

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Южно-Уральский государственный университет  
(национальный исследовательский университет)»  
Институт лингвистики и международных коммуникаций  
Кафедра лингвистики и перевода

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ  
Заведующий кафедрой,  
д.филол.н., доцент  
\_\_\_\_\_ /Т.Н. Хомутова/

**ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ТОПОНИМОВ  
(НА МАТЕРИАЛЕ РОМАНА GEORGE R.R. MARTIN  
“A GAME OF THRONES. BOOK ONE OF A SONG OF ICE  
AND FIRE”)**

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА  
ЮУрГУ – 45.03.02.2019.375.ВКР

Руководитель, к.филол.н., доцент  
\_\_\_\_\_ /Е.В. Кравцова/  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 г.

Автор  
студент группы ЛМ-431  
\_\_\_\_\_ /О.А. Ладыгина/  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 г.

Нормоконтролер,  
к.филол.н., доцент  
\_\_\_\_\_ /О.И. Бабина/  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 г.

Работа защищена с оценкой  
\_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение .....	3
Глава 1 Понятие перевода и его виды .....	7
1.1 Понятие перевода .....	7
1.2 Функционально-стилевые разновидности перевода.....	9
1.3 Понятие «перевод художественный литературы» .....	11
1.3.1 Проблемы перевода художественной литературы жанра фэнтези .....	13
Выводы по главе 1 .....	15
Глава 2 Особенности перевода топонимов в художественной литературе .....	17
2.1 Место топонимической лексики в системе языка.....	17
2.2 Семантическая структура топонимов: основные термины и понятия .....	19
2.3 Классификация топонимов по типу именуемого объекта .....	21
2.4 Эквивалентность языковых единиц как основа перевода топонимов .....	22
2.5 Особенности перевода топонимов в романе George R. R. Martin “A Game of Thrones. Book one of A Song of Ice and Fire” .....	27
2.5.1 Анализ топонимов .....	28
2.5.2 Сравнительно-сопоставительный анализ переводов .....	33
Выводы по главе 2 .....	45
Заключение.....	47
Библиографический список.....	49
Приложение.....	52

## ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время значимость топонимики как науки нельзя переоценить. В эпоху глобализации сведения об окружающем мире, ориентирование на местности, базовые знания о географии земного шара необходимы современному человеку. Топонимика как раздел ономастики изучает не только историю происхождения топонимов (географических наименований), но и их произношение, написание, развитие и современное состояние. Топонимы помогают человеку ориентироваться как в пространстве, так и в культуре, и занимают особое место в системе языка.

Изучая названия мест, топонимика охватывает практически весь земной шар, и одна из задач этой науки – установить стандарты для наименования мест, «зафиксировать» за ними определенное название и использовать это название во всех языках. Соответственно, топонимика тесно связана с переводоведением, наукой, которая изучает особенности перевода текстов с одного языка на другой.

В то время как для реальных географических названий существуют стандарты, принятые ООН, за исполнением которых следит Группа экспертов ООН по географическим названиям, существуют также другие виды топонимов, встречающиеся только в художественных произведениях. Наиболее часто вымышленные топонимы встречаются в таких жанрах, как фантастика и фэнтези, поскольку в них авторы создают новые миры со своей географией и системой топонимов.

В настоящее время популярность фэнтези-произведений зарубежных авторов возрастает с каждым днем. Жанр фэнтези сравнительно молод, он зародился в начале XX в. и все еще продолжает набирать популярность. Одно из наиболее известных современных произведений в данном жанре – сага “A Song of Ice and Fire”, написанная американским фантастом Дж. Р. Р. Мартином. Созданный им мир настолько привлекателен, что им заинтересовались на телевидении, и в 2011 году в свет вышел сериал по мотивам

вам этой саги (*Game of Thrones*, HBO), что несомненно увеличило популярность книг Дж. Мартина. Автор создал отдельный мир, отличающийся от нашего, и дал каждому месту свое название. Не многие писатели проделывают настолько кропотливую работу, и именно это привлекает фанатов в книгах Дж. Мартина – их проработанность и детальность.

Сага еще не закончена, и перевод новых книг – актуальная проблема для многих фанатов. Сравнительно мало людей владеют английским языком на уровне, нужном для прочтения книг Дж. Мартина в оригинале, поэтому качественный перевод саги востребован среди русских читателей.

Проработанность мира саги усложняет задачу переводчикам, поэтому глубокое исследование топонимики вселенной романа, истории возникновения наименований мест, анализ реальных топонимических единиц, которые использовал Дж. Мартин при создании карт, являются актуальными проблемами при работе над переводом книг. Не менее важен поиск адекватных приемов перевода топонимов, как реальных, так и вымышленных.

**Целью** настоящего исследования является выявление особенностей перевода топонимов романа Дж. Р. Р. Мартина “A Game of Thrones” и проведение сопоставительного анализа с оригиналом для определения эквивалентности и адекватности перевода.

**Объектом исследования** являются топонимы в произведении George R. R. Martin “A Game of Thrones. Book one of A Song of Ice and Fire”

**Предмет исследования** нашей дипломной работы является характеристика особенностей перевода топонимов с английского языка на русский.

Цель, объект и предмет исследования определяют следующие **задачи**:

- 1) рассмотреть понятие перевода и его разновидности;
- 2) исследовать особенности художественного перевода, в частности перевода фэнтези-книг;
- 3) изучить эквивалентность в переводе;
- 4) проанализировать основные аспекты топонимики как науки;
- 5) определить место топонимов в системе языка;

б) провести сопоставительный анализ оригинала и перевода топонимов романа;

7) выявить особенности перевода топонимов.

**Материалом исследования** послужили 100 топонимов, взятых из произведения George R. R. Martin “A Game of Thrones. Book one of A Song of Ice and Fire”.

К **теоретико-методологической базе** данной работы относятся работы ученых-переводоведов и лингвистов, таких как В. Н. Комиссаров, Л. С. Бархударов, В. С. Виноградов, а также исследования различных ученых в области топонимики (В. А. Никонов, С. Н. Басик, Е. В. Цветкова). Кроме того, данная работа опирается на исследования в области лингвокультурологии и труды таких ученых, как С. Г. Тер-Минасова и В. А. Маслова.

В ходе работы были использованы различные **методы и приемы анализа**, в том числе логический, дескриптивный, метод количественных подсчетов, сравнительно-сопоставительный анализ.

**Научная новизна** исследования состоит в том, что впервые был проведен сравнительно-сопоставительный анализ оригинала и перевода топонимов в романе George R. R. Martin “A Game of Thrones. Book one of A Song of Ice and Fire”, а также были выявлены особенности художественного перевода топонимов в жанре фэнтези. Книги Дж. Р. Р. Мартина были написаны сравнительно недавно (первый том вышел в 1995 г.), поэтому мало изучены. Кроме того, стиль автора отличается от «классического фэнтези», поэтому при анализе произведений Дж. Мартина использование результатов исследования книг таких классиков, как Дж. Р. Р. Толкиен или К. С. Льюиз, невозможно.

**Теоретическая значимость** работы состоит в том, что полученные в ходе исследования выводы вносят определенный вклад в развитие теории перевода топонимов. На основе работы возможно составление путеводителей по миру саги “A Song of Ice and Fire”, дополнение существующих переводов переводческими комментариями, написание руководства по переводу топонимов.

мов в литературе жанра фэнтези. Кроме того, результаты исследования могут быть использованы для создания нового перевода саги.

**Практическая значимость** исследования заключается в возможности использовать результаты исследования в таких дисциплинах, как теория и практика письменного перевода, художественный перевод, литература, топонимика и ономастика.

Цель и задачи исследования определили **структуру и объем дипломной работы**, которая состоит из введения, 2 глав, заключения. Содержит 2 рисунка, 2 таблицы, 1 приложение.

Во **введении** дается обоснование актуальности и выбора темы исследования, определяются объект, предмет, цель, задачи и методы исследования, а также его научная новизна, теоретическая и практическая значимость.

Основная часть исследования, представленная двумя главами, посвящена последовательному решению поставленных задач.

**Первая глава** состоит из трех разделов и посвящена анализу теоретических основ переводоведения.

Во **второй главе** рассматриваются теоретические основы топонимики, описывается ход и результаты сравнительно-сопоставительного анализа.

В **заключении** подводятся основные итоги проведенного исследования, формируются общие выводы, намечаются перспективы дальнейшего исследования в этой области.

**Библиографический список** представлен 30 наименованиями, в том числе 5 на английском языке.

В качестве **приложения** включена сводная таблица с материалом исследования.

# ГЛАВА 1 ПОНЯТИЕ ПЕРЕВОДА И ЕГО ВИДЫ

## 1.1 Понятие перевода

Исследованием переводческой деятельности, теоретических и практических аспектов перевода занимается теория перевода. Перевод как деятельность зародился еще в античности. В течение истории всегда существовала необходимость в посредниках – людях, которые знали два и более языков. Однако теория перевода как наука зародилась лишь в XX в., когда все государства начали устанавливать международные контакты, появились первые международные организации. Именно в это время переводу стали уделять особое внимание, поскольку возникла необходимость постоянного общения, сотрудничества и разрешения конфликтов. Таким образом, лингвистическая наука о переводе еще достаточно молода. До сих пор она не имеет даже общепринятого названия. У разных исследователей можно найти, например, такие термины, как «переводоведение», «транслатология», «теория перевода».

XX век считается «золотым веком» устного перевода, который стал весьма важным и распространенным видом человеческой деятельности благодаря бурному развитию, особенно в 90-е гг. XX в., науки и специальной техники (оборудования для синхронного перевода, аудио- и видеоаппаратуры, компьютеров, интернета и пр.).

Перевод – явление междисциплинарное. В то время как четко видна его основа – лингвистика и языкознание, можно также выделить множество других дисциплин, знания из которых необходимы переводчику для успешного осуществления процесса перевода. К ним относятся, в первую очередь, культурология, литературоведение, психология, этнография и т. д. Кроме того, переводоведение как самостоятельная дисциплина вносит огромный вклад в изучение языков, поскольку сам процесс перевода подразумевает сравнительно-сопоставительный анализ единиц двух языков. По мнению В. Комиссарова, перевод является «крупномасштабным экспериментом по

сопоставлению речевых единиц в реальных актах межъязыковой коммуникации» [13]. Именно таким образом можно выявить некоторые языковые особенности, которые при «одностороннем» изучении языка не были так явно видны.

При переводе происходит не только контакт двух языков, но и соприкосновение двух культур. В разных языках часто воспринимается неодинаково одна и та же предметная ситуация, описываемые в тексте предметы и связи между ними. Различие культур проявляется также в различии фоновых знаний. При переводе необходимо учитывать культурные реалии, которые порой необходимо адаптировать под культуру языка перевода.

Существует множество подходов к определению перевода и переводческой деятельности. Рассмотрим некоторые из них.

М. А. К. Хэллидей, английский лингвист, считал, что теория перевода это часть сопоставительного языкознания, и к определению перевода подошел с точки зрения сопоставления оригинала и перевода. Ученый исследовал понятие «эквивалентность», и по его мнению, перевод зависит от контекстуально эквивалентных языковых единиц. М. А. К. Хэллидей определил перевод как «отношение между двумя или более текстами, играющими одинаковую роль в одинаковой ситуации» [24]. Ученый отметил, что эквивалентность неизмерима, поскольку присутствует только в контексте и не зависит от лексических и грамматических единиц.

