ki pomeni globine pekla (Rowling J. K., Azkaban).

Hejwowski (v Fornalczyk 2007, 95; v Jaleniauskiene in Čičelytė 2009, 32) vidi v prevodni literaturi še eno funkcijo aptonimov, in sicer razkritje obstoja »kulturnega drugega« (angl. *cultural other*) – v besedilu predstavljenega kraja, ki je pripovedovalcu (in s tem tudi bralcu) tuj in sodi v drugo kulturo. V takem primeru se pri prevajanju pogosto upošteva pravilo o »neprevajanju tretjega jezika«. V *Polkrvnem princu* je tako omenjena francoska čarovniška šola *Beauxbatons*, katere ime v prevodu ni niti podomačeno niti prevedeno (dobesedni prevod bi bil »lepi palici«), v *Igri prestolov* pa sta tak primer kraja *Braavos* in *Vaes Dothrak*.

3.1 MOTIVACIJA

Tako za zemljepisna kot za osebna imena velja, da njihova funkcija v literarni zgradbi ni zgolj poimenovalna, marveč tudi označevalna. V umetnostnih besedilih, še posebej pri aptonimih, slednja praviloma prevladuje, saj predstavlja pomemben del karakterizacije literarnih oseb oz. izpostavlja ali nakazuje neke lastnosti dogajalnega prostora. Bühler (1965; cit. v Newmark 1988, 39) skladno s funkcionalno teorijo jezika po Romanu Jakobsonu to pripisuje ekspresivni funkciji besedila. V takih primerih govorimo o motiviranih lastnih imenih, saj je pri njih mogoče zaznati povezavo med sestavo besede in pomenom, kot pri primeru Divjišče (*Wilderland*), Tolkienovi novotvorjenki (Gradišnik 2004, 67), ki temelji na samostalniku *wilderness* in hkrati spominja na glagola *wilder* in *bewilder*. Bralec lahko tako v izvorniku kot prevodu zazna omenjene konotacije. Bussmann (2006) kot motivirane izraze opredeli tiste, pri katerih se pomen lahko ugotovi iz pomenov posameznih elementov, kot npr. Zimišče (*Winterfell*), Zgornje Trupeltse (*Great Hangleton*) ali Prečna ulica (*Diagon Alley*). Pri geografskih aptonimih to velja predvsem za opisna in razširjena lastna imena (kot jih definira Särkkä), ki imajo ob denotativnem pomenu še vrsto konotacij, ki nakazujejo na zgodovino ali tipično značilnost kraja, stavbe, ulice itd.

Z vidika slogovne besedilne analize je motivirana lastna imena smiselno kategorizirati. Ullmann (v Fischer 1998, 12) razlikuje fonetično, oblikoslovno in pomensko motivacijo. Pri fonetični motivaciji je med vidnimi kategorijami onomatopoejska, o kateri govorimo, če obstaja povezava med njihovo fonetično strukturo in pomenom (npr. kukavica, ki je dobila ime po svojem oglašanju). Pri oblikoslovni motivaciji lahko v izrazu ali frazi prepoznamo posamezne dele, ki imajo svoj pomen (Fischer 1998, 14), a je pri tem ključno, da pomen celotne zloženke temelji na neposrednem pomenu komponent (Ginzburg 1979, 25). V imenu velikega pragozda pri Tolkienu

Zelengaj Véliki (*Greenwood the Great*) zaznamo pridevnik in samostalnik »zeleni gaj« (Gradišnik 2004, 267), pomen imena je torej razviden. Po drugi strani pa sestava imena Tolkienove pokrajine Ajdole (*Ettendales*) ni tako očitna kot Zelengaj, saj je že v izvorniku uporabljen arhaični samostalnik *eten* v pomenu *troll*, *ogre* (Gradišnik, 2004, 30). Zato je bilo tudi v slovenščini treba poiskati arhaični izraz, torej »ajd«, ki prav tako nekoliko zabriše pomen skovanke.

V fantazijski literaturi zložena poimenovanja pogosteje kot k oblikoslovno motiviranim imenom sodijo k pomenski motivaciji. Ungerer (v Fischer 1998, 14) obravnava pomensko motivirana imena kot izraze, katerih pomen lahko povežemo z drugimi pomeni, npr. Grlo (*The Neck*) ali grad Črnina (*Castle Black*) iz *Igre prestolov*; v prvem primeru gre za ožino, ozek del celine, kar lahko pomensko povežemo z grlom kot delom telesa oz. zoženim delom predmeta, npr. steklenice, podobno se črnina nanaša na značilnost črnega, recimo na vrsto vina, v tem primeru pa na grad, kjer so nastanjeni člani Nočne straže, ki jih bralec tako poveže s temačnostjo in z drugimi negativnimi konotacijami. Pomenska motivacija se od oblikoslovne razlikuje tudi v tem, da se kombinacija komponent uporablja figurativno (Ginzburg 1979, 27).

