



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (ФГБОУ ВО «ЮУрГТТУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

Особенности перевода авторских топонимов (на материале
англоязычной художественной литературы и видеоигр)

Выпускная квалификационная работа по направлению

45.03.02 Лингвистика

Направленность программы бакалавриата

«Перевод и переводоведение»

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:

66,6 % авторского текста

Работа рекомендуется к защите
рекомендована/не рекомендована

«10» июль 2022

зав. кафедрой английской филологии
Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнил:

студент группы ОФ-203-074-4-2

Королев Никита Евгеньевич

Научный руководитель:

к.ф.н., доцент кафедры АЯ и МОАЯ

Баландина Ирина Давидовна

Челябинск

2022 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТОПОНИМЫ В ПЕРЕВОДЕ	7
1.1. Топонимы в системе языка	7
1.2. Способы перевода топонимов	12
1.3. Адекватность и эквивалентность в переводе топонимов	15
1.4. Трудности и подходы к переводу авторских топонимов	17
Выводы к главе 1	21
ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ПЕРЕВОДОВ АВТОРСКИХ ТОПОНИМОВ	22
2.1. Анализ перевода топонимов в романе «Властелин колец»	22
2.2. Анализ перевода топонимов в романе «Игра престолов»	29
2.3. Анализ перевода топонимов видеоигровой трилогии «Dark Souls»	36
2.4. Выделение основных особенностей перевода авторских топонимов на основе проведённого анализа	40
Выводы к главе 2	42
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	43
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	45
ПРИЛОЖЕНИЕ	48

ВВЕДЕНИЕ

Сегодня наука топонимика является неотъемлемой частью нашей жизни. Люди встречаются с географическими названиями каждый день, и уже не могут представить свою жизнь без ориентирования на местности. Но топонимика помогает сформировать национальное и языковое сознание людей, она помогает людям ориентироваться не только на местности, но и в культуре. Топонимика создаёт некие маркеры для мест, которые помогают определить человека к определённой лингвокультуре. Таким образом, топонимика связана с переводоведением, так как в эпоху глобализации эти маркеры должны иметь определённую стандартизацию на всех языках.

Для реальных географических названий на сегодняшний день устоялись определённые правила перевода, но споры о том, как переводить вымышленные топонимы, всё ещё актуальны и сегодня. Больше всего такие топонимы присутствуют в художественной литературе и видеоиграх, особенно в жанре фэнтези. Сегодня существует множество художественных произведений и видеоигр в этом жанре. Жанр фэнтези появился в начале XX века и все ещё теряет интерес среди читателей и игроков.

В данном произведении мы будем анализировать топонимы из таких произведений, как «Властелин колец» Дж. Р. Р. Толкина, «Игра престолов» Дж. Р. Мартина и видеоигровой трилогии «Dark Souls». Актуальность данного исследования состоит в том, что данное исследование может помочь разработать чёткие правила и стандарты, а также определить особенности перевода топонимов в художественных текстах и видеоиграх жанра фэнтези. Исследования романа/трилогии «Властелин колец» российских и зарубежных учёных в основном направлены на изучение поэтики и жанровой специфики, а не топонимики. Сага «Игра престолов»

все ещё в процессе написания, поэтому данное исследование может помочь при переводе следующих книг или при переиздании уже написанных, а видеоигры это очень молодой вид искусства, поэтому топонимия и её перевод в них плохо изучены.

Объектом исследования является перевод произведений «Властелин колец» и «Игра престолов», а также видеоигровой трилогии «Dark Souls».

Предметом исследования являются особенности перевода авторских топонимов с английского языка на русский.

Целью данной работы является проведение сопоставительного анализа с оригиналом для определения уровня адекватности перевода, а так же выявление основных способов и особенностей перевода авторских топонимов.

Задачами в связи с указанной целью являются:

1. Рассмотреть понятие топонимики и её классификации;
2. Рассмотреть способы перевода топонимов;
3. Изучить адекватность и эквивалентность в переводе топонимов;
4. Рассмотреть трудности перевода топонимов в художественной литературе и видеоиграх;
5. Провести сопоставительный анализ оригинала и перевода топонимов в романах и видеоиграх;
6. Выделить особенности перевода авторских топонимов;

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Способы перевода реальных топонимов и художественных топонимов отличаются друг от друга.
2. Интерлинейный способ перевода является самым частым способом перевода топонимов в художественных текстах и видеоиграх, но не универсальным.

3. Для выбора переводческого приёма и адекватного перевода топонима необходимо всегда опираться на контекст, в котором этот топоним находится.

Материалом исследования являются 110 топонимов и их перевод, взятые из произведений «Властелин колец», «Игра престолов» и видеоигровой трилогии «Dark Souls».

К теоретико–методологической базе данного исследования относятся работы ученых-переводоведов и лингвистов, таких как, В. С. Виноградов, В. Н. Комиссаров, А. А. Реформатский, Дж. Кэтфорд, а также исследования различных ученых в области топонимики, таких как С.Н. Басик.

Методы исследования: метод классификации, метод сплошной выборки и сравнительно–сопоставительный метод.

Теоретическая значимость данной работы состоит в том, что полученные в ходе исследования особенности вносят определенный вклад в развитие теории перевода топонимов в художественных текстах и видеоиграх жанра фэнтези.

Практическая значимость данного исследования заключается в том, что оно может помочь при составлении учебного материала по художественному переводу, помочь при переводе будущих художественных произведений и видеоигр, а также улучшить перевод уже существующих.

Структура работы обусловлена целью и задачами исследования. Работа состоит из введения, 2 глав и заключения.

Введение раскрывает актуальность, определяет объект, предмет, цель, задачи и методы исследования, а также раскрывает научную новизну, теоретическую и практическую значимость работы.

Первая глава состоит из 4 разделов и посвящена рассмотрению теоретических основ топонимики, понятий адекватности и эквивалентности и трудностей перевода авторских топонимов.

Во второй главе описывается ход сравнительно – сопоставительного анализа.

В заключении подводятся итоги исследования, формируются основные выводы по рассматриваемой теме.

ГЛАВА 1. ТОПОНИМЫ В ПЕРЕВОДЕ

1.1. Топонимы в системе языка

Как известно, раздел языкознания, изучающий любые собственные имена, историю их возникновения, трансформации и функционирования называется ономастикой [20]. В первую очередь, она считается лингвистической наукой. Вместе с тем, чтобы выявлять специфику именуемых объектов и традиций, связанных с их именами, необходимо рассматривать и исторический, географический, культурологический, социологический и литературный компоненты, которые помогают в понимании сущности топонима. В любом географическом имени присутствует или присутствовало конкретное содержание, которое в ряде случаев оказывается утраченным. Процесс наименований является процессом народного творчества, имеющего свои национальные и языковые особенности.

В рамках ономастики можно выделить отдельный раздел – топонимику. Это раздел ономастики, исследующий географические названия, их функционирование, значение и происхождение, структуру, ареал распространения, развитие и изменение во времени [26]. Топонимика является интегральной наукой, она возникла на стыке нескольких наук – лингвистики (языкознания), истории и географии. В этом заключается сложность топонимики, ее комплексная междисциплинарная сущность. Топонимика развивается в тесном взаимодействии с географией, историей, этнографией. Топонимия служит ценнейшим источником для исследования истории языка и находит применение в исторической лексикологии, диалектологии, этимологии, лингвистической географии, т. к. некоторые топонимы устойчиво сохраняют архаизмы и диалектизмы. Топонимика помогает восстановить черты исторического прошлого народов, определить границы их

расселения, очертить области былого распространения языков, географию культурных и экономических центров, торговых путей и т. п. Основной единицей для изучения топонимики является топоним. Совокупность топонимов той или иной области называется топонимией.

Под топонимом обычно понимается имя собственное, являющееся названием отдельного географического объекта. В лингвистике данное понятие изучается с различных сторон: как элемент определенной топонимической системы в его отношении с другими топонимами, и в системе языка в целом, в его отношении с другими языковыми единицами. Структурные типы географических названий следует рассматривать в соответствии с географическими объектами, которым они принадлежат, поскольку разным объектам могут быть свойственны разные структурные типы названий.

Классифицируя топонимы по типу называемого объекта, С. Н. Басик [3] предлагает различать следующие группы топонимов:

1. Оронимы (от греческого ορος – «гора», ονομα – «имя») – названия форм рельефа. Названия горных цепей и вершин, пещер, ущелий и оврагов входят в данный топонимический класс. Например, Snowdon, Ben Nevis.

2. Гидронимы (от греческого υδωρ – «вода», ονομα – «имя») – названия водных объектов (реки, озера, пруды, моря, океаны): например, английские топонимы Avon, Severn.

Из-за большого многообразия водных объектов гидронимы подразделяют на подклассы:

- а) потамонимы (от греческого ποταμός – «река», ονομα – «имя») – это названия рек, ручьев. Это один из самых многочисленных топонимических подклассов на планете. Например, Thames, Tyne, Usk – английские потамонимы;

b) лимнонимы (от греческого λίμνή – «озеро», ονομά – «имя») - вид гидронимов, который включает в себя названия озер, прудов, водохранилищ. Например, Loch Lochy, Loch Lomond;

c) океанонимы (от греческого Ωκεανος – «бог Океан, беспредельное море», ονομά – «имя») - названия океанов. Это самый маленький по количеству названий топонимический класс, потому что на Земле не так много;

d) пелагонимы (от греческого πέλαγος – «море», ονομά – «имя») - вид гидронимов, включающий названия морей или других частей океана (залива, пролива, течения и т.д.). Например, Firth of Forth;

3. Гелонимы (от греческого έλος – «болото», ονομά – «имя») – вид топонимов, включающий названия болот. Например, Denge Marsh.

4. Дримонимы (от греческого греч. δρυμός – «роща, лес», ονομά – «имя») – названия лесов, роц, парков и их частей. Например, Hafren Forest, Grizedale, Dartmoor, Exmoor.

5. Ойконимы (от греческого οϊκος – «обитель», ονομά – «имя») – названия любых населенных пунктов (города, поселения).

Ойконимы делятся на следующие классы:

a) астионимы (из греческого άστειός – «городской», ονομά – «имя») – вид ойконимов, названия городов. Например, Leeds, Grimsby, Sheffield, Manchester, Preston, Nottingham, Newcastle;

b) комонимы (от греческого κόμη – «село», ονομά – «имя») - вид ойконимов, который включает все названия сельских поселений. Например, Oakthorpe, Great Ormside, Risby, Roberton, Foxton, Tregony, Somerby;

6. Урбанонимы (лат. urbanus – «городской», греч. ονομά – «имя») – названия внутригородских объектов. Например, Lewisham.

Урбанонимы делятся на подклассы:

а) годонимы (от греческого *ὄδος* – «улица», *ὄνομα* – «имя») – названия линейных внутригородских объектов – улиц, переулков, проспектов, набережных и так далее: например, Park Avenue, Church Street;

б) агоронимы (греч. *Ἀγορά* – «рыночная площадь», *ὄνομα* – «имя») – названия городских площадей, рынков;

7. Дромонимы (от греческого *δρομος* – «путь», *ὄνομα* – «имя») – названия транспортных путей.