Дж. Кэтфорд, выдающийся английский лингвист, основоположник английской теории перевода и автор научного труда «Лингвистическая теория перевода», определял перевод как «замену текстового материала на одном языке эквивалентным текстовым материалом на другом языке» [11]. В данном определении фигурирует понятие «эквивалентность», на которое именно Кэтфорд обратил внимание, что предопределило направление дальнейшего развития теории перевода. По мнению Кэтфорда, эквивалентность является основным элементом определения перевода, и задача науки состоит в том, чтобы исследовать ее особенности и условия достижения [11].



Русский лингвист Л. С. Бархударов рассматривал перевод исключительно с точки зрения лингвистики и при его определении не брал во внимание прочие факторы, которые могут влиять на конечный результат процесса перевода (физиологические, психологические и т. д.). Исходя из этого, ученый дал следующее определение переводу: «процесс преобразования речевого произведения на одном языке в речевое произведение на другом языке при сохранении неизменного значения» [1]. При этом слово «преобразование» нельзя рассматривать буквально, поскольку текст оригинала не изменяется, а появляется второй текст как результат процесса перевода. Подводя итог, Л. С. Бархударов высказывает мысль о том, что перевод – это определенный вид трансформации, а именно – межъязыковая трансформация [1].

В своей работе «Современное переводоведение» В. Н. Комиссаров, исследуя теорию перевода как науку дает следующее определение переводу: вид языкового посредничества, при котором на другом языке создается текст, предназначенный для полноправной замены оригинала в качестве коммуникативно равноценного последнему [14]. По словам ученого, данное определение принимает во внимание переводы любого качества («хорошие и плохие»), в то же время отделяя процесс перевода от других «видов языкового посредничества» [14].

Рассмотрев данные подходы в определению перевода, мы решили принять определение В. Н. Комиссарова, на которое будем опираться в ходе исследования. Данное определение полностью раскрывает суть переводческого процесса и затрагивает все важные аспекты перевода.

## **1.2 Функционально-стилевые разновидности перевода**

Одна из особенных характеристик текста как единицы языка является его стиль. Основа классификации по стилям – коммуникационная цель автора, создающего текст, а также условия реализации текста (в письменном виде, в устной форме, включая монологи, диалоги и полилоги). Общепринятая клас-

сификация функциональных стилей текста включает в себя следующие языковые жанры:

- научный;
- художественный;
- официально-деловой;
- публицистический;
- разговорный.

Поскольку текст перевода должен соответствовать тексту оригинала по коммуникационной цели и средствам выразительности, то функционально-стилевые разновидности перевода будут аналогичны представленной выше классификации.

Тем не менее, выполняя перевод, переводчик создает новый текст. Не все тексты, созданные на иностранном языке, подлежат переводу (в случае, если на них нет спроса). В то же время существуют тексты, которые нужно переводить на несколько языков (официальные бумаги, объявления, информационные вывески, указатели), причем существует свод правил, согласно которым данные тексты переводятся строго по шаблону, с обязательным использованием устоявшихся вариантов перевода. Соответственно, существуют разные виды текстов, подлежащих переводу. Основа для классификации – языковой жанр оригинала и коммуникационная цель, которую необходимо выявить в оригинале и сохранить в переводе. По жанрово-стилистической характеристике переводимого материала переводы можно подразделить на:

- научно-технический перевод;
- общественно-политический перевод;
- художественный перевод;
- военный перевод;
- юридический перевод;
- бытовой перевод.

Жанровые классификации перевода практически полностью соответствуют жанровой классификации текста, поэтому выделить отдельные виды перевода в соответствии с жанром текста не составляет труда.

В. Н. Комиссаров классифицировал перевод в соответствии с жанром текста. Данная классификация подразумевает следующие виды перевода:

1. *Художественный перевод* – перевод произведений художественной литературы, цель которого – создать речевое произведение, способное оказывать художественно-эстетическое воздействие на читателя. Произведения художественной литературы противопоставляются всем прочим речевым произведениям благодаря тому, что для всех них доминантной является одна из коммуникативных функций, а именно художественно-эстетическая или поэтическая. Основная цель любого произведения этого типа заключается в достижении определенного эстетического воздействия, создании художественного образа. Такая эстетическая направленность отличает художественную речь от остальных актов речевой коммуникации, информативное содержание которых является первичным, самостоятельным.

2. *Информативный (специальный) перевод* – перевод текстов, основная функция которых – сообщать сведения. Это материалы научного, делового, общеполитического, бытового характера [13].

Деление на художественный и информативный перевод указывает лишь на основную функцию оригинала, которая должна быть воспроизведена в переводе. Фактически, в оригинале, требующем, в целом, художественного перевода, могут быть отдельные части, выполняющие исключительно информационные функции, и, напротив, в переводе информативного текста могут быть элементы художественного перевода [13].

### **1.3 Понятие «перевод художественный литературы»**

Перевод художественной литературы – один из первых видов письменного перевода. С давних времен произведения греческих поэтов и философов переводились на многие языки, и актуальность перевода художественной ли-

тературы никогда не устаревала. Если для информационного перевода уже не одно десятилетие используется машинный перевод, то передача художественного текста всегда остается в руках переводчика.

Поскольку речь идет о переводе художественной речи, художественный перевод отличается от иных видов перевода тем, что текст перевода принадлежит к произведениям переводного языка и обладает характерными художественными чертами. Согласно вышеобозначенной классификации В. Н. Комиссарова, художественный перевод – это перевод произведений художественной литературы, цель которого – создать речевое произведение, способное оказывать художественно-эстетическое воздействие на читателя [13].

Как упоминалось ранее, основной особенностью художественного перевода является то, что переводчики выполняют роль писателей, пытаясь адекватно перевести все стилистические образы и языковые средства выразительности. Анализ переводов литературных произведений показывает, что в связи с указанной задачей для них типичны отклонения от максимально возможной смысловой точности с целью обеспечить выразительность перевода [13].

В художественном переводе различаются отдельные подвиды перевода в зависимости от принадлежности оригинала к определенному жанру художественной литературы. К ним относятся: перевод поэзии, перевод пьес, перевод сатирических произведений, перевод художественной прозы, перевод текстов песен и т.д. Выделение перевода произведений того или иного жанра в особый подвид перевода носит условный характер и зависит от того, как сильно влияет специфика данного жанра на переводческий процесс и его результат.

Художественный перевод, как и поэтический перевод, можно рассматривать как событие межъязыковой и межкультурной коммуникации. В то же время можно утверждать, что проблемы перевода билингвистичны и бикультурны [16]. Для адекватного перевода художественного произведения пере-

водчик должен в совершенстве знать оба языка и иметь общие знания о культуре страны языка, ее обычаях, реалиях, культурно обусловленных единицах языка (таких, как фразеологизмы, поговорки, пословицы и устоявшиеся метафоры и сравнения).

### ***1.3.1 Проблемы перевода художественной литературы жанра фэнтези***

Жанр фэнтези (англ. *fantasy* – фантазия, вымысел), один из самых популярных жанров художественной литературы на сегодняшний день, сравнительно молод. Первые фэнтези-произведения в привычном для современного читателя виде (истории о магии, волшебных существах и расах, отличающихся от людей) появились к середине XX в.. К ним относятся «Дочь короля Эльфландии» лорда Э. Дансени (1924 г.), «Хроники Нарнии» К. С. Льюиса (первая книга серии вышла в 1950 г.), а также всемирно известный «Властелин Колец» Дж. Р. Р. Толкина (1954 г.). Данные произведения считаются «классикой» фэнтези.

Жанр фэнтези открывает безграничные возможности для авторского творчества. Литература жанра фэнтези – это «произведение, действие которого происходит в отличном от реального мире с непременным присутствием в нем волшебных, божественных или иных не поддающихся рациональному истолкованию явлений» [29]. Соответственно, авторы имеют больше возможностей заниматься словообразованием, в том числе и имен собственных, а также, практически всегда, топонимов.

Как и любой другой литературный жанр, фэнтези обладает рядом характерных черт, а также повторяющихся сюжетов, символов, явлений и предметов. К ним относятся:

- 1) иной мир, отличающийся от нашего как внешне, так и своим устройством; иные законы реальности, не поддающиеся логическому объяснению;
- 2) магия, волшебные существа и явления;

3) особый тип сюжета, так называемый «квест» (англ. *quest*) – большое приключение главного героя или героев, направленное на поиски чего-либо, борьбу со злом и т. д.;

4) явное противопоставление добра и зла, зачастую гротескные персонажи, «светлые» и «темные» стороны [12].

Переводчик должен учитывать эти особенности, чтобы достичь эквивалентности в переводе фэнтези. К примеру, другое место действия (не наш мир) предполагает наличие других топонимов и бытовых реалий. Многие авторы создают вымышленные языки, чтобы полностью погрузить читателя в иной мир и оправдать непривычное звучание имен собственных. В то же время магия может иметь особый язык для заклинаний, наименований предметов обихода, бытовых реалий. Особую трудность представляет собой свободный характер сюжета и мироустройства – авторы создают новые миры, и переводчик не может опираться на фоновые знания о нашем мире при переводе таких произведений. Он, наоборот, должен в свою очередь создать новый мир на основе оригинала, переводя его на другой язык. Если при переводе бытовых реалий нашего мира переводчики чаще всего используют калькирование, транслитерацию или транскрипцию, вынося объяснение отдельно, то в художественной литературе жанра фэнтези это не допустимо. Автор создает свои реалии в своем собственном мире, и задача переводчика – перевести все это с сохранением самобытности произведения, а также достичь схожего воздействия на читателя переводного языка.

Одна из проблем, вызывающая наибольшее количество затруднений, является проблема перевода имен собственных и топонимов. Авторы придумывают новые имена и названия мест, и зачастую они несут определенную смысловую нагрузку. Переводчик должен решить, сохранить ли смысл или оставить оригинальное звучание. К примеру, распространенные англоязычные имена *Grace*, *Patience*, *Justice* переводятся транскрипцией (*Грейс*, *Пейинс*, *Джастис*), а не прямым переводом («Изящество», «Терпение», «Справедливость»). Однако в контексте фэнтези, где фабула и реальность со-

единены вместе, говорящие имена играют значительную роль. Тем не менее, каждый переводчик принимает самостоятельные решения по поводу приемов перевода имен собственных и топонимов. Это часто приводит к путанице, а образность оригинала теряется. Более подробно проблема перевода топонимов в литературе жанра фэнтези будет рассмотрен во второй главе.

### **Выводы по главе 1**

В первой главе были рассмотрены понятие перевода, различные подходы ученых к определению перевода, его функционально-стилевые разновидности, а также художественный перевод как отдельный жанр перевода. Нами было принято определение перевода, данное В. Н. Комиссаровым (перевод произведений художественной литературы с целью передать художественно-эстетическое воздействие оригинала). Ключевым элементом в определении понятия «перевод» является «эквивалентность», то есть соответствие языковых единиц, коммуникативной цели, а также формы текста оригинала тексту перевода.

Была рассмотрена классификация перевода в соответствии с жанром (художественный и информативный). Основное отличие художественного перевода от информативного заключается в том, что перед переводчиком стоит задача передать не только смысл, но и форму (как в поэзии), языковые средства, игру слов, адаптировать культурные реалии и в целом провести работу над достижением схожего художественно-эстетического эффекта на читателя.

