

# ГУМАНИТАРНЫЙ ИНСТИТУТ

УДК 81'255.2

Л.Н. Марьина, М.М. Степанова  
Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого

## СПОСОБЫ ПЕРЕВОДА ГЕОГРАФИЧЕСКИХ НАЗВАНИЙ, СОДЕРЖАЩИХ ЦВЕТООБОЗНАЧЕНИЯ, В РОМАНЕ ДЖ.Р.Р. ТОЛКИЕНА «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ» (НА ПРИМЕРЕ КОНЦЕПТА ЦВЕТА «WHITE»)

*Актуальность* данного исследования обусловлена особым вниманием, которое уделяется в современном литературоведении проблеме перевода цветообозначений. Несмотря на длительную историю филологических исследований колористики, представленную разными подходами, вопрос перевода цветообозначений до сих пор остается актуальным и популярным. Помимо этого, существует необходимость качественного перевода в целом и передачи всей палитры средств, реализующих категорию цветообозначений, в частности.

Выбор материала для исследования также не случаен. Несмотря на достаточное количество работ, посвященных анализу творчества Дж.Р.Р. Толкиена, вопрос перевода топонимов в рассматриваемом нами романе «Властелин колец» мало изучен. Новизна данной работы состоит в изучении и сравнении различных вариантов перевода на русский язык топонимов, в составе которых присутствует цветообозначения.

*Объектом* данного исследования являются топонимы в художественной литературе в составе географических названий.

*Предметом* исследования являются особенности перевода топонимов с концептом цвета «white» в романе Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин колец».

*Цель* работы – исследование особенностей перевода топонимов с концептом цвета «white» в романе Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин колец». Для достижения данной цели в ходе исследования решаются следующие задачи: 1) рассмотреть место и роль цветообозначений в языковой картине мира с точки зрения их культурной принадлежности; 2) изучить возможные приемы перевода топонимов; 3) проанализировать варианты перевода топонимов, в составе которых содержится цветообозначение; 4) сопоставить приемы перевода и переводческих стратегий, ориентированных на восстановление смысловой глубины цветообозначений в составе топонимов в наиболее популярных переводах романа на русский язык; 5) систематизировать полученные данные и подвести итоги.

*Методы исследования*, используемые нами для достижения поставленных задач: аналитический анализ теоретической литературы; метод целенаправленной выборки при сборе материала; аналитический метод; метод дедукции; метод сопоставления и обобщения.

Существует три основных общепринятых приема перевода топонимов: транслитерация, транскрипция и калькирование [1]. Однако топонимы, встречающиеся в художественных произведениях, в частности, романах фэнтези, несут в себе индивидуально-авторское содержание. Кроме того, в жанре «эпическое фэнтези» присутствует такое понятие, как «вторичный мир», которое ввел Дж.Р.Р. Толкиен. То есть, при создании художественных произведений писатели детально прописывают мир, в котором происходят действия: придумывают языки, составляют словари, рисуют карты.

Существует несколько способов моделирования вторичного мира, одним из которых являются имена собственные и, в первую очередь, топонимы, так как именно они создают пространство мира, в котором протекают события. В свете того, что этот мир – вымышленный, писатели не могут повторять географию реальных мест. Вследствие этого топонимы,

созданные автором, являются уникальными, что, в свою очередь, вызывает дополнительные сложности при их переводе.

Говоря о творчестве Дж.Р.Р. Толкиена, проблема перевода топонимов становится еще острее, так как писатель, будучи лингвистом, филологом, профессором Оксфордского университета, при создании географических названий опирался не только на английский язык, но и на древние языки. Вероятно, с целью облегчить задачу переводчикам при переводе его произведений, Дж.Р.Р. Толкиен выпустил книгу «Руководство по переводу имен собственных из «Властелина колец» [2], в которой отмечал, как следует переводить то или иное имя собственное, в частности, топоним.

Для переводческого анализа оригинала романа [3] нами были выбраны три перевода, выполненные Н. Григорьевой и В. Грушецким (ГГ) [4], В.А. Маториной (ВАМ) [5], А. Кистяковским и В. Муравьевым (КМ) [6–8].

*Результаты исследования.* Сводная табл. 1 содержит информацию о топонимах, встречающихся в тексте романа «Властелин колец».

Таблица 1. Перевод топонимике с колоративом white

Оригинал	Перевод Н. Григорьевой, В. Грушецкого	Перевод В.А. Маториной	Перевод А. Кистяковского, В. Муравьева
White Tower	Белая Башня	Белая Башня	Белая Башня
White Tree	Белое Дерево	Белое Дерево	Белое Дерево
Whitwell	Белые Ключи	Белая Криничка (деревня)	Беляки
Whitfurrows	–	Белослед (деревня)	Белокурск
White Downs	Белые Увалы	Белые Холмы	Светлое Нагорье
White Mountains	Белые Горы	Белые горы	Белые Горы
Mount Everwhite	–	Вечноснежная	–

Как мы видим, большую часть топонимических названий переводчики перевели при помощи полных, абсолютных эквивалентов: *white (whit)* – *белый*. Однако некоторые переводы разнятся между собой либо перевод вообще отсутствует.

