

## Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы исследования.....	6
1.1. Понятие онима в современном переводоведении.....	6
1.2. Антропонимы и топонимы в художественных произведениях жанра фэнтези.....	11
1.3. Переводческие стратегии формальной и динамической эквивалентности.....	15
Выводы по главе 1.....	18
Глава 2. Исследование антропонимов и топонимов в переводах романа Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец».....	20
2.1. Онимы в романе Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец».....	20
2.2. Анализ переводов антропонимов и топонимов в трилогии «Властелин колец».....	24
2.3. Формальная и динамическая эквивалентность в переводах Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец».....	39
Выводы по главе 2.....	41
Заключение.....	43
Список литературы.....	45
Приложение 1.....	50
Приложение 2.....	53

## **Введение**

Общеизвестно, что онимы (имена собственные) называют действительно существующие или выдуманные объекты, лица или места, единственные в своем роде и неповторимые.

Имена собственные – опорные точки в межъязыковой коммуникации, в изучении иностранного языка и переводе с него. Они исполняют функцию межъязыкового, межкультурного мостика. Однако существует распространенная иллюзия о том, что имена не требуют особого внимания при переводе.

Онимы обладают сложной смысловой структурой, уникальными особенностями формы, способностями к видоизменению и словообразованию, многочисленными связями с другими единицами языка. Когда переводчик сталкивается с «говорящими» именами, возникает проблема, связанная с выбором способов передачи онимов.

В данной работе рассматривается проблема перевода онимов, а именно антропонимов и топонимов с позиций формальной и динамической стратегий перевода на материале трилогии Джона Рональда Руэла Толкина "Властелин колец" и ее переводов на русский язык, выполненных А. А. Грузберггом и А. А. Кистяковским и В. С. Муравьевым.

**Актуальность** данной работы обусловлена малоизученностью переводов топонимов и антропонимов в произведении Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец». Российские и зарубежные ученые (Р. Фостер, С.А. Лузина, М.А. Штейнман, С.Л. Кошелев, Е.А. Луговая, Е.А. Лебедева и др.) посвятили свои публикации жанровой специфике и ономастикону, однако перевод топонимов и антропонимов не является в их работах главным аспектом исследования.

Трилогия «Властелин колец» богата индивидуально-авторскими онимами, многие из которых стали часто употребляться в повседневной речи. Например, персонаж Гендальф, воплощающий собой образ дарителя надежды, фактически приобрёл культовый статус. Кроме того, трилогия известна большому количеству людей, что, безусловно, повлияло на их духовный мир и мировоззрение. Эта

книга оказала огромное влияние на литературу в жанре фэнтези, на кинематограф и на мировую культуру в целом.

Методологическую основу исследования составляют концепция переводческой эквивалентности американского лингвиста Юджина Найды, который различает формальную и динамическую эквивалентность, и трансформационная теория перевода, разработанная Н. Хомским, И.И. Ревзиным, В.Ю. Розенцвейгом и др. Теоретической основой при описании окказионализмов явились труды советских и зарубежных исследователей (Ю. Найда, В.Н. Комиссаров, Н.К. Гарбовский, А.Д. Швейцер, И.С. Алексеева, С. Влахов, С. Флорин и др.).

**Объект исследования** – онимы в произведении Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец».

**Предмет исследования** – перевод антропонимов и топонимов в романе Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец» на русский язык с позиций формальной и динамической эквивалентности.

**Цель** данного исследования состоит в том, чтобы выявить специфику формальной и динамической стратегий перевода при передаче авторских антропонимов и топонимов в трилогии Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец».

Для достижения этой цели решаются такие задачи, как:

- анализ переводческих стратегий формальной и динамической эквивалентности;
- раскрытие понятия «оним»;
- систематизация лексических трансформаций, используемых при переводе художественной литературы жанра фэнтези;
- определение стратегий перевода антропонимов и топонимов в романе Дж.Р.Р. Толкина;
- анализ переводов онимов в трилогии «Властелин колец» с точки зрения разных типов эквивалентности.

Решение задач, потребовало таких **методов исследования** как: обобщение, сопоставительный анализ, контекстуальный анализ, метод количественного подсчета и ранжирования.

**Практическая значимость** исследования заключается в возможности использования способов перевода при переводе других произведений этого жанра. Спрос на переводы художественной литературы и художественных фильмов жанра фэнтези растет, и выявленные закономерности перевода онимов могут использоваться в работе переводчиков-практиков.

Во **Введении** обосновывается актуальность темы исследования, определяются объект, предмет, цель и задачи исследования, используемые методы и отмечается теоретическая и практическая значимость работы.

В **1 главе** излагаются теоретические положения, послужившие основой для исследования онимов, а также определяются жанрово-стилистические особенности литературы фэнтези и способы передачи антропонимов и топонимов на русский язык.

**Глава 2** посвящена анализу антропонимов и топонимов в произведении Дж.Р.Р. Толкина, в том числе исследованию способов их передачи на русский язык в зависимости от выбранных переводчиками стратегий – формальной и динамической.

В **Заключении** подводятся итоги исследования, обобщаются его основные результаты и определяются новые направления изучения онимов.

## **Глава 1. Теоретические основы исследования**

### **1.1. Понятие онима в современном переводоведении**

Онимы (имена собственные) с давних пор привлекали внимание исследователей, поэтому они стали объектом отдельной отрасли лингвистики – ономастики. В настоящее время интерес к ономастике продолжает постоянно расти, примером этому является появление различных книг, посвященных этимологии и семантике имени собственного, издаются многочисленные словари личных имен и значительное количество научных публикаций. Так как онимы характерны для многих текстов, они выступают также как объект перевода. Онимы представляют определенную проблему для переводчика, особенно если нет зафиксированного соответствия на языке перевода: при переводе окказиональных онимов и неологизмов.

По определению из лингвистического энциклопедического словаря оним (имя собственное) – слово или словосочетание, которое служит для выделения именуемого им объекта из ряда подобных, индивидуализируя и идентифицируя данный объект [<http://tapemark.narod.ru/les/473b.html>]. Таким образом, естественная функция имени собственного – назывная.

Без определенной классификации невозможно анализировать и описывать собственные имена. На сегодняшний день существует несколько вариантов классификаций онимов. А.В. Суперанская, с нашей точки зрения, предлагает наиболее полную классификацию. В своём исследовании А. В. Суперанская берёт за основу классификацию А. Баха [Bach, 1952]. Однако она считает классификацию А. Баха недостаточно точной, потому разбивает её на более частные подкатегории. Согласно точке зрения А.В. Суперанской, онимы можно разделить на: антропонимы (личные имена), топонимы (названия географических объектов), зоонимы (клички животных), фитонимы (специализированные названия растений на латинском языке), космонимы (названия зон Вселенной) и другие [Суперанская, 1973, с. 17].

Понятие оним и реалия тесно связаны, поэтому в ряде случаев лексическую единицу можно отнести к тому или другому классу лексики лишь с опорой на функцию, которую выполняет слово. В книге «Непереводимое в переводе» С. Влахов и С. Флорин дают следующее определение реалиям: «Это слова (и словосочетания), называющие объекты, характерные для жизни (быта, культуры, социального и исторического развития) одного народа и чуждые другому; будучи носителями национального и/или исторического колорита, они, как правило, не имеют точных соответствий (эквивалентов) других языках, а, следовательно, не поддаются переводу “на общих основаниях”, требуя особого подхода» [Влахов, Флорин, 1980, с. 47]. С. Влахов и С. Флорин допускают, что в некоторых случаях оним может функционировать как реалия. Как было указано выше, главная функция онимов – назывная, однако иногда у них просматривается внутренняя структура, которая несет особую смысловую нагрузку. В связи с этим С. Влахов и С. Флорин используют понятие «говорящие имена» (онимы с более или менее уловимой внутренней формой) [Влахов, Флорин, 1980, с. 214]. Как пишут С. Влахов и С. Флорин, «от типичных имен собственных некоторые реалии отличаются в плане содержания лишь наличием собственного значения» [Влахов, Флорин, 1980, с. 12], потому подобные онимы, имеющие как назывную, так и коммуникативную функцию, могут быть отнесены к реалиям.

Для понимания процесса перевода онимов необходимо определить, совпадают ли закономерности перевода этих единиц с закономерностями перевода реалий. Нами не выявлена ни одна классификация перевода онимов в отечественном переводоведении. Мы предполагаем, что в её основе может лежать классификация перевода реалий, поскольку закономерности перевода тех и других предположительно совпадают. Предпримем попытку рассмотреть перевод онимов с позиций классифицирования реалий.

Существует большое количество способов перевода онимов, но их можно свести к двум основным: в основе которых лежит заимствование из других языков, либо транскодирование за счет средств только языка перевода. В данной

работе мы возьмем за основу классификацию перевода реалий С. Влахова и С. Флорина [Влахов, Флорин, 1980, с. 87-93], которые первый способ называют *заимствование*, а второй собственно *перевод* (или *замена*). Сгруппируем в таблицу обозначенные авторами приемы передачи реалий.

Заимствование	Перевод (замена).
1. Транскрипция	1. Неологизм: а) калька б) полукалька в) освоение г) семантический неологизм.
2. Транслитерация	2. Приблизительный перевод: а) родо-видовая замена б) функциональный аналог в) описание.
	3. Контекстуальный перевод.

Таблица 1. Приемы передачи реалий по С.Влахову и С.Флорину.

Во избежание возможной путаницы кратко опишем каждую из трансформаций:

**I. Заимствование** (воспроизведение формы иноязычного слова на языке перевода):

1. *Транскрипция* предполагает механическое перенесение слова из исходного языка в язык перевода при помощи графических средств последнего с максимальным приближением к оригинальной фонетической форме [Реформатский, 1972, с. 312].

2. *Транслитерация* – перенесение слова из исходного языка в язык перевода при помощи алфавита переводящего языка. Используется реже транскрипции, поскольку передача звучания лучше, чем передача графической формы, способствует восприятию национального колорита.

В современной переводческой практике чаще используется транскрипция с сохранением некоторых элементов транслитерации [Горбачевский, 1998, с. 160]. Особенно часто данное явление происходит в англо-русских переводах и проявляется в транслитерации непроизносимых согласных и редуцированных гласных, передаче двойных согласных между гласными и в конце слов после гласных [12. Комиссаров С.173].

**II. Перевод** (замена) онима используется в случаях, когда транскрипция или транслитерация не могут отразить коннотацию слова. Перевод осуществляется следующими способами:

1. Введение неологизма.

а) *Калька* – перевод, воспроизведение комбинаторного состава слова или словосочетания, когда каждая морфема или фраза в составе единицы передаётся соответствующими элементами переводящего языка. Однако калька имеет ряд функциональных ограничений, которые связаны с жанром текста. Перевод смысловой части «говорящего имени» уместен для введенных автором в текст онимов с максимально прозрачной внутренней формой.

б) *Полукалька* – частичное заимствование, при котором один из элементов слова переводится с помощью транскрипции/транслитерации, а другой – с помощью калькирования.

в) *Освоение* – адаптация иноязычной реалии, придания ей на основе иноязычного материала формы слова, принадлежащего переводящему языку.

г) *Семантический неологизм* – условно новое слово или словосочетание, «сочиненное» переводчиком и позволяющее передать смысловое содержание онима. От кальки отличается отсутствием этимологической связи с оригинальным словом.

2. Приблизительный перевод.

а) *Родо-видовая замена* – приблизительная передача содержания слова единицей с более широким значением, подставляя родовое понятие вместо видового.

б) *Функциональный аналог* – «элемент конечного высказывания, вызывающего сходную реакцию у русского читателя» [Швейцер, 1973, с. 251].

в) *Описание* (объяснение) как прием приблизительного перевода обычно используется в тех случаях, когда нет возможности создать соответствие другими способами: понятие, не передаваемое транскрипцией, приходится просто объяснять.

Обобщая, нужно отметить, что приблизительный перевод, как подсказывает название, передает содержание соответствующей единицы не полностью, а что касается национального и/или исторического колорита, то о нем читатель может догадываться, при условии, что переводчик сумел грамотно выбрать средство выражения.

3. *Контекстуальный перевод* – использование данного приёма подразумевает, что для выбора подходящего эквивалента переводчик опирается на контекст с учетом словарного значения.

Кроме того, переводчики иногда используют трансформацию *опущение*, однако это самый нежелательный способ перевода, поскольку теряется элемент смысла оригинала, который передаёт оним.