Художественный перевод является одним из древних видов перевода и остается актуальным по сей день. Проблематика данного вида перевода обширна и включает в себя такие области науки, как культурология, социология, история, этика и т. д. Являясь особым видом перевода, художественный перевод предполагает и особый подход, а именно проявление творчества переводчика, который выступает в роли со-автора книги.

Были рассмотрены проблемы перевода художественных произведений жанра фэнтези, к которым относятся наличие особого мира со своими законами мироздания, сочетание сказки и реальности, специфичные имена собственные. При переводе литературы жанра фэнтези переводчик должен учитывать его особенности, чтобы осуществить корректный, адекватный перевод и верно передать коммуникативное намерение писателя.



## **ГЛАВА 2 ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ТОПОНИМОВ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЕ**

### **2.1 Место топонимической лексики в системе языка**

Исследованием топонимов (географических наименований), их истории появления, развития, смыслового значения и современного состояния занимается наука топонимика, чье значение в системе наук переоценить невозможно. С тех самых пор, как человек овладел языком и речью, он овладел способностью давать различным вещам и явлениям наименования. В равной степени это касалось и названий местности. Топонимы играют большую роль в ориентировании человека как в пространстве, так и в культуре. Неоспорима неотъемлемость топонимов от современного общества, потому как их исчезновение серьезно скажется на всех сферах жизни на всех возможных уровнях, начиная от почтовых услуг и заканчивая поставкой грузов в другие страны.

Мир всегда был для человека огромен и неизмерим, и лишь только столетие назад люди начали замечать, что мир становится теснее благодаря коммуникационным технологиям. Однако до их появления человек был вынужден ориентироваться в огромном, непознанном мире, и для этого нужны топонимы – наименования географических названий. Стоит отметить, что если даже человечество исследовало весь земной шар, создание новых топонимов не завершилось, поскольку строятся новые города, объекты, улицы, некоторые места необходимо переименовывать по разным идеологическим или практическим причинам. Именно поэтому топонимика как наука играет значительную роль в жизни современного общества, являясь межпредметной дисциплиной, включающей в себя элементы географии, истории, языкознания.

С точки зрения лингвистики, топонимы являются именами собственными и представляют собой целый раздел языка, содержат в себе информацию о его становлении и развитии. Как и все элементы языка, географические

названия подчиняются определенным законам языка и по этой причине должны изучаться лингвистами. Несомненно, любой топоним принадлежит к определенному языку или группе языков. Примечательно, что топонимы продолжают существовать даже тогда, когда сам язык исчезает. В своей книге «Введение в топонимику» В. А. Никонов отмечает, что от древних иллирийцев, которые исчезли как народ еще до нашей эры, осталось множество топонимов на территории между Дунаем и Адриатикой [18]. В самом центре Европы, где сменялось великое множество народов, именно эти названия прошли сквозь века.

В. А. Никонов также говорит о семантике топонимов и о том, как можно догадаться об их значении или бывшем положении в отношении границ. Так, названия *Засечная*, *Засецкое*, *Столбово*, *Маячное* указывают на то, что в данном месте проходила граница. Эти данные особо важны для военных историков, поскольку специфика многих войн заключается в ведении сражений на обширных территориях вдали от крупных населенных пунктов, и для ориентирования на местности нужны точные названия мест – топонимы. В качестве примера В. А. Никонов приводит такие французские географические названия, как *Сен-Мартин*, *Сен-Жермен*, *Сен-Жак*, которых на территории Франции неизмеримое количество, и запутаться в них не составляет особого труда. Каждая историческая эпоха имеет ряд своих характерных топонимов, по которым можно определить временной промежуток времени (*Великий Новгород*, *Бородино*, *Перл-Харбор* и т.п.). Топонимы являются неотъемлемой частью исторической документации, своеобразным ориентиром по карте событий [18].

Кроме того, топонимы существуют не только в историческом, но и, в первую очередь, в географическом контексте. Без топонимов карта была бы простым набором линий. Топонимы имеют пространственную привязку и могут рассказать многое о территории, истории ее заселения, освоения и хозяйственного использования. Именно географы знают народные географиче-

ские термины, которые образуют топонимы. Наконец, очень важным является правильное написание топонимов при составлении карт [2].

Несмотря на очевидную междисциплинарность данной науки, некоторые ученые считают, что топонимика принадлежит исключительно к лингвистическим наукам, что исключает возможность привлечения истории и географии в эту отрасль [21]. При данном подходе у топонимики нет перспектив для развития в самостоятельную дисциплину, что противоречиво, поскольку многие дочерние науки с течением времени преобразовались в самостоятельные. Многолетний опыт исследований показал, что связь между исторической географией и топонимикой неразрывна.

Топонимы представляют огромный интерес как для историков, так и для лингвистов, и область применения топонимии очень большая. В системе языка топонимы занимают важное место, и их изучение может многое сказать о становлении языка, культуры, сохранении традиций или отказ от них.

## **2.2 Семантическая структура топонимов: основные термины и понятия**

Изучение семантики топонимов – основной этап топонимики как лингвистической науки. Топонимы представляют собой интерес для лингвистики потому, что несут в себе определенный смысл, который кроется как в семантике наименования, так и в контексте его существования (местоположение, время появления и пр.). Любой топоним имеет под собой основу из отдельного слова данного языка; зачастую это слово употребляется самостоятельно и несет в себе определенный смысл, который и характеризует местность (*Заречный, Кедровое, Лесной, Ёлкино*). Чтобы определить семантику топонима, необходимо учитывать ряд таких особенностей, как значение исходного слова, место топонима в системе имен собственных, употребление в речи отдельных людей и коллективов, отношение говорящих к называемым объектам, языковые средства, используемые для образования топонима.

По мнению Е. В. Цветковой, о семантике топонимов можно говорить лишь условно, только в том случае, когда сохраняется связь с исходным словом – аппелятивом [22]. При изучении энциклопедического значения топонима можно увидеть, что аппелятив не всегда передает информацию о местоположении и самом объекте называемого топонима. Связь сохраняется, когда свойства объекта ложатся в основу формирования названия, таким образом включая в семантику топонима семантику аппелятива [22].

Значение имени собственного (соответственно, любого топонима) включает в себя несколько аспектов: информация о названном объекте, отношение говорящих к объекту, знание значения исходного слова, от которого образовалось имя собственное (топоним), а также речевые ассоциации. Чтобы понимать значение имени собственного, необходимо ознакомиться с типовыми ситуациями его употребления. Семантика топонима содержит различные коннотативные оттенки, одним из которых является семантика аппелятива, и именно оно представляет наибольший интерес для лингвистики. Поскольку семантика слова многослойна, мы имеем возможность расширять свои знания об объекте, названном данным словом. Ближайшим, или первичным значением топонима является местоположение и вид объекта. Дальнейшим, или вторичным значением являются знания о реалиях, которые послужили основой для топонима. В таком случае семантика аппелятива является наиболее важным аспектом изучения топонимов [22].

Данный подход наиболее легко осуществим при условии, что связь с исходным словом сохранилась, или же ее можно восстановить при помощи этимологических словарей. В некоторых случаях поиски значения аппелятива заставляют обращаться к другим языкам и народностям, когда-то жившим на изучаемой территории. Зачастую операция по установлению семантики исходного слова легче проводится с микротопонимами, поскольку они могут содержать в себе основу или часть основы аппелятива [22]. Тем не менее, сам вопрос о первичности собственных и нарицательных имен является до сих

пор нерешенным, поэтому отслеживание связей между топонимом и словом-аппелятивом представляет собой некоторую трудность для лингвистов.

### 2.3 Классификация топонимов по типу именуемого объекта

Существует множество классификаций топонимов, которые основываются на одном или нескольких признаках именуемых объектов. Одним из признаков, по которому можно классифицировать топонимы, является тип называемого объекта. Данная классификация может содержать в себе внушительное количество пунктов, поскольку берет за основу все географические объекты, начиная от континентов и заканчивая маленькими ручьями и родниками. Целесообразно выделить следующие основные группы и некоторые подгруппы топонимов по типу называемого объекта, которые предложил С. Н. Басик:

- *оронимы* – названия форм рельефа (цепи гор, вершины, равнины, впадины, пещеры, овраги и др.);
- *гидронимы* – названия водных объектов; данный класс можно подразделить на:
  - *потамонимы* (реки и ручьи);
  - *лимнонимы* (озера, водохранилища и пруды);
  - *океанонимы* (океаны);
  - *пелагонимы* (морья, заливы, проливы и течения);
- *дримонимы* – названия лесов, парков;
- *гелонимы* – названия болот;
- *ойконимы* – названия населенных пунктов; подразделяется на:
  - *астионимы* (города);
  - *комонимы* (сельские поселения);
- *дромонимы* – названия транспортных путей;
- *урбанонимы* – названия внутригородских объектов; подразделяется на:
  - *годонимы* (улицы);

- *агронимы* (площади и рынки);
- *агроонимы* – названия сельскохозяйственных земель;
- *хоронимы* – названия природных, исторических или административных областей [2].

Как видно из вышеизложенной классификации, лексическая группа топонимов обширна и содержит в себе множество ответвлений. В контексте данной работы для нас представляют особый интерес самые разные группы топонимов, поскольку автором книги “A Game of Thrones” Дж. Р. Р. Мартином был создан целый новый мир с другими континентами, океанами, народами и городами. Так, в ходе изучения текста романа можно натолкнуться на такие классы топонимов, как *оронимы*, *гидронимы* (в том числе некоторые подклассы, как *потамонимы* и *пелагонимы*), *дримонимы*, *ойконимы* разных видов, а также *дромонимы*, *урбанонимы* и *хоронимы*. Как видно, область исследований достаточно обширна, и будет целесообразным придерживаться данной классификации при анализе топонимов как отдельно, так и в составе вышеназванных классов.

## **2.4 Эквивалентность языковых единиц как основа перевода**

### **ТОПОНИМОВ**

Современное переводоведение рассматривает различные подходы к понятию «эквивалентность» («полноценность», «адекватность»). Однако многие ученые разграничивают *эквивалентность* и *адекватность*, утверждая, что это два различных понятия, либо одно включает в себя другое. Тем не менее, понятие *эквивалентность* остается ключевым в теории перевода.

Так, Дж. Кэтфорд заявляет, что основная цель теории перевода – раскрыть понятие переводческой эквивалентности и определить условия ее достижения. В этой связи автор выделяет несколько видов перевода: с одной стороны, полный и частичный перевод, а с другой – тотальный и ограниченный перевод. Полный перевод подразумевает перевод текста оригинала целиком,

в то время как в частичном переводе часть текста оригинала остается на языке оригинала. На это есть две причины: либо некоторая часть текста не может быть адекватно переведена, либо она остается непереуведенной в качестве средства выразительности. Далее Дж. Кэтфорд выделяет тотальный перевод – обыкновенный перевод, затрагивающий все языковые уровни текста, и ограниченный перевод, который подразумевает выполнение перевода на одном из перечисленных уровней (лексический, грамматический, фонологический или же графологический) [11]. Данная классификация основана на эквивалентности содержания и соответствия информационной составляющей текста в оригинале и в переводе.

Некоторые авторы выделяют также адекватность перевода и утверждают, что ее необходимо отличать от эквивалентности. Так, по мнению Е. В. Бреуса, эквивалентность напрямую связана с целями перевода, в то время как адекватность отражает условия протекания переводческого процесса и дает представление о его оптимальном результате [4].