Так, например, в переводе топонима *White Downs* КМ использовали прилагательное «светлый». Согласно пояснениям Дж.Р.Р. Толкиена [2], единственный представитель власти в Шире (земле хоббитов) избирается каждые семь лет в местечке *White Downs*. Его главная обязанность – присутствие на всех пирах по случаю праздников. Кроме того, мы помним, что жизнь хоббитов не обременена тягестями, они живут в свое удовольствие. А в одном из своих значений *светлый* – *радостный, ничем не омраченный, приятный* [9]. Вследствие этого можно заключить, что выбор цветообозначения «светлый» в топониме *White Downs* выбран удачно и более полно отражает заложенную в него идею. В данном случае можно говорить о переводческой трансформации в виде смыслового развития понятия.

Также интересен перевод названия деревни *Whitfurrows*. В «Руководстве по переводу имен собственных» [2] указано, что название данной деревушки следует переводить по смыслу. Ни один из переводчиков не последовал данному указанию. КМ перевели *furrows* как *курск*. Согласно одной из версий, слово *курск* появилось в русском языке путем заимствования тюркского слова *кура* или *курень* в значениях «поселение», «населенное место», «город» [10]. Таким образом, КМ в своем переводе указали, что данное название принадлежит населенному месту, однако мало кто из читателей романа может знать этимологию слова *курск*, потому выбор такого переводческого решения нам кажется не совсем уместным. Можно сказать, что при переводе КМ использовали принцип целостного преобразования.

В свою очередь, ВАМ при переводе обозначила жителей деревни. Согласно роману, в указанной деревне проживают хоббиты по фамилии Whitfoot. Таким образом, ВАМ перевела название, отталкиваясь от ассоциации с фамилией проживающей в деревне семьи: *foot* – нога, ВАМ в переводе употребляет *след*, используя, тем самым, принцип смыслового развития понятия.

Колоратив *белый* ВАМ и КМ сохраняют, используя абсолютные эквиваленты при переводе. Что касается третьего перевода, то ГГ опустили перевод данного топонима.

Стоит обратить внимание и на перевод названия *Whitwell* – это деревушка, расположенная в Шире. Топоним *Whitwell*, согласно «Руководству по переводу имен собственных» [2], необходимо переводить по смыслу, при этом в английских топонимах в названии, как правило, отражается цвет земли. В случае с данным населенным пунктом, возможно, идет отсылка к мелу, содержащемуся в почве Зеленых Холмов, на которых расположена деревня [11]. Однако существует и другое мнение: данный топоним происходит от старохоббитского *Hwitwielle*, что означает *white spring* – *чистый источник* [12]. Кроме того, согласно Оксфордскому словарю, *well* (n.) – 1.1. *archaic* A water spring or fountain [13].

Все переводчики при переводе отталкивались от второй версии. ГГ использовали слово *ключи*. *Ключ*, согласно С.И. Ожегову: *вытекающий из земли источник, родник* [9]. Таким образом, мы видим полный, абсолютный эквивалент.

ВАМ – единственный переводчик, сохранивший при переводе названия единственное число, использованное автором в оригинале, остальные переводчики преобразовали *well* во множественное число. ВАМ использовала слово *криничка*, означающее, согласно словарю Т.Ф. Ефремовой: *родник, колодец* [14]. Однако слово *криничка* знакомо не всем носителям русского языка, в отличие от слова *ключ/ключи*. Поэтому для того, чтобы читатель понял, о чем идет речь, ему необходимо обратиться к словарю. Таким образом, несмотря на полный эквивалент, мы считаем его относительным.

КМ при переводе использовали слово *беляки*, что, согласно словарю Т.Ф. Ефремовой, означает: 1. *Волны с белым пенистым гребнем*. 2. *Белая пена на гребнях волн* [14]. Из определений видно, что, несмотря на то что слово связано с водой, оно не несет в себе значения источника, родника. Таким образом, переводчики использовали переводческую трансформацию – целостное преобразование. Однако КМ единственные сохранили одно слово в названии деревни, как было представлено в оригинале. При этом в названии они отразили и цветообозначение, и связь места с водой.

*Выводы.* Проведя анализ топонимов, встречающихся в романе «Властелин колец», мы делаем вывод, что Дж.Р.Р. Толкиен при создании топонимов использует не только денотативные и коннотативные значения, но и авторские (так, *White Downs* – символ беззаботности и праздности, *White Tower* – символ безмятежности, благородства, чистоты). Переводчики используют абсолютные эквиваленты в случаях, когда перевод топонимов не вызывает трудностей, и слово в оригинале имеет однозначное соответствие в русском языке. Переводческие трансформации применены с разной степенью оправданности. Кроме того, наблюдаются опущения ряда топонимов, что приводит к потере образности.