8. Хоронимы (от греческого *ὄρος* – «межевой знак, граница», *ὄνομα* – «имя») – сюда относятся названия любых значительных территорий, регионов, областей (природных, исторических, административных). Например, Scotland, Wales, England, Cumberland.

Как можно понять, данная лексическая группа топонимов является очень обширной и содержит большое количество различных ответвлений.

Исходя из величины объектов, устанавливаются два главных яруса топонимии:

1. Макротопонимия — имена собственные, обозначающие название крупного физико-географического объекта, имеющее широкую сферу употребления, широкую известность. Макротопонимы обычно соотносятся с этнонимами (болгары — Болгария, саксы — Саксония). Соотнесённость бывает прямой, когда название страны образовано от этнонима (франки — Франция, чехи — Чехия, *greeks* — Греция), и обратной, когда этноним произведён от названия страны (*America* — *americans*, *Australia* — *australians*).

Макротопонимия, объединяя названия крупных географических объектов и систем, а также политико-административных единиц, имеет широкую сферу функционирования; составляющие её макротопонимы обладают устойчивостью, стандартизованностью, оформляются в соответствии с правилами литературного языка.

2. Микротопонимы — это названия небольших природных и искусственно созданных объектов. Обычно это первичные названия,

которые соотносятся с видом или свойством называемого объекта. Часто это первичные адъективные и субъективные имена (пастбище, ель, луг, брод, роща) и названия мелких объектов, известные ограниченному кругу местных жителей [24].

Микротопонимы создаются и основываются на местной географической терминологии, они неустойчивы и изменчивы. Микротопонимы образуют промежуточный и переходный лексический слой между нарицательной лексикой (апеллятивами) и ономастической лексикой (топонимами), например, лог – Сухой Лог, ключ – Гремячий Ключ и т. п. В образовании микротопонимии наглядно прослеживаются процессы онимизации апеллятивной лексики. Микротопонимы, в отличие от макротопонимов, в основном возникают на базе диалектных форм языка и функционируют на ограниченной территории, где распространён данный диалект.

По составу топонимы могут быть однословными (Moscow, Texas), словосочетаниями (Pearl Harbor, Патриаршие пруды) топонимическими фразеологизмами, причём последние характерны главным образом для микротопонимии (Воздвиженское, что в Игрищах). В соответствии с грамматической структурой топонимы подразделяются на два вида: простые и сложные. Топонимы обладают рядом особенностей в системе морфологии и словообразования. В структуре топонима выделяется базовая лексическая морфема – топооснова, к которой также присоединяется топоформант, квазиаффикс, реализующийся как в чистом аффиксе, так и в застывшей лексической морфеме, сравните Бор-овск, но Бел-город, Green-ville, Mann-heim, George-town. Но топоним может быть и с нулевым аффиксом (Бор, Дон). Классификация топонимов играет большую роль в переводе, так как, зная класс топонима, переводчику становится намного проще перевести его адекватно.

1.2. Способы перевода топонимов

Существует несколько основных приемов перевода топонимов, как и остальных имен собственных: транслитерация, транскрипция, калькирование, приблизительный перевод и контекстуальный перевод.

1. Транслитерация заключается в передаче знаков одного языка знаками другого языка. Каждый знак (или последовательность знаков) одной системы письма передается одним и тем же знаком (или последовательностью знаков) другой системы письма. При чтении звуковая форма слова может быть искажена, так как действует правило чтения иностранного языка. Например, Braavos – Браавос, Volantis – Волантис, Annapolis – Аннаполис.

Транслитерация отличается от транскрипции своей простотой и возможностью введения дополнительных знаков. Транслитерация часто применяется при составлении библиографических указателей и при организации каталогов, например, когда надо собрать в одном месте каталога описание всех произведений отечественного автора на иностранных языках. Транслитерация применяется реже, чем транскрипция, так как при транслитерации звуковой облик иноязычного слова сильно искажается.

Транслитерация обладает преимуществами и недостатками. Преимущества заключаются в том, письменный вариант имени собственного не искажается, его носитель имеет универсальную, независимую от языка идентификацию. Недостатки транслитерации состоят в том, что ориентируясь на звучание, бывает трудно восстановить исходную форму иностранного имени собственного, данной им в русской транскрипции (например, Хьюстон может передаваться как Houston или Huston).

2. Транскрипция (принцип фонетического подобия). Звуковая система языка является первичной, в отличие от письменной системы,

поэтому логично предположить, что благодаря передаче звукового облика иноязычного слова достигается большая близость к оригиналу. Другими словами, при переводе имён собственных, главной задачей является как можно точнее передать средствами переводящего языка звучание исходного имени. Такой принцип и называется транслитерацией. В современной переводческой практике транслитерация является главным приёмом при переводе имён собственных. Так как фонетические и графические системы языков значительно отличаются друг от друга, передача формы слова исходного языка на переводящем языке всегда несколько условна и приближительна.

Часто при транскрипции топонимов ударение может переноситься с одного слога на другой. Например, при передаче топонима Флорида интересно отметить, что, несмотря то, что это название американского штата произносится в английском языке с ударением на первый слог, по происхождению это слово из испанского языка, а в испанском оно имеет ударение на втором слоге. Таким образом, заимствуя это название, англоязычные американцы тоже сместили ударение и перестроили фонетическую форму под свой язык.

Топонимы обладают одной особенностью, которая заключается в том, что в них может присутствовать нарицательный элемент. Например, это может быть обозначающее слово. Такое слово входит в состав названий морей, заливов, проливов, многих островов, полуостровов, озёр, горных систем и т. д. Как правило, такому слову соответствует его русский эквивалент, например Bering Strait – Берингов пролив, Japanese archipelago – Японские острова, Lake Michigan – озеро Мичиган. Но бывают случаи, когда такое обозначающее слово транскрибируется, Malin Head – Малинхед, Long Island – Лонг-Айленд.

Недостатком транслитерации и транскрипции является то, что эти приемы не дают содержательного смысла переводимого слова. В этом случае используется прием калькирования.

3. Калькирование являет собой создание нового слова для передачи лексики, не имеющей соответствия в языке перевода, таким образом, что составные части слова или словосочетания заменяются прямыми соответствиями на языке перевода [4]. Например, Cape of Good Hope – Мыс Доброй Надежды, Сладководск – Sweetwatercity. Слова, образованные в процессе их буквального перевода, формально переведенные слова также называют кальками.

Транскрипция, транслитерация и калькирование это приёмы, которые входят в интерлинейный способ перевода, то есть перевод, который осуществляется по формально-структурным соответствиям [2]. В отличие от транскрипции, калькирование не всегда бывает простой механической операцией перенесения исходной формы в переводящий язык; иногда приходится прибегать к некоторым трансформациям. В первую очередь это касается изменения падежных форм, количества слов в словосочетании, аффиксов, порядка слов, морфологического или синтаксического статуса слов и т. д.

Весьма широко при переводе топонимов применяется смешанный тип перевода. Он может представлять собой: сочетание транскрипции/транслитерации и калькирования; сочетание транскрипции/транслитерации и описательного перевода. Смешанный перевод часто используется в тех случаях, когда в состав названия входит имя собственное. Например, Dzerzhinsky Park – Сквер им. Дзержинского, Набережная Тухачевского – Tukhachevskogo embankment. Это позволяет передать в переводе и сущность топонима, и культурный контекст.

4. Приблизительный перевод

4.1. Родовидовая замена. Принцип родовидовой замены позволяет передать приблизительное содержание реалии единицей с более широким (реже – с более узким) значением, подставляя родовое понятие вместо видового. По сути дела, заменяя вид родом, более частное более общим, переводчик прибегает к известному в теории перевода приему

генерализации [15; с. 121]. Например, *we found him on Skid Row* – мы нашли его в трущобах.

4.2. Описание – обычно используется в тех случаях, когда нет иного пути: понятие, не передаваемое транскрипцией, приходится просто объяснять [14]. Описательный перевод практически не встречается в чистом виде, как правило, он употребляется в сочетании с транскрипцией/транслитерацией. Например, *he got lost in the middle of Sudd* – он потерялся посреди южносуданского болота.

5. Контекстуальный перевод – использование данного способа перевода подразумевает, что для выбора подходящего эквивалента переводчик опирается на контекст с учетом словарного значения. Контекстуальный перевод часто используется при переводе художественных текстов. Например, *Privet Drive* – Тисовая улица, *the Old Baily* – суд присяжных.

Кроме того, переводчики иногда используют трансформацию опущение, однако это самый нежелательный способ перевода, так как опущение снижает художественную ценность перевода по сравнению с оригиналом.

1.3. Адекватность и эквивалентность в переводе топонимов

Сегодня в переводческой практике существует 2 критерия, по которым можно оценить качество перевода – эквивалентность и адекватность. Существует несколько точек зрения на эти 2 понятия.

Так, В. Н. Коммисаров считает, что перевод может называться адекватным, если он передаёт прагматические отношения и не нарушает норм переводящего языка и сохраняет его стилистику. При адекватном переводе, переводчик должен идти на некие компромиссы. Эквивалентным же переводом он считал перевод, который воспроизводит «содержание иноязычного оригинала на одном из уровней эквивалентности», но не

любой перевод эквивалентный перевод может быть адекватным[15]. В. С. Виноградов объединял данные понятие и считал, что эквивалентным (адекватным) переводом называется перевод, который полностью передаёт жанровое разнообразие и всю полноту информации текста. Также В. С. Виноградов считал, что при переводе художественного текста перевод никогда не достигнет полной эквивалентности оригинала, так как оригинальный текст обладает своей собственной индивидуальной «литературной средой» [6].

Британский лингвист Джон Кэтфорд считает, что эквивалентность – это ключевое определение перевода. Он отмечает, что основная цель теории перевода – раскрыть понятие эквивалентности перевода и определить условия для ее достижения. Джон Кэтфорд разграничивает перевод на полный, частичный, тотальный и ограниченный. Полный перевод – это перевод всего текста оригинала, частичный – часть оригинального текста переносится в текст оригинала из-за непереводимости или для сохранения «местного колорита». Следующим Кэтфорд выделяет тотальный перевод – обычный перевод, влияющий на все языковые уровни текста и ограниченный перевод. Ограниченный перевод происходит на одном из уровней: фонологическом, графологическом, грамматическом или лексическом [10].

Джон Кэтфорд относит перевод топонимов к ограниченному типу перевода. Достичь эквивалентности при переводе имён собственных бывает сложно, так как этимология топонимов может быть связана с какими-то устаревшими морфемами и заимствованными словами. Как отмечает, В. С. Виноградов, реальные топонимы нужно переводить с помощью транскрипции и транслитерации, а перевод с помощью калькирования и трансформации использовать только при переводе художественных произведений[5].

В нашем исследовании, основываясь на понятии эквивалентности адекватности В. С. Виноградова и классификации Джона Кэтфорда, мы

разграничиваем адекватность и эквивалентность. Перевод художественных топонимов, как и реальных, относится к ограниченному виду перевода. В нашем анализе мы уделяем больше внимания именно адекватности, которая достигается с помощью приёмов калькирования, сужение значения (конкретизация), расширение значения (генерализация), лексические и грамматически замены, модуляция и т. п.