Исходя из того, что перевод – это процесс передачи информации, соответственно – средство общения, ученые-переводоведы разработали так называемую «коммуникативную модель перевода» (наибольший вклад в создание этой теории внесли представители Лейпцигской школы О. Каде и А. Нойберт). Суть модели заключается в следующем: отправитель (О) создает текст (Т) для получателя (П). Переводчик преобразует созданный текст, являясь одновременно и получателем, и отправителем, однако текст направлен не на переводчика, а на конечного получателя. Таким образом переводчик выступает в роли связующего звена. Текст, в свою очередь, предстает в двух формах: оригинал и перевод. Отправитель создает текст с каким-либо коммуникативным намерением, другими словами, данный текст несет определенную языковую функцию. Они зависят от цели текста и условий его реализации и могут описывать денотат, выражать отношение отправителя к чему-либо, устанавливать связь с получателем, анализировать язык, используе-

мый в общении, изъявлять волю отправителя или же передавать мысль с помощью средств выразительности [4].

Соответственно, задача переводчика заключается в том, чтобы правильно расшифровать языковую функцию текста, собрать дополнительную информацию об отправителе и получателе, выделить характерные особенности текста в соответствии с его жанром и языковой функцией и осуществить перевод. При выполнении перевода необходимо сохранить главную мысль текста и его коммуникативное намерение. Переводчик может использовать различные приемы и методы, однако перевод, выполненный с сохранением этих двух параметров, и есть эквивалентный перевод. Тем не менее, полной эквивалентности достичь практически невозможно, поэтому существует такой термин как *адекватность* перевода. Она учитывает условия реализации перевода и опирается на его практику, что подразумевает невозможность полной передачи коммуникативного намерения. Как результат, переводчик вынужден принимать компромиссные решения.

Эквивалентность не всегда достижима при переводе имен собственных и топонимов. Имена собственные принадлежат к пласту лексики, которая не может быть «переведена» с сохранением смысла с одного языка на другой; такие слова должны быть переданы иными способами – транслитерация, транскрипция, калькирование. Согласно классификации Дж. Кэтфорда, перевод топонимов – это ограниченный перевод (выполнение перевода на одном из уровней – лексическом, грамматическом, фонологическом и т. д.). Одна из основных причин, почему топонимы и имена собственные не переводятся, – их этимология, которая чаще всего включает в себя устаревшие варианты слов или заимствования из других языков. В то же время звучание топонимов указывает на их принадлежность к определенному языку, что позволяет получателю текста определить, о какой местности или стране идет речь.

Так, существует список морфем, встречающихся только в топонимах английского языка и указывающих на их принадлежность к этому языку, к примеру, *-chester*, *-cliff*, *-field*, *-hampton*, *-shaw*. Некоторые из них являются



свободными морфемами, то есть могут функционировать как самостоятельные слова в языке, но чаще встречаются связанные морфемы, которые не употребляются как отдельные слова в современном английском, однако несут смысловую нагрузку, поскольку происходят из староанглийского языка. К примеру, *-chester* обозначает «лагерь, город», а *-hampton* означает «деревня». Английские топонимы в большинстве своем образованы с помощью сложения двух основ и отражают природные особенности местности либо характер занятий населения.

По мнению В. Д. Беленькой, часто встречающиеся словообразующие морфемы в составе английских топонимов можно классифицировать по типу местности. Так, в английском языке среди таких морфем можно выделить:

- термины рельефа:
  - *ness* – мыс;
  - *steel* – горный хребет, обрыв;
  - *down* – безлесная возвышенность;
- термины ландшафта:
  - *heath* – пустошь, болотистая местность;
  - *marsh* – болото, топь;
  - *moor* – заболоченная местность;
- термины для отдельных участков земли:
  - *field* – поле, луг;
  - *hem* – кромка, займа;
  - *shaw* – роща, лесок на границе участка;
- гидрографические термины:
  - *bath* – купальня;
  - *crook* – изгиб реки;
  - *weel* – омут, глубокое место реки;
- термины для обозначения дорог, построек, типов поселений:
  - *bow* – строительная арка;

- *hood* – капюшон; навес;
- *wall* – стена;
- экономико-географические термины:
  - *cote* – загон для скота;
  - *rope* – веревка (веревочные границы);
  - *stock* – скот, молочная ферма;
- геоботанические термины:
  - *broom* – ракитник;
  - *heather* – вереск;
  - *oak* – дуб [3].

Исходя из вышесказанного, топонимы в английском языке несут смысловую нагрузку только для носителей языка, однако переводить реальные географические наименования с помощью калькирования не принято, поскольку они являются реалиями языка и культуры страны.

Перевод имен собственных и топонимов с помощью иных переводческих приемов, помимо транскрипции и транслитерации, возможен только в художественной литературе. Здесь наименования служат средством выразительности и могут характеризовать персонажа или местность, поэтому важно сохранить коммуникативное намерение автора и сделать перевод как можно более близким к оригиналу по смыслу. В контексте нашего исследования мы разграничиваем понятия «эквивалентность» и «адекватность», опираясь на труды Дж. Кэтфорда. Поскольку перевод топонимов принадлежит к ограниченному виду перевода, то большее внимание должно уделяться адекватности, а не эквивалентности. Адекватность перевода достигается с помощью таких приемов, как калькирование, генерализация, конкретизация, грамматические и лексические замены, модуляция и многих других.

## **2.5 Особенности перевода топонимов в романе George R. R. Martin “A Game of Thrones. Book one of A Song of Ice and Fire”**

В связи с возросшей в последнее время популярностью литературного жанра фэнтези возрос и интерес к исследованию созданных писателями произведений. Дж. Р. Р. Толкиен заложил основы фэнтези-жанра, и его творчество служит примером для многих современных писателей. Не стал исключением и Дж. Р. Р. Мартин, автор цикла “A Song of Ice and Fire”, в который входят 5 опубликованных на данный момент книг (“A Game of Thrones” (1996), “A Clash of Kings” (1998), “A Storm of Swords” (2000), “A Feast for Crows” (2005), “A Dance with Dragons” (2011)) и 2 в процессе написания. По циклу был снят ТВ-сериал, благодаря которому популярность книг стремительно возросла.

Данное произведение представляет для нас особый интерес, поскольку является современным, соответственно, мало изученным. В то время как работы Дж. Р. Р. Толкиена были проанализированы множество раз, схожий по популярности цикл “A Song of Ice and Fire” редко является объектом для лингвистического и стилистического анализа.

Вопросами перевода имен собственных в художественных произведениях занимались такие ученые, как В. С. Виноградов, С. Влахов и Ф. Флорин. Так, В. С. Виноградов предложил классифицировать вымышленные имена собственные, встречающиеся в художественной литературе, на две группы: «скроенные» авторами по шаблону реальных имен собственных и совмещающие в себе характеристики как имени собственного, так и имени нарицательного. Топонимы, принадлежащие к первой группе, выполняют номинативную функцию и служат ориентирами на местности. Топонимы, принадлежащие ко второй группе, выполняют роль как номинативную, так и характеризующую; иными словами, они не только называют место, но и дают ему качественную характеристику. Такие топонимы В. С. Виноградов назвал «окказиональными» или «речевыми», поскольку они встречаются только в конкретных художественных произведениях [6].

Топонимы первой группы переводятся с помощью транскрипции и транслитерации; для перевода топонимов второй группы переводчик должен использовать другие приемы, чтобы полностью передать коммуникативное намерение автора [6]. Автор, в свою очередь, создает «говорящие» имена собственные и топонимы в художественных целях. Именно поэтому необходим другой подход к переводу топонимов данной группы. Читатели перевода должны воспринимать внутреннюю форму имени собственного в такой же мере, как и читатели оригинала; образность должна сохраняться [10]. В то же время переводчик должен подходить к переводу художественной литературы творчески и, где нужно, отходить от «неудобных» или смешных для читателей перевода имен собственных [7].

Поскольку “A Game of Thrones” является художественным произведением, то все топонимы в этом романе относятся ко второй группе классификации В. С. Виноградова – так называемые «оказиональные» топонимы. Несмотря на то что Дж. Р. Р. Мартин не преследовал цель вложить в большинство имен собственных очевидную характеристику места или персонажа («говорящие имена»), его словотворчество преследует определенные художественные цели, например, сформировать новый мир саги, помочь читателю ориентироваться в пространстве романа, разграничить регионы придуманного им мира и т. д. Задача переводчика – учитывать намерение автора и жанр художественного произведения, в данном случае – фэнтези, что подразумевает наличие необычных имен и названий в тексте.

### ***2.5.1 Анализ топонимов***

В качестве материала для исследования нами было отобрано 100 топонимов из первого тома саги “A Song of Ice and Fire” (см. Приложение 1). Подробный список категорий и количество топонимов в каждой из них представлены в табл. 1.

Таблица 1 – Категории выбранных для исследования топонимов

№ пп	Топонимы	Количество
1.	ойконимы	18
2.	астионимы	17
3.	хоронимы	17
4.	потамонимы	13
5.	пелагонимы	12
6.	оронимы	9
7.	дромонимы	4
8.	дримонимы	4
9.	урбанонимы	3
10.	комонимы	1
11.	годонимы	1
12.	лимнонимы	1

Как видно из табл. 1, из 12 категорий отобранных топонимов *ойконимы* (наименования любых населенных пунктов) преобладают (18%). Стоит отметить, что *астионимы* (названия городов) входят в группы *ойконимов*, но в данном исследовании мы решили разделить эти две категории и отнести к *ойконимам* такие места как замки, форты, островные укрепления и т. д. (Винтерфелл, Красный Замок, Дредфорт), поскольку в саге “A Song of Ice and Fire” описан мир с феодальным типом устройства, где у каждого лорда есть свой замок, а его вассалы живут поблизости. Тем не менее, общество развито достаточно, чтобы иметь города, поэтому их наименования отнесены в отдельную категорию, которая также многочисленна – 17% (Белая Гавань, Старомест, Браавос). При выделении *астионимов* мы руководствовались описательным принципом: уделялось внимание тому, как Дж. Р. Р. Мартин описывал данные места, а также какие события в них происходили. Это позволило судить о количестве жителей того или иного населенного пункта. В некоторых случаях автор самостоятельно давал характеристику топонима, указы-

вая, что это был «город», «деревушка», «заброшенный замок» или «столица королевства».

Следующая наиболее объемная категория топонимов (17%) это *хоронимы* – названия природных, исторических или административных областей. В данную категорию мы отнесли наименования государств (Семь Королевств, Вольные Города), материков (Вестерос, Эссос), мест, имеющих историческое значение (Кулак Первых Людей). Наличие *хоронимов* в мире «A Song of Ice and Fire» - нормальное явление, поскольку общество этого мира достаточно развито, чтобы давать наименования материкам и государствам. Кроме того, хоронимы помогают ориентироваться в пространстве произведения, которое построено своеобразно – повествование стремительно переносит читателя из одного конца мира в другой, поэтому чем больше *хоронимов*, тем лучше читатель осведомлен о месте действия. Особое место занимает так называемая Стена – находящееся на севере защитное сооружение около 200 м высотой, полностью состоящее из льда. Мы отнесли слово «Стена» к топонимам и классифицировали его в группу *хоронимов*. История появления данного объекта (построено древними людьми) или формы рельефа (естественное образование) противоречива и является легендой в мире произведений Дж. Р. Р. Мартина. Однако функция данной постройки – отграничить территорию и защитить от угрозы нападения, а также ее легендарность и значимость в истории Вестероса указывают на то, что это *хороним*.