Roswitha Fischer (1998, 13) omenjenim trem tipom motivacije dodaja še fonološko, grafično in stilistično. Prvo opredeli v povezavi z izgovorjavo, z določenimi zvoki ali zvokovnim zaporedjem. Tak primer je M. o. M., kratica za *Ministry of Magic* iz *Harryja Potterja*, kjer začetne črke besed tvorijo izgovorljivo enoto (Fischer 1998, 30). Avtorica grafično motivacijo povezuje s pisnim diskurzom, kjer razumevanju služijo velike črke, vezaji in podobno, pogosta raba pa vodi do grafične demotivacije (npr. *sit-com*, ki je sčasoma postal *sitcom*). Tako fonološka kot grafična motivacija sta vezani na tipe sodobnejšega diskurza, zato jih v umetnostnih besedilih srečamo redkeje. Prav nasprotno velja za stilistično motivacijo, kamor avtorica šteje rabo glasovnih figur, kot so npr. aliteracija, asonanca, konsonanca (Fischer 1998, 14). Aliteracije so pogoste v *Harryju Potterju*, npr. *Forbidden Forest*, *Weasley's Wizard Wheezes* in *The Hog's Head Inn*, ki zelo poživijo besedilo in razmejujejo barviti čarovniški svet od dolgočasnega bunkeljskega, a lahko hkrati postanejo pravi prevajalski izziv, saj je za ohranitev ekvivalence v ciljni jezik treba prenesti tudi omenjene slogovne značilnosti.

3.2 EKVIVALENCA

Koncept ekvivalence so prevodoslovci vpeljali z namenom, da bi bilo ustreznost prevodnih rešitev – na teoretski, predvsem pa na konkretni ravni – vsaj do neke mere mogoče objektivizirati. Juliane House (2009, 29–31) piše, da sta izvornik in prevod, ki obstaja samo kot različica izvornika, ekvivalentna, vendar je ekvivalenca

v prevodu odvisna od vrste besedila, področja, kulturnega konteksta itd. Ekvivalenca je podobno opredeljena tudi v *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, torej kot odnos med izvirnikom in prevodom, pri čemer prevod velja za prevod ravno zaradi tega odnosa (2001, 77). Pri prevajanju fantazijskih besedil se za uporabno izkaže predvsem teorija ekvivalence Eugena Nide. Ta opredeljuje dva tipa ekvivalence, formalno in dinamično (prim. Shakernia 2014, 2). Osnovno načelo formalne ekvivalence je to, da poskuša prevajalec čim bolj slediti izvirnemu besedilu, izogiba se vsakršnim dodatkom, prirejanju in nasploh odmikom. Bolj kot je torej prevod dobeseden, manj je nevarnosti, da se bo izvorno sporočilo »pokvarilo« (Shakernia 2014, 2). Po načelih dinamične ekvivalence prevajalec ne prevaja besede za besedo, ampak prenaša smisel besedila, kar pomeni, da ne vsebuje enakih idiomov in besednih zvez, povzame pa pomen, ki ga želi izvirnik sporočiti (Shakernia 2014, 2). Ta ekvivalenca pride do izraza pri prevajanju izmišljenih zemljepisnih imen, ki jih le v redkih primerih prevedemo skoraj dobesedno. Prevajalec se mora potruditi, da prevod zveni čim bolj naravno, kar je namen te ekvivalence. Kot trdi Nida (1964, v Van Coillie 2014, 124), je prevod imena uspešen, kadar je funkcionalno ali dinamično ekvivalenten z imenom v izvirni obliki, kar je navadno tudi prevajalčev cilj. Van Coillie (2014, 124) dodaja, da prevod lahko drugače vpliva na bralca kot izvirnik, na kar je v svojem vodniku opozoril tudi Tolkien (Gradišnik 2004, 18). V primeru imena Rečnjava (*Riverrun*) iz *Igre prestolov*, ki poimenuje kraj, kjer teče reka, bi formalna ekvivalenca zvenela precej nenaravno, prevajalec pa se je oddaljil od te besede, ki je v bistvu zloženska, in ustvaril novotvorjenko, ki še vedno zaznamuje območje z rekami, vendar v drugačni obliki.