1.4. Трудности и подходы к переводу авторских топонимов

Перевод художественных текстов как вид перевода существует с древних времён. Труды поэтов и философов Древней Греции переводились на многие языки, и перевод художественной литературы все ещё сохраняет свою актуальность. В наши дни для облегчения перевода юридических и технических текстов очень часто используется машинный перевод, однако перевод художественных текстов всё ещё осуществляется человеком.

Перевод вымышленных топонимов всё ещё является важным вопросом в переводоведении. Сегодня существует огромное количество исследований, посвященных теме перевода имени собственного, но вопрос перевода вымышленных топонимов всё ещё недостаточно изучен.

Трудности, с которыми сталкивается переводчик, заключаются в том, чтобы выбрать приём перевода для адекватной передачи топонима, поскольку в литературном произведении топоним это не просто название как-либо точки пространства, а художественный элемент, который тесно связан с контекстом произведения. В произведении авторские топонимы выполняют моделирующую функцию. Место и среда, в которые автор помещает персонажа, определяют его характер, что может повлиять на дальнейший сюжет произведения. Часто такие топонимы могут нести в себе несколько значений. Такие топонимы обладают потенциалом культурно-исторических знаний, сознательно пробуждаемых автором. Это

происходит из-за того, что топонимы напрямую связаны с историей, и носят в себе информацию о прошлом, и могут быть значимыми в контексте определённых событий в истории. Топонимы также могут быть как-то связаны с будущим, и могут являться знаками фантастических и незнакомых человеку миров. Важно, чтобы все вышеперечисленные особенности, а также другие функционально-стилистические свойства топонимов, были адекватно переданы в художественном переводе [11].

На сегодняшний день в лингвистике существует множество различных классификаций географических названий. Для нашего исследования авторских топонимов большое значение имеет классификация топонимов А. В. Суперанской. Данная классификация используется для того, чтобы решить проблему выбора способа перевода имени собственного. Так, А. В. Суперанская, рассматривая имя собственное в художественном тексте, выделяет две «самостоятельные, однако достаточно связанные между собой группы собственных имен» [21, с. 22]:

- а) естественно образовавшиеся имена;
- б) имена искусственно созданные, выдуманные;

Искусственно созданные делятся на имена, которые употребляются в реальности и книжные имена [21]. Самыми интересными и трудными в переводе являются вымышленные топонимы.

Как воспроизводятся в переводе вымышленные имена собственные, тщательно изучал лингвист В. С. Виноградов. Он предложил разделить вымышленные имена собственные на две группы:

1. Первая группа – это названия, «скроенные» авторами по существующим моделям, которые сложно отличить от реальных названий. Топонимы данной группы сохраняют свою основную номинативную функцию, то есть называют объект, локализуя его во времени и пространстве.

2. Вторая группа – книжные имена, которые имеют в себе характеристики как имени собственного, так и имени нарицательного. Это топонимы с функцией «как называющего знака, так и означающего, ибо они не только указывают на объект мысли, но и характеризуют его» [6, с. 134]. Большую часть второй группы составляют «окказиональный топонимы»

В. С. Виноградов говорит, что топонимы первой группы нужно переводить с помощью приёма транскрипции. Так же считает и А. А. Реформатский. Лингвист считает, что если вымышленный топоним не обладает сюжетным окрасом, то его следует переводить с помощью транскрипции, по тем же правилам, что и реальные топонимы.

В момент, когда переводчик сталкивается со значимыми топонимами, он должен подходить к переводу более творчески. Как отмечает С. Мамедзаде, такие значимые имена, являются важными художественными компонентами произведения и могут создавать его стилистику. [16, с. 195]. Автор специально создает эти значащие имена, для достижения определённой художественной цели, основываясь на ономастических традициях и моделях. В качестве примера таких значащих топонимов, можно привести топонимы из поэмы Н. А. Некрасова «Кому на Руси жить хорошо»: деревня Знобишино, уезд Терпигорев, деревня Разутово, Неурожайка, Неелово. Или в романе/трилогии «Властелин колец»: Mirkwood, Loudwater, Hobbiton.

Дабы передать основную информацию и коммуникативное намерение топонима, переводчик должен использовать способы перевода, которые будут отличаться от передачи реальных топонимов. Читатель должен понимать как внутреннюю форму значащего топонима, так и воспринимать его образность. Передача топонима с помощью транскрипции может не оказать того же эмоционального воздействия на читателя как в оригинал [7].

Чтобы перевести значащее название, переводчик может использовать одну из двух словообразовательных моделей:

1. Чистая основа.
2. Основа + ономастический формант.

В соответствии с данными словообразовательными моделями, В. С. Виноградов предлагает все значащие названия, которые воспроизводит переводчик, разделить на две группы: конверсионные и смоделированные [6, с. 139]

1. Конверсионные смысловые названия – это значащие топонимы, которые не имеют никаких ономастических формантов. Это обычные слова, превращенные в имена собственные. Такой конверсии подвергаются чаще всего существительные.

2. Смоделированные смысловые названия – смысловые названия, которые образуются путём изменения иностранных слов с помощью различных формантов или каким-либо другим способом, а также названия, образованные на основе словосочетаний и фразеологизмов. Внутри группы смоделированных смысловых названий выделяются одноосновные и многоосновные названия.

В.С. Виноградов считает, что при создании смоделированных названий, одним из важнейших факторов является звуковой стереотип основанный на представлении звучания того или иного языка. Но главное значение основы должно быть ясным и понятным, так как именно в нем заключена эмоционально-оценочная информация созданного переводчиком названия [5].

Говоря о функционально-смысловом соответствии, надо отметить, что в идеале оценочно-характеристичное содержание внутренней формы оригинального топонима должно соответствовать смыслу внутренней формы названия в переводе.

Учитывая все факты, которые были изложены выше, можно сделать вывод, что чётких решений и единой стандартизации перевода значащих

топонимов не существует. Передача таких топонимов «всегда связана с творческим поиском, выдумкой и изобретательностью переводчиков, которые могут найти десятки новых оригинальных решений» [6, с. 146]. Если адекватный и удачный перевод найти не удаётся, А. А. Реформатский предлагает транскрибировать «говорящий» топоним и давать примечание, как при переводе каламбуров и игры слов. Но А. Арго считает, что эти сноски говорят о том, что переводчик сдался и не может справиться с задачей [1, с. 298].

Выводы к главе 1

В данной главе нам требовалось изучить место топонимов в системе языка, способы перевода топонимов, адекватность и эквивалентность в переводе топонимов, а также сложности перевода авторских топонимов в художественных текстах. Можно сделать вывод, что топонимика является комплексной наукой, а топоним является сложным элементом этой системы, виды которого, в сегодняшней топонимике являются очень разными и многогранными. Были выделены основные способы перевода топонимов, что позволяет сделать вывод о том, что переводчику сегодня доступно большое количество различных приёмов для перевода топонимов. Был сделан вывод о том, что в данном исследовании мы разграничиваем понятие «адекватность» и «эквивалентности», и при переводе топонимов уделяем больше внимание именно адекватности перевода. Также можно сделать вывод о том, что проблема перевода авторских топонимов в художественных текстах всё ещё остается значимой для перевода. Были рассмотрены трудности и подходы к переводу авторских топонимов, но, несмотря на то, что за последнее время появилось множество исследований и работ на эту тему, всё ещё нет единого мнения и единого подхода к переводу авторских топонимов.

ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ПЕРЕВОДОВ АВТОРСКИХ ТОПОНИМОВ

2.1. Анализ перевода топонимов в романе «Властелин колец»

Толкин Джон Роналд Рейел (Руэл) (1892—1973) – английский писатель и филолог. Родился 3 января 1892 года в городе Блумфотейне. В школе короля Эдуарда Дж. Р. Р. Толкин изучал классическую литературу. У него был ярко выраженный лингвистический талант, и изучив древнеанглийский и финский языки, он начал изобретать «эльфийские» языки. В 1937 году появилась волшебная история под названием «Хоббит, или туда и обратно». Впервые в вымышленном мире (Средиземье) появляются мифические существа, а также жители «старой доброй Англии». Настойчивость издателей заставила Толкина продолжить повествование. Так появилась трилогия «Властелин колец» («Братство кольца», «Две Крепости» и «Возвращение короля»). Толкин считается одним из основоположников нового литературного жанра фэнтези.

«Властелин колец» – это довольно большое произведение. Стремясь создать дистанцию между миром «Властелин колец» и современностью, Толкин вдохновляется хорошо ему знакомыми источниками фольклора, он пользуется элементами древнегерманских мифологических и героических легенд, таких как «Беовульф» и «Старшая Эдда». Толкин создал волшебный мир Средиземья, взяв за основу моменты, которые присутствуют в литературе средневековья и германской мифологии. Несмотря на большое количество произведений в жанре фэнтези и героический эпос, Толкин смог создать нечто уникальное.

Так как Толкин был филологом по профессии, в произведении он создал не только множество несуществующих мест и героев, но несколько языков, которые персонажи используют (тёмное наречие орков, языки эльфов – квэнья и синдарин, язык Вестерона и другие). Толкин придумал

разные языки, а также их собственные законы грамматики и фонетики и их письменность.

Проблема перевода трилогии «Властелин колец» всё ещё остаётся актуальной, так как до сих пор не ясно, чей перевод лучше передаёт волшебство мира Средиземья. Многие имена и топонимы в романе имеют староанглийские, валлийские и скандинавские корни, которые могут быть понятны носителям английского языка, но для русских читателей эта связь может быть неочевидна. Но Толкин также составил специальное руководство, которое называется «Руководство по переводу имен собственных из "Властелина Колец»». Толкин составил это руководство, касающееся имён собственных, для помощи переводчикам книги на другие языки.

В данном исследовании мы пользуемся классификацией В. С. Виноградова, который предложил различать вымышленные имена собственные на скроенные автором по реальным моделям, которые трудно отличить от реальных имён собственных и книжные имена, совмещающие в себе характеристики имени собственного и имени нарицательного (оказиональные). Так как «Властелин колец» это художественное произведение, происходящее полностью в вымышленном фэнтезийном мире, то все топонимы в данном произведении относятся к группе оказиональных топонимов. В романе Дж. Р. Р. Толкин стремился вложить в большую часть топонимов характеристику и историю места. Задача переводчика – учитывать данное намерение автора, а также жанр произведения. В данном случае это фэнтезийный сеттинг, который подразумевает наличие необычных имён и названий.

На сегодняшний день существует около семи переводов трилогии «Властелин колец». Первый полный перевод был сделан в 1977-1978 годах пермским лингвистом Александром Абрамовичем Грузбергсом, но этот перевод долгое время не публиковался. В 1982 году впервые был опубликован перевод Владимира Сергеевича Муравьева и Андрея

Андреевича Кистяковского. Стоит отметить, что перевод В. С. Муравьёва и А. А. Кистяковского и по сей день вызывает множество дискуссий. Дело в том, что перевод приобрёл свою известность за сильную русификацию «говорящих имён» и часто ради аутентичности и живописности идёт в разрез с оригиналом. Несмотря на то, что споры по поводу этого перевода вряд ли когда-то утихнут, значимость данного перевода сложно переоценить, и среди множества опросов, где люди выбирают лучший перевод «Властелин колец», В. С. Муравьёв и А. А. Кистяковский часто побеждают [9]. Именно этот перевод познакомил многих читателей с миром Средиземья. Поэтому в нашем исследовании мы будем анализировать топонимы именно этого перевода.