Следующая по численности группа топонимов – *потамонимы*, наименования рек и ручьев (Трезубец, Последняя река, Камнегонка), они составляют 13% от общего числа исследуемых лексических единиц. Для жителей времен Средневековья (развитость общества и его устройство в произведениях Дж. Р. Р. Мартина напоминают именно Средние века) реки имели особое значение как географический ориентир, как естественная граница, а так же как транспортный путь. Дж. Р. Р. Мартин дал наименование каждой реке и ручью, даже если они упоминались единожды в течение всей саги. Некоторые наименования дают четкое представление о своем местонахождении

(Последняя река), другие даны по принципу сравнения (Трезубец и его «Зубья» - Красный Зубец, Зеленый Зубец, Синий Зубец, Желтый Зубец).

Другая многочисленная группа *гидронимов* (наименований водных объектов) – это *пелагонимы* (наименования морей, заливов, бухт), составляющие 12% от общего числа исследуемых топонимов (Узкое море, Залив Работорговцев). Примечательно, что в тексте романа не упоминаются наименования океанов – возможно, по задумке автора, народы созданного им мира не могут представить себе что-то более крупное, чем море. Если обратиться к иллюстрациям, согласованным с самим Дж. Р. Р. Мартином, то можно увидеть, что некоторые океаны называются морями. Стоит отметить, что в Вестеросе находится множество заливов ввиду формы континента.

*Оронимы* (наименования форм рельефа) составляют 9% от числа исследуемых топонимов (Красные горы, полуостров Валирия, Летние острова). В эту группу мы решили включить не только названия гор, равнин и ущелий, но и острова, поскольку в выбранной нами классификации отсутствует соответствующая категория. Островов и архипелагов в мире саги “A Song of Ice and Fire” значительное количество, и множество из них значимы для сюжета. Также заметна тенденция выделять жителей архипелагов в отдельные, отличные от континентальных социальные группы со своими обычаями (Железные острова, к примеру, являются одним из Семи Королевств, а их жители известны своей жестокостью).

Следующие 6 категорий исследуемых топонимов имеют незначительное количество примеров. Так, *дромонимы* (наименования транспортных путей) составляют 4% (Королевский тракт, Золотой тракт, Восточный тракт). В эту же категорию мы отнесли топоним «Близнецы» (речная переправа). Это место представляет собой широкий речной мост с двумя замками по обе стороны реки. Согласно тексту романа, это единственная переправа через Зеленый Зубец, поэтому значение Близнецов как транспортного пути очевидно. Следующая категория – *дримонимы*, наименования лесов, составляют также 4% (Зачарованный лес, Королевский лес, Волчий лес, Шепчущий лес). Все эти

места играют определенную роль в сюжете, и именно этим обусловлено их упоминание в тексте романа. Кроме того, тенденция давать наименования лесам присуща тому этапу развития, на котором находится мир саги. Далее идет категория *урбанонимов* – наименований мест внутри городов, они составляют 3% (Кровавые ворота, Речные ворота, Высокая башня). Так же как и *дримонимы*, *урбанонимы* названы в произведении потому, что там происходили важные для сюжета события. Дж. Р. Р. Мартин создал множество *астонимов* и *ойконимов*, и многие из них не участвуют в сюжете (большинство информации по топонимам вне Вестероса можно найти только в «Мире Льда и Пламени», сопроводительной книге, написанной при участии Дж. Р. Р. Мартина). Тем не менее, такие незначительные места, как ворота, маяки и площади упоминаются автором ввиду их значимости. Кроме того, нам удалось найти 1 *годоним* (название улицы) – Блошиное дно. Как и в предыдущем случае, данный район столицы упоминается лишь потому, что тесно связан с одной из сюжетных линий. Также в тексте романа мы нашли 1 *комоним* (наименование села или деревни) – Кротовый городок. Хотя в названии фигурирует слово «городок» (*town* в англ. варианте), по форме это скорее сельское поселение с небольшим количеством жителей. Стоит отметить, что такое незначительное количество *комонимов* бросается в глаза при детальном исследовании произведения на предмет топонимов, поскольку автор описывает мир с феодальным устройством общества, где основным типом поселения будут не только родовые замки, но и деревни, села вокруг них. Однако Дж. Р. Р. Мартин, возможно, не ставит перед собой задачу детального описания географии мира. Кроме того, как нами уже было замечено, автор упоминает названия мест только в том случае, если они несут какую-то значимость для дальнейшего развития событий. Последняя категория, выделенная нами, это *лимнонимы* – наименования озер (1%). В тексте романа упоминается 1 озеро – Божье Око. При изучении карт можно заметить, что в Вестеросе действительно есть только 1 озеро.

Результаты статистического анализа представлены на рис. 1.



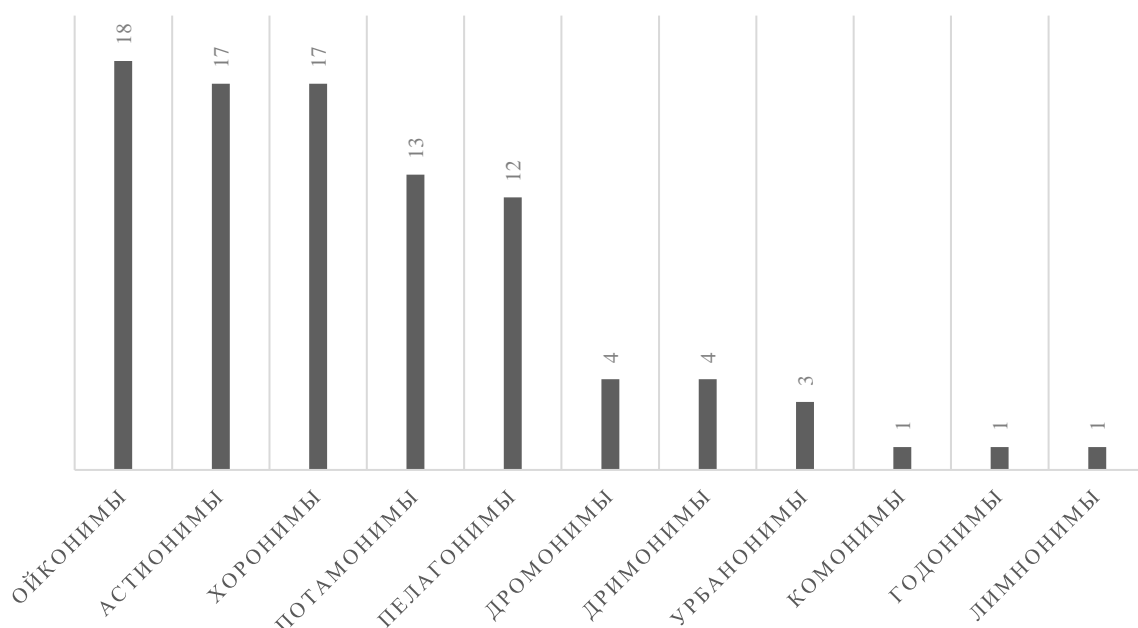


Рисунок 1 – Топонимы в тексте романа

### 2.5.2 Сравнительно-сопоставительный анализ переводов

Вопрос по переводу саги “A Song of Ice and Fire” открыт для дискуссии начиная с самой первой публикации первого тома в России в 2000 г. Официальным переводом и публикацией книг в России занимается издательство АСТ. Первый том под названием «Игра престолов» был переведен Юрием Соколовым, последующие 4 тома – Натальей Виленской. Несмотря на обилие изданий этой серии книг (порядка 10 изданий), перевод остается один и тот же [28].

Противоречия начинаются с названия самой саги: его можно перевести как «Песнь Льда и Огня» или же «Песнь Льда и Пламени». В связи со сменой переводчика, часть имен собственных были изменены. Кроме того, в некоторых случаях их перевод оказывался неадекватным. Это касается как имен персонажей, так и топонимов, а также различных реалий мира “A Song of Ice and Fire”. Самый неоднозначный пример – так называемый «Бобровый Утес» в переводе Юрия Соколова, в оригинале – “Casterly Rock”. В связи с этим русскоязычные поклонники саги создали проект «Волчий лес», в котором ре-

дактируют официальные переводы и сводят имена собственные к единому формату.

Целью нашего исследования является провести сравнительно-сопоставительный анализ – сравнить топонимы в оригинале и их официальный перевод, выявить приемы перевода топонимов на русский язык, оценить адекватность перевода и, при необходимости, привести свой вариант. Для собственного анализа топонимов в тексте нашей работы мы возьмём 20 примеров из каждой категории для более детального описания хода практической части исследования. Подробный список приведен в табл. 2.

Таблица 2 – Выбранные для анализа топонимы

<b>Категория</b>	<b>Топоним на английском языке</b>	<b>Топоним в переводе (Ю. Соколов, Н. Виленская)</b>
Ойконимы	Winterfell Casterly Rock Red Keep	Винтерфелл Бобровый Утес* Красный замок
Астионимы	Meereen Oldtown	Миэрин Старомест
Хоронимы	Dothraki Sea Free Cities The Wall	Дотракийское море Вольные города Стена
Потамонимы	Tumblestone Rhoyme	Камнегонка Ройна*
Пелагонимы	Jade Sea Sea of Sighs	Яшмовое море* Море Вздохов
Оронимы	Land of Always Winter	Земли Вечной Зимы
Дромонимы	High Road	Восточная дорога
Дримонимы	Wolfswood Haunted Forest	Волчий лес Зачарованный лес
Урбанонимы	River Gate	Речные ворота
Комонимы	Mole's Town	Кротовый городок
Годонимы	Flea Bottom	Блошиное Дно
Лимнонимы	Gods Eye	Божье Око

Звездочкой помечены те топонимы, которые имеют несколько вариантов перевода в связи с заменой официального переводчика или по другим менее явным причинам.

Мы проанализировали различные переводческие приемы, которые были использованы для передачи топонимов в разных вариантах перевода книги. К ним относятся:

- транскрипция (*Миэрин, Ройна*);
- транслитерация (*Винтерфелл*);
- калькирование (*Красный замок, Старомест, Камнегонка, Дотракийское море, Море Вздохов, Вольные города, Волчий лес, Речные ворота, Кротовый городок, Bloшинное Дно, Божье Око, Земли Вечной Зимы, Бобровый Утес, Стена, Яшмовое море, Восточная дорога*);
- модуляция (*Зачарованный лес*).

Как видно из рис. 2, большинство анализируемых топонимов переведены с помощью калькирования (80%). Остальные переводческие приемы это транскрипция (10%), транслитерация (5%) и модуляция (5%). Это обусловлено выбором переводчика использовать интерлинейный способ перевода, и только в одном случае он использовал трансформацию (модуляция).

Далее мы проведем детальный анализ каждого топонима и его перевода.

**Winterfell – Винтерфелл.** Родовое поместье одного из крупных лордов. Данный топоним был переведен способом транслитерации, однако в книжном издании (перевод Ю. Соколова) присутствует поясняющая сноска: «В этом названии на общем языке сливаются наступление зимы и ее свирепость» [15]. Переводчик сделал частью повествования выбранный им вариант перевода, что нам кажется допустимым и оригинальным. Данный перевод адекватен и уместен в контексте фэнтези-романа, русскоязычные читатели которого ожидают увидеть необычные для их восприятия имена и названия.