Ekvivalenca je povezana z jezikovno funkcijo, v tem primeru ekspresivno, ekspresivna besedila pa stremijo k izražanju avtorjevega mišljenja (Newmark 1988, 40). V literarnem delu se pojavljajo nenavadne kolokacije, izvirne metafore, »neprevedljive« besede, nenavadna skladnja, nenavadne besede in novotvorjenke. Nekateri od naštetih elementov se pojavljajo tudi pri zemljepisnih imenih, s čimer v bralcu zbudijo

- občutek domačnosti; bralec se poistoveti z glavnim likom, čigar svet postane bralečev, npr. Prepovedani gozd (*Forbidden Forest*) ali Jazbina (*The Burrow*) iz Harryja Potterja,
- občutek tujosti; kraji, ki so tuji glavnemu liku, so tuji tudi bralcu, npr. Braavos iz *Igre prestolov*, ki je hkrati neprevedljivo ime,
- občutek globine; ime presega slovarski pomen, označuje dogodek ali značilnost kraja; npr. Gomilsko (*Barrowfield*) iz *Gospodarja prstanov od A do Ž*.

Prevajalčeva naloga je, da se pri prevajanju takšne literature poskuša čim bolj približati avtorjevemu namenu, kar je bistvo ekvivalence.

4 APTONIMI V PREVODU

Fantazijska literatura navdih pogosto črpa iz resničnega sveta – iz obstoječih krajev, ljudi in zgodovinskih dogodkov –, zato ni vseeno, kako se izmišljena zemljepisna imena zapišejo ali prevedejo. V tem smislu je prevajanje zemljepisnih imen podobno prevajanju strokovne terminologije v književnih delih, kjer je pri prevajanju ključna natančnost, če želimo ohraniti potencialne učinke na bralca tudi v prevodu (prim. Zupan in Štefanič 2014). Ko gre za resnična imena, je treba upoštevati uradni zapis in ponekod (npr. v turističnih besedilih) dodati deskriptor, da si bralec lahko predstavlja, za kaj gre (za ulico, stavbo, vzpetino itd.). Zaradi načela avtentičnosti se v fantazijski literaturi avtorji in prevajalci deskriptorjem izogibajo, saj ti morda preveč neposredno razkrivajo vsebino in poenostavljajo bralno izkušnjo, kjer to ni zaželeno, hkrati pa prekinajo bralni ritem.

V kontekstu prevajanja se velikokrat pojavi vprašanje, zakaj in če imena sploh prevajati (dilemo izpostavlja tudi Klinar (1994, 11)). Prevajanje imen vsekakor ni vedno smiselno, še posebej, če niso ključna za zgodbo oz. ko gre za uradna zemljepisna imena. Preprosto in jasno pojasnilo glede prevajanja imen podaja J. R. R. Tolkien,¹ ki je v pomoč prevajalcem svojih del napisal krajši vodnik po prevajanju imen in poimenovanj. V njem med drugim navaja, da je angleščina v izvirnem besedilu predstavnica »sogovorščine« (Gradišnikov prevod za Tolkienov »*common speech*« oz. izmišljen jezik), iz česar sledi, da jo v prevodu nadomesti ciljni jezik – zato je treba angleška imena prevesti v ciljni jezik glede na njihov pomen. Tolkienov primer v tem zapisu je v slovenščino prevedeni Razendel oziroma »Dolina razpoke« (*Rivendell*), kjer pojasni, da je takšna imena zaželeno prevajati ravno zato, da se ohrani skrbno zasnovana imenoslovna shema (Gradišnik 2004, 19), ki bi se v primeru ohranitve izvirnika v ciljnem jeziku porušila. Prevajalec je glede na pomen iskal ime, ki bi ustrezalo Razdrtemu (»(na)razen del«) (Gradišnik 2004, 192). Ta aptonim je prav tako dober primer leksikalno in strukturno motiviranega zemljepisnega imena, kakršna so imena mest Newtown ali Wildwood, saj ga je možno razdeliti na posamezne morfeme (Ginzburg 1979, 26).