Вариативность переводческих решений по отношению к онимам предполагает ситуацию анализа и выбора в каждой конкретной ситуации. Крайне редко профессиональный переводчик действует хаотично и непредсказуемо. Компетентность, сформированная опытом профессиональной деятельности, формирует стратегическое видение перевода. Стратегия перевода является важной частью переводческого процесса. В основе переводческой стратегии лежит ряд устойчивых, принципиальных установок, из которых сознательно или бессознательно исходит переводчик [Комиссаров, 1990, с. 239].

Стратегия перевода исходит из убеждений и принципов деятельности переводчика. Она не означает при этом, что для перевода однотипных явлений выбирается всегда один и только один приём. Не все в содержании оригинала является для переводчика равноценным, поэтому постоянно идёт работа по

определению доминант смысла через анализ ближайших соответствий лексическим единицам оригинала. В случае необходимости переводчик может пожертвовать отдельными деталями ради правильной передачи целого. Переводчик, учитывая общие теоретические положения и опираясь в первую очередь, на микро- и макроконтекст, а также на свой опыт, на свой уровень владения языком, на фоновые знания и интуицию, в каждом отдельном случае выбирает наиболее подходящий перевод.

Можно говорить о стратегии перевода онимов как о составляющей общей стратегии перевода. Составляющие компоненты стратегии не противоречат друг другу, подчинены единым установкам переводчика, обусловлены едиными факторами коммуникативной ситуации. Выбор переводческой стратегии при передаче онимов обусловлен этими факторами, и, в первую очередь, жанром переводимого произведения, поскольку от жанра зависит степень актуализации коннотативных значений онима.

Для решения задач нашего исследования необходимо рассмотреть закономерности перевода тех онимов, которые характерны для жанра фэнтези.

Двумя главными группами литературных онимов в любом художественном произведении жанра фэнтези являются антропонимы, служащие для названия основных и второстепенных персонажей, и топонимы, для обозначения какого-либо географического объекта (города, поселки, реки, озера, горы и т. п.) [Новичков, 2011, с. 84-87]. В нашей работе наиболее подробно будут рассмотрены данные группы онимов и способы их перевода.

## **1.2. Антропонимы и топонимы в художественных произведениях жанра фэнтези**

По определению В.Н. Комиссарова, художественный перевод – это перевод произведений художественной литературы во всем жанровом разнообразии. В художественных текстах используются единицы и средства всех стилей, которые выполняют эстетическую и прагматическую функции. [Огнева, 2012, с. 14].

К художественной литературе относятся произведения, которые имеют вымышленный сюжет и вымышленных героев: романы, повести, рассказы, поэзия, сказки и т.д. Существует множество художественных жанров: детектив, фантастика, фэнтези, исторический роман, приключения и другие.

В XXI веке стали особенно популярны такие жары как фэнтези и фантастика. Фантазийная литература на современном этапе постоянно развивается, примером может служить то, что фэнтези плодотворно сотрудничает с компьютерной игровой индустрией. По мотивам известных книг в жанре фэнтези пишутся компьютерные игры и наоборот. Жанр фэнтези, в частности роман Дж.Р.Р.Толкина «Властелин колец», оказал огромное влияние на кинематограф и на мировую культуру в целом. Исходя из нарастающей популярности жанра фэнтези, мы решили уделить ему больше внимания и посвятить ему данное исследование.

По определению С.В. Беликова, фэнтези – это «литературный жанр, основным сюжетным и/или тематическим компонентом которого является магия, т.е. вмешательство или воздействие сил, не поддающихся рациональному объяснению» [<http://www2.pglu.ru/>].

В фэнтези описываются магические миры с четкой границей между Тьмой и Светом. Чаще всего произведения фэнтези напоминают историко-приключенческий роман, действие которого происходит в вымышленном мире, или во «вторичном мире» по терминологии Дж.Р.Р. Толкина [Tolkien, 1981, с. 37], близком к реальному Средневековью, герои которого сталкиваются со сверхъестественными явлениями и существами. Фэнтези имеет глубокие и прочные корни в литературных традициях разных времен и народов, вплоть до древнейших, но как определенный жанр сложился в 20 веке. «Отцом-основателем» этого жанра по праву можно назвать Джона Рональда Руэла Толкина. Английский термин *fantasy literature* стал популярным в 1954–1955 гг. Именно тогда было издано произведение Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец».

Самый главный, основополагающий элемент фэнтезийной литературы – совмещение абсолютного вымысла и действительности. Авторы фэнтези в созданный собой магический мир переносят мифологические символы, включают мифологических существ или создают новых персонажей на основе мифологических. Важным элементом мира фэнтези являются объекты, которые не существуют в реальном мире. Авторы фэнтези создают воображаемые объекты, названия которых определяют фантастические существа, магическое оружие или средства для использования магии [<http://www2.pglu.ru/>].

Литература фэнтези выделяется своими жанрово-стилистическими особенностями. Они отличают произведения фэнтези от произведений других жанров. Фантасты в своих произведениях используют особые средства выразительности. В основном это онимы, которые обозначают реалии описываемых миров. Авторы фэнтези в своих произведениях создают новый мир, и в связи с этим придумывают новые слова [<http://www2.pglu.ru/>]. Герои произведений фэнтези могут разговаривать на придуманных (искусственных) языках, пользоваться предметами или сталкиваться с существами, которых нет в реальном мире, поэтому они не имеют своих именований в реальном мире, соответственно, не зарегистрированы в словарях.

По словам Е.А. Белозерова, «ни одно художественное произведение невозможно без онимов самых различных типов» [Белозерова, 2008, с. 59]. В художественном тексте одной из главных функций онимов является создание ономастического фона, который формирует у читателя впечатление достоверности, реальности художественного пространства и времени изображаемого вторичного мир, тем самым позволяя читателю поверить в подлинность событий и персонажей [Горбачевский, 1998, с. 84 - 87].

Перевод онимов в художественном тексте имеет свою специфику, поскольку они представляют собой неотъемлемый элемент формы художественного произведения, стиля писателя, являются одним из средств, создающих художественный образ. Перевод онимов должен быть стилистически верным и

точным, должен соответствовать идее и целям произведения, сохранять особый смысл и выражать задумку автора.

В произведениях жанра фэнтези адекватная передача антропонимов и топонимов имеет большое значение, поскольку неточности в переводе могут привести к потере культурного колорита произведения. В художественном произведении антропонимы и топонимы участвуют в создании образа, несут специальный смысл, в котором выражена авторская идея и обладают способностью передавать различные типы эмоциональных оценок (симпатия, насмешка, отвращение и другие). Перевод антропонимов и топонимов должен быть стилистически верным и точным, должен соответствовать идее и целям произведения. Важную роль при переводе играет опыт, талант и творческие способностями переводчика, а также его фоновые знания и субъективные предпочтения при подборе соответствий.

В настоящее время нет установленных правил перевода антропонимов и топонимов, однако большее распространение получили трансформации транскрипция и транслитерация, целью которых является передача звучания онима на языке оригинала при помощи алфавитной системы языка перевода. Вопрос о переводе возникает тогда, когда переводчик сталкивается с говорящими антропонимами и топонимами, поскольку они обладают определенной мотивацией в тексте. Такие имена должны быть переведены, чтобы заложенные в них характеристики персонажа «работали» на образ [Ермолович, 2001, с. 115]. Если семантика такого имени понятна читателю оригинала, то значение онима должно быть прозрачным и для читателя перевода. Адекватный творческий перевод в данном случае способствует более полной реализации авторских идей, а также более яркой и понятной читателю характеристике художественного образа [<http://www.alba-translating.ru>].

Сохранение внутренней формы онима может привести к нарушению в прагматике, а сохранение прагматического значения может сопровождаться потерей определённой части смысла. Этот выбор основан только на

предпочтениях переводчика и не может быть закреплён какой-либо переводческой нормой.

### **1.3. Переводческие стратегии формальной и динамической эквивалентности**

Юджин Найда, американский лингвист, переводчик и теоретик перевода, внес существенный вклад в развитие современной теории перевода. Наиболее значима его книга «К науке переводить» (1964). Как нами описывалось ранее [Григорьева, Вдовина, 2016, с. 13-19], главным в концепции Ю. Найды представляется положение о двух типах эквивалентности при переводе: формальной и динамической.

*Формальная эквивалентность*, по определению Ю. Найды [Найда, 1978, с. 115], «ориентирована на оригинал», т. е. переводчик сохраняет все особенности оригинала, не смотря на то, что они могут быть не до конца поняты читателем. Формальная эквивалентность достигается за счет сохранения при переводе семантики лексических единиц и точного воспроизведения грамматических форм исходного текста (перевод существительного существительным, глагола – глаголом и т.д.; сохранение всех формальных указателей – знаков пунктуации, абзацев и т.д.). «При соблюдении формальной эквивалентности, – пишет Найда, – внимание концентрируется на самом сообщении, как на его форме, так и на содержании. При таком переводе необходимо переводить поэзию поэзией, предложение предложением, понятие понятием [Золян, 2007, с. 9]. При формально эквивалентном переводе переводчик в основном ориентируется на исходный язык, на форму и содержание исходного сообщения. Такие переводы не всегда понятны среднестатистическому читателю, не смотря на то, что они снабжаются множеством переводческих примечаний и комментариев, которые объясняют некоторые элементы, которые было невозможно адекватно представить на языке перевода. Формально эквивалентные тексты имеют право на существование, поскольку они могут быть ориентированы на определенную

аудиторию – специалистов, желающих получить как можно более точные и полные сведения о культуре и языке другого народа [Nida, 1964, с. 117].

*Динамическая эквивалентность* «ориентирована на реакцию реципиента», а переводчик стремится «создать такую динамическую связь между сообщением и получателем на языке перевода, которая была бы приблизительно равна связи, существующей между сообщением и получателем на языке оригинала» [Nida, 1964, с. 119]. Динамическая эквивалентность, неизбежно будет сопровождаться целым рядом формальных преобразований, одним из которых является изменение семантики лексических единиц, чтобы перевод звучал так, «как автор написал бы на ином языке» [Найда, 1978, с. 115]. Такое приспособление перевода к языку и культуре может привести к тому, что в нем не будет заметно следов слов иностранного происхождения, но перевод будет ясно передавать значение и цели первоисточника. Адаптация текста перевода к иному языку и культуре может привести к тому, что в переведенном тексте не останется никаких следов иностранного происхождения. Отсюда неизбежно вытекает требование культурной адаптации. Найда приводит пример адаптации, как крайнего случая динамической эквивалентности, – фрагмент перевода Нового Завета, выполненного Дж. Б. Филлипсом. Оригинал «приветствовать друг друга святым целованием (руки)» заменяется в переводе на – «обменяться сердечным рукопожатием» [Золян, 2007, с. 10]. Замена происходит на том основании, что святое целование было обычной формой приветствия исключительно в библейские времена, а в средневековье люди начали приветствовать друг друга рукопожатием.

Автор теории Ю. Найда отмечает, что переводчик обычно не берет в качестве основы лишь один тип эквивалентности, а прибегает к обоим видам, тем самым ища компромисс между двумя типами эквивалентности [Зимовец, 2011, с. 87-92]. Тем не менее, один из двух типов избирается переводчиком как доминирующий и составляет некую стратегическую линию перевода. Следовательно, мы можем говорить о двух стратегиях перевода: формальной и динамической.

Стратегию перевода определяют конкретные намерения переводчика. Предполагается, что цели переводчика в целом совпадают с целями автора, или, как минимум, не расходятся с ними. Основной целью переводчика может быть передача информации о содержании и форме. Однако эта цель не единственная, также ею может быть – достижение как можно более полного понимания текста читателем, а, чтобы читатель смог понять все значения сообщения, переводчик будет изменять какие-либо детали текста при переводе.

Иногда возникает серьезный конфликт между формой и содержанием, поскольку переводчикам приходится делать выбор – ориентироваться на оригинальную форму или на содержание исходного текста. В целом переводчики придерживаются единого мнения: когда успешный компромисс невозможен, следует отдавать предпочтение содержанию [Tansock, 1958].

Кратко можно сформулировать, что формальная эквивалентность предполагает точное воспроизведение грамматических форм единиц, а динамическая эквивалентность допускает отступления и изменения форм. Также из первого подпункта первой главы известно, что трансформации *транскрипция* и *транслитерация* отвечают за звуковое и буквенное воспроизведение формы иноязычного слова на языке перевода, а, например, *калькирование* это способ заимствования путем воспроизведения морфемной или словесной структуры исходного языка.