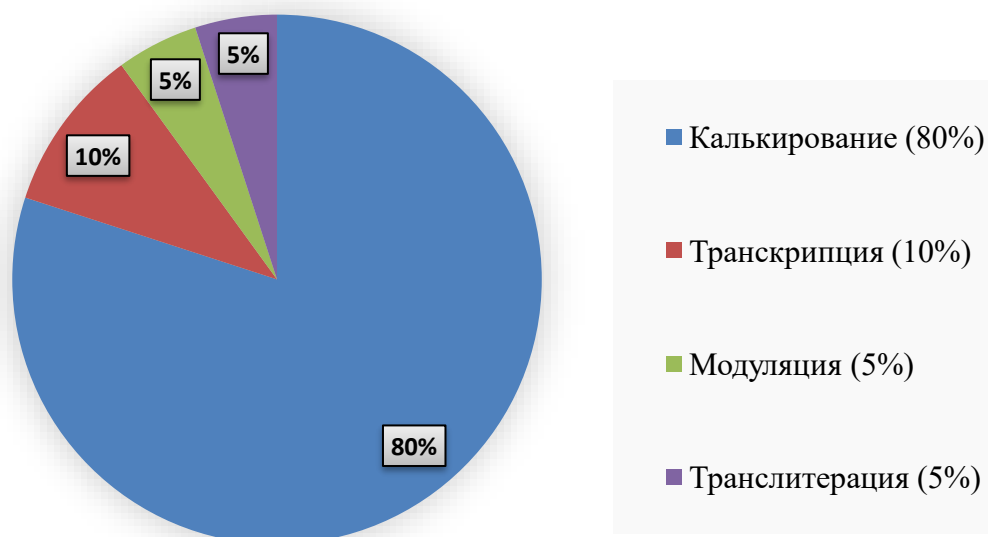


Рисунок 2 – Приемы перевода топонимов

**Casterly Rock – Бобровый Утес.** Родовое поместье одного из крупных лордов. Способ перевода этого топонима не до конца ясен: переводчик, возможно, пытался применить прием калькирования, взяв за основу слово *caster* (англ. бобр), хотя более современным вариантом написания является *castor*. Возможно, был задействован прием смысловой модуляции, поскольку в тексте романа не упоминались бобры. Тем не менее, данный перевод не является адекватным, поскольку не соответствует действительности (*Casterly Rock* находится на западе в безымянном морском заливе, где бобры не могут обитать, а история появления места повествует о лорде Кастерли, который нашел золотые копи и отстроил в том месте замок), а также не соблюдена традиция транслитерировать родовые поместья, начатая самим Юрием Соколовым (Винтерфелл, Дредфорт, Хайгарден). Если принять во внимание вышесказанное, нам кажется целесообразным перевести данный топоним либо транслитерацией (Кастерли Рок), либо совместить транслитерацию и дословный перевод (Утес Кастерли). Поскольку для русскоязычной аудитории слово «рок» вызывает не связанные с видом рельефа ассоциации, лучшим вариантом будет «Утес Кастерли». Именно так именуют его поклонники саги, хотя

во всех романах на русском языке данное место называется Бобровым Утесом.

**Red Keep – Красный Замок.** Резиденция королевской семьи, находится в столице. Словом *keep* в английском языке обозначают главную башню замка или крепости (англ. *the strong main tower of a castle*) [30]. По своей сути, Красный Замок является крепостью с несколькими башнями, двумя внутренними дворами, многочисленными внутренними постройками и системой подземелий. Иными словами, когда упоминается Красный Замок, имеется в виду не отдельная башня, а целая крепость. Соответственно, русский перевод является адекватным и лучше соответствует действительности, чем оригинальное название. Возможно, Дж. Р. Р. Мартин вкладывал иное значение в слово *keep* – цитадель, крепость, форт. В таком случае переводчик верно угадал ход мысли автора и удачно передал данный топоним на русский язык.

**Meereen – Миэрин.** Один из городов на континенте Эссос, расположенный в Заливе Работорговцев (*Slaver's Bay*). Основной промысел – работорговля. При анализе топонимов можно заметить, что автор, создавая Вестерос, пытался придать ему привычный для европейской цивилизации вид (равнины, леса, феодализм, монархия, знакомые для носителя английского языка имена и топонимы), в то время как Эссос во многом напоминает южные страны (сухой климат, пустыни, общинный строй, работорговля, олигархия). Соответственно, давая имена персонажам – выходцам из этих мест, а также придумывая топонимы, Дж. Р. Р. Мартин пытался создать непривычное для английского языка звучание, экзотические сочетания звуков, которые берут начало из других языков, отличных от английского. Один из примеров такого названия – *Meereen*, где есть две удвоенные гласные *e*, что является необычным для английского. Согласно Инструкции по русской передаче английских географических названий, диграф *ee*, обозначающий звук [i:], передается на русский как [и], а буквосочетание *eer*, звучащее как [iə], передается как [ир] [9, с. 62–63]. Соответственно, топоним *Meereen* будет читаться как [м'ирин], однако, как было упомянуто ранее, автор не подразумевал английское проис-

хождение данного топонима. По этой причине переводчик прибегнул к небольшим изменениям в чтении слова и его передаче на язык перевода. В русском языке не существует аналога долгому звуку [i:] в английском, поэтому переводчик, пытаясь передать долготу, добавил звук [э], в результате слово приобрело благозвучность и плавность, каким обладает в английском варианте. Данный перевод кажется нам адекватным.

**Oldtown – Старомест.** Портовый город, находящийся на южной оконечности континента Вестерос и являющийся центром торговли и науки. Входит в число древнейших городов Вестероса, на что указывает его название. Один из наиболее удачных переводов топонимов во всей саге. Переводчик использовал калькирование, чтобы создать новое имя собственное, соединив имя прилагательное с именем существительным, причем последнее было видоизменено для соответствия по роду слову-определителю «город» («место» – «мест»). В итоге, при переводе слово *town* (англ. город) было заменено на «место» с более широким значением. В таком случае, при переводе был задействован еще один прием – генерализация. Можно сделать вывод, что удачный, адекватный перевод может получиться при комбинации нескольких переводческих приемов, что, разумеется, не всегда возможно.

**Dothraki Sea – Дотракийское море.** У этого топонима существует одна замечательная деталь – место, которое им называется, не является морем и находится на суше. Дотракийцы (*Dothraki*) – кочевой народ, обитающий на континенте Эссос. Их культура в корне отличается от вестеросской, что обусловлено их образом жизни. Они кочуют по разнотравной степи, где некоторые виды растений превышают человеческий рост, и именно из-за обширности и нетронутости этой степи ее назвали Дотракийским морем. Стоит отметить, что, согласно общепринятым традициям передачи англоязычных географических названий, диграф *th*, обозначающий звук [θ], передан на русский звуком [т] [9, с. 73]. Перевод данного топонима адекватен.

**Free Cities – Вольные города.** Собирательное название для девяти городов-государств, расположенных к востоку от Вестероса и обладающих суве-

ренитетом. Этимология названия связана с историческим событием, называемым «Падение Валирии». Города были колониями этой страны, поэтому после ее падения они стали свободными. Переводчик использовал слово «вольный», что, исходя из вышесказанного, вызывает ассоциации со словом «невольничество». Поэтому данный вариант перевода кажется нам адекватным, хотя название «Свободные города» было бы также уместным.

**The Wall – Стена.** Гигантское сооружение на севере Вестероса, стена из льда 700 м высотой, служащая границей и защитным аванпостом одновременно. В тексте романа топоним пишется с большой буквы, что в какой-то степени заменяет определенный артикль *the*, указывающий на то, что Стена является единственной в своем роде (как Солнце – *the Sun*). Поскольку образ и функционал постройки не предоставляют никаких других вариантов наименования, переводчик воспользовался словарным значением слова *wall* и выполнил прямой перевод. В русском языке не существует артиклей, поэтому кажется целесообразным писать топоним с заглавной буквы (кроме того, в английском варианте также наблюдается эта особенность). Перевод адекватен.

**Tumblestone – Камнегонка.** Река на западе равнинных земель Вестероса, берет начало из предгорья и выходит на равнину. Перевод данного топонима является одним из удачных примеров калькирования, не смотря на то что смысловые части в названии поменялись местами. Согласно Cambridge English Dictionary Online, глагол *to tumble* означает «падать, скатываться (вниз) быстро и бесконтрольно» (англ. *to fall quickly and without control*) [30]. Очевидно, этимология данного топонима связана с местонахождением реки, которая берет начало из гор и круто спускается на равнины. Слово *stone* в этом контексте означает «камень», и иного толкования здесь быть не может. Вероятно, имеется в виду образ реки, которая несет камни по своему течению. Таким образом переводчик пришел к варианту «Камнегонка», имея в виду, что река «гонит» по своему руслу камни. *To tumble* можно также перевести как «катиться, падать, вертеться». Одним из вариантов могло бы быть

«Камнекат» (как и многие другие подобные сращения переводов слов *stone* и *to tumble*), однако это название не сочетается с женским родом слова «река» в русском языке. Соответственно, вариант «Камнегонка» является адекватным и представляет собой удачный пример калькирования, приема, который редко используется в переводе саги.

**Rhoyme – Ройна.** Крупная река континента Эссос. Примечателен тот факт, что в ходе перевода книг и их публикации была исправлена ошибка в переводе данного топонима. Первоначально топоним перевели как «Ройн»; вероятно, переводчик предположил, что буква *e* на конце не читается (что соответствует правилам чтения английского языка). Однако в последующих изданиях Дж. Р. Р. Мартин назвал эту реку *Mother Rhoyme*, в результате чего перевод был изменен на «Ройна». В романах существует множество имен собственных, начинающихся с буквосочетания *Rh*. Этот диграф берет начало из латинского языка, где в свою очередь обозначал звук [r] и использовался в словах иностранного происхождения (в основном греческого) [20]. Таким образом, имена собственные выглядят более официально и необычно (имена, начинающиеся с *Rh*, принадлежат в основном членам первой династии королей, которая правила довольно продолжительное время). Тем не менее, Ройна находится на другом континенте (не Вестерос, который видится читателю как аналог западного, «привычного» мира), поэтому ее название указывает на свое иностранное происхождение. Автор создал образ реки как «матери», поэтому при переводе женский род имени существительного должен быть сохранен. Соответственно, более адекватным переводом будет «Ройна».

**Jade Sea – Яшмовое море.** Омывает южную оконечность континента Эссос, а также северную оконечность континента Ультос. Перевод слова *jade* (англ. нефрит) как «яшма» кажется нам неадекватным, поскольку нефрит и яшма – два разных минерала. Этимология оригинального топонима, возможно, связана с Империей И Ти (*Yi Ti*), что, очевидно, является аналогом Китая в мире саги (нефрит считается национальным камнем Китая). В переводческой традиции устоялся перевод слова *jade* как «нефрит», однако во всей саге



данный топоним ошибочно именуется «Яшмовое море». Тем не менее, поклонники саги, составляя карты и путеводители, обозначают это море как «Нефритовое». Этот вариант кажется нам наиболее подходящим и адекватным.

**Sea of Sighs – Море Вздохов.** Этот топоним является одним из примеров удачного и адекватного перевода. В русском языке есть множество вариантов передачи так называемой “of-phrase” в английском (с помощью имени прилагательного, родительного падежа имени существительного и т. д.), и в данном случае переводчик выбрал вариант, соответствующий контексту перевода (фэнтези-роман). Возможно, с помощью модуляции можно прийти к выводу, что слово *sigh* обозначает не только «вздох», но и «дуновение», что наталкивает на мысль о морских ветрах, однако «Море Вздохов» оставляет простор для воображения.

