МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА ТЕОРІЇ ТА ПРАКТИКИ ПЕРЕКЛАДУ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Кваліфікаційна робота
магістра

на тему **СПОСОБИ ПЕРЕКЛАДУ РЕАЛІЙ АМЕРИКАНСЬКОГО ТЕЛЕСЕРІАЛУ “GAME OF THRONES”**

Виконала: студентка 2 курсу,
групи 8.035-а-п
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно),
перша – англійська
освітньо-професійної програми
Переклад (англійський)
Руденко Алевтина Олександрівна

Керівник к.ф.н., доц. Маслова М. В.

Рецензент к.ф.н., доц. Юнацька А.Б.

Запоріжжя – 2021

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології
Кафедра теорії та практики перекладу з англійської мови
Освітній рівень магістр
Спеціальність 035 Філологія
Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська
Освітньо-професійна програма Переклад (англійський)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри теорії
та практики перекладу з
англійської мови

_____
«____»_____ 2021року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА
РУДЕНКО АЛЕВТИНІ ОЛЕКСАНДРІВНІ
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проекту) «Способи перекладу реалій американського телесеріалу "Game of Thrones"»
Керівник кваліфікаційної роботи (проекту),
к.ф.н., _____доцент Маслова Марина Вікторівна _____
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)
затверджені наказом ЗНУ від «08» квітня 2021 року № 566-с
2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проекту) __22.11.2021 року_____
3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проекту)
Теоретичні засади дослідження реалій і способи їх передачі українською мовою в американському телесеріалі "Game of Thrones" на основі досліджень С. Влахова та С. Флоріна.
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити): уточнити лінгвістичний статус реалій; розробити класифікацію реалій, релевантну в рамках даного дослідження; окреслити характерні особливості жанру фентезі; класифікувати реалії серіалу "Game of Thrones"; виявити способи відтворення реалій у перекладі.

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проекту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Маслова М. В., к.ф.н. доц.	07.05.2021	07.05.2021
Розділ 1	Маслова М. В., к.ф.н. доц.	03.06.2021	03.06.2021
Розділ 2	Маслова М. В., к.ф.н. доц.	15.07.2021	15.07.2021
Висновки	Маслова М. В., к.ф.н. доц.	27.09.2021	27.09.2021

6. Дата видачі завдання 22.04.2021

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проекту)	Примітка
1.	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх вивчення та аналіз; укладання бібліографії	квітень 2021	виконано
2.	Добір фактичного матеріалу	травень 2021	виконано
3.	Написання вступу	червень 2021	виконано
4.	Написання теоретичного розділу	серпень 2021	виконано
5.	Написання практичного розділу	вересень 2021	виконано
6.	Формулювання висновків	жовтень 2021	виконано
7.	Проходження нормоконтролю	листопад 2021	виконано
8.	Одержання відгуку та рецензії	грудень 2021	виконано
9.	Захист	грудень 2021	виконано

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант _____ А. О. Руденко
(підпис) (ініціали та прізвище)

Керівник _____ М. В. Маслова
(підпис) (ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ В. В. Погонець
(підпис) (ініціали та прізвище)

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 79 стор., 70 джерел

Об'єкт дослідження - прийоми перекладу національно-специфічних реалій.

Предмет дослідження - особливості передачі реалій в серіалі "Game of Thrones".

Мета дослідження - вивчення та аналіз основних прийомів передачі реалій при перекладі художнього тексту, що відноситься до жанру фентезі, з англійської мови на українську.

Теоретико-методологічні засади: теоретичні засади вивчення реалій (роботи Є. М. Верещагіна, С. І. Влахова, С. П. Флоріна), система перекладацьких трансформацій (за науковим доробком Л. С. Бархударова, Я. Й. Рецкера та ін.).

Отримані результати: На основі класифікацій С. Влахова та С. Флоріна був проведений аналіз передачі реалій українською мовою. Переважна більшість реалій серіалу "Game of Thrones" була передана шляхом калькування (50 %), трапляються випадки здійснення передачі за допомогою транслітерації (17 %), семантичного перекладу (17 %), транскрипції (8 %), напівкальки (6%), описового (1%) та контекстуального перекладу (1%).

Ключові слова: *реалія, фентезі, транслітерація, транскрипція, калька, переклад.*

ЗМІСТ

ВСТУП…….....3

РОЗДІЛ 1 ЛІНГВОКУЛЬТУРОЛОГІЧНЕ ТА ТЕОРЕТИКО-ПЕРЕКЛАДАЦЬКЕ ВИВЧЕННЯ РЕАЛІЙ……6

1.1 Проблеми визначення та розмежування реалій з суміжними поняттями…….6
1.2 Класифікація реалій…….……10
1.3 Прийоми передачі реалій при перекладі……...15
Висновки до першого розділу……26

РОЗДІЛ 2 СПОСОБИ ПЕРЕДАЧІ РЕАЛІЙ АМЕРИКАНСЬКОГО ТЕЛЕСЕРІАЛУ “GAME OF THRONES”……28

2.1 Аналіз телесеріалу “Game of Thrones” як жанру фентезі……..……...29
2.2 Порівняльний аналіз англійського та українського варіантів телесеріалу “Game of Thrones”……31
2.2.1 Географічні реалії…….…32
2.2.2 Етнографічні реалії……..…44
2.2.3. Суспільно-політичні реалії……60
Висновки до другого розділу……...…….....69

ВИСНОВКИ……..72
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ……..…74

ВСТУП

Проблема перекладу національно-специфічних реалій завжди мала місце в теорії перекладу. Переклад саме цих одиниць має величезне значення для розуміння тексту, а особливо для розуміння художнього твору, адже реалії передають особливості культури, місцевості країни в певний момент часу.