Мы рискнем предположить, что переводчики, которые соблюдают формальную эквивалентность при переводе, чаще используют трансформации *транскрипция* и *транслитерация*, а те, кто придерживаются динамической стратегии перевода, прибегают к трансформациям *калька*, *описательный перевод* и другим. Основываясь на классификации С. Влахова и С. Флорина, мы предположим, что трансформации заимствования относятся к формальной стратегии перевода, а трансформации замены – к динамической стратегии. Во 2 главе на примере антропонимов и топонимов из романа Дж.Р.Р.Толкина «Властелин колец» мы предпримем попытку это доказать.

## **Выводы по главе 1**

На уровне художественного текста онимы приобретают новое семантическое наполнение. Во многом это обусловлено тем обстоятельством, что писатель не ограничивается ономастическим выбором и прибегает к творчеству, создавая нужные для реализации художественного замысла собственные имена. Значение и внутренняя форма имен собственных в художественных текстах часто настолько важны для содержания текста в целом, что заставляют переводчиков, опираясь на свой опыт и творческое чутье, подолгу искать способы их перевода. Наше исследование выбранных переводчиками лексических трансформаций основано на классификации С. Влахова и С. Флорина. Мы сделали предположение, что в основе классификации онимов может лежать классификация перевода реалий, поскольку закономерности перевода тех и других приблизительно совпадают.

Литература фэнтези – это относительно новый жанр. Стал он популярен в середине XX века, когда Дж. Р. Р. Толкин издал трилогию «Властелин колец». Характерной чертой литературы фэнтези являются мифологические или сказочные существа, магические предметы, которых нет в реальном мире, потому они не имеют своих именованных. Автор, создавая вымышленный мир, иногда дает «говорящие имена» персонажам, что является трудностью при переводе на другой язык. Автор придумывает новые названия, опираясь на свои знания, а также на лексику и грамматику своего родного языка. Переводчик должен не только расшифровать замысел автора, но еще передать его на языке перевода таким образом, чтобы перевод был понятен читателю.

Основу исследования составляет концепция американского лингвиста Ю. Найды о формальной и динамической переводческой эквивалентности. Формальная эквивалентность имеет целью обеспечить возможность непосредственного сопоставления разноязычных текстов. Подобная эквивалентность достигается обязательным сохранением грамматической структуры текста, а все отклонения от буквы оригинала объясняются в сносках.

Динамическая эквивалентность – «ориентирована на реакцию реципиента» и стремится обеспечить равенство воздействия на читателя оригинала и на читателя перевода. Это предполагает адаптацию лексики и грамматики, чтобы перевод звучал так, «как автор написал бы на ином языке».

## Глава 2. Исследование антропонимов и топонимов в переводах романа Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец»

### 2.1. Онимы в романе Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец»

«The Lord of the Rings» – это произведение весьма значительного объема, написанное известным филологом и писателем Дж. Р.Р. Толкиным. Поскольку в книге задействовано более 300 персонажей, это объясняет тот факт, что онимов в книге более 1000, причем значительная часть их – на изобретенных Толкином языках эльфов, гномов, орков.

Стремясь создать дистанцию между миром своего романа и современностью, Дж.Р.Р.Толкин черпает вдохновение непосредственно из хорошо знакомых ему источников фольклора, широко использует элементы древнегерманских мифологических и героических сказаний, «Беовульфа» и «Старшей Эдды» [Беовульф, 2014]. Толкин создал свой собственный волшебный мир Средиземья, взяв за основу некоторые моменты (приветствия, перебранки, клятвы, обращения т.д.), используемые в германской мифологии и средневековой литературе. Несмотря на множество книг в жанре фэнтези и героический эпос Толкин сумел создать нечто новое.

Стоит указать, что Дж. Р.Р. Толкин был филологом по профессии и в своих произведениях создал не только названия несуществующих мест и героев, но также создал языки, которыми пользовались его персонажи (два языка эльфов – *квэнья* и *синдарин*, *темное наречие* орков, всеобщий язык *вестрон* и другие) [<http://lotrfansite.narod.ru/>]. Создание нового мира предполагает и создание языка, который обеспечит его функционирование. В именах людей и хоббитов присутствуют франкские и готские формы, в именах гномов – древнеисландские, эльфийские имена в основе своей имеют черты финского (древнее наречие *квэнья* (мертвый язык), *эльфийская латынь*) и валлийского языков (*синдарин*) [Семенова, 2001, с. 159-198]. Толкин придумал несколько языков, различных по своим грамматическим и фонетическим законам и разработал их письменность.

Неологизмы Толкина, с одной стороны, являются отражением культуры кельтов и германцев, чьи эпосы послужили основой для создания произведения, с другой – благодаря языковой и ментальной деятельности писателя они обрели собственную жизнь.

Необходимо отметить, что отличительной чертой авторских онимов является связь с макроконтекстом, с общей сюжетной линией, что подтверждается их повторяемостью не только в рамках одной лишь трилогии «Властелин Колец», а также и в других произведениях писателя, например, «Хоббит, или туда и обратно» и «Сильмариллион».

Онимы Толкина специфичны, не имеют аналога в литературе научной фантастики и фэнтези. Номинируя реалии и явления виртуального мира, созданного Толкином, они одновременно выполняют номинативную и креативную функции, создавая виртуальный мир Средиземье.

Проблема перевода трилогии «Властелин Колец» на русский язык является актуальной, поскольку до сих пор не ясно, чей перевод лучше отражает вымышленный мир – Средиземье. Многие имена и географические названия в оригинальном тексте имеют староанглийские, валлийские и скандинавские корни, являющиеся во многом понятными для носителей современного английского языка, но для русскоговорящих читателей данная связь может быть неочевидной.

По собственному признанию Дж.Р.Р. Толкина, «все базируется на языке. Скорее язык был «фундаментом» для мира, чем наоборот. Ко мне прежде приходит имя, и уж потом – история» [Tolkien, 1981]. Без сомнения, перевод такого произведения – особая задача для переводчика. Русские переводы романа Толкина предоставляют уникальную возможность для изучения стратегий перевода имен, их соотношения с микро и макроконтекстом.

В настоящий момент издано около семи разных переводов книги (в это число не входят вольные пересказы, неполные переводы и неизданные переводы). Первым полноценный перевод сделал пермский лингвист Александр Абрамович Грузберг в 1977 – 1978 годах, но этот перевод долгое время оставался

неопубликованным. Первым был опубликован в 1982 году перевод Владимира Сергеевича Муравьёва и Андрея Андреевича Кистяковского.

Ученые, исследовавшие перевод жанра фэнтези на материале трилогии (С.Л. Кошелева, М.А. Штейман, С.Б. Лихачева, Е.А. Луговая, Е.А. Лебедева), отмечали, что перевод, выполненный А. Грузбергом, ориентирован на содержание исходного текста, а перевод В. Муравьёва и А. Кистяковского адаптирован под русскоговорящую аудиторию.

А. Грузберг старался добиться совпадения сообщения на языке перевода с сообщением на языке оригинала, потому соблюдал формальную эквивалентность при переводе. Стихи даны в переводе дочери Грузберга Юлии Баталиной или в подстрочном переводе самого Грузберга. О переводе стихов своей дочерью Грузберг отзывается так: «По-моему, не очень близко к оригиналу, зато она сумела проникнуться духом и передать его» [Хукер, 2003].

В свою очередь В. Муравьёв и А. Кистяковский стремились создать динамическую связь между сообщением и получателем на языке перевода, поэтому их перевод относится к динамически эквивалентному переводу. Перевод В. Муравьёва и А. Кистяковского стал знаменит своей тотальной русификацией «говорящих» имен (порой ради живописности даже идущей вразрез с оригиналом). По мнению критиков, перевод В. Муравьёва и А. Кистяковского обладает несколько вульгаризованным языком и образным переводом поэтических строк. Однако у многих филологов в среде поклонников произведения бытует мнение, что этот перевод очень далек от духа и буквы оригинала. Переводчики, увлеченные творческой работой, изменили текст романа, и в некоторой степени замысел автора.

Анализ фактического материала свидетельствует о том, что в произведении «Властелин колец» используются различные типы онимов (антропонимы, топонимы, мифонимы, хрононимы и т. д.). Однако двумя главными группами литературных онимов являются *антропонимы*, служащие для названия основных и второстепенных персонажей, и *топонимы*, называющие какие-либо

географические объекты (города, реки, озера, горы и т. п.) [Новичков, 2011, с. 87-87]. Поэтому в качестве материала исследования были выбраны эти группы онимов. К анализу были привлечены двести пятьдесят антропонимов и топонимов, содержащиеся в трилогии Дж. Р.Р. Толкина "Властелин колец". Переводы выполнены А. Грузберггом и В. Муравьевым и А. Кистяковским.

Следует упомянуть о принципах отбора материала. Выявление вариантов перевода проводилось путем поиска текстологического эквивалента оригинала и переводов. Однако в некоторых случаях найти соответствие не представлялось возможным, в таком случае регистрировалось отсутствие перевода. Поскольку целью исследования является выявление специфики перевода авторских онимов и определение используемых при переводе лексических трансформаций, то нами не рассматривались случаи отсутствия перевода у одного из переводчиков.

Очевидно, что русский текст в силу различия культур является семантически более сложным, чем оригинальный, что затрудняет восприятие всего произведения среднестатистическим читателем. При передаче имен собственных перед переводчиком встает задача: использовать способы перевода, в основе которых лежит заимствование из других языков, или транскодирование за счет средств только языка перевода. Вопрос связан с тем, что сам автор вкладывал в имена героев и географические названия глубокий смысл. Если они символичны, следовательно, требуют смыслового перевода. Дж.Р.Р. Толкин осознавал эту проблему и в «Руководстве по переводу имен собственных из «Властелина Колец» приводит онимы, которые следовало бы переводить, сохраняя внутреннюю семантику слова. Толкин также в некоторых случаях приводит древние, устаревшие или диалектные слова на немецком и скандинавских языках, которые переводчики могут использовать в качестве эквивалентов соответствующих английских имен, встречающихся в тексте.

Дж.Р.Р. Толкин указывал, что все имена собственные, кроме перечисленных в руководстве, следует оставить полностью неизменными, вне зависимости от того, на какой язык делается перевод, за исключением того, что окончание

множественного числа следует передавать в соответствии с правилами грамматики языка перевода. Это указание объясняет тот факт, что имена главных героев и основные места действия у В. Муравьева и А. Кистяковского и А. Грузберга переданы одинаково – при помощи транскрипции и транслитерации (Фродо, Саурон, Гэндальф, Арагорн, Эребор, Гондор и др.).

## 2.2. Анализ переводов антропонимов и топонимов в трилогии «Властелин колец»

Общий объем выборки составил 250 онимов (представлены в приложении 1 и 2). Поскольку онимами являются не только слова, но и словосочетания, поэтому при использовании разных трансформаций при переводе слово в составе словосочетания рассматривалось как самостоятельная единица (за исключением трансформации *полукалька*, поскольку для образования нового слова используются, как трансформация *транскрипция* или *транслитерация*, так и трансформация *калька*). Количество использованных переводчиками трансформаций приведено ниже в таблице.

<i>Трансформация</i>	<i>А.Грузберг</i>	<i>В.Муравьев и А.Кистяковский</i>
Транскрипция	66	14
Транслитерация	54	43
Калька	84	95
Полукалька	33	24
Освоение	3	7
Семантический неологизм	2	21
Родо-видовая замена	1	1
Функциональный аналог	4	25
Описание	-	3
Контекстуальный перевод	4	26

Таблица 2. Количество используемых трансформаций.

Из таблицы видно, что три основных способа передачи антропонимов и топонимов – калькирование, транскрипция и транслитерация. Далее рассмотрим более подробно применение перечисленных в таблице трансформации. Но перед этим мы охарактеризуем переводы А. Грузберга и В. Муравьева и А. Кистяковского и опишем некоторые особенности ономастикона в произведении «Властелин колец».

Если говорить об общей успешности подхода к передаче имен и названий, то решение А. Грузберга транслитерировать большинство из них выглядит лучшим, хотя многие русские читатели ругают его за этот выбор. И все же он сохраняет лингвистическое царство Толкина в его первоизданном виде и позволяет любознательным читателям при желании самим искать объяснения [Хукер, 2003, с. 148]. Преобладающими приемами передачи антропонимов и топонимов в переводе являются транслитерация (Longbottom – Лонгботтом, Boffins – Боффины, Isengrim – Исенгрим), транскрипция (Hoarwell – Хорвелл, Brandy Hall – Бренди-холл, Galadriel – Галадриель), калька (White Downs – Белые холмы, West Marches – Западные болота, Firefoot – Огненогий) и полукалька (East Wall of Rohan – Восточная стена Рохана, Elwing the White – Эльвинг Белая, Old Toby – Старый Тоби). В целом, А. Грузберг сохраняет особенности чужой культуры из-за обилия транслитерированных имен и названий, что не всегда обеспечивает адекватное понимание оригинала и удовольствие от чтения. Можно заключить, что стратегией Грузберга при переводе «Властелина Колец» была ориентация на культуру исходного языка [<https://cyberleninka.ru/>].