В качестве материала исследования было взято 40 топонимов, содержащиеся в трилогии «Властелин колец» в переводе В. С. Муравьёва и А. А. Кистяковского. Подробный список, отражающий количество и категории топонимов представлены в Таблице 1.

Таблица 1 – Категории топонимов из «Властелина Колец», выбранных для исследования

№ пп	Топонимы	Количество
1	Оронимы	10
2	Дримонимы	8
3	Ойконимы	6
4	Хоронимы	4
5	Потамонимы	4
6	Дромонимы	3
7	Гелонимы	2
8	Агронимы	1
9	Астионимы	1

Как можно видеть из Таблицы 1, из 9 категорий отобранных топонимов оронимы (названия форм рельефа) преобладают (25 %). В данную категорию мы включили названия различных гор, горных цепей, ущелий, равнин, пещер и шахт. Следующая объёмная категория топонимов – это дримонимы (названия лесов). Их около 20 %, и туда были включены в основном леса и рощи (Лес Энтов, Глухоманье). Следующей категорией являются ойконимы (наименования любых населённых пунктов).

Ойконимы (Торба-на-Круче, Заверть, Береговина) составляют 15 % от всех проанализированных топонимов. В данной классификации мы решили разграничить астионимы (наименования городов) и ойконимы. Было принято решение называть ойконимом любой населённый пункт (деревушка, крепость, замок), а к астионимам отнести конкретно города. Четвертая категория – это хоронимы (названия природных, исторических или административных областей). Они составляют 15 % от всех проанализированных топонимов и туда, собственно, были включены различные природные и исторические области (Хоббитания, Средиземье, Мордор). Следующие 5 категорий топонимов имеют незначительное количество примеров. Так, потамонимы (названия рек и ручьёв) составляют 10 %. Хотя существует более обширная категория – гидронимы (названия водных объектов), среди топонимов, которые были взяты для анализа, встречались только реки (Ветлянка, Гремучая Река) поэтому было решено конкретизировать данную категорию. Следующая категория – дромонимы (названия транспортных путей) составляет 7,5 %. В эту категорию были включены различные дороги и мосты (Приречье, Большой Каменный Мост). Далее гелонимы (названия болот), которые также составляют 7,5 %. Следующие категории, в которых представлено по одному примеру – это астионимы и урбанонимы (названия внутригородских объектов). Каждая из этих двух категорий составляет по 2,5 % от всех проанализированных топонимов. Более наглядную статистику категорий топонимов можно видеть на рисунке 1.

40 ТОПОНИМОВ

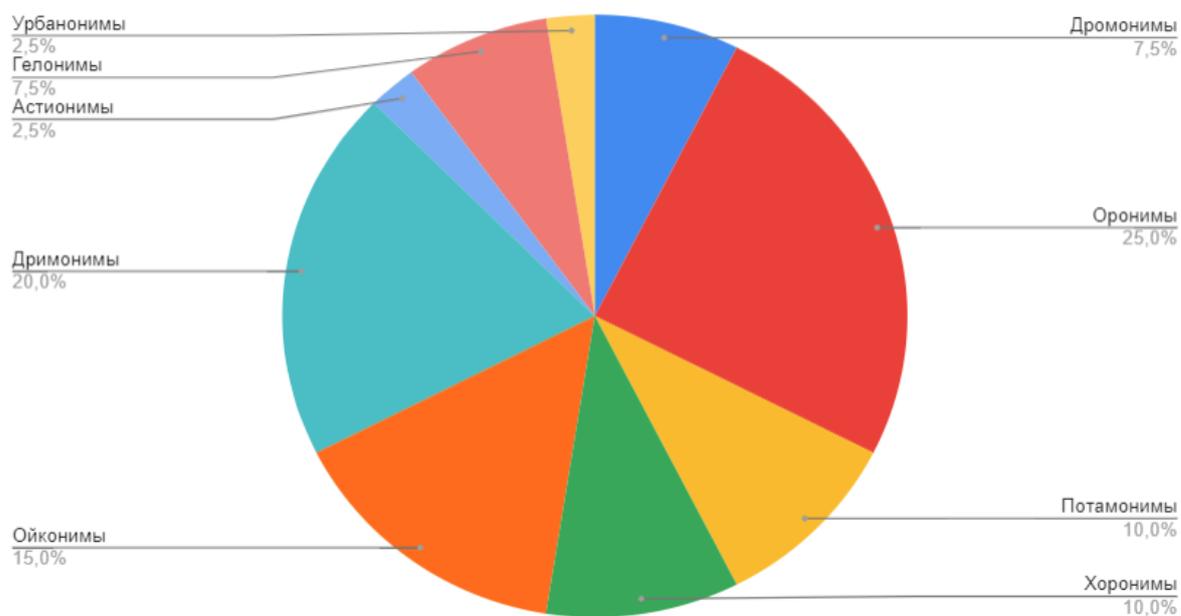


Рисунок 1 – Статистика категорий топонимов «Властелин колец»

Далее мы определили основные переводческие приёмы, использовавшиеся при переводе. Подробную статистику переводческих приёмов можно видеть на рисунке 2. К этим приёмам относятся:

- 1) Транслитерация.
- 2) Транскрипция.
- 3) Калькирование.
- 4) Смешанный перевод.
- 5) Контекстуальный перевод.

Способы перевода топонимов

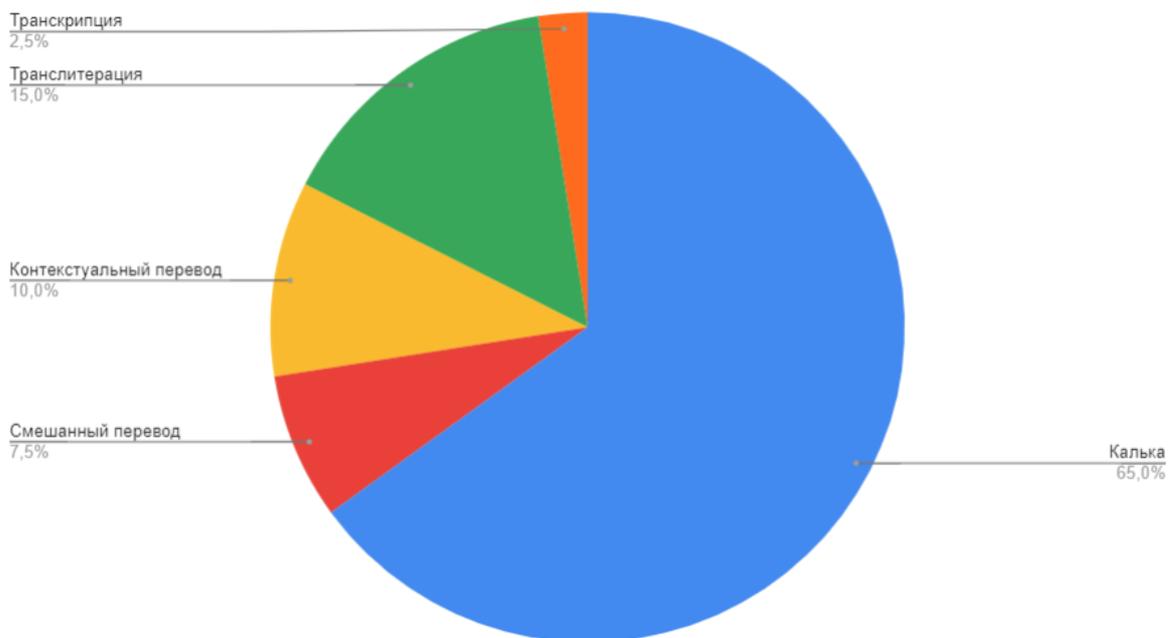


Рисунок 2 – Способы перевода топонимов «Властелин колец»

Как можно видеть из рисунка 2, большая часть анализируемых топонимов переведена с помощью калькирования (65 %). Остальные приёмы перевода это транслитерация (20 %), контекстуальный перевод (10%), смешанный перевод (7,5 %) и транскрипция (5 %). Можно сделать вывод, что переводчик в основном использовал интерлинейный способ перевода для передачи топонимов на русский язык.

Далее мы приведём несколько примеров анализа топонимов.

Shire – Хоббитания. Это страна, которая населена исключительно хоббитами. В руководстве Дж. Р. Р. Толкина указывается, что это административная территориальная единица со своим «главным городом» [23]. В переводе В. С. Муравьёва и А. А. Кистяковского этот топоним передаётся с помощью контекстуального перевода как Хоббитания. Нам этот перевод кажется адекватным, так как он передаёт основной смысл топонима.

Rivendell – Раздол. Это скрытое убежище Эльронда, находящееся у подножья Мглистых гор и созданное для защиты от Саурана. В руководстве Дж. Р. Р. Толкина указано, что это «Прорубленная долина» и

что это перевод с синдарина (эльфийский язык) на всеобщий язык названия Imladris, что означает «долина в ущелье». Дж. Р. Р. Толкин предлагает переводить данный топоним по смыслу или оставить, как покажется лучше [23]. В. С. Муравьев и А. А. Кистяковский перевели данное название как Раздол. Для перевода этого топонима можно применить транскрипцию или транслитерацию, чтобы оставить красоту звучания топонима, либо применить калькирование и оставить топоним-описание. Нам кажется, что приём калькирования передаёт основное значение топонима, поэтому данный перевод мы считаем адекватным.

Isengard – Изенгард. Это кольцеобразная крепость в долине Нан-Курунир с башней Ортханк посередине, располагавшаяся напротив западного берега реки Изен. В руководстве Дж. Р. Р. Толкина написано, что эти названия представляют собой перевод на всеобщий эльфийских названий Angrenost и Carach Angren, но перевод сделан так давно, что к моменту повествования эти названия были уже архаичны, а их первоначальное значение было утрачено. Поэтому их можно не переводить, хотя перевод одного или обоих корней возможен, и желателен, если язык перевода относится к германским, и содержит родственные корни. «Isen» - это древнеанглийское слово «iron» («железо»), а «gard», обозначает «огороженное место», особенно вокруг жилища или группы зданий. Isengard (железный двор) назвался так, потому что камень в том месте был очень твердым, в особенности тот, из которого была построена центральная башня [23]. У В. С. Муравьева и А. А. Кистяковского данный топоним был переведён способом транслитерации (Изенгард). Можно было применить калькирование и передать топоним как Железная крепость, но нам кажется, что перевод адекватен.

Mirkwood – Лихолесье. Огромный лес, расположенный в Рованионе. В руководстве Дж. Р. Р. Толкина по переводу топонимов сказано, что это название заимствовано из древних германских легенд. Оно сохранилось главным образом в древнеисландском «myrkviðr», хотя самая старая

зафиксированная форма это – древненемецкое «mirkiwidu». Дж. Р. Р. Толкин советует переводить по смыслу, используя, по возможности, поэтические или устаревшие обороты [23]. В переводе В. С. Муравьёва и А. А. Кистяковского этот топоним передан с помощью контекстуального перевода как Лихолесье. Мы считаем этот перевод адекватным, так как из контекста становится понятно, что этот лес был завоёван Сауроном и в лесу начало появляться всё больше монстров, в результате чего лес превратился в крайне опасное место. Таким образом, мы считаем перевод Лихолесье отличным вариантом, так как был использован архаизм «лихо», который с древних времен указывал на нечто неведомое и опасное, поэтому он отлично характеризует данную местность.