#### ЛИТЕРАТУРА:

1. Ермолович Д.И. Имена собственные на стыке языков и культур. – Москва: Р. Валент, 2001. – 198 с.
2. Толкин Дж. Р.Р. Руководство по переводу имен собственных из «Властелина колец» / Н.Г. Семенова «Властелин колец»: переводы имен. – Санкт-Петербург: ТТТ ТО СПб., 2009. – 164 с.
3. Tolkien J.R.R. The Lord of the Rings. – [London]: Harper Collins Publishers, 2004. – 1168 p.
4. Толкин Дж.Р.Р. Хоббит, или Туда и Обратно. Властелин Колец / пер. с англ. Н. Рахмановой, Н. Григорьевой, В. Грушецкого. – Санкт-Петербург: Азбука-классика, 2004. – 1136 с.
5. Толкин Дж.Р.Р. Хоббит, или Туда и Обратно. Властелин Колец / пер. В.А.М. – Москва: Издательство Эксмо, 2004. – 1376 с.

6. Толкиен Дж.Р.Р. Хранители: повесть / пер. с англ. В. Муравьева. – Москва: ЗАО Издательство ЭКСМО-Пресс, Издательство ЯУЗА, 2000. – 544 с.
7. Толкиен Дж.Р.Р. Две Твердыни: повесть / пер. с англ. В. Муравьева. – Москва: ЗАО Издательство ЭКСМО-Пресс, Издательство ЯУЗА, 1998. – 512 с.
8. Толкиен Дж.Р.Р. Возвращение Государя: повесть / пер. с англ. В. Муравьева. – Москва: ЗАО Издательство ЭКСМО-Пресс, Издательство ЯУЗА, 2001. – 480 с.
9. Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка: 80000 слов и фразеологических выражений / С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. – 3-е изд., стереотипное. – Москва: АЗЪ, 1996. – 928 с.
10. Захаров В.А. Что означает «...до курь Тмутороканя» в «Слове о полку Игореве»? // «Слово о полку Игореве» и памятники древнерусской литературы. – 1976. – Т. 31. – Режим доступа: <http://feb-web.ru/feb/todrl/t31/t31-291.htm> (09.10.2017).
11. Hammond W.G. The Lord of the Rings: A Reader's Companion / W.G. Hammond, Ch. Scull. – New York: Harper Collins, 2014. – 894 p.
12. Tolkien Gateway [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://tolkiengateway.net/wiki/Whitwell> (08.11.2017).
13. Oxford Living Dictionaries [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://en.oxforddictionaries.com> (08.11.2017).
14. Современный толковый словарь русского языка Ефремовой [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dic.academic.ru/contents.nsf/efremova/> (08.11.2017).

УДК 81'276

А.С. Верхоглядов  
Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого

## АНАЛИЗ ЗАИМСТВОВАНИЙ СЛЕНГА АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ВИДЕОИГР В РАЗГОВОРНУЮ РЕЧЬ

С момента появления Интернета все чаще в разговорной речи стали встречаться термины и выражения из области программирования и общения онлайн. В частности, в русском языке стали появляться новые слова, заимствованные из английского – главного языка Интернета – и склоняемые по правилам русского языка. На сегодняшний день представители практически всех существующих стран и культур проводят время за видеоиграми или просмотром связанного с ними контента. За годы своего развития видеоигры из простого вида развлечений переросли в средство заработка, в средство обучения иностранному языку [1, 2] и даже в официальный вид спорта, в том числе, и на территории России. По ним проводятся местные, региональные и даже международные турниры с денежными призами, специально построенными площадками, комментаторами и зрителями. Эти соревнования транслируются как через многочисленные онлайн-сервисы, так и по телевидению, поэтому терминологию и манеры общения игроков могут услышать и люди, не имеющие доступа в Интернет. Поскольку дизайнеры видеоигр ориентируются, в основном, на молодое поколение, подростки, общаясь, неизбежно прибегают к использованию в разговорной речи частных внутриигровых терминов, то есть актуальных в рамках отдельно взятой игры понятий и названий, а также общеигровых терминов, то есть универсальных для всех или ряда игр понятий и названий. Ростом популярности и статуса видеоигр и обусловлена *актуальность* настоящей работы.

*Объектом* данного исследования является сленг, используемый игроками для коммуникации в видеоигре, а также в реальной жизни. В качестве *предмета* исследования выступают механизмы заимствования сленга видеоигр в разговорную речь.

*Целью* исследования является анализ механизмов заимствования и особенностей перевода заимствованных слов и выражений, если он возможен и используется.