В. Муравьев и А. Кистяковский предложили в переводе свою, согласованную с их общей концепцией и обладающую внутренней логикой, систему имен. Особенность ее в том, что в измененном виде имена и названия становятся понятны или привычны для слуха русского читателя. Способы их создания разнообразны. Это может быть и контекстуальный перевод (Baggins – Торбинс, Shire – Хоббитания, Bree – Пригорье), и семантический неологизм (Gamgee – Скромби, Rivendell – Раздол, Rohan – Ристания, Shadowfax – Светозар), и

освоение (*Gollum* – Горлум, *Sandheaver* – Запескунс, *Halfling* – Невысоклик, *Sneak* – Мозгляк), и функциональный аналог (*Weathertop* – Заверть, *Wilderland* – Глухоманье, *Springle-Ring* – Брызга-Дрызга, *Esmeralda* – Замиральда). Имен, переведенных при помощи транскрипции и транслитерации немного (*Марчо*, *Паладин*, *Эребор*, *Саурон* и др.), и они по меркам русского языка достаточно благозвучны. В эльфийских именах и названиях также прослеживается система: *Галадхэн*, *Кветлориэн*, *Анориэн*, *Галадриэль*. Звук [э] придает этим именам оттенок «иностранности», но не «английскости».

Дж.Р.Р. Толкин создал сложную систему имен и языков. Внутренняя форма онимов является выразителем информационного смысла, которая изменяется в зависимости от принадлежности онима к тому или иному классу. Например, антропонимы несут информацию о таких особенностях денотата, как 1) личностные качества (*Beren* – смелый, отважный, *Turin* – властный); 2) физическая характеристика (*Fairbairn* – светловолосый, красивый); 3) социальное положение (*Eorl* – знатный (король-основатель государства Рохан); 4) род занятий (*Farmer* – фермер); 5) родственные связи (*Dior Eluchil* – преемник, наследник Элу). В очень многих названиях географических объектов скрыт важный для перевода смысл: например, в названиях деревень (*Underharrow*, *Barrow-downs*, *Valley of living death*), рек (*Loudwater*, *Upbourn*, *Water-valley*), болот (*Midgewater marshes*, *Dead marshes*, *Wetwang*).

У Толкина самые яркие и запоминающиеся имена присвоены эпизодическим персонажам: *Little Folk*, *Barrow-downs*, *Goodbodies*, *Shadowfax*, *Sneak*, *Hirluinthe Fair*, *Goldilocks* и многим другим. И наоборот, чем обстоятельнее писатель обрисовывает образ, тем меньше становится роль имени в его создании: *Bilbo*, *Gandalf*, *Frodo*, *Gollum*, *Sauron* и другие [Суперанская, 1973, с. 89].

Имена хоббитов в большинстве своем «говорящие» и переводятся с английского, поскольку несут в себе значимую информацию (*Butterbur*, *Tunnely*, *Twofoot*, *Flourdumpling*). Некоторые имена гномов (*Durin*, *Tror*, *Frar*, *Loni*, *Fundin* и др.) заимствованы из "Старшей Эдды". Эльфийские имена и названия имеют

вполне определенное значение на эльфийских языках, придуманных автором, но с английского не переводятся. Некоторые эльфийские названия приводятся в двух вариантах, английском и эльфийском (Weathertop – Amon Sul, Rivendell – Imladris, Hollin – Eregion).

Во «Властелине колец» подавляющее большинство эльфийских имен вызывают положительные эмоции, например: *Legolas* – хорошее, безопасное, красивое, яркое, светлое; *Arwen* – храброе, величественное, яркое, красивое. Что более показательно в сравнении с именами орков: *Lagduf* – темное, злое; *Shagrat* – плохое, страшное и др. Таким образом, если эльфийские имена ассоциируются с величественным, ярким, светлым, то имена орков – с большим, низменным, злым.

Например, в эльфийских именах достаточно часто встречается сочетание букв [th], поэтому Толкин дал указание переводить его как [ф], но некоторые переводчики пренебрегли этим указанием. Исходя из этого, имя светлой эльфийской принцессы *Luthien* выглядит странно в переводе В.Муравьева и А.Кистяковского – *Лучиэнь* (транскрипция): изменив его фонетику, переводчики, возможно, придали ему некую связь с русскими словами «луч, лучиться», подобные ассоциации, возможно, уместны, поскольку это эльфийское имя, но они лишили антропоним *Luthien* оригинального значения – «волшебница». Более близкими к оригиналу, с нашей точки зрения, является перевод А. Грузберга – *Лютуиен* (транскрибирование), хотя Грузберг также не последовал советам Толкина.

Некоторые имена и фамилии хоббитов свидетельствуют о внешности их обладателя (*Goodbodies*, *Bracegirdles*, *Goldilocks*). Например, фамилия *Goodbody* состоит из прилагательного *good*, которое употребляется здесь в значении «здоровый, хороший, большой» и существительного *body* – «тело». Носителем фамилии может быть очень красивый или очень крупный хоббит [Э.р., Миньяр-Белоручев, Плотникова, 2007, с. 34]. Поэтому А. Грузберг решил сделать акцент на тучности хоббита, переведя фамилию как *Упиттанс* (калька). Переводчики В.

Муравьев и А. Кистяковский также использовали трансформацию калька. Они выбрали соответствие *Дороднинг*, отталкиваясь от устаревшего слова *дородный* (рослый, полный).

В романе используется реальная английская фамилия *Bracegirdle*, в которой содержится намек на склонность хоббитов к полноте (из-за которой натягивались их пояса). Толкин указывает на то, что желательно это учитывать при переводе, и подбирать аналогичное слово со значением "туго натянутый пояс" или "тот, кто растягивает/натягивает пояс" [Э.р., Толкин]. А. Грузберг полностью пренебрегает советами Толкина, передавая антропоним при помощи транскрипции – *Брейсгердли*. Переводчики В. Муравьев и А. Кистяковский частично следуют совету автора, поскольку в их переводе отражено исключительно значение «полнота», но не значение «натягивать пояс» – *Толстобрюхлы* (*контекстуальный перевод*).

Имя дочери одного из хоббитов Samwise Gamgee – *Goldilocks*, состоит из прилагательного *golden* – «золотистый» и существительного *lock* – «локон, волосы (поэт.)». Это говорит о красоте и о прекрасных золотых волосах, что было редкостью среди хоббитов, поскольку традиционный цвет волос хоббитов – коричневый [Э.р., Миньяр-Белоручев, Плотникова, 2007, с. 34]. А. Грузберг калькировал антропоним *Goldilocks*, чтобы подчеркнуть особую красоту волос хоббита – *Златовласка*. В. Муравьев и А. Кистяковский передали антропоним как *Люттик* (семантический неологизм). Кроме желтого цвета волосы хоббита и однолетнее травянистое растение с едким, а иногда и ядовитым соком ничего не связывает.

Рассмотрим более подробно другие примеры перевода антропонимов.

А. Грузберг использует трансформацию транскрипция (*Глорфиндель*, *Галадриэль*) или транслитерация (*Келебриан*, *Амрот*, *Леголас*, *Арвен*, *Галдор*) по отношению к большинству эльфийских имен и названий, не пытаясь найти им русские аналоги. В то время как В. Муравьев и А. Кистяковский следуют своему принципу заменять германскую традицию в повествовании славянской,

поскольку русский язык относится к славянской языковой группе. Они переводят имя *Glorfindel* как *Всеславур* (семантический неологизм), производя его не от синдаринского корня *glog-*, означающего *золотой*, а, почему-то, от английского *glory* – слава. *Всеславур* не отражает сущность данного персонажа и к смыслу оригинала отношения не имеет.

В «Руководстве по переводу имен собственных из «Властелина Колец» Толкин подчеркивает необходимость связывать перевод имени с его смысловым наполнением. Рассмотрим пример перевода имени одного из главных персонажей – хоббита *Bilbo Baggins*. Оба переводчика передали имя хоббита *Bilbo* при помощи трансформации транскрипция – Бильбо. Что касается фамилии, то по замыслу автора фамилия героя должна напоминать слово *bag* (мешок, сумка) [Э.р., Толкин]. А. Грузберг частично транскрибирует, частично транслитерирует фамилию – *Бэггинс*, а у В. Муравьева и А. Кистяковского она передана как *Торбинс* (полукалька). С точки зрения задумки автора перевод В. Муравьева и А. Кистяковского лучше отражает семантику антропонима, однако нам кажется, что более адекватным переводом имени главного героя является перевод Грузберга – *Бэггинс*. В связи с всеобщим распространением английского языка мы полагаем, что в России практически не осталось людей, не знающих, что *bag* в английском языке значит *сумка, мешок*.

В своем руководстве Толкин указывает, что фамилия хозяина гостиницы в деревне Пригорье – *Butterbur* не встречается в Англии в качестве фамилии. В качестве составной части фамилий встречается только часть слова – «*Butter*», например, в фамилии *Butterfield*. В трилогии эта фамилия изменена на «*butterbur*» (белокопытник – род многолетних трав семейства Астровые с тяжелой головкой на толстом стебле и с очень большими листьями). При переводе следует найти растение, в названии которого присутствует корень со значением «масло». Если же такого растения нет, то можно взять любое другое сочное крупное растение. Переводчики В. Муравьев и А. Кистяковский предлагают в качестве соответствия – *Наркисс* (семантический неологизм). Очевидно, что они ориентировались в

основном на собственные взгляды, нежели на рекомендации автора. Вероятно, А. Грузберг создал соответствие *Ячменный осот* (функциональный аналог), также ориентируясь на собственные ощущения, поскольку ни ячмень, ни осот не являются травами с крупной головкой и большими листьями.

Особый интерес представляет перевод имени дракона *Smaug* (форма прошедшего времени от древнегерманского глагола *stugan* – протискиваться в нору). Но у этого слова есть более абстрактное значение: древнеанглийское *stéagan* означает также *вникать*, а в форме прилагательного оно означает *искушенный, искусный*. Это объясняет то, что Смауг, по сравнению с остальными персонажами, наиболее хитроумен. Однако многие переводчики выбирали соответствие, связанное с дымом, поскольку полагали, что *Smaug* является производным от проевропейского слова *steug* – дым, от которого произошло слово *smoke* в современном английском языке. Поэтому А. Грузберг и В. Муравьев и А. Кистяковский передают данное имя при помощи трансформации *семантический неологизм*, получая соответствия *Дымогар* и *Смог*. Такой перевод не соответствует звучанию и смыслу оригинала. Кристофер Толкин (сын Дж.Р.Р. Толкина) произносит *ai* как *ow* в слове *now*, поэтому правильное звучание этого имени – Смауг. Более того, ни в одном тексте Толкина, где упоминается дракон, обитавший в Одинокой горе, не было употреблено слово *smoke* [<http://mythology.org.ua/>].

Интересен случай с переводом прозвища злого роханского советника Грима. В своем руководстве Толкин четко прописывает значение слова *Wormtongue* (на языке Рохана – *язык змей*) и указывает, что данный антропоним необходимо «перевести по смыслу» [<http://royallib.com>]. Казалось бы, перевод прописан четко и однозначно. Но в русской интерпретации встречаются вариативные переводы этого антропонима: в переводе А. Грузберга – *Змеиный Язы*, а у В. Муравьева и А. Кистяковского – *Гнилоуст*. В обоих случаях использована трансформация *калька*.

С помощью кальки и полукальки, перевода передан 31% антропонимов. В основном это прозвища с ясной внутренней формой, а также личные имена и фамилии героев. Их передача не вызывала у переводчиков серьезных затруднений, разница лишь в выборе соответствия из синонимичного ряда.