**Lands of Always Winter – Земли Вечной Зимы.** Территория, находящаяся к северу от крайних северных людских поселений. При переводе данного топонима была сохранена структура (в том числе Родительный падеж, выраженный “of-phrase”, однако наречие “always” было заменено на имя прилагательное «вечная»). Этот прием кажется нам целесообразным и адекватным, хотя он не до конца не передает поэтичность названия в оригинале, которая достигнута использованием наречия в качестве определения для имени существительного.

**High Road – Восточная дорога.** Горная дорога, соединяющая равнины с родовым замком одного из знатных лордов, который построен на вершине горы. Встречается перевод «Горная дорога», однако в официальном издании это именно «Восточная дорога». Если обратиться к карте, то можно увидеть, что дорога действительно находится в восточной части континента и ведет еще глубже на восток. Однако в оригинальном названии не упоминаются стороны света, поэтому переводческое решение кажется нам нецелесообразным. Более подходящим вариантом будет «Горная дорога», поскольку в книге было детально описано опасное путешествие по этому пути, и при даль-

нейшем упоминании данного топонима он будет вызывать нужные ассоциации с горной местностью и в целом даст лучшее представление о своей местоположении.

**Wolfswood – Волчий лес.** Лес, находящийся рядом с Винтерфеллом (крупным северным замком). Судя по названию, в лесу водятся волки, однако это может быть связано с тем фактом, что лорды Винтерфелла используют изображение волка на своем гербе. В целом, топоним вызывает ассоциации с суровостью, опасностью севера. В русском языке не существует иных имен прилагательных от слова «волк», кроме «волчий», поэтому перевод адекватен. Кроме того, это прилагательное передает Родительный падеж, выраженный в английском языке морфемой *s*.

**Haunted Forest – Зачарованный лес.** Лес, находящийся к северу сразу за Стеной. Территория за Стеной связана с мифами и легендами, поскольку мало исследована и опасна. Словом *haunted* в английском языке описывают место, часто посещаемое призраками (англ. *often visited by ghosts*) [30]. Здесь был задействован прием модуляции. Поскольку лес «населен призраками», значит, его кто-то «зачаровал». Переводчик, выбрав слово «зачарованный», сохранил содержание топонима, который обозначает пугающее, наводящее ужас место. В русском языке нет имени прилагательного, которое было бы полностью эквивалентно слову *haunted*. И оригинал, и перевод вызывают схожие эмоции у читателя, поэтому данный перевод кажется нам адекватным.

**River Gate – Речные ворота.** Один из входов в столицу, охраняемые ворота. Является местом сражения в ходе развития сюжета. Вероятно, ворота получили свое название потому, что выходят на реку. Переводчик не использовал никаких трансформаций, что кажется нам адекватным в данном случае. Искать другие варианты перевода не является целесообразным. Примечательно то, что в мире саги существует еще одно «неофициальное» название данных ворот – «Грязные ворота» (*Mud Gate*). Так их называют жители столицы.

**Mole's Town – Кротовый городок.** Небольшое селение к югу от Стены, находится практически под землей, что и дало ему такое название. Ввиду суровых погодных условий жители обитают в землянках. Как упоминалось ранее, несмотря на слово *town* (англ. город) в названии, данное место не является городом в широком смысле ни по современным меркам, ни по меркам мира саги. Однако для севера это поселение, возможно, является самым густонаселенным, поэтому его называли «городок». В русском языке уменьшительно-ласкательный суффикс –ок помогает читателю догадаться о том, что это не город как таковой, а маленькое поселение. Форма Родительного падежа с помощью морфемы *s* с апострофом была передана именем прилагательный с соответствующим суффиксом. Структура топонима (имя существительное и его характеристика) сохранена. Перевод данного топонима кажется нам адекватным.

**Flea Bottom – Блошиное Дно.** Бедняцкий район в столице Королевская Гавань. Существует еще один вариант перевода – «Блошиный конец». В данном варианте слово «конец» подразумевает улицу в городе, однако стоит отметить, что тупиком данный район не является. Вероятно, это слово можно рассмотреть как метафору, но в таком случае слово «дно» является более экспрессивным. В книгах фигурирует именно «Блошиное дно»; второй вариант («Блошиный конец») является фанатским переводом. Кроме того, дословно *bottom* – это «дно». Данный перевод кажется нам адекватным, поскольку передает эмоциональную окраску названия и его образность.

**Gods Eye – Божье Око.** Небольшое озеро на юге континента Вестерос, единственное озеро на континенте. В центре озера находится остров, отсюда сравнение с глазом. Переводчик использовал устаревший вариант «око», чтобы соответствовать стилю повествования и сеттингу истории. В русском языке существует два имени прилагательных от слова «бог»: божий и божественный. Выбранный переводчиком в данном случае вариант «божий» подразумевает принадлежность и передает родительный падеж в английском

языке, выраженный посредством морфемы *s*. Следовательно, перевод адекватен.

Согласно результатам нашего анализа, практически все топонимы переведены адекватно (за исключением *Casterly Rock*, *Jade Sea* и *High road*). Соответственно, стратегия переводчиков саги в большинстве случаев целесообразна. На основе проведенного анализа можно выделить следующие особенности перевода топонимов в произведениях жанра фэнтези:

1. Транскрипция и транслитерация возможны, только если перевод снабжается комментариями, которые органично смотрятся в тексте романа (объяснение через особенности языка внутри книги и т.д.);

2. При транскрибировании необходимо пользоваться Инструкцией по передаче английских (или иных других) географических названий или обращаться к официальному источнику с записью произношения топонима;

3. Допускается использование устаревших слов и морфем, если в оригинале наблюдается то же самое;

4. Использование синонимов в переводе возможно только тогда, когда синоним адекватно передает смысл и обладает схожей эмоциональной окраской или вызывает схожие ассоциации, как слово в оригинале – для читателя-носителя языка оригинала;

5. Если возможно применить калькирование, необходимо согласовать название топонима в роде с общим наименованием географического объекта (река, море, лес, гора, равнина, плато и т.д.);

6. Если предоставлена этимология топонима или предыстория, связанная с появлением названия, необходимо выполнять перевод только с опорой на эту информацию;

7. При переводе топонимов метафоричность и образность должны сохраняться, однако допускаются варианты, в которых метафоры английского (или любого другого) языка заменяются на схожие, но не прямо переведенные метафоры русского языка (с учетом сеттинга художественного произведения и уместности русскоязычных метафор).

## **Выводы по главе 2**

В данной главе были рассмотрены основные аспекты топонимики как науки, приведены ведущие и значимые в контексте нашей работы классификации, описаны понятие эквивалентности в переводе и особенности перевода топонимов в художественном произведении, а также был проведен подробный анализ перевода 20 примеров, выбранных из 100 топонимов из романа George R.R. Martin “A Game of Thrones. Book one of A Song of Ice and Fire”. На основе анализа были выделены 7 особенностей перевода топонимов в произведениях жанра фэнтези.

Топонимика – дисциплина, находящаяся на стыке таких наук как языкознание, география и история. Топонимика показывает особенности народа, заселения территории, всевозможных процессов внутри языка, а также традиции и обычаи каждой нации в отдельности. Не все топонимы можно «расшифровать», поскольку значение аппелятивов (исходных слов) не всегда сохраняется в современном языке. Тем не менее, различные методы исследований позволяют разобраться в этимологии топонимов, их аппелятивов, морфем и составных частей.

Существующие классификации топонимов весьма обширны и многообразны. Топонимы – наименования объектов географии, соответственно, существует столько видов топонимов, сколько есть видов географических объектов. Классификацию по типу называемого объекта необходимо учитывать в том случае, если изучение топонимов сводится к более узким границам (область, район, город) или одному виду географического объекта (изучение названий улиц, рек, долин).

Согласно проведенным нами статистическим подсчетам, чаще всего в тексте романа встречаются ойконимы (18%), астионимы (17%) и хоронимы (17%). Наименее частые топонимы – лимнонимы и комонимы (1%). Результаты анализа показали, что в большинстве случаев (85%) перевод топонимов романа “A Game of Thrones” был выполнен адекватно. При этом, переводчи-

ки в 80% случаев использовали прием калькирования. К остальным приемам, использованным при переводе саги, относятся как транслитерация (10%), транскрипция (5%) и модуляция (5%).

По результатам анализа были выделены 7 особенностей перевода топонимов в художественных произведениях жанра фэнтези, которые касаются таких аспектов, как фонетическая форма слова, устаревшие морфемы и слова, использование синонимов в переводе, образность топонима, этимология топонима, особенности калькирования.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью нашего исследования являлось выделение особенностей перевода топонимов в художественном произведении жанра фэнтези на материале романа George R.R. Martin “A Game of Thrones. Book one of A Song of Ice and Fire”. Для достижения этой цели мы рассмотрели понятие перевода и его разновидности, в том числе особенности художественного перевода и в частности – перевода книг жанра фэнтези. Также отдельно были изучены эквивалентность и адекватность в переводе. Кроме того, были проанализированы основные аспекты топонимики как науки, определено место топонимов в системе языка. Для выявления особенностей перевода топонимов был проведен сопоставительный анализ оригинала и перевода топонимов романа “A Game of Thrones”.

Для анализа методом сплошной выборки были выбраны 100 топонимов. Исследование включало в себя статистические подсчеты количества разных видов топонимов в тексте романа, а также переводческих приемов, использованных при переводе романа. Согласно результатам, наиболее часто в тексте романа встречаются *ойконимы* – наименования населенных пунктов (18%), наименее часто – *комонимы* (названия сельских поселений), *годонимы* (названия улиц) и *лимнонимы* (наименования озер) – по 1 примеру из каждой категории. При сопоставительном анализе перевода и оригинала топонимов было выяснено, что большинство топонимов (85%) были переведены адекватно. Для переводов, которые мы посчитали неадекватными (15%), были даны собственные варианты переводов или варианты других переводчиков, не встречающиеся в официальных версиях печатных изданий романа.

На основе сопоставительного анализа были выделены 7 особенностей перевода топонимов в произведениях жанра фэнтези. К ним относятся:

1. Фонетическая форма слова;
2. Графическая форма слова;
3. Устаревшие морфемы и слова;

4. Синонимы в переводе;
5. Этимология топонима;
6. Метафоричность внутренней формы топонима;
7. Калькирование как прием перевода топонимов.

Список особенностей не конечный и может быть дополнен в зависимости от жанра и материала исследования.

Топонимика как наука играет значительную роль в современном мире. Она необходима как для ориентирования в пространстве, так и для сохранения культурного наследия страны или региона. В рамках топонимики изучаются не только фонетические и графические формы топонимов, но и их этимология, процесс формирования и современное состояние. Не менее важной частью топонимики являются вымышленные топонимы, встречающиеся в художественных произведениях.

Данное исследование, проведенное на материале романа George R.R. Martin “A Game of Thrones. Book one of A Song of Ice and Fire”, показало, что:

1) перевод реальных и вымышленных топонимов в корне отличается друг от друга и выполняется по разным алгоритмам и шаблонам;

2) при переводе вымышленных топонимов необходимо учитывать множество факторов, в том числе коммуникативное намерение автора и внутренний хронотоп произведения;

3) адекватный перевод вымышленных топонимов не всегда возможен, и для его достижения необходимо применять различные переводческие приемы и сочетать их.