Таким образом, проанализировав 40 топонимов, мы пришли к выводу, что большая часть переведена адекватно и передают основной смысл топонима. Также в анализе очень помогли комментарии самого Дж. Р. Р. Толкина из его руководства по переводу имён собственных из «Властелина Колец». Можно сделать вывод, что если при переводе существуют подобные комментарии, то переводчику определённо нужно делать перевод с опорой на эту информацию.

2.2. Анализ перевода топонимов в романе «Игра престолов»

В последнее время растущая популярность жанра фэнтези также повысила интерес к изучению произведений, созданных писателями этого жанра. Дж. Р. Р. Толкиен создал основы и клише жанра фэнтези, а его произведения являются вдохновением и примером для многих писателей сегодня. Одним из таких писателей является Джордж Рэймонд Ричард Мартин, автор серии фэнтези романов «A Song of Ice and Fire». Мир Мартина создан по всем канонам псевдоисторического жанра и в отличие от того же Дж. Р. Р. Толкина, в мире Дж. Р. Р. Мартина фантастическая составляющая не является определяющей. Вестерос – это некая аллюзия на

позднее средневековье. В данный момент в цикл входит 5 опубликованных на сегодняшний день произведений и 2 книги, которые находятся в процессе написания.

Как и в случае «Властелин колец», «Игра престолов» является художественным произведением в фэнтезийном сеттинге, поэтому мы сталкиваемся только с «окказиональными» топонимами. Хотя в отличие от произведения Дж. Р. Р. Толкина, «Игра престолов» обладает более реалистичным сеттингом, в котором географические названия играют большую роль и помогают читателю лучше ориентироваться в мире саги.

Дискуссии поводу качества перевода цикла «A Song of Ice and Fire» не утихают с начала выхода саги. Сегодня существует несколько переводов саги: официальный перевод издательства АСТ и несколько неофициальных фанатских переводов. Официальным переводом издательства АСТ занимался Юрий Ростиславович Соколов и Наталья Исааковна Виленская. Юрий Соколов переводил первый том «Игра Престолов», а Наталья Виленская – последующие 4 тома. Несмотря на большое количество изданий саги (10 изданий) перевод остаётся один и тот же. В данном исследовании мы анализируем топонимы только из первой книги «Игра престолов», переводом которой занимался Юрий Соколов. Перевод Ю. Р. Соколова иногда критикуют за некоторые ошибки, важные для сюжета, выбор оборотов и благозвучность [12]. Но перевод Ю. Р. Соколова является единственным официальным переводом и считается лучшим и самым удавшимся с художественной точки зрения, поэтому для исследования мы берём топонимы именно из официального перевода.

Для анализа топонимов мы взяли 40 топонимов из произведения «Игра престолов». Подробный список, отражающий количество и категории топонимов вы можете видеть в Таблице 2.

Таблица 2 – Категории топонимов из «Игры престолов», выбранных для исследования

№ пп	Топонимы	Количество
1	Хоронимы	10
2	Ойконимы	9
3	Астионимы	6
4	Пелагонимы	4
5	Оронимы	3
6	Урбанонимы	2
7	Дримонимы	2
8	Потамонимы	2
9	Дромонимы	1
10	Лимонимы	1
11	Годонимы	1

Как можно видеть из Таблицы 2, из 11 категорий ойконимы и хоронимы преобладают (22,5 %). В данном анализе мы приняли решение также разделить ойконимы и астионимы, несмотря на то, что астионимы – это подгруппа ойконимов. Поэтому к ойконимам (Винтерфелл, Хайгарден, Красный Замок) было решено отнести любой населённый пункт (деревушка, крепость, замок), а к астионимам отнести конкретно города. Ещё одна объёмная категория это хоронимы (25 %). В эту категорию мы включили материки (Эссос, Вестерос), государства (Вольные Города) и места исторического значения (Земли Вечной Зимы). Мы также отнесли в эту группу топоним «Стена». Этот объект служит для ограничения территории и защиты от нападения, но Стена также считается мистическим и легендарным объектом без ясного источника происхождения, поэтому было решено отнести этот топоним в категорию хоронимов. Третья категория это астионимы (15 %). Как было сказано выше, сюда входят конкретно города (Мизэрин, Браавос, Волантис). Выделяя астионимы, мы руководствовались тем, как Дж. Р. Мартин описывает данное место и события в нём. Это позволило оценить количество жителей данного населенного пункта. В некоторых случаях автор сам давал характеристику топонима, в которой говорилось, что это «город», «деревня», «замок» или «столица королевства». Следующая группа это пелагонимы (названия морей или других частей океана). Данная

категория составляет 10 % от исследуемых топонимов, в неё мы относили заливы, моря и проливы (Море Вздохов, Залив работорговцев). Следующие 7 категорий топонимов являются немногочисленными. Это оронимы, которые занимают 7,5 %. В оронимы мы включили не только различные формы рельефа, но и острова, так как в выбранной нами классификации топонимов отсутствует соответствующая категория. Следующая категория – это урбанонимы (названия внутригородских объектов) составляет 5 % (Речные ворота, Кровавые ворота) от общего числа топонимов. Также удалось найти 1 топоним (название улицы) – Bloшинное дно. Далее идёт категория дромонимов, которая также составляет 5 %. Также 5 % составляет категория потамонимов, в которую мы включили конкретно реки и ручьи (Камнегонка, Ройна), так как реки были очень важным ориентиром, а также служили как транспортный путь и естественная граница в средневековье (мир Мартина напоминает именно средневековье). Следующие категории дромонимов и лимонимов (названия озёр) имеют по 1 примеру и составляют 2,5 %. Более наглядную статистику категорий топонимов в произведении «Игра престолов» можно увидеть на рисунке 3.

40 топонимов «Игры престолов»

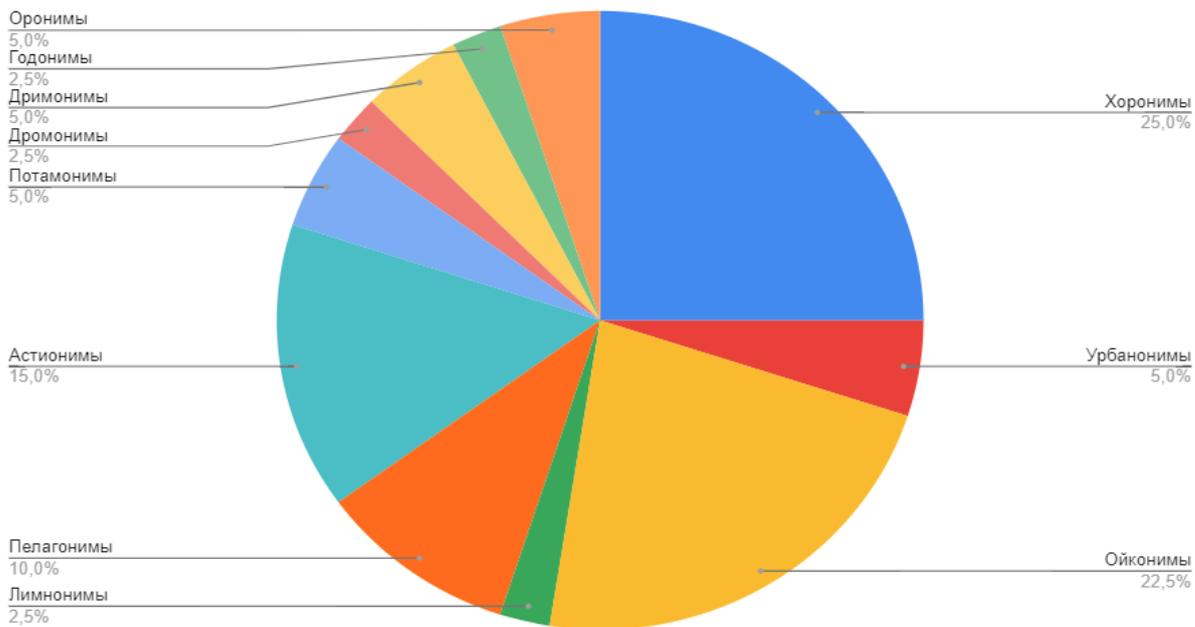


Рисунок 3 – Статистика категорий топонимов в «Игре престолов»

Также были выделены и проанализированы различные переводческие приемы, использовавшиеся для передачи топонимов в произведении. Подробную статистику переводческих приёмов можно видеть на рисунке 4. К этим приёмам относятся:

- 1) Калькирование.
- 2) Транскрипция.
- 3) Транслитерация.
- 4) Смешанный перевод.
- 5) Контекстуальный перевод.
- 6) Модуляция.

Способы перевода топонимов «Игры престолов»

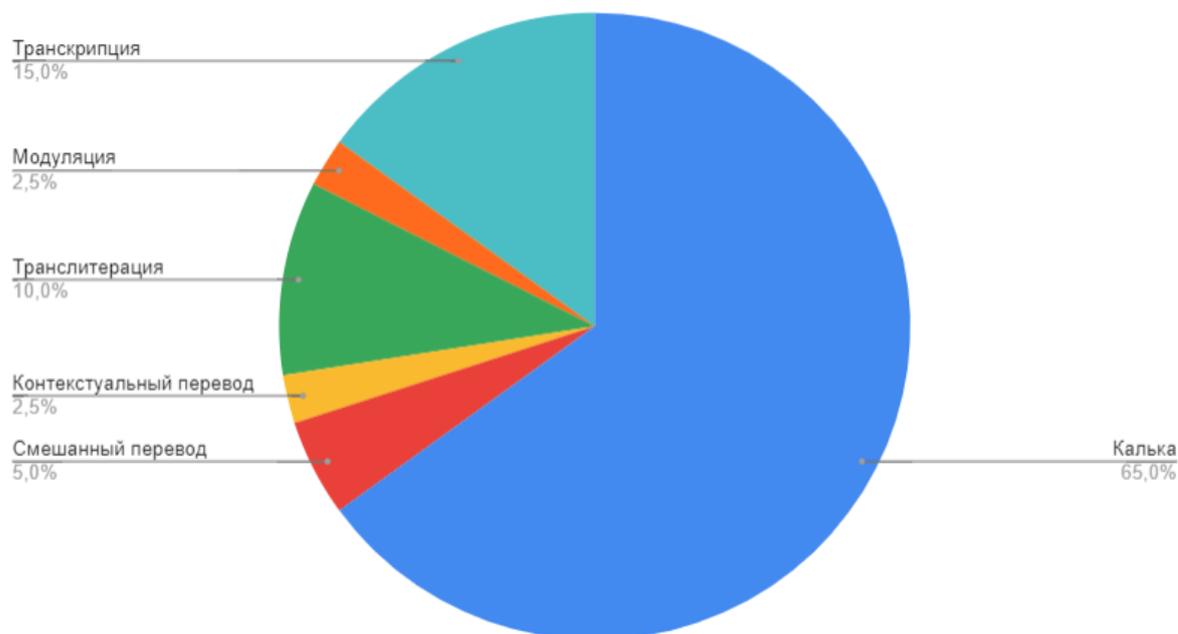


Рисунок 4 – Способы перевода топонимов «Игры престолов»

Как видно из рисунка 4, большинство топонимов произведения переведены с помощью приёма калькирования (65 %). Остальные переводческие приёмы это транскрипция (15 %), транслитерация (10 %), смешанный перевод (10 %), контекстуальный перевод (2,5 %) и только один случай модуляции (2,5 %). Переводчики также использовали в основном интерлинейный способ перевода и только один раз трансформацию.