<i>Оригинал</i>	<i>А.Грузберг</i>	<i>В.Муравьев и А.Кистяковский</i>
Radagast the Brown	Радагаст Карий	Радагаст Коричневый
Master of Buckland	Правитель Забрэндии	Хозяин Бакленда
Gandalf Greyhame	Гэндальф Серая Хламида	Гэндальф Серый Плащ
Thorin Oakenshield	Торин Дубоцит	Торин Щит-из-Дуба
Grey Pilgrim	Серый Странник	Серый Пилигрим
Daddy Twofoot	Папаша Двулап	Дадди Паралап
Swordsman of the Sky	Небесный Меченосец	Небесный Мечник
Elwing the White	Светлая Элвин	Эльвинг Белая
Snowmane	Белогрив	Снежная Грива
Firefoot	Огненог	Огненогий

Таблица 3. Примеры переводов антропонимов при помощи трансформации калька.

Проанализировав некоторые варианты перевода выбранных нами антропонимов, мы заметили, что единого «рецепта» для их перевода действительно нет. Передача антропонимов – исключительно сложный и одновременно творческий процесс, и каждый конкретный случай следует рассматривать отдельно, подбирая оптимальный метод перевода. Отметим, что перевод всех выявленных нами антропонимов осуществляется за счет различных приемов, обозначенных С. Влаховым и С. Флориным, и ограничивается этими приемами.

Ниже представлена диаграмма, в которой представлено процентное соотношение трансформаций заимствования и перевода при передаче

антропонимов. Из диаграммы видно, что переводчик А. Грузберг применял трансформации заимствования и перевода практически одинаковое количество раз. Более того, он почти всегда следовал советам Толкина и переводил только те антропонимы, которые были указаны в Руководстве. Переводчики В. Муравьев и А. Кистяковский в три раза чаще использовали трансформации перевода (замены), чем трансформации заимствования, тем самым они хотели передать характеристику героя, его определенные качества.



Диаграмма 1. Процентное соотношение трансформаций заимствования и перевода при передаче антропонимов.

Далее по аналогии перейдем к изучению переводов топонимов.

Начнем с основного места действия в вымышленной вселенной Дж.Р.Р. Толкина – *Middle-earth* (континент в мифическом мире Arda). В руководстве Толкина значится, что это земли, населенные эльфами и людьми, которые лежат между Западным морем и Дальним востоком. Если обратиться к этимологии этого слова, то мы придем к древнеанглийскому слову *middangeard*, а также к среднеанглийским *midden-erd* или *middel-erd*. В древнескандинавском языке это место называлось *Midgard*, *Middenheim*, то есть мир, противопоставляемый невидимым мирам, например, мир эльфов, богов, гигантов. А *Middle-earth* располагается между миром богов, что сверху, и между миром гигантов, что снизу. В переводах Грузберга и Муравьева и Кистяковского это название передано как *Средиземье*. В обоих случаях была применена трансформация *калька*, единственное что отличает их перевод от оригинала – отсутствие дефиса.

В «руководстве Толкина по переводу имён собственных» указано, что топоним *Mirkwood* заимствован из древних германских легенд, который сохранился в древнеисландском языке как *myrkvidr*, хотя самая старая зафиксированная форма – древненемецкое слово *mirkiwidu*. В английском языке это слово не сохранилось. Толкин дает наставление – переводить по смыслу, используя, по возможности, поэтические или устаревшие обороты. Однако перевод А. Грузберга *Мерквуд* (транскрипция) – это полное игнорирование наставлений Толкина, поскольку он говорил переводить, а не оставлять слово каким оно было. Перевод В. Муравьева и А. Кистяковского *Лихолесье* (калька) не является удачным, так как не передает смысл онима [<http://www.lib.ru/>].

Онимы, выполняющие в произведении эмоционально-экспрессивную функцию, создают общее оценочное представление о денотате, прежде всего, за счет положительной или отрицательной фонетической мотивированности имен собственных [Лебедева, 2006]. Например, резко отрицательную экспрессию несет в себе топоним *Mordor* – владения Саурона. В слове отчетливо выделяется сема «смерть»: в английском языке – mortal (смертный), mortuary (морг, похоронный); в русском – мор (устаревшее и просторечное "повальная смерть, эпидемия"), морг. Поскольку в руководстве нет дополнительных указаний к переводу топонима *Mordor*, то оба переводчика передали его при помощи трансформации *транслитерация* – *Мордор*. С нашей точки зрения, данный перевод является удачным, поскольку форма слова сохранена без потери значения.

В некоторых случаях переводчики, А. Грузберг и В. Муравьев и А. Кистяковский, пренебрегали советами Дж.Р.Р. Толкина, указанными в руководстве. Рассмотрим несколько примеров.

Толкин указывает на необходимость переводить по смыслу топоним *Longbottom* – местность в Южной Чети Шира. Вторая часть составного слова должна сохранять свое значение – долина, так же, как в часто встречающихся географических названиях и происходящих от них фамилиях, например, Ramsbottom. Родственные слова – шведское botten и датское bund. А. Грузберг

перевел данный топоним как *Лонгботтом* (транслитерация), а В. Муравьев и А. Кистяковский передали его как *Длиннохвостье* (калька + семантический неологизм).

Следующим интересным топонимом для разбора является *Marish* (старая форма английского слова *marsh* – болото, топь). Толкин указывает, что данный топоним подлежит переводу (с использованием, если это возможно, слова, значение которого остается понятным, но которое либо устарело, либо является диалектным). А. Грузберг, используя трансформацию транскрипция, перевел топоним *Marish* как *Мэрши*, а В. Муравьев и А. Кистяковский последовали совету Толкина, насколько это было возможно, и перевели – *Болотища* (калька). Желательно переводить такие названия, поскольку оставить их неизменными означало бы нарушить тщательно проработанную систему номенклатуры. Но, разумеется, переводчик свободен придумать подходящее по смыслу название на другом языке.

При анализе переводов топонимов, мы заметили, что В. Муравьев и А. Кистяковский, используя все ту же трансформацию – кальку, отдавали предпочтение более ярким соответствиям, в то время как А. Грузберг – нейтральным. Муравьев и Кистяковский использовали лексику в разговорном, книжном, высоком и других стилях, тем самым создавая нетипичные названия географическим объектам.

<i>Оригинал</i>	<i>А.Грузберг</i>	<i>В.Муравьев и А.Кистяковский</i>
Sundering Seas	Разделяющие моря	Нездешние (разг.) моря
Fields of the Pelennor	Поля Пеленнора	Пеленнорские пажити (рег.)
Houses of Healing	Дома исцеления	Палаты врачевания (устар.)
Battle Pit	Вражья яма	Битвенная свалка (разг.)
Chamber of Records	Летописный зал	Летописный чертог (устар.)
Last Homely House	Последний домашний	Последняя светлая обитель

	приют	(устар.)
West Marches	Западные болота	Западные пределы (устар.)
Wizard's Vale	Долина колдуна	Колдовская логовина (арх.)
Path of the Dead	Тропы мертвых	Стезя (стар., высок.) мертвецов
Great Hall of Feasts	Большой пиршественный зал	Обеденный чертог (устар.)

Таблица 4. Примеры переводов топонимов при помощи трансформации калька.

Интересными для анализа являются переводы трех топонимов – *Argonath*, *Eryn Muil* и *Tindrock*, поскольку для их передачи переводчики В. Муравьев и А. Кистяковский воспользовались трансформацией – описание.

Топоним *Argonath* (огромные статуи на Андуне) встречается в тексте 10 раз, однако описание ему дается только в середине романа (1. The brief glow fell upon a huge sitting figure, still and solemn as *the great stone kings of Argonath*. 2. He it was that built *the pillars of the Argonath* at the entrance to Nen Hithoel.). Мы можем предположить, что переводчики решили перевести данный топоним как *Каменные гиганты*, чтобы читателю с самого начала было понятно, о чем идет речь. А. Грузберг не посчитал это необходимым и передал оним с помощью транскрипции – *Аргонат*. Описательный перевод топонима *Argonath* разумен, поскольку толкование этому ониму дано после его многократного использования.

Однако по-другому обстоит дело с переводом топонима *Eryn Muil* (скалистое нагорье), где использование трансформации *описание* не оправдано. Топоним встречается в тексте 40 раз, более того, практически во время каждого его использования дается уточняющее описание. Возможно, переводчикам В. Муравьеву и А. Кистяковскому показалось этого не достаточно, и они перевели топоним как *Приречное взгорье*. А. Грузберг вновь ограничился заимствованием онима и трансформацией *транскрипция* – *Эмин Муиль*.

Недосягаемый остров *Tindrock* (всеобщее наречие) с отвесными берегами представляет собой огромную скалу, возвышающуюся над водопадом Rauros. Это название появилось задолго до времени, описываемого в повествовании, и содержит старое слово «tind», «пик», которое, если бы сохранилось, рифмовалось бы со словом «find». Сейчас оно существует в форме «tine», «зубец», «d» при этом утеряно. А.Грузберг сохранил форму слова и перевел *Тиндрок*, а В. Муравьев и А. Кистяковский решили, что в данном случае наиболее удачным вариантом будет использование трансформации описание – *Скалистый* [<http://www.lib.ru/>].

Проанализировав 138 топонимов, мы заметили, что при переводе трех из них (*Entwood*, *Great East Road*, *Seven Rivers of Ossir*) переводчики не ограничились трансформациями, указанными в классификации С. Влахова и С. Флорина. Переводчики также использовали трансформации *опущение* и *добавление* по типологии переводческих трансформаций В.Н. Комиссарова или Л.С. Бархударова.

Рассмотрим более подробно применение данных трансформаций.

Первую составную часть слова *Ent* в слове *Entwood* следует оставить неизменной. Это слово на древнеанглийском языке означает «великан, гигант». Топоним *Entwood* – это «модернизированный» вариант из языка Рохана: *Entwudu*. Вторая составная часть слова «wudu» (лес), дана в современной английской форме, поскольку роханские формы были близки к всеобщему языку: то есть те, кто говорил на этом языке, особенно в Гондоре, использовали эти формы. Поэтому «-wood» следует переводить по смыслу [<http://royallib.com/>]. А. Грузберг передал данный топоним как *Энвудский лес*. Возможно, Грузберг посчитал, что читатели могут не понять значение топонима без дополнительного уточнения, поэтому при помощи трансформации *добавление* Грузберг уточнил, что речь идет о лесе. Прилагательное *энтвудский* действительно передано при помощи трансформации *транслитерация*, как советовал Толкин в Руководстве. Переводчики В. Муравьев и А. Кистяковский, используя трансформацию

*функциональный аналог*, не последовали совету Толкина и создали соответствие – Отнвальд.

Далее рассмотрим пример с переводом топонима *Great East Road*, при передаче которого А. Грузберг применил трансформацию опущение. Грузберг опустил прилагательное *Great* и передал остальную часть словосочетания при помощи трансформации *калька*. А В. Муравьев и А. Кистяковский целиком калькировали словосочетание – Великий восточный тракт. Единственное без чего они не могли обойтись – это использование слова в устаревшей форме – *тракт*.

Не только А. Грузберг использовал дополнительные трансформации, но и В. Муравьев и А. Кистяковский. Например, топоним *Seven Rivers of Ossir* А. Грузберг калькировал – семь рек Оссира, а Муравьев и Кистяковский опустили слово *Ossir* и передали топоним как *Семиречье*. Мы можем предположить, что сделано это исходя из того, что *Ossir* это и есть страна семи рек на языке эльфов *синдарин*.

Проведя сравнительный анализ переводов топонимов, мы увидели, что переводчики следовали принципам перевода имён собственных весьма чётко. Можно с уверенностью сказать, что достаточно часто их переводы отражали те черты, которые необходимо передать при переводе.

Из представленной ниже диаграммы видно, что оба переводчика чаще использовали трансформации перевода (замены).

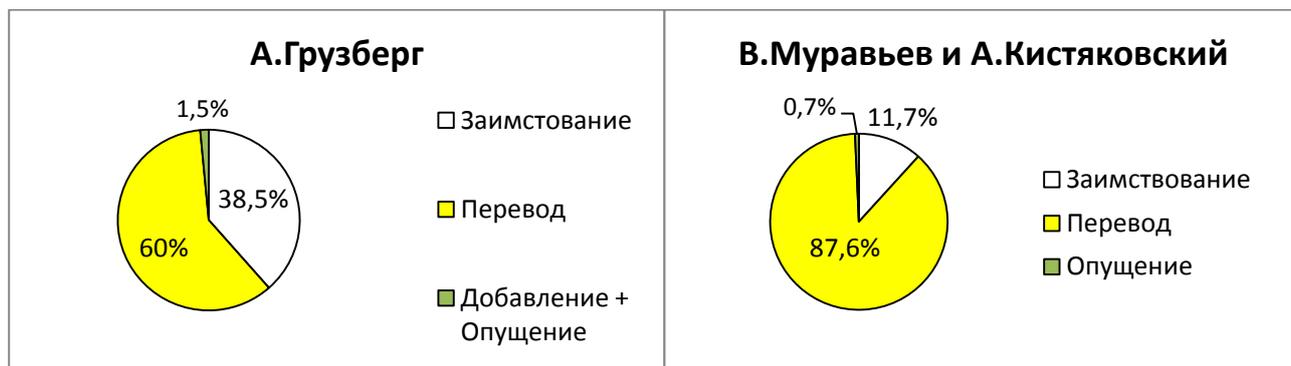


Диаграмма 2. Процентное соотношение трансформаций при передаче топонимов.