Najbolj splošna načina prevajanja zemljepisnih imen v fantazijski literaturi sta podomačevanje (*Valyria* oz. Valyrija; *Erech* oz. Ereh (Gradišnik 2004, 86) in potujevanje (*Hogsmeade* oz. Meryascoveena). Vevar (cit. v Mohar 2015/16, 98) ugotavlja, da slednje pogosto zagovarjajo starejše generacije prevodoslovcev, v sodobni prevodoslovni praksi pa se kot osrednja metoda uveljavlja podomačitev. A ne glede na to, da slednja tuje ime približa ciljnemu bralcu, za prevajanje

1 Uvodna navodila so objavljena v delu *Gospodar prstanov od A do Ž*, ki ga je napisal Branko Gradišnik.

aptonimov ni primerna, saj se pomen ne prenese v ciljni jezik. Hkrati pa je pomensko prevajanje izvedljivo le, če ima zemljepisno ime v celoti ali deloma določen pomen, pri čemer je pri takšnem postopku nujno raziskati zgodovinsko-jezikovne korenine (Kladnik 2007, 83). To pomeni, da je pomensko prevajanje izvedljivo le, če je zemljepisno ime aptonim. Iz tega načina sledijo štiri Kalashnikove (2006) strategije pomenskega prevajanja:

- običajni ekvivalent; slovarski prevod, če je enobeseden, npr. Zid (*the Wall*);
- priložnostni ekvivalent; prevod ni neposredni pomenski ekvivalent, a izraža enake značilnosti, npr. Ollchenbat (*Ollivander's*);
- ekvivalent s spremenjenimi značilnostmi ne izraža značilnosti pomenskega elementa iz izvornika, pač pa označuje kraj ali osebo z drugo značilnostjo, npr. grad Črnina (*Castle Black*), ki ni črne barve, pač pa sedež Nočne straže;
- nebistveni ekvivalent; ne izraža značilnosti nosilca.

V poštevek pridejo tudi prevajalske strategije, ki jih predlagata Särkkä (2007) in Hermans (v Aguilera 2008, 3):

- transkripcija; zapis imen brez dodajanja podvojenih črk, prilagajanje izgovorjavi, npr. Valyrija (*Valyria*),²
- prepis; popoln prevzem besede, npr. Azkaban (*Azkaban*),
- delni prevod; večbesedno poimenovanje, kjer je vsaj ena beseda izpeljana iz tretjega jezika ali je lastno ime, npr. Ibbenska luka (*the Port of Ibben*),
- prevod; ohranitev funkcionalne vloge imena, npr. Prepovedani gozd (*Forbidden Forest*).

Za konec omenimo še primer, ko pomensko prevajanje ni uspešno. Kajetan Gantar ugotavlja, da to navadno ne deluje pri prevajanju antičnih imen (prim. Aubelj 1997, 6). Nekateri slovenski avtorji so to poskušali, npr. rimska boginja Flora je postala Rožencvitarica, Minerva Modrica, a se ta način ni obdržal. Prevladalo je načelo avtentičnosti in antična imena so danes podomačena.

4 ZAKLJUČEK

Prevajanje aptonimov, ki se v fantastični literaturi nanašajo na zemljepisna imena, je pomembno zato, da se v največji možni meri izbrišejo meje med resnico in fantazijo. Za uspešen prevod si mora prevajalec zastaviti nekaj vprašanj

2 Tu je pogosto možnih več različic glede na popolno ali delno slovenjenje. Najbolj tipično se v obrazilu dodaja *j* (kot v primeru), nekatere tuje pismenke pa prevajalec lahko obdrži tudi zaradi skrivnostnejšega učinka take besede na bralca (v navedenem primeru bi bila možen tudi zapis Valirija).

o avtorjevem namenu, ciljnem bralstvu, ozadju aptonima in seveda morebitnih posebnih okoliščinah. Aptonime je smiselno prevajati, saj so nosilci globljega pomena, razen kadar so izpeljani iz tretjega jezika, ki naj ga prevajalec ne bi prevajal. V nasprotnem primeru bi prevod postal priredba.