Далее приведём несколько примеров более детального анализа топонимов.

Casterly Rock – Бобровый Утес. Это поместье одного из крупных лордов. Способ перевода данного топонима до конца непонятен: судя по всему, переводчик передал топоним с помощью калькирования, взяв за основу слово устаревшее *caster* (англ. бобр). Но приняв во внимание контекст, станет понятно, что история появления данного поместья повествует о лорде Кастерли, который нашел месторождение золота и отстроил в том месте замок. В данном случае лучше совместить

транслитерацию и дословный перевод и передать топоним как Утес Кастерли. Мы считаем, что данный перевод неадекватным, так как он не передаёт изначальный смысл оригинала.

Haunted Forest – Зачарованный лес. Лес, который находится на севере за Стеной. Территория за Стеной связана с множеством мифов и легенд, поскольку практически не исследована и опасна. В данном контексте английское *haunted* обозначает место в котором часто появляются призраки (англ. *haunted place is one where ghosts often appear*). В данном случае топоним был передан с помощью приема модуляции. Если в лесу есть призраки, значит, скорее всего, кто-то этот лес «зачаровал». В русском языке нет эквивалента прилагательному *haunted*, поэтому переводчик, выбрал слово «зачарованный», тем самым сохранив содержание топонима, который обозначает пугающее место. Нам кажется этот перевод адекватным, так как и оригинал и перевод вызывают схожие эмоции у читателя.

Tumblestone – Камнегонка. Река на западе Вестероса. Согласно Cambridge English Dictionary Online, глагол *to tumble* означает *to fall quickly and without control*. Слово *stone* в этом контексте означает «камень». Река начинается в горах, затем выходит на равнины и впадает в реку Красный Зубец. Вероятно, писатель имеет в виду реку, которая гонит горные камни по своему течению, из-за сильного течения они падают быстро и бесконтрольно. Переводчик передал этот топоним с помощью калькирования как «Камнегонка». Мы считаем, что вариант «Камнегонка» является адекватным, так как он передаёт основной смысл и согласовывается в роде с географическим объектом «река».

Таким образом, проанализировав 40 топонимов, мы пришли к выводу, что практически все топонимы были переведены адекватно и передают основной смысл топонима. Для передачи значения художественных топонимов переводчик в основном использует способ

калькирования и лишь один раз была использована трансформация (приём модуляции).

2.3. Анализ перевода топонимов видеоигровой трилогии «Dark Souls»

Dark Souls – это видеоигра в жанре RPG (Role-Playing Game), разработанная японской компанией From Software и выпущенная в 2011 году. В Японии сама компания From Software была издателем игры, а на международном рынке издателем выступила компания Namco Bandai Games. На сегодняшний день серия насчитывает 3 части, несвязанных между собой сюжетно. Действие каждой части происходит в вымышленном и разрушенном королевстве, напоминающем средневековую Европу. В игровом мире «Dark Souls» существует определённая мифология, когда игрок начинает игру, он уже попадает в момент после определённых событий. Видеоигра «Dark Souls» примечательна своим минималистичным повествованием [28]. Игра предоставляет информацию многочисленными, но маленькими взаимосвязанными кусочками, которые игрок должен самостоятельно собрать в общую картину, интерпретируя и домысливая происходящее. Большая часть информации о сюжете и мире представлена посредством диалогов с персонажами, честность и авторитетность которых иногда сомнительна, а также посредством описаний предметов или в коротких игровых роликах. Такой подход к повествованию может являться большой трудностью для переводчика, так как иногда, из-за смутного и неясного контекста, добиться адекватного перевода имён собственных становится намного сложнее. На территории России локализацией «Dark Souls» занималась компания 1С – СофтКлуб, именно этот перевод мы и анализируем.

Нами были взяты и проанализированы 30 топонимов из видеоигровой трилогии «Dark Souls». Подробный список, отражающий количество и категории топонимов вы можете видеть в Таблице 3.

Таблица 3 – Категории топонимов трилогии «Dark Souls», выбранных для исследования

№ пп	Топонимы	Количество
1	Астионимы	9
2	Хоронимы	8
3	Дримонимы	4
4	Лимнонимы	4
5	Ойконимы	3
6	Оронимы	1

Как можно видеть из таблицы 3, превалирующей категорией являются астионимы – 30% (Чумной Город, Анор Лондо, Город за стеной). В этом анализе мы также разграничили астионимы и ойконимы: к ойконимам мы относили различные замки и крепости, а к астионимам конкретно города. При выделении астионимов, мы руководствовались визуальным и описательным принципом: мы смотрели на то, как выглядит город и на то, как он описан в предметах и диалогах. Следующая категория это хоронимы (26,7 %). В данную категорию вошли в основном названия больших игровых областей (Уезд Нежити, Лордран, Пик Древних Драконов). Дримонимы (Королевский лес, Путь жертв, Роща охотника) составляют 16,7 %. Далее идут лимнонимы (13,3 %). В данную группу мы относили не только названия озёр (Тлеющее озеро, Озеро Тёмных Корней), но и водопроводные станции (Глубины). Следующая группа – ойконимы (Земляной пик, Железная Цитадель), они составляют 10% от общего числа исследуемых топонимов. Последняя группа – оронимы, они составляют всего 3,3 % и представлены одним примером (Кристалльный грот). Наглядную статистику категорий топонимов в трилогии «Dark Souls» можно видеть на рисунке 5.

30 топонимов трилогии «Dark Souls»

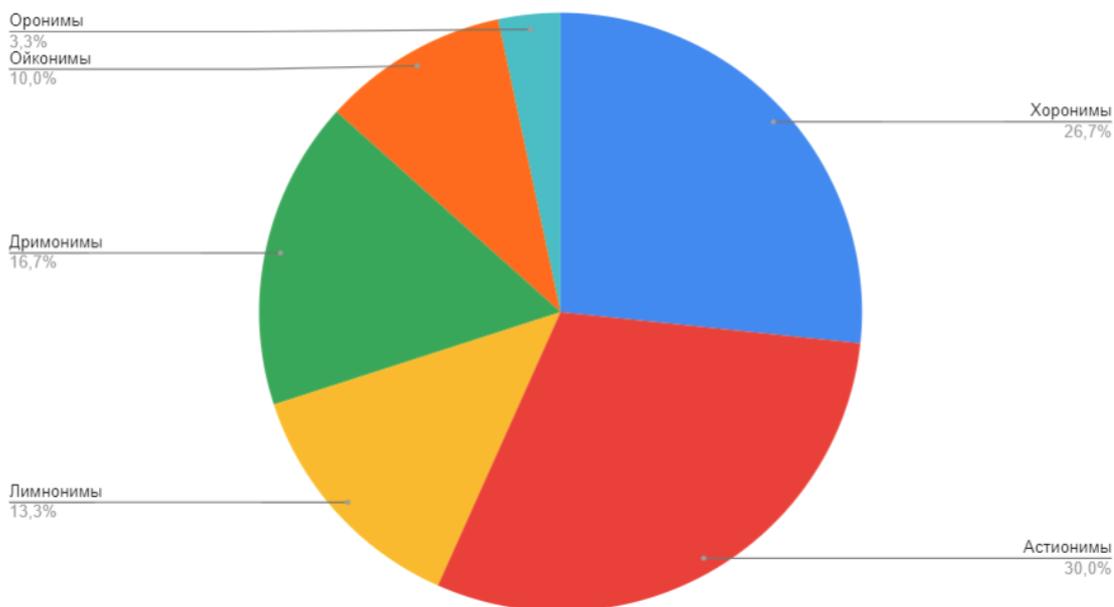


Рисунок 5 – Категории топонимов в трилогии «Dark Souls»

Были выделены основные способы переводческие приёмы для передачи топонимов в трилогии «Dark Souls». Подробную статистику переводческих приёмов можно видеть на рисунке 6. К данным приёмам относятся:

- 1) Калькирование.
- 2) Транслитерация.
- 3) Транскрипция.
- 4) Смешанный перевод.
- 5) Контекстуальный перевод.

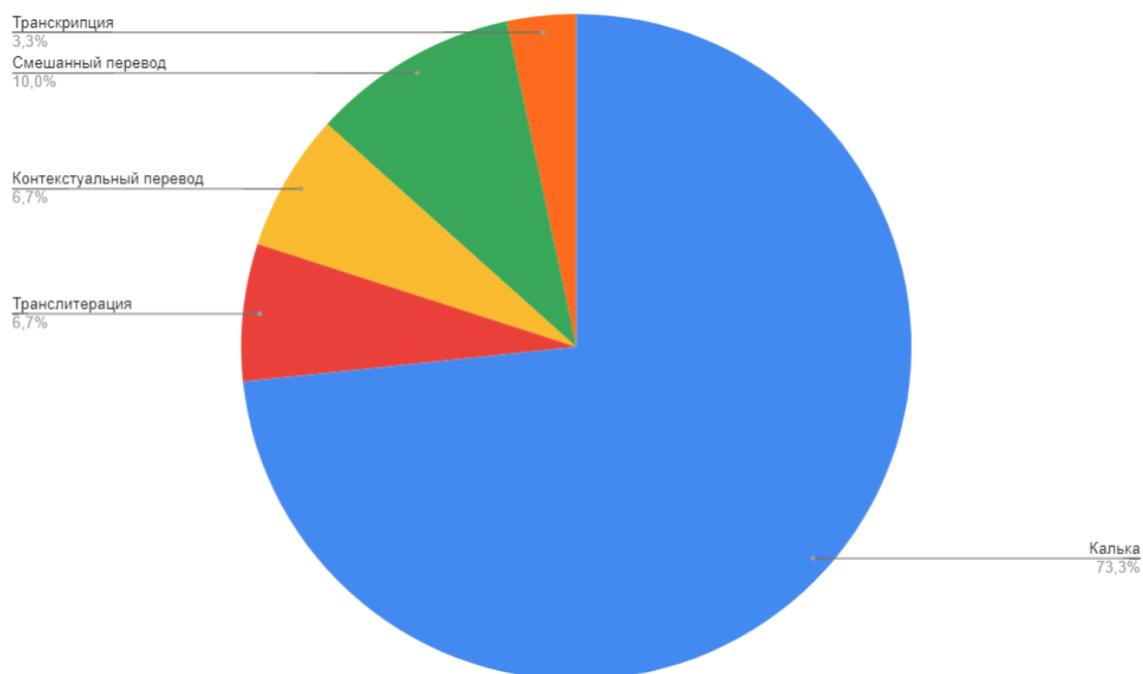


Рисунок 6 – Способы перевода топонимов трилогии «Dark Souls»

Как можно видеть из рисунка 6, большинство топонимов «Dark Souls» переведены способом калькирования (73.3 %). Остальные переводческие приёмы это транскрипция (3,3 %), транслитерация (6,7 %), смешанный перевод (10 %) и контекстуальный перевод (6,7 %). В переводе игровых топонимов переводчик также больше всего использует интерлинейарный способ перевода.