В отличие от реального мира название места должно дать ёмкую характеристику этого места, чтобы помочь читателю представить его. Именно

поэтому для переводчиков крайне важно было передать эти черты при переводе. Оптимальным вариантом было использование таких приемов как калька и полукалька (использованы в 56% случаев). Тем не менее, сопоставительный анализ топонимов в двух переводах позволяет сделать аналогичный вывод о том, что А. Грузберг в три раза чаще В. Муравьева и А. Кистяковского использовал трансформации заимствования. Мы можем предположить, что сделано это с целью сохранения оригинальности романа.

Проанализировав переводы антропонимов, мы отметили, что перевод всех антропонимов осуществлялся за счет различных приемов, обозначенных С. Влаховым и С. Флориным, и ограничивается этими приемами. Однако при передаче топонимов переводчики использовали дополнительные трансформации – опущение и добавление.

Основываясь на проанализированных переводах антропонимов и топонимов, можно прийти к заключению, что перевод А. Грузберга ближе к оригиналу, поскольку многие имена собственные транскрибированы или транслитерированы. Читателю, который абсолютно не знает английский язык, будет сложно читать перевод А. Грузберга, поскольку в каждом топониме заложен смысл, который сможет понять только знающий язык человек или, если то или иное слово будет объяснено. Например, местность «Bywater» у Грузберга – *Байвотер*. Читатель не поймет, почему выбрано именно это соответствие, и только читатель, знающий язык, догадается, что *by* – около + *water* – река. Согласно статистике Всероссийской переписи населения 2010 года, менее 6% «переписанных» жителей Российской Федерации указали, что владеют английским языком. Эти 6% смогут прочитать текст без труда даже на английском языке, а остальным 94% придется потрудиться, чтобы понять, о чем говорится в тексте. Чтение должно приносить удовольствие, а не отталкивать из-за наличия сложных слов.

Особенность перевода В. Муравьева и А. Кистяковского заключается в максимальном приближении его к российскому читателю. Стилистически нейтральная авторская речь Толкина заменена русским просторечием. Это

приводит к тому, что речь хоббитов и орков оказывается стилистически снижена вплоть до блатного арго, а в высокий стиль эльфов включены устаревшие слова и выражения, напоминающие язык былин. Причем если первая часть романа, «Хранители», которая была переведена Муравьевым вместе с Кистяковским (в работе над ней определяющую роль играл последний), соответствует нормам русского литературного языка, то к третьему тому (над которым Муравьев работал самостоятельно) употребление сниженной лексики резко возрастает в речи почти всех персонажей. Таким образом, в тексте перевода реализуется изначальная установка В. Муравьева – создание произведения, соответствующего его представлениям о социально-культурных условиях в России и СССР того периода [<http://alexnest.ru/>].

### **2.3. Формальная и динамическая эквивалентность в переводах Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец»**

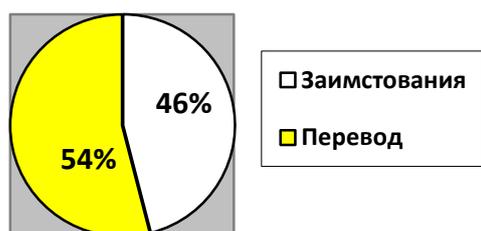
Ранее [Григорьева, Вдовина, 2016, с. 13-18] мы определили, что, переводя трилогию, А. Грузберг ставил перед собой цель точно передать содержание, максимально сохранив задумки автора, соблюдая, поэтому формальную эквивалентность при переводе.

В свою очередь В. Муравьев и А. Кистяковский стремились создать динамическую связь между сообщением и получателем на языке перевода, поэтому их перевод относится к динамически эквивалентному переводу.

На основе этого в первой главе мы предположили, что переводчики, соблюдающие формальную эквивалентность при переводе, чаще используют трансформации *заимствования*, а приверженцы динамической стратегии перевода, используют трансформации *замены*.

Обратимся к количественным данным, чтобы в этом убедиться. В диаграммах не отражен процент дополнительных трансформаций – *добавление* и *опущение*, поскольку их число не значительно (менее 1%).

**А. Грузберг**



**В. Муравьев и А. Кистяковский**

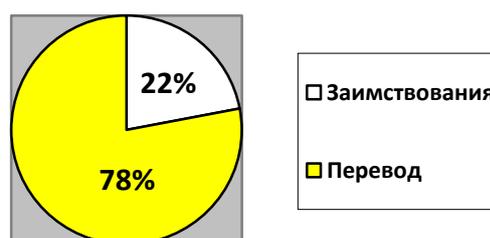


Диаграмма 3. Процентное соотношение трансформаций заимствования и перевода при передаче антропонимов и топонимов.

Мы можем заметить, что В. Муравьев и А. Кистяковский чаще переводили онимы, а не заимствовали, поэтому их перевод можно отнести к динамически эквивалентному переводу. В то время как А. Грузберг прибегал к обоим видам трансформации. Однако, очевидно, что количество заимствований у Грузберга в два раза больше, чем у В. Муравьева и А. Кистяковского. На основе этого мы можем сделать вывод, что, не смотря на примерно одинаковое количество заимствований и замен у Грузберга, при переводе он придерживался формальной стратегии перевода.

Основываясь на вышесказанном, предположение, сделанное в первой главе, о том, что трансформации заимствования относятся к формальной стратегии перевода, а трансформации замены – к динамической стратегии можно считать доказанным.

Наше исследование выбранных переводчиками лексических трансформаций было основано на классификации реалий С. Влахова и С. Флорина. В первой главе мы предположили, что в основе классификации онимов может лежать классификация перевода реалий, поскольку закономерности перевода тех и других приблизительно совпадают. Проанализировав некоторые варианты перевода выбранных нами антропонимов и топонимов, мы заметили, что их перевод осуществлялся не только за счет трансформаций, обозначенных в классификации С. Влахова и С. Флорина. На основе этого можно сделать вывод о том, в основе классификации онимов может лежать классификация перевода

реалий С. Влахова и С. Флорина, если внести определенные изменения (включить трансформации *добавление* и *опущение*).

## **Выводы по Главе 2**

Произведение Дж.Р.Р. Толкина «Властелин Колец», написанное в жанре фэнтези, представляет собой сложное многоплановое произведение. Дж. Толкин создал новые названия, опираясь на лексику и грамматику своего родного и других языков. Переводчик должен не только расшифровать замысел автора, но еще передать его на языке перевода таким образом, чтобы он был понятен читателю и в тоже время не был далек от оригинала.

Нами рассматривается проблема перевода антропонимов и топонимов на материале трилогии «Властелин колец» и на основе переводов, выполненных А. Грузберггом и А. Кистяковским и В. Муравьевым. Выбирая в качестве объекта исследования антропонимы и топонимы, мы исходим из того, что они являются неотъемлемой микросистемой жанра фэнтези. Во время исследования нами было проанализировано 250 онимов для того, чтобы сгруппировать их по типу используемой трансформации и выявить, какую трансформацию чаще используют переводчики.

А. Грузберг старался добиться совпадения сообщения на языке перевода с сообщением на языке оригинала, поэтому использовал трансформации заимствования и соблюдал формальную эквивалентность при переводе. А. Грузбергу важно точно передать оригинал, без каких-либо отступлений, поэтому он использует трансформации заимствования и воспроизводит фонетические особенности оригинала. Этот прием также имеет свои достоинства: у русскоязычного читателя возникает ощущение погружения в чужой, неизведанный, таинственный мир.

В свою очередь В. Муравьев и А. Кистяковский стремились создать динамическую связь между сообщением и получателем на языке перевода, поэтому их перевод относится к динамически эквивалентному переводу. Перевод

В. Муравьева и А. Кистяковского стал знаменит своей тотальной русификацией «говорящих» имен (порой ради живописности, идущей вразрез с буквой автора).

## Заключение

Ю. Найда является автором концепции о формальной и динамической эквивалентности, на которой базируется наше исследование. Ввиду своей сложности, формально эквивалентный перевод не всегда понятен читателю. Он может быть ориентирован на специалистов, желающих получить как можно более точные и полные сведения о культуре и языке другого народа [Найда, 1978, с. 115]. Динамически эквивалентный перевод Найда определяет как «самый близкий естественный эквивалент исходного сообщения» [Найда, 1978, с. 119].

Особой задачей для переводчика является перевод произведений художественного жанра, поскольку для данного жанра характерно создание автором окказиональных онимов. Творчество при передаче онимов начинается в тот момент, когда переводчик сталкивается с «говорящими» именами. Тогда же возникает и переводческая проблема, связанная с анализом сущности и функции смысловых имен в тексте и способом их перевода.

Материалом нашего исследования является роман Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец» и его переводы на русский язык, выполненные Александром Абрамовичем Грузбергом и Владимиром Сергеевичем Муравьевым и Андреевичем Кистяковским.

Подводя итоги исследования, отметим сильные и слабые, с нашей точки зрения, стороны в двух анализируемых переводах романа «Властелин колец». Переводчики – А.А. Грузберг и В.С. Муравьев и А.А. Кистяковский пошли по пути передачи онимов путем выделения тех семантических признаков, которые, по их мнению, наиболее существенны для какой-то конкретной ситуации.

Подход А. Грузберга к переводу отличается тем, что А. Грузберг, решил оставить «Властелина Колец» английским романом английского писателя, а не переделывать его на русский лад. Перевод А. Грузберга ближе к оригиналу, поскольку многие авторские номинации транслитерированы. Однако читателю, который абсолютно не знает английский язык, сложно читать перевод А.

Грузберга. В каждом ониме заложена семантика, которую сможет декодировать только человек, владеющий английским языком.

В. Муравьев и А. Кистяковский считали придание смысла буквально каждому названию неотъемлемой стороной понимания текста. В результате оно подчас вытеснило из текста всю красоту эльфийских имен. В то же время важно понимать, что В. Муравьев и А. Кистяковский переводили для среднестатистического русскоговорящего читателя, поэтому, благодаря высокой степени адаптации, любой читатель понимает систему смыслов и образов трилогии. В отличие от А. Грузберга В.Муравьев и А. Кистяковский чрезмерно русифицировали текст, тем самым исказив некоторые моменты в романе.

Проведенное исследование позволило нам сделать следующие выводы.

Во-первых, очевидно, что переводчики периодически допускают отступления от избираемой стратегии перевода. Они находятся в постоянном поиске компромисса между стремлением передать уникальность оригинала и желанием создать гармонично читаемый носителями иной культуры перевод

Во-вторых, мы доказали, что в основе классификации онимов может лежать классификация перевода реалий С. Влахова и С. Флорина, но с определенными изменениями.

Перспективы дальнейшего исследования проблемы мы видим в более детальном изучении антропонимов и топонимов, поскольку мы проанализировали одну четверть всех антропонимов и топонимов в романе.

Более того, работа рассматривает лишь один из аспектов проблемы. Исследования в этом направлении могут быть продолжены. Кроме онимов, рассмотренных в данной работе, по нашему мнению было бы интересно изучить перевод предметов. Поскольку действие происходит в вымышленном мире Средиземья, это объясняет тот факт, что вымышленные персонажи пользуются ранее неизвестными предметами и орудиями, которые не имеют названий в реальном мире.