BIBLIOGRAFIJA

- AHANIZADEH, Saeideh, 2012: Translation of Proper Names in Children's Literature. *Translation Directory*. Dostopno tudi na spletu: <http://www.translationdirectory.com/articles/article1522.php>.
- AL RABADI, Raghd, 2012: A Moment of Truth in Translating Proper Names in Naguib Mahfouz' Trilogy from Arabic into English. *CrossCultural Communication* 8(6). 43–47.
- AGUILERA, Elvira C., 2008: The Translation of Proper Names in Children's Literature. *E-fabulations: e-journal of children's literature* 2. 7–16.
- AUBELJ, Bronislava, 1997: *Antična imena po slovensko*. 1. izd. Ljubljana: Modrijan.
- BAKER, Mona, 2001: *Routledge Encyclopedia of Translation*. London in New York: Routledge.
- BALTEIRO, Isabel, 2010: Word-formation and the Translation of Marvel Comic Book Charactonyms. *VIAL* 7. 31–53.
- BLAGANJE, Dana, KONTE, Ivan, 1998: *Modern English Grammar*. 4. izd. Ljubljana: DZS.
- BUSSMAN, Hadumod, 2006: *Routledge Dictionary of Language and Linguistics*. Elektronska izdaja. London in New York: Routledge.
- FISCHER, Roswitha, 1998: *Lexical Change in Present-day English: A Corpus-based Study of the Motivation, Institutionalization, and Productivity of Creative Neologisms*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- FORNALCZYK, Anna, 2007: Anthroponym Translation in Children's Literature – Early 20th and 21st Centuries. *Kalbotyra*, 57 (3). 93–100.
- GINZBURG, Rosalia Zalmonovna et al., 1979: *A Course in Modern English Lexicology*. 2. izd. Moskva: Vysšaja škola.
- GRADIŠNIK, Branko, 2004: *Gospodar prstanov od A do Ž: imenopis in podatkovnik oseb, krajev, predmetov in pojmov iz Srednjega sveta in okolice*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- HOUSE, Juliane, 2009: *Translation*. Oxford: Oxford University Press.
- JALENIAUSKIENĖ, Evelina, ČIČELYTĖ, Vilma, 2009: The Strategies for Translating Proper Names in Children's Literature. *Studies About Languages* 15. 31–42.
- KALASHNIKOV, Alexander, 2006: Proper Names in Translation of Fiction (on the Material of Translation into English of The History of a Town by M.E. Saltykov-Shchedrin). *Translation Journal* 10(1). Dostopno tudi na spletu: <http://translationjournal.net/journal/35propernames.htm>.
- KLADNIK, Drago, 2007: *Pogledi na podomačevanje tujih zemljepisnih imen*. El. knjiga. Ljubljana: Založba ZRC, Geografski inštitut Antona Melika ZRC SAZU.

- KLINAR, Stanko, 1994: *Slovenska zemljepisna imena v angleških besedilih*. Radovljica: Didakta.
- MARTIN, George R. R., 2011: *A Game of Thrones*. London: Harper Voyager.
- MARTIN, George R. R., 2014: *Igra prestolov*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- MOHAR, Tjaša, 2015/16: Translating Alice Munro: Culture-specific Terms as a Translation Challenge. *Philologia* 13/14, 97–104.
- NEWMARK, Peter, 1988: *A Textbook of Translation*. Šanghaj: Shanghai Foreign Language Education Press.
- PLEMENITAŠ, Katja, 2015: Aspects of Nominalization from a Cognitive Perspective. Sonja Starc, Carys Jones in Arianna Maioranni (ur.): *Meaning Making in Text. Multimodal and Multilingual Functional Perspectives*. New York: Palgrave Macmillan. 72–92.
- ROWLING, Joanne K., 1997: *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. London: Bloomsbury.
- ROWLING, Joanne K., 1999: *Kamen modrosti*. Ljubljana: Epta.
- ROWLING, Joanne K., 2000: *Jetnik iz Azkabana*. Ljubljana: Epta.
- ROWLING, Joanne K., 2005: *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. London: Bloomsbury.
- ROWLING, Joanne K., 2006: *Polkrvni princ*. Ljubljana: Epta.
- ROWLING, Joanne K., 2014: *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. London: Bloomsbury.
- ROWLING, Joanne K., b. d.: Azkaban. Dostopno na spletu: <https://www.pottermore.com/writing-by-jk-rowling/azkaban>.
- SÄRKKÄ, Heikki, 2007: Translation of Proper Names in Non-fiction Texts. *Translation Journal* 1. Dostopno na spletu: <https://translationjournal.net/journal/39proper.htm>.
- SHAKERNIA, Shabnam, 2013: Study of Nida's (formal and dynamic equivalence) and Newmark's (semantic and communicative translation) translating theories on two short stories. *Merit Research Journals* 2(1). 1–7
- TOPORIŠIČ, Jože, 2001: *Slovenski pravopis*. 6., ponovno pregledana izd. Ljubljana: Založba ZRC SAZU.
- VAN COILLIE, Jan, 2014: Character Names in Translation: A Functional Approach. Jan Van Coillie in Walter P. Verschueren: *Children's Literature in Translation: Challenges and Strategies*. London in New York: Routledge. 123–139.
- ZABEEH, Farhang, 1968: *What is in a Name*. Haag: Martinus Nijhoff.
- ZUPAN, Simon, ŠTEFANIČ, Marko, 2014: Military Jargon in the Slovenian Translation of *Hostile Waters*. *ELOPE* 11(1). 165–177.