Далее приведём примеры более подробного анализа топонимов.

Ringed city – Город за стеной. Древний город, окруженный кольцом скал, был одновременно домом и тюрьмой для древних людей. Для передачи данного топонима переводчик воспользовался контекстом, но перевод всё ещё не до конца понятен, так как «Город за стеной» не передаёт значение того, что город именно окружён скалами. Возможно, лучше было бы передать топоним с помощью описания, например «Окружённый стеной город». Данный перевод мы не считаем адекватным, так как не основной смысл не сохранён.

Undead Parish – Уезд нежити. Является длинным и обходным путём к Церкви Нежити. В данном случае переводчик использовал приём

калькирования и к тому же передал устаревшее «parish» с помощью историзма «уезд». Мы считаем данный перевод адекватным.

Frozen Eleum Louce – Ледяная Елеум Лойс. Древний храм и возвышающиеся стены древнего города, замерзшего под гнётом снежных бурь. При передаче данного топонима использовалось несколько приёмов перевода: калькирование, транслитерация, транскрипция и контекстуальный перевод. По контексту, на месте королевства Елеум Лойс когда-то была земля, на которой лежало проклятие древнего Хаоса, но потом земля была заморожена для сдерживания сил Хаоса. Переводчик решил передать «frozen» как «ледяная» и, взяв во внимание контекст, согласовать в женском роде с географическим объектом «земля». Нам кажется, что это удачное решение, поэтому мы считаем данный перевод адекватным и передающим основное коммуникативное намерение.

Таким образом, проанализировав 30 топонимов трилогии «Dark Souls», мы пришли к выводу, что практически все топонимы переведены адекватно и передают смысл топонима.

2.4. Выделение основных особенностей перевода авторских топонимов на основе проведённого анализа

Проанализировав 110 топонимов, можно сделать вывод, что в больше всего для перевода авторских топонимов используется приём калькирование (67,3%). На втором и третьем месте стоят приёмы транслитерации (10%) и транскрипции (8,2%). Самым редким переводческим приёмом является модуляция (0,9 %). Это обусловлено тем, что переводчик стремится перевести топонимы как можно ближе к оригиналу, стараясь реже использовать лексические трансформации. Большинство топонимов было переведено адекватно. Можно сделать вывод о том, что интерлинейный способ перевода помогает переводчику добиться адекватности при переводе авторских топонимов, но этот способ

не является универсальным, поэтому нужно всегда опираться на контекст оригинала. Наглядную сводную статистику способов перевода авторских топонимов в романе «Властелин колец», «Игра престолов» и видеоигровой трилогии «Dark Souls» вы можете видеть на рисунке 7.

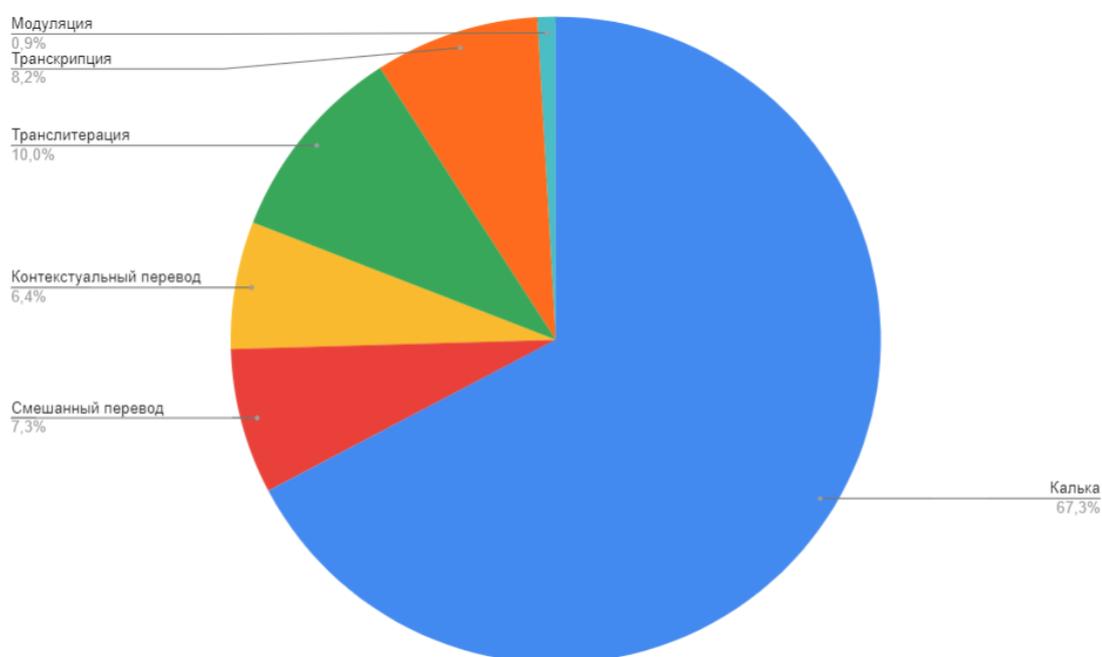


Рисунок 7 – Способы перевода авторских топонимов «Властелина колец», «Игры престолов» и «Dark Souls»

При переводе топонимов видеоигровой трилогии «Dark Souls» больше используется смешанный перевод, это обусловлено тем, что из-за более минималистичного повествования «Dark Souls» переводчику сложнее переводить топонимы из-за отсутствия чёткого контекста и дабы передать топоним адекватно, переводчику нужно подходить к переводу более творчески используя больше переводческих приёмов.

На основе сравнительно-сопоставительного анализа были выделены следующие особенности перевода авторских топонимов:

1. Важность контекста. Если в тексте есть определённая информация о том, как появился данный топоним, то необходимо осуществлять перевод на основе этой информации. Также если есть какие-либо комментарии от самого автора, то эту информацию нужно обязательно принимать во внимание.

2. Прагматика должна быть сохранена. При переводе топонимов в художественных текстах важно сохранять переносное значение языковых единиц. Однако допускаются варианты, в которых языковые единицы исходного языка заменяются на схожие языковые единицы переводящего языка (метафоры должны быть стилистически уместными).

3. Если переводчик использует для перевода синонимы, то синоним должен адекватно передавать коммуникативное намерение, вызывает схожие ассоциации, имеет схожую стилистику и т. п.

4. Если в оригинальном топониме используется устаревшие морфемы или слова, то, при возможности, нужно использовать их и в переводе.

5. Применяя приём калькирования, переводчик должен согласовывать род топонима с родом наименования географического объекта.

Выводы к главе 2

В данной главе был проведён сравнительно-сопоставительный анализ авторских топонимов из произведений «Властелин колец» и «Игра престолов», а также из видеоигровой трилогии «Dark Souls». В общей сложности было проанализировано 110 топонимов. Можно сделать вывод, что основным переводческим приёмом является калькирование (67,3%). Самым редким переводческим приёмом является модуляция (0,9%). Был выделено, что в видеоигровой трилогии «Dark Souls» чаще используется приём смешанного перевода. Результаты анализа показали, что большая часть топонимов переведена адекватно. По результатам анализа были выделены 5 особенностей перевода авторских топонимов, которые касаются таких критериев, как контекст, прагматика, использование синонимов в переводе, использование устаревших слов и морфем, особенности калькирования.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью нашего исследования было выделение основных особенностей перевода авторских топонимов на материале англоязычной литературы и видеоигр. Для достижения этой цели мы рассмотрели место топонимики и топонимов в системе языка, была выделена основная классификация топонимов и выделены основные способы перевода топонимов. Были изучены понятия эквивалентности и адекватности при переводе топонимов, а также выделены основные трудности и подходы к переводу авторских топонимов. Для выявления особенностей перевода авторских топонимов был проведён сопоставительный анализ оригинала и перевода топонимов в романах «Властелин колец» «Игра престолов» и видеоигровой трилогии «Dark Souls».

В качестве материала для анализа были взяты 110 топонимов. В исследовании проводились статистические подсчёты количества разных видов топонимов в тексте романов и в мире видеоигры. При сопоставительном анализе перевода и оригинала было выявлено, что большая часть топонимов переведена адекватно. Основным способом перевода являлся приём калькирования (67,3%). Самым редким переводческим приёмом является приём модуляции (0,9%).

Были выделены следующие особенности перевода авторских топонимов:

1. Важность контекста.
2. Сохранение прагматики.
3. Использование синонимов в переводе.
4. Использование устаревших слов и морфем в переводе.
5. Особенности приёма калькирования.

Список может быть дополнен в зависимости от материала исследования.

Данное исследование, проведённое на материале романов «Властелин колец», «Игра престолов» и видеоигровой трилогии «Dark Souls», показало, что:

1. Перевод реальных и вымышленных географических названий отличается друг от друга. При переводе реальных топонимов применяются транскрипция и транслитерация, а при переводе художественных топонимов чаще используется калькирование.

2. При переводе художественных топонимов в основном используется интерлинейный способ перевода.

3. Для передачи коммуникативного намерения автора важно всегда опираться на контекст и учитывать стилистику произведения.

4. Для того, чтобы достичь адекватного перевода нужно применять различные переводческие приёмы и сочетать их.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Арго А. Факты и выводы / А. Арго. // Мастерство перевода. Сборник статей. – Москва : Советский писатель, 1959. – С. 295 – 301.
2. Бархударов Л. С. Язык и перевод / Л. С. Бархударов. – Москва : Международные отношения, 1975. – 240 с.
3. Басик С. Н. Общая топонимика: учебное пособие для студентов географического факультета / С. Н. Басик. – Минск : БГУ, 2006. – 200 с.
4. Бушев А. Б. Калькирование как опция при переводе / А. Б. Бушев. – Тверь : Тверской государственный университет. – 2014. – URL: https://www.sgu.ru/sites/default/files/textdocsfiles/2014/02/24/bushev_a.b._kalkirovanie_kak_opciya_pri_perevode.pdf (дата обращения: 10.02.2022).
5. Виноградов В. С. Лексические вопросы перевода художественной прозы / В. С. Виноградов. – Москва : Издательство Московского университета, 1978. – 174 с.
6. Виноградов В. С. Введение в переводоведение / В. С. Виноградов. – Москва : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.
7. Влахов С. Непереводимое в переводе / С. Влахов, С. Флорин. – Москва : Р. Валент, 2012. – 406 с.
8. Ермолович Д. И. Имена собственные: теория и практика межъязыковой передачи / Д. И. Ермолович. – Москва : Р. Валент, 2005. – 516 с.
9. Зуев В. В поисках идеального перевода «Властелина колец» / В. Зуев. – 2017. URL: <https://disgustingmen.com/reading/lord-of-the-rings-tolkien-translations> (дата обращения: 05.04.2022).