## Список литературы

1. Белозерова Е.А. Функционирование имен собственных в художественном тексте и дискурсе: дис. канд. филол. наук. М., 2008. – 208 с.
2. Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о Нибелунгах. - М.: Эксмо, 2014. – 207 с.
3. Биаловонс Е.Ю. Журнал Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки Выпуск № 1 / 2011.
4. Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). – М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.
5. Влахов С., Флорин С. Непереводимое в переводе – М: Международные отношения. – 1980. – 343 с.
6. Горбачевский А.А. Имя собственное в тексте перевода // Ономастика Поволжья: тезисы докладов VIII междунар. конф. Волгоград, 8-11 сент. 1998 г. / Отв. ред. и сост. В.И. Супрун. – Волгоград: Перемена, 1998. – С. 159-161.
7. Григорьева Г.Е., Вдовина А.С. Два отражения «Властелина колец» Дж.Р.Р.Толкина: две стратегии перевода. // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков : сб. науч. тр. / науч. ред. А.В. Назарова; Перм. гос. гуманит.пед. унт. – Пермь, 2016. – 244 с.
8. Ермолович Д.И. Имена собственные на стыке языков и культур. / Д.И. Ермолович. – М.: «Р-Валент», 2001. – 133 с.
9. Зимовец Н.В. К вопросу о значении и переводе имени «Гарри Поттер» в романах Дж. К. Роулинг // Вестник МГОУ. Серия «Лингвистика». – 2011– № 5 – С. 87 – 92.
10. Золян С.Т., Абрамян К.Ш. Хрестоматия Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. – М.: Лингва, 2007. – 307 с.
11. Киселева И.А. Особенности перевода литературы жанра фэнтези // Вестник Санкт-Петербургского университета. 2007. - Сер. 9. Филология. Востоковедение. Журналистика. – Вып. 1 Ч. 2. – С. 55 - 58.

12. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): Учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. – М.: Высш. шк., 1990. – 253 с.
13. Концесвитная Е.А. Мифонимы в трилогии Дж.Р.Р.Толкиена "Властелин колец" // Антропоцентрическая парадигма в филологии. - Ставрополь, 2003. – Ч. 2. – С. 239 – 248.
14. Концесвитная Е.А. Топоним как лингвокультурологическая категория в романе Дж.Р.Р. Толкиена «Хранители» // Русский язык и активные процессы в современной речи: Материалы Всероссийской научно-практической конференции. – М.: Илекса; Ставрополь: Сервисшкола, 2003. – С. 361-364.
15. Лебедева Е.А. Ономастикон произведения Дж.Р.Р. Толкина "Властелин колец": структурный, семантический и функциональный аспекты. Автореферат дисс. канд. филологических наук: 10.02.19 / Ростов-на-Дону, 2006.
16. Найда Ю. К науке переводить // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. М., 1978. С. 114 – 137.
17. Новичков А.А. Онимы как средство создания вторичных миров в художественных произведениях фэнтези. Журнал «Вестник Северного (Арктического) федерального университета». Серия: Гуманитарные и социальные науки. Выпуск № 3 / 2011. С 84 – 87.
18. Огнева Е.А. Художественный перевод: проблемы передачи компонентов переводческого кода: Монография. 2-е изд., доп. – Москва: Эдитус, 2012. – 234 с.
19. Реформатский А. А. Перевод или транскрипция? — Сб. Восточно-славянская ономастика. М.: Наука, 1972, С. 311 – 333.
20. Рыбин П.В. Теория перевода. Курс лекций для студентов IV курса дневного отделения. Под редакцией зав.кафедрой английского языка №1 МГЮА профессора Г.Н. Ермоленко. – Москва, 2007 г. – 263 с.
21. Семенова Н. Г. Властелин Колец: переводы имен Словарь-справочник имен и названий из эпопеи Дж. Толкина «Властелин Колец» в русских переводах. – Библиотека журнала «Палантир» 2009. – 110 с.

22. Семенова Н. Пять переводов «Властелина Колец» Дж.Р.Р.Толкина // Альманах переводчика. М.: РГГУ, 2001. С. 159 – 198.
23. Суперанская, А.В. Общая теория имени собственного. – М.: Наука, 1973. – 340 с.
24. Толкин Дж.Р.Р. Властелин колец Пер. с англ. В. Муравьева, А. Кистяковский. – М.: AST Publishers, 2014 – 1104 с.
25. Толкиен Дж.Р.Р. Руководство по переводу имен собственных из «Властелина Колец», 1975. – 31 с.
26. Хакимова Ш. Р. Приемы перевода интернациональных реалий [Текст] // Филология и лингвистика в современном обществе: материалы II Междунар. науч. конф. (г. Москва, февраль 2014 г.). — М.: Буки-Веди, 2014. — С. 179-181.
27. Хукер М. Монография Толкин русскими глазами. Пер.: А. Хананашвили. М.: НТО "ТТТ", 2003. – 302 с.
28. Швейцер, А. Д. Перевод и лингвистика. М., 1973. – 251 с.
29. Языкознание // Большой энциклопедический словарь. М., 1998. – 473 с.
30. Bach A. Deutsche Namenkunde, BdI. Diederutsche Personennamen, T. 1. – Heidelberg, 1952.
31. Nida E. Towards a Science of Translating. Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating. Leiden, 1964.
32. Tancock L. W. Some problems of style in translation from French in: Forster, ed. "Aspects of Translation" (q. v.), 1958. pp. 29 – 51.
33. Tolkien J.R.R. Letter to the Houghton Mifflin Co. №165 // The Letters of J.R.R. Tolkien / Ed.H.Carpenter. L.: Unwin Paperbacks, 1981.
34. Tolkien J.R.R. Tree and Leaf. Houghton Mifflin, 1965.

#### Электронные источники:

1. Беликов. С.В. Жанр «фэнтэзи» как объект концептуально - семантического исследования. [Электронный ресурс:

[http://www2.pglu.ru/upload/iblock/3f8/uch\\_2008\\_ii\\_00002.pdf](http://www2.pglu.ru/upload/iblock/3f8/uch_2008_ii_00002.pdf). Дата доступа: 27.05.2017].

2. Божко Е.М. Анализ приемов передачи квазиреалий в переводе на русский язык романа Джона Р. Р. Толкина «Властелин колец», выполненном А.А.Грузбергом. // Вестник ЧГПУ – 2010, С238-248. [Электронный ресурс: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-priemov-peredachi-kvazirealiy-v-perevode-na-russkiy-yazyk-romana-dzhona-r-r-tolkina-vlastelin-kolets-vypolnennom-a-a-gruzbergom>. Дата доступа 31.05.2017].

3. Лингвистический энциклопедический словарь Главный редактор В. Н. Ярцева. 1990г. [Электронный ресурс: <http://tapemark.narod.ru/les/473b.html>. Дата доступа: 13.01.2017].

4. Луговая Е.А., Луговой Д.Б. Транслатологические особенности перевода топонимов жанра «fantasy // Актуальные вопросы переводоведения и практики перевода. 2016г. [Электронный ресурс: <http://www.alba-translating.ru/index.php/ru/articles/2016/2016-lugovaya-lugovoy.html>. Дата доступа 7.05.2017].

5. Мартынов О. Некоторые проблемы перевода литературных работ Дж. Р. Р. Толкина на русский язык. [Электронный ресурс: [http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/ugolok/dip\\_ank.shtml](http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/ugolok/dip_ank.shtml). Дата доступа: 11.05.2017].

6. Миньяр-Белоручева А.П., Плотникова А.В. Имена собственные в романе Дж.Р.Толкиена «Властелин колец». // Вестник Южно-Уральского государственного университета, №15, 2007. С. 30 – 37. [Электронный ресурс: <https://cyberleninka.ru/article/n/imena-sobstvennye-v-romane-dzh-r-tolkiena-vlastelin-kolets>. Дата доступа: 31.05.2017].

7. Толкин Дж.Р.Р. Повелитель колец. Пер. с англ. А.Грузберг. [Электронный ресурс: [http://royallib.com/read/tolkien\\_dgon/hraniteli\\_vlastelin\\_kolets\\_\\_1.html#0](http://royallib.com/read/tolkien_dgon/hraniteli_vlastelin_kolets__1.html#0). Дата доступа: 12.02.2017].

8. Толкин Дж.Р.Р. Руководство по переводу имен собственных из "Властелина Колец". Пер. с англ. Д.Туганбаев, М.Скуратовская. [Электронный ресурс: <http://www.lib.ru/TOLKIEN/namettranslation.txt>. Дата доступа: 29.05.2017].

9. Чепелевский С.В. Переводы романа Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец» как источник изучения его бытования в культурном пространстве СССР и России. 01.12.2013г. [Электронный ресурс: <http://alexnest.ru/kursovye-referaty-sochineniya/referat-perevody-romana-dzh-r-r-tolkina-vlastelin-kolec-kak-istochnik-izucheniya-ego-bytovaniya-v-kulturnom-prostranstve-sssr-i-rossii/>. Дата доступа: 12.05.2017].

10. Энциклопедия мифологии. [Электронный ресурс: <http://mythology.org.ua/>. Дата доступа: 27.05.2017].

11. Языки и народы Средиземья. [Электронный ресурс: <http://lotrfansite.narod.ru/Languages.html>. Дата доступа: 20.01.2017].

12. J.R.R. Tolkien The Lord of the Rings. [Электронный ресурс: [http://royallib.com/read/Tolkien\\_J/The\\_Lord\\_of\\_the\\_Rings.html#0](http://royallib.com/read/Tolkien_J/The_Lord_of_the_Rings.html#0). Дата доступа: 12.02.2017 г.]

13. The JRR Tolkien encyclopedia. [Электронный ресурс: [https://translate.google.ru/translate?hl=ru&sl=en&tl=ru&u=http%3A%2F%2Ftolkiengateway.net%2Fwiki%2FMain\\_Page&anno=2](https://translate.google.ru/translate?hl=ru&sl=en&tl=ru&u=http%3A%2F%2Ftolkiengateway.net%2Fwiki%2FMain_Page&anno=2). Дата доступа: 30.05.2017].

Приложение 1.

Список антропонимов и их переводы.

	<b>Оригинал</b>	<b>А. Грузберг</b>	<b>В. Муравьев и А. Кистяковский</b>
1.	Bilbo	Бильбо	Бильбо
2.	Big Folk	Рослый народ	Громадины
3.	Frodo	Фродо	Фродо
4.	Harfoots	Харфуты	Лапитупы
5.	Marcho	Марчо	Марчо
6.	Blanco	Бланко	Бланко
7.	Argeleb II	Аргелеб II	Аргелеб Второй
8.	Arvedui	Арведуи	Арведуи
9.	Great Smials	Большие Смайлы	Преогромные Смиалы
10.	Tobold Hornblower	Тобольд Хорнблауэр	Тобольд Громобой
11.	Old Toby	Старый Тоби	Старый Тоби
12.	Bagginses	Бэггинсы	Торбинсы
13.	Boffins	Боффины	Булкинсы
14.	Gandalf The Grey	Гэндальф Серый	Гэндальф Серый
15.	Thorin Oakenshield	Торин Щит-из-Дуба	Торин Дубошит
16.	Gollum	Голлум	Горлум
17.	Sauron	Саурон	Саурон
18.	Galadriel	Галадриэль	Галадриэль
19.	Noakes	Ноукс	Сдубень
20.	Daddy Twofoot	Дадди Паралап	Папаша Двулап
21.	Grubbs	Граббы	Ройлы
22.	Chubbs	Чаббы	Ейлы
23.	Burrowses	Норри	Глубокопы
24.	Bracegirdles	Брейсгердли	Толстобрюхлы
25.	Goodbodies	Упиттансы	Дороднинги
26.	Springle-Ring	Скоки-звоны	Брызга-Дрызга
27.	Rory	Рори	Дурри
28.	Esmeralda	Эсмеральда	Замиральда
29.	Hugo	Хьюго	Гуго
30.	Sancho	Санчо	Гризли
31.	Folco	Фолько	Фолко
32.	Isildur	Исильдур	Исилдур
33.	Gorhendad Oldbuck	Горендад Олдбак	Горемык Побегайк
34.	Old Man Willow	Старуха ива	Старый вяз
35.	Fatty Lumpkin	Фэтти Лампкин	Хопкин-Бобкин
36.	Little Folk	Маленький народ	Коротышки
37.	Rushlight	Хвоцинг	Тростняк
38.	Thistlewool	Реппей	Чертополокс
39.	Longholes	Долгонор	Норкинс
40.	Sandheaver	Пескоройл	Запескунс
41.	Tunnely	Туннели	Прорытвинс
42.	Strider	Странник	Бродяжник
43.	Elwing the White	Эльвинг Белая	Светлая Элвин
44.	Grimbeorn	Гримбеорн	Гримбеорн
45.	Smaug	Дымогар	Смог
46.	Theoden Horsemaster	Теоден Лошадник	Лошадник Теоден
47.	Galdor	Галдор	Гэлдор