Сага “A Song of Ice and Fire” современного американского автора Дж. Р. Р. Мартина открывает широкие перспективы для исследования, в том числе и на предмет топонимической картины созданного им мира. Кроме того, существует множество других произведений жанра фэнтези со множеством вымышленных топонимов, которые также могут стать объектом для лингвистического исследования.



## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Бархударов, Л. С. Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода / Л. С. Бархударов. – М. : Международные отношения, 1975. – 240 с.
2. Басик, С. Н. Общая топонимика: учебное пособие для студентов географического факультета / С. Н. Басик. – Мн. : БГУ, 2006. – 200 с.
3. Беленькая, В. Д. Очерки англоязычной топонимики : учебное пособие / В. Д. Беленькая. – М.: Издательство «Высшая школа», 1977. – 277 с.
4. Бреус, Е. В. Теория и практика перевода с английского языка на русский : учебное пособие / Е. В. Бреус. – М. : Изд-во УРАО, 2001. – 104 с.
5. Быканова, В. И. Восприятие формы пространственных объектов по данным топонимики / В. И. Быканова // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2012. – №150. – С. 54–61.
6. Виноградов, В. С. Лексические вопросы перевода художественной прозы / В. С. Виноградов. – М. : Изд-во Московского университета, 1978. – 174 с.
7. Влахов, С. Непереводимое в переводе / С. Влахов, С. Флорин. – М. : Флинта, 1980. – 150 с.
8. Илюшкина, М. Ю. Теория перевода: основные понятия и проблемы : учебное пособие / М. Ю. Илюшкина ; под ред. М. О. Гузиковой ; М-во образования и науки Рос. Федерации, УрФУ. — Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2015. – 84 с.
9. Инструкция по русской передаче английских географических названий / Л. И. Аненберг [и др.]. — М., 1975. — 80 с.
10. Кабакчи, М. К. К проблеме способов перевода топонимов в художественном тексте / М. К. Кабакчи // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2015. – №11. – С. 348–350.

11. Катфорд, Дж. К. Лингвистическая теория перевода : об одном аспекте прикладной лингвистики / Дж. К. Катфорд; пер. с англ. В. Д. Мазо. – М. : УРСС, 2004. – 207 с.
12. Киселева, И. А. Особенности перевода литературы жанра фэнтези / И. А. Киселева // Вестник СПбГУ. – 2007. – Сер. 9, вып. 1, ч. II. – С. 55–58.
13. Комиссаров, В. Н. Общая теория перевода : учебное пособие / В. Н. Комиссаров. – М., 1999. – 136 с.
14. Комиссаров, В. Н. Современное переводоведение / В. Н. Комиссаров. – Москва : ЭТС, 2001. – 424 с.
15. Мартин, Дж. Р. Р. Игра престолов: из цикла «Песнь льда и огня» / Дж. Р. Р. Мартин; пер. с англ. Ю. Р. Соколова. – М. : АСТ, 2013. – 770 с.
16. Миронова, Н. Н. Билингвистические и бикультурные проблемы художественного перевода / Н. Н. Миронова // Знание. Понимание. Умение. – 2004. – №1. – С. 108–116.
17. Мкртчян, Т. Ю. Особенности топонимического пространства в цикле романов Джорджа Рэймонда Ричарда Мартина «Песнь Льда и Огня» / Т. Ю. Мкртчян // Тамбов: Грамота. – 2016. – № 9(63): в 3-х ч. – Ч. 3. – С. 127–130.
18. Никонов, В. А. Введение в топонимику. Изд. 2-е. / В. А. Никонов. – М. : Издательство ЛКИ, 2011. – 184 с.
19. Рубашка, А. А. Трудности перевода художественных произведений жанра фэнтези / А. А. Рубашка // Молодой исследователь Дона. – 2017. – №3(6). – С. 157–160.
20. Соболевский, С. И. Учебник латинского языка / С. И. Соболевский. – М. : Лист Нью, 2004. – 558 с.
21. Ташицкий, В. Место ономастики среди других гуманитарных наук / В. Ташицкий // Вопросы языкознания. – 1961. – №2. – С. 3–11.
22. Цветкова, Е. В. К вопросу о семантике топонимов / Е. В. Цветкова // Вестник КГУ им. Н. А. Некрасова. – 2009. – №2. – С. 139–143.

23. Цветкова, Е. В. К вопросу о структурно-словообразовательной характеристике топонимов / Е. В. Цветкова // Вестник КГУ им. Н. А. Некрасова. – 2012. – №4. – С. 106–109.

24. Halliday, M. A. K. The Linguistic Sciences and Language Teaching / M. A. K. Halliday, A. McIntosh, P. Stevens. – London : Longman, 1964. – 322 p.

25. Halliday, M. A. K. Patterns of language : papers in general, descriptive and applied linguistics / A. McIntosh, M. A. K. Halliday. – London : Longman, 1966. – 199 p.

26. Martin, G. R. R. A Game of Thrones. / G. R. R. Martin. – N. Y. : Bantam Books, 2013. – 835 p.

27. The World of Ice & Fire: The Untold History of Westeros and the Game of Thrones. / G. R. R. Martin [et al]. – N. Y. : Bantam Books, 2014. – 336 p.

#### **Ссылки на интернет-источники**

28. Какой перевод книг цикла Песнь Льда и Пламени лучший? Какой выбрать? – URL: <https://7kingdoms.ru/2016/asoiaf-best-translation/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус. – (Дата обращения: 15.02.2019).

29. Тупики и выходы. – URL: <http://magazines.russ.ru/nlo/2005/71/str28-pr.html>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус. – (Дата обращения: 30.10.2018).

30. Cambridge Dictionary: English Dictionary, Translations and Thesaurus [Электронный ресурс] / Cambridge University Press, 2019. – Режим доступа: <https://dictionary.cambridge.org>, свободный. – Загл. с экрана.

## ПРИЛОЖЕНИЕ

100 топонимов из романа Дж. Р. Р. Мартина «Игра Престолов» (перевод,  
оригинал, категория)

№ пп	Перевод	Оригинал	Категория топонима
1.	Стена	The Wall	ороним
2.	Винтерфелл	Winterfell	ойконим
3.	Семь Королевств	The Seven Kingdoms	хороним
4.	Риверран (Быстроречье)	Riverrun	ойконим
5.	Красный Зубец	The Red Fork	потамоним
6.	Трезубец (река)	The Trident	потамоним
7.	Зеленый Зубец	The Green Fork	потамоним
8.	Синий Зубец	The Blue Fork	потамоним
9.	Узкое море	The Narrow Sea	пелагоним
10.	Валирия (город)	Valyria	астионим
11.	Фригольд	Valyrian Freehold	хороним
12.	Полуостров Валирия	The Valyrian Peninsula	ороним
13.	Орлиное Гнездо	The Eyrie	ойконим
14.	Бобровый Утес	Casterly Rock	ойконим
15.	Королевский тракт	King's Road	дромоним
16.	Пентос	Pentos	астионим
17.	Вольные Города	Free Cities	хороним
18.	Яшмовое (Нефритовое) море	Jade Sea	пелагоним
19.	Вестерос	Westeros	хороним
20.	Хайгарден	Highgarden	ойконим
21.	Долина Арренов	The Vale of Arryn	хороним
22.	Дорн	Dorne	хороним
23.	Остров Ликов	Isle of Faces	ороним
24.	Королевская гавань	King's Landing	астионим
25.	Драконий Камень	Dragonstone	ойконим
26.	Браавос	Braavos	астионим
27.	Мир (Мирр)	Myr	астионим
28.	Тирош	Tyrosh	астионим
29.	Квохор	Qohor	астионим
30.	Волантис	Volantis	астионим
31.	Лисс (Лис)	Lys	астионим
32.	Летние острова	Summer Islands	ороним
33.	Порт-Иббен	Port of Ibben	астионим
34.	Штормовой Предел	Storm's End	ойконим
35.	Железные острова	Iron Islands	ороним

36.	Красные горы	Red Mountains	ороним
37.	Красный Замок	Red Keep	ойконим
38.	Перешеек	The Neck	ороним
39.	Край Теней	The Shadow Lands	хороним
40.	Асшай	Asshai	хороним
41.	Юнкай	Yunkai	астионим
42.	Дотракийское море	Dothraki Sea	хороним
43.	Дымящееся море	Smoking Sea	пелагоним
44.	Эссос	Essos	хороним
45.	Миэрин	Meereen	астионим
46.	Пролив Гискар	Ghiscari Strait	пелагоним
47.	Бухта Работорговцев	Slaver's Bay	пелагоним
48.	Черноводный залив	Blackwater Bay	пелагоним
49.	Закатное море	Sunset Sea	пелагоним
50.	Летнее море	Summer Sea	пелагоним
51.	Река Черноводная	Blackwater Rush	потамоним
52.	Море Вздохов	Sea of Sighs	пелагоним
53.	Тюлений Залив	Bay of Seals	пелагоним
54.	Мыс Кракена	Cape Kraken	ороним
55.	Залив Железных Людей	Ironman's Bay	пелагоним
56.	Вдовый Дозор	Widow's Watch	ойконим
57.	Черный Замок	Castle Black	ойконим
58.	Дредфорт	Dreadfort	ойконим
59.	Белая Гавань	White Harbor	астионим
60.	Ров Кейлин	Moat Cailin	хороним
61.	Корона Королевы	Queenscrown	ойконим
62.	Торрхенов Удел	Torrhen's Square	ойконим
63.	Харренхол	Harrenhal	ойконим
64.	Близнецы	The Twins	дромоним
65.	Шепчущий лес	Whispering Wood	дримоним
66.	Ланниспорт	Lannisport	астионим
67.	Желтый Зубец	Yellow Fork	потамоним
68.	Камнегонка	Tumblestone	потамоним
69.	Пайк	The Pyke	хороним
70.	Волчий Лес	Wolfswood	дримоним
71.	Медвежий остров	Bear Island	ороним
72.	Сломанная Ветвь	Broken Branch	потамоним
73.	Последняя река	Last River	потамоним
74.	Соленое копьё	Saltspear	потамоним
75.	Залив Пламенной воды	Blazewater Bay	пелагоним
76.	Старомест	Oldtown	астионим
77.	Высокая башня	The Hightower	урбаноним
78.	Рогов Холм	Horn Hill	ойконим

79.	Синий ручей	Blueburn	потамоним
80.	Блошиное дно	Flea Bottom	годоним
81.	Королевский лес	Kingswood	дримоним
82.	Грязные ворота	River Gate	урбаноним
83.	Божье Око	Gods Eye	лимноним
84.	Земли Вечной Зимы	Land of Always Winter	ороним
85.	Суровый Дом	Hardhome	астионим
86.	Зачарованный Лес	Haunted forest	дримоним
87.	Молочная река	Milkwater	потамоним
88.	Золотой тракт	Goldroad	дромоним
89.	Ваэс (Вейес) Дотрак	Vaes Dothrak	астионим
90.	Йи (И) Ти	Yi Ti	хороним
91.	Старая Валирия	Old Valyria	хороним
92.	Река Ройна	Rhoyme	потамоним
93.	Восточный дозор у моря	Eastwatch-by-the-Sea	ойконим
94.	Восточная дорога	High road	дромоним
95.	Кровавые ворота	Bloody Gate	урбаноним
96.	Гостиница на перекрестке	Inn at the Crossroads	ойконим
97.	Кротовый городок	Mole's Town	комоним
98.	Кулак Первых Людей	Fist of the First Men	хороним
99.	Твердыня Ночи	Nightfort	хороним
100.	Врата Королевы	Queensgate	ойконим