10. Катфорд Дж. К. Лингвистическая теория перевода: об одном аспекте прикладной лингвистики / Дж. К. Катфорд; перевод с англ. В. Д. Мазо. – Москва : Едиториал УРСС, 2004. – 208 с.
11. Кабакчи М. К. К проблеме способов перевода топонимов в художественном тексте / М. К. Кабакчи. // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – Санкт-Петербург : СПбГУ, 2015. – 5 с.
12. Какой перевод книг цикла Песнь Льда и Пламени лучший? Какой выбрать? / 7 Королевств : [сайт]. – 2016. – URL: <https://7kingdoms.ru/2016/asoiaf-best-translation/> (дата обращения: 17.04.2022).
13. Киселева И. А. Особенности перевода литературы жанра фэнтези / И. А. Киселева // Вестник СПбГУ. – 2007. – Сер. 9, вып. 1, ч. 2. – С. 55–58.
14. Комиссаров В. Н. Общая теория перевода : учебное пособие / В. Н. Комиссаров. – Москва : ЧеРО, 1999. – 136 с.
15. Латышев Л. К. Курс перевода: эквивалентность перевода и способы ее достижения / Л. К. Латышев. – Москва : Международные отношения, 1981. – 246 с.
16. Мамедзаде С. Точность плюс вдохновение. Актуальные проблемы художественного перевода / С. Мамедзаде. – Москва, 1967. – 195 с.
17. Мартин Джордж Р. Р. Игра престолов. Книга 1 / Дж. Р. Р. Мартин; пер. с англ. Ю. Р. Соколова. – Москва : АСТ, 2019. – 768 с.
18. Мкртчян Т. Ю. Особенности топонимического пространства в цикле романов Джорджа Рэймонда Ричарда Мартина «Песнь Льда и Огня» / Т. Ю. Мкртчян – Тамбов : Грамота. – 2016. – № 9. – С. 127–130.
19. Никонов В. А. Введение в топонимику / В. А. Никонов. – Москва : ЛКИ, 2018. – 184 с.

20. Ономастика / Википедия : [официальный сайт]. – 2022. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Ономастика> (дата обращения: 08.02.2022).
21. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного / А. В. Суперанская. – Москва : Едиториал УРСС, 2019. – 368 с.
22. Толкин Джон Р. Р. Властелин колец: [трилогия] / Джон Р. Р. Толкин; пер. с англ. В. Муравьёва, А. Кистяковского. – Москва : АСТ, 2016. – 1104 с.
23. Толкин Джон Р. Р. Руководство по переводу имён собственных из «Властелина Колец» / Джон Р. Р. Толкин; пер. с англ. Д. Туганбаева, М. Скуратовской. – Санкт-Петербург : ТТТ, 2009. – 164 с.
24. Фролов Н. К. Статус микропонимии в системе топонимии / Н. К. Фролов // Вопросы ономастики. – Свердловск : УрГУ, 1982. – Вып. 15. – С. 22 – 31.
25. Языки и народы Средиземья : [сайт]. – URL: <http://lotrfansite.narod.ru/Languages.htm> (дата обращения: 22.04.2022).
26. Ярцева В. Н. Лингвистический энциклопедический словарь / В.Н. Ярцева. – Москва : Советская энциклопедия, 1990. С. 515 – 516.
27. Cambridge Dictionary: English Dictionary, Translations and Thesaurus : [официальный сайт]. – 2022. – URL: <https://dictionary.cambridge.org> (дата обращения: 22.04.2022).
28. Dark Souls / Википедия : [официальный сайт]. – 2022. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Dark_Souls (дата обращения: 22.04.2022).
29. Martin George R. R. A Game of Thrones / George R. R. Martin. – New – York : Bantam Books, 2013. – 864 p.
30. The World of Ice & Fire: The Untold History of Westeros and the Game of Thrones / George R. R. Martin, Elio M. Garcia Jr., Linda Antonsson. – New – York : Bantam Books, 2014. – 336 p.
31. Tolkien John R. R. The Lord Of The Rings / John. R. R. Tolkien. – New – York : William Morrow Paperbacks, 2012. – 1216 p.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Список анализируемых топонимов

Таблица 4 – Топонимы из романа «Властелин колец», «Игра престолов» и видеоигровой трилогии «Dark Souls»

Оригинал	Перевод	Категория топонима	Приём перевода
Bywater road	Приречье	Дромонимы	Калька
Bridge of Stonebows	Большой Каменный Мост	Дромонимы	Калька
Redhorn	Багряный рог	Оронимы	Калька
Sirannon, the Gate-stream	Сиранона, привратница	Потамонимы	Смешанный перевод
The Shire	Хоббитания	Хоронимы	Контекстуальный перевод
Middlearth	Средиземье	Хоронимы	Калька
Hobbiton	Хоббитон	Ойконимы	Транслитерация
Wilderland	Глухоманье	Дримонимы	Калька
Mirkwood	Лихолесье	Дримонимы	Контекстуальный перевод
The Great River	Великая Река	Потамонимы	Калька
The Hill at Bag End	Торба – на – Круче	Ойконимы	Калька
Rivendell	Раздол	Астионимы	Калька
Mordor	Мордор	Хоронимы	Транслитерация
Woody End	Лесной Угол	Дримонимы	Калька
Lonely Mountain	Одинокая Гора	Оронимы	Калька
The Old Forest	Вековечный Лес	Дримонимы	Калька
Fiery Mountain	Огненная Гора	Оронимы	Калька
Misty Mountains	Мглистые Горы	Оронимы	Калька
Orthanc	Ортханк	Ойконимы	Транслитерация
Gap of Rohan	Ущелье Рохана	Оронимы	Контекстуальный перевод
Isengard	Изенгард	Ойконимы	Транскрипция
Loudwater	Гремучая Река	Потамонимы	Калька
Mountains of Lune	Лунные горы	Оронимы	Калька
Brandywine Bridge	Брендидуимский мост	Дромонимы	Транслитерация
Weathertop	Заверть	Ойконимы	Контекстуальный перевод
Dead Marshes	Мёртвое болото	Гелонимы	Калька
Crack of Doom	Роковая Расселина	Оронимы	Калька
Mines of Moria	Пещеры Мории	Оронимы	Калька
Battle Gardens	Боевые Сады	Урбанонимы	Калька
Entwood	Лес Энтов	Дримонимы	Калька

Valley of Living Death	Неживая Логовина	Дримонимы	Калька
Starkhorn	Старкгорн	Оронимы	Транслитерация
Sunlending	Санлендинг	Гелонимы	Транскрипция
Chetwood	Четбор	Дримонимы	Калька
Langstrand	Береговина	Ойконимы	Калька
Derndingle	Тайнодол	Дримонимы	Калька
Tindrock	Скалистый	Оронимы	Калька
Westemnet	Западная Окраина	Хоронимы	Смешанный перевод
Gladden Fields	Ирисная Низина	Гелонимы	Смешанный перевод
Withywindle	Ветлянка	Потамонимы	Калька
The Wall	Стена	Хоронимы	Калька
River Gate	Речные Ворота	Урбанонимы	Калька
Mole's Town	Кротовый городок	Ойконимы	Калька
Gods Eye	Божье Око	Лимнонимы	Калька
Sea of Sighs	Море Вздохов	Пелагонимы	Калька
Dothraki Sea	Дотрокийское Море	Хоронимы	Калька
Oldtown	Старомест	Астионимы	Смешанный перевод
Slaver's Bay	Залив работорговцев	Пелагонимы	Калька
Tumblestone	Камнегонка	Потамонимы	Калька
Rhoyme	Ройна	Потамонимы	Контекстуальный перевод
Jade Sea	Яшмовое море	Пелагонимы	Калька
Winterfell	Винтерфелл	Ойконимы	Транслитерация
High Road	Восточная дорога	Дромонимы	Смешанный перевод
Wolfwood	Волчий лес	Дримонимы	Калька
Haunted Forest	Зачарованный лес	Дримонимы	Модуляция
Flea Bottom	Блошинное дно	Годонимы	Калька
Free Cities	Вольные города	Хоронимы	Калька
Lands of Always Winter	Земли Вечной Зимы	Хоронимы	Калька
Meereen	Миэрин	Астионимы	Транскрипция
Red Keep	Красный Замок	Ойконимы	Калька
Casterly Rock	Бобровый утёс	Ойконимы	Калька
Bloody Gate	Кровавые ворота	Урбанонимы	Калька
Harrenhal	Харренхол	Ойконимы	Транскрипция
Blackwater Bay	Черноводный залив	Пелагонимы	Калька
White Harbor	Белая Гавань	Астионимы	Калька
Essos	Эссос	Хоронимы	Транслитерация
Braavos	Браавос	Астионимы	Транслитерация
Volantis	Волантис	Астионимы	Транслитерация
Storm's End	Штормовой Предел	Ойконимы	Калька
Iron Islands	Железные острова	Оронимы	Калька
Qohor	Квохор	Астионимы	Транскрипция
Highgarden	Хайгарден	Ойконимы	Транскрипция

The Vale of Arryn	Долина Арренов	Хоронимы	Калька
Dorne	Дорн	Хоронимы	Транскрипция
Isle of Faces	Остров Ликов	Оронимы	Калька
Dreadfort	Дредфорт	Ойконимы	Транскрипция
Moat Cailin	Ров Кейлин	Хоронимы	Калька
Horn Hill	Рогов Холм	Ойконимы	Калька
Old Valyria	Старая Валирия	Хоронимы	Калька
Nightfort	Твердыня Ночи	Хоронимы	Калька
Valley of Drakes	Долина Драконов	Хоронимы	Калька
Blighttown	Чумной Город	Астионимы	Калька
Depths	Глубины	Лимнонимы	Калька
Royal Wood	Королевский лес	Дримонимы	Калька
Anor Londo	Анор Лондо	Астионимы	Транслитерация
Earthen Peak	Земляной пик	Ойконимы	Транскрипция
Tomb of the Giants	Склеп великанов	Астионимы	Калька
Lordran	Лордран	Хоронимы	Транслитерация
Undead Parish	Уезд Нежити	Хоронимы	Калька
Darkroot Basin	Озеро Тёмных Корней	Лимнонимы	Калька
Crystal Cave	Кристалльный Грот	Оронимы	Калька
Road of Sacrifices	Путь жертв	Дримонимы	Калька
Profaned Capital	Оскверненная столица	Астионимы	Калька
The Ringed City	Город за Стеной	Астионимы	Контекстуальный перевод
Archdragon Peak	Пик Древних Драконов	Хоронимы	Калька
Smouldering Lake	Тлеющее озеро	Лимнонимы	Калька
Irithyll of the Boreal Valley	Иритилл Холодной долины	Астионимы	Смешанный перевод
Lothric	Лотрик	Хоронимы	Транскрипция
Untended Graves	Заброшенные могилы	Хоронимы	Калька
Painted World of Ariandel	Нарисованный мир Арианделя	Хоронимы	Смешанный перевод
Forest of Fallen Giants	Лес Павших Гигантов	Дримонимы	Калька
Demon Ruins	Руины демонов	Ойконимы	Калька
Huntsman's Copse	Роща Охотника	Дримонимы	Калька
Iron Keep	Железная Цитадель	Ойконимы	Калька
Frozen Eleum Loyce	Ледяная Элеум Лойс	Астионимы	Смешанный перевод
The Great Hollow	Полость	Дримонимы	Контекстуальный перевод
Valley of Drakes	Долина Драконов	Хоронимы	Калька
Blighttown	Чумной Город	Астионимы	Калька
Ash Lake	Озеро Золы	Лимнонимы	Калька
Undead Burg	Город Нежити	Астионимы	Калька