48.	Ohtar	Отар	Охтар
49.	Halfling	Коротыш	Невысоклик
50.	Radagast the Brown	Радагаст Коричневый	Радагаст Карий
51.	Shadowfax	Обгоняющий тень	Светозар
52.	Watcher in the Water	Ждущий-в-воде	Глубинный страж
53.	Amroth	Амрот	Эмрос
54.	Gandalf Greyhame	Гэндальф серый плащ	Гэндальф серая хламида
55.	Wingfoot	Крылоногий	Крылоног
56.	Wandlimb	Гибкая Ветвь	Приветочка
57.	Quickbeam	Быстрый	Скоростень
58.	Wormtongue	Змеиный Язык	Гнилоуст
59.	Stormcrow	Ворон Бури	Зловещий ворон
60.	Snowmane	Снежная Грива	Белогрив
61.	Firefoot	Огненогий	Огненог
62.	Cunning Mind	Искушенный разум	Лукавый ум
63.	Saradoc	Сарадок	Сарадок
64.	Paladin	Паладин	Паладин
65.	Tirion the Fair	Тирион Прекрасный	Прекрасный город Тирион
66.	White Face	Белая рожа	Белая морда
67.	Yellow Face	Желтая рожа	Желтая морда
68.	Stinker & Slinker	Воришка и Вонючка	Вонючка и Липучка
69.	Silent Watchers	Безмолвные наблюдатели	Безмолвные соглядатаи
70.	Grey Pilgrim	Серый пилигрим	Серый странник
71.	Sneak	Ябедник	Мозгльк
72.	Iorlas	Иорлас	Иорлас
73.	Forlong the Fat	Толстый Форлонг	Брюхан Форлонг
74.	Hirluin the Fair	Хирлуин Прекрасный	Гирлуин Белокурый
75.	Rosie Cotton	Рози Коттон	Роза Кроттон
76.	Landroval	Ландровал	Быстрокрыл
77.	Meneldor	Менельдор	Менельдор
78.	Leofa	Леова	Леофа
79.	Walda	Валда	Вальда
80.	Folca	Фолка	Фолька
81.	Hob Hayward	Хоб Хэйворд	Хоб Колоток
82.	Chief	Голова	Генералиссимус
83.	Robin Smallburrow	Робин Малонорри	Пит Норочкинс
84.	Flourdumpling	Флордамплинг	Пончик
85.	Worm	Червь	Гниль
86.	Better Smials	Лучшие Смайлы	Главнейшие Смиалы
87.	Goldilocks	Златовласка	Лютик
88.	Glorfindel	Глорфиндель	Всеславур
89.	Legolas	Леголас	Леголас
90.	Eorl the Young	Эорл Юный	Отрок Эорл
91.	Beren	Берен	Берен
92.	Turin	Турин	Турин
93.	Arwen	Арвен	Арвен
94.	Lagduf	Лагдуф	Лагдуф
95.	Shagrat	Шаграт	Шаграт
96.	Butterbur Barliman	Ячменей осот	Лавр Наркисс
97.	Fallohides	Феллоухайды	Беляки
98.	Master of Buckland	Хозяин Бакленда	Правитель Забрэндии
99.	Derufin	Деруфин	Деруфин
100.	Goldwine	Голдвайн	Голдвин
101.	Dwalin	Двалин	Двалин

102.	Dori	Дори	Дори
103.	Nori	Нори	Нори
104.	Bombur	Бомбур	Бомбур
105.	Balin	Балин	Балин
106.	Luthien Tinuviel	Лютиен Тинувиэль	Лучиэнь Тинувиэль
107.	Celebrian	Келебриан	Селебрайна
108.	Flourdumpling	Флордамплинг	Пончик
109.	Galadhon	Галадон	Галадхэн
110.	Lothlorien	Лотлориен	Кветлориэн
111.	Anorien	Анориен	Анориэн
112.	Gorhendad Oldbuck	Горендад Олдбак	Горемык Побегайк
113.	Olorin	Олорин	Олорин

Приложение 2.

Список топонимов и их переводы.

	Оригинал	А. Грузберг	В. Муравьев и А. Кистяковский
1.	Isengrim	Исенгрим	Изенгрим
2.	Shire	Шир	Хоббитания
3.	Middle-earth	Средиземье	Средиземье
4.	Anduin	Андуин	Андуин
5.	Greenwood the Great	Великий зеленый лес	Великая пуша
6.	Mirkwood	Мерквуд	Лихолесье
7.	Weathertop	Ветрень	Заверть
8.	Wilderland	Дикие земли	Глухоманье
9.	Loudwater	Шумная	Бесноватая
10.	Rivendell	Ривенделл	Раздол
11.	Hoarwell	Хорвелл	Буйная
12.	Bree	Бри	Пригорье
13.	Chetwood	Четвуд	Четбор
14.	Gondor	Гондор	Гондор
15.	Belfalas	Бельфалас	Золотистое взморье
16.	Fornost Erain	Форност-Эраин	Форност-Эраин
17.	Baranduin	Барандуин	Барандуин
18.	Bridge of Stonebows	Мост Стоунбоуз	Большой каменный мост
19.	Tuckborough	Тукборо	Укролье
20.	White Downs	Белые холмы	Светлое нагорье
21.	Marish	Мэриш	Болотища
22.	Eastfarthing	Истфартинг	Восточный удел
23.	Grey Havens	Серая гавань	Серебристая гавань
24.	Tower Hills	Башенные холмы	Подбашенные горы
25.	Westfarthing	Вестфартинг	Западный удел
26.	Brandy Hall	Бренди-холл	Хоромины-у-Брендидуима
27.	Longbottom	Лонгботтом	Длиннохвостье
28.	Erebor	Эребор	Эребор
29.	Bag End, Under-Hill	Бэг-Энд	Торба-на-Круче
30.	Ivy Bush	Ветвь плюща	Укромный уголок
31.	Old Forest	Старый Лес	Вековечный лес
32.	Old Winyards	Старый погребок	Старый виньяр
33.	Mordor	Мордор	Мордор
34.	Gladden Fields	Поля радости	Ирисная низина
35.	Crack of Doom	Расселина судьбы	Роковая расселина
36.	Underhill	Андерхилл	Накручинс
37.	Woodhall	Вудхолл	Лесной чертог
38.	Stock	Сток	Заводи
39.	Water-valley	Долина водицы	Ручьевая долина
40.	Yale, lowlands of the	Низины Йейла	Йельские низины
41.	Netted Stars	Звездный невод	Звездная сеть
42.	Swordsman of the Sky	Небесный мечник	Небесный меченосец
43.	Menelvagor	Менэльвагор	Мэнальвагор
44.	Buck Hill	Бакхилл	Косая гора
45.	Uplands of Morthond	Нагория Мортонда	Мортхондское нагорье
46.	Great East Road	Восточная дорога	Великий восточный тракт
47.	Barrow-downs	Могильные холмы	Могильники

48.	Staddle	Стэддл	Подстенок
49.	Mugwort	Полынныйг	Стародуб
50.	Midgewater Marshes	Комариные болота	Комариные топи
51.	Sundering Seas	Разделяющие моря	Нездешние моря
52.	Greyflood	Грейфлад	Сероструй
53.	Troll-country	Земля троллей	Троллистое плато
54.	Last Homely House	Последний домашний приют	Последняя светлая обитель
55.	Shadowmere	Озеро Теней	Миражное озеро
56.	Citadel of the Stars	Звездная крепость	Звездная цитадель
57.	Tower of the Rising Moon	Башня восходящей Луны	Крепость восходящей Луны
58.	Argonath	Аргонат	Каменные гиганты
59.	Mount Doom	Гора судьбы	Роковая гора
60.	Dead Marshes	Мертвые болота	Гиблые болота
61.	Gap of Rohan	Роханский проход	Врата Ристании
62.	Dimrill Stair	Лестница Димрилл	Черноречный каскад
63.	Flame of the West	Пламя запада	Возрожденная молния
64.	Black Pit	Черная яма	Черная бездна
65.	Redhorn	Красный рог	Багровый рог
66.	Dimrill Dale	Димрилльская долина	Черноречье
67.	Stair Falls	Лестничный водопад	Приморийский порог
68.	Chamber of Records	Летописный зал	Летописный чертог
69.	Durin's Stone	Камень Дюрина	Даринский столп
70.	Celebrant	Келебрант	Селебранта
71.	Southern Mirkwood	Южный Мерквуд	Чародейские дебри
72.	Wetwang	Ветванг	Болонь
73.	Entwash	Энтвош	Онтава
74.	Eryn Muil	Эмин Муиль	Приречное взгорье
75.	Brown Lands	Бурые земли	Бурые равнины
76.	Hill of Hearing	Холм слуха	Наслух
77.	Hill of Sight	Холм зрения	Овид
78.	East Wall of Rohan	Восточная стена Рохана	Западная ограда Ристании
79.	Entwood	Энтвудский лес	Онтвальд
80.	Land of the Valley of Singing Gold	Долина Поющего Золота	Золотозвончатая долина
81.	Seven Rivers of Ossir	Семь рек Оссира	Семиречье
82.	Wellinghall	Веллингхолл	Ключищи
83.	West Marches (in Rohan)	Западные болота	Западные пределы
84.	Wizard's Vale	Долина колдуна	Колдовская логовина
85.	Helm's Deep	Пропасть Хельма	Хельмово ущелье
86.	Death Down	Курган смерти	Мертвецкая заплата
87.	Watchwood	Сторожевой лес	Дозорный лес
88.	Dome of Stars	Звездный купол	Звездная цитадель
89.	Haunted Pass	Проход призраков	Ущелье привидений
90.	Teeth of Mordor	Мордорские Клыки	Клыки Мордора
91.	Hidden Land	Скрытая земля	Сокрытая страна
92.	Window of the Sunset	Окно заката	Закатное окно
93.	Valley of Living Death	Долина живой смерти	Неживая логовина
94.	Cross-roads	Перекресток	Развилоч
95.	Erelas	Эреляс	Эрелас
96.	Halifirien	Халифириен	Галифириэн
97.	Fields of the Pelennor	Поля Пеленнора	Пеленнорские пажити
98.	Place of the Fountain	Площадь с фонтаном	Фонтанный двор
99.	Whitwell	Уитвелл	Беляки
100.	Blackroot Vale	Блэкрутская долина	Темноводная долина

101.	Ethir	Этир	Этхир
102.	Green Hills	зеленые холмы	Изумрудные холмы
103.	Path of the Dead	Тропы мертвых	Стезя мертвецов
104.	Morthond	Мортонд	Мортхонд
105.	Tarlang's Neck	Тарлангский перешеек	Тарлангский перевал
106.	Snowbourn	Сноуборн	Снеговая
107.	Redhorn Gate	Проход красного рога	Багровые ворота
108.	Underharrow	Подхарроу	Ундерхерг
109.	Upbourn	Верхняя	Обернан
110.	Silent Street	Улица безмолвия	Улица безмолвия
111.	Khand	Ханд	Кханд
112.	Grimslade	Гримслейд	Гримдол
113.	Stoningland	Стоунингленд	Каменная страна
114.	Houses of Healing	Дома исцеления	Палаты врачевания
115.	Narchost	Нархост	Наркост
116.	Marigold	Мэриголд	Бархатка
117.	Chambers of Fire	Чертоги огня	Негасимые горнила
118.	Encircling Mountains	Кольцевые горы	Окраинные горы
119.	Great Hall of Feasts	Большой пиршественный зал	Обеденный чертог
120.	Frogmorton	Фрогмортон	Лягушатники
121.	Tower of the Rising Moon	Башня восходящей Луны	Крепость восходящей Луны
122.	Lockholes	Узилище	Исправноры
123.	Pool Side	Берег пруда	Озерное побережье
124.	Hobbiton Road	Дорога на Хоббитон	Норгордская дорога
125.	South Lane	Саут-лейн	Южная околица
126.	Lower Water	Низовья Водицы	Нижнее озеро
127.	Battle Pit	Вражья яма	Битвенная свалка
128.	Brockenbores	Брокенбор	Барсуковины
129.	Hardbottle	Хардботтл	Крепкотук
130.	Battle Gardens	Сады битвы	Боевые сады
131.	Party Field	Поле празднеств	Общинный луг
132.	Hobbiton	Хоббитон	Норгорд
133.	Woody End	Вуди-Энд	Лесной Угол
134.	Bucklebury	Баклбери	Зайгорд
135.	Tindrock	Тиндрок	Скалистый
136.	Anfalas	Анфалас	Анфалас
137.	Calenhad	Каленхад	Кэленхад