Переклад реалій становить складність для перекладача, адже в лексиці мови перекладу не завжди є відповідність поняттю, вжитому в мові оригіналу. Така лексика називається «безеквівалентною».

Є. М. Верещагін і В. Г. Костомаров дають таке визначення безеквівалентній лексиці: «Слова, які служать для вираження понять, відсутніх в іншій культурі і в іншій мові, слова, які відносяться до певних культурних елементів, характерні для культури А і відсутні в культурі Б, а також слова, що не мають перекладу на іншу мову одним словом, не мають еквівалентівза межами мови, до якої вони належать.»

Хоча мова йде про речі і поняття, що допускають точний опис і визначення, які отримують майже термінологічне вираження в данній мові, але при передачі їх засобами іншої мови можливі значні коливання та варіанти. Це пов'язано з тим, що за частотою вживання, за загальною значущостю змісту або за своїм характером слова, що служать назвою таких реалій, не мають термінологічного забарвлення; вони не контрастують навіть з самим «звичайним» контекстом в оригіналі, не виділяються в ньому стилістично, будучи звичним для мови оригіналу, і саме тому становлять особливу складність при перекладі.[Верещагин, Костомаров 1990]

Актуальність роботи обумовлена, з одного боку, зацікавленістю сучасних лінгвістів та перекладознавців феноменом реалії та способами її відтворення у перекладі, а з іншого боку – новітнім матеріалом дослідження, яким стали оригінал та переклад американського серіалу “Game of Thrones”.

Наукова новизна даної роботи полягає у створенні єдиної класифікації способів передачі реалій в жанрі фентезі на матеріалі американського серіалу “Game of Thrones”.

Об'єктом нашого дослідження виступають прийоми перекладу національно-специфічних реалій.

Предметом дослідження є особливості передачі реалій в серіалі “Game of Thrones”.

Метою цієї дослідницької роботи є вивчення та аналіз основних прийомів передачі реалій при перекладі художнього тексту, що відноситься до жанру фентезі, з англійської мови на українську.

Для досягнення даної мети нами були сформульовані наступні **завдання**:

- уточнити лінгвістичний статус реалій;

- розробити класифікацію реалій, релевантну в рамках даного дослідження;

- окреслити характерні особливості жанру фентезі;

- класифікувати реалій серіалу “Game of Thrones”;

-виявити способи відтворення реалій уперекладі серіалу “Game of Thrones”.

Матеріалом дослідження є серіал "Game of Thrones" і його переклад українською мовою.

Методологічну основу дослідження становлять метод суцільної вибірки, метод компонентного аналізу, метод семантичної інтерпретації, та порівняльний метод.

Практична значущість роботи визначається можливістю застосування окремих її положень на практиці. Особливе значення має аналіз способів перекладу реалій з англійської мови на українську.

Теоретична цінність роботи полягає в розробці лінгвістичної проблеми відбору і систематизації різних видів лексичних одиниць, що

несуть в собі фонову інформацію, з точки зору способів їх передачі в тексті жанру фентезі.

Структура роботи: вступ, два розділи, висновки до кожного розділу, загальний висновок та список використаної літератури. У вступі визначається актуальність роботи, а також предмет, об'єкт, цілі, завдання дослідження, методологічна база, практична і теоретична цінність роботи, перераховуються методи дослідження. Перша частина присвячена «реалії», як лінгвістичному явищу. У ній також розглядаються існуючі класифікації реалій і різні способи їх передачі. У другому розділі представлена класифікація реалій, присутніх в серіалі “Game of Thrones”, а також проаналізовані способи їх передачі. У висновках наведені результати проведеного дослідження. Джерела матеріалу представлені оригіналом серіалу "Game of Thrones" і його перекладом українською мовою.

Загальна кількість сторінок 79. Список використаних джерел складається з 70 найменувань.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1 Проблеми визначення та розмежування реалій з суміжними поняттями

У ранніх теоретичних роботах, присвячених проблемам перекладу, поняття «реалія» не було термінологічно закріплено. Г. В. Чернов переважно користувався поняттям «безеквівалентна лексика» [Чернов 1958], А. Е. Супрун – «екзотична лексика» [Супрун 1958], а Россельс відносив реалії до «перекладацьких категорій» [Россельс 1955]. Можна сказати, що термін «реалія» досить міцно закріпився у вітчизняному перекладознавстві лише після виходу в світ книги С. Влахова і С. Флоріна «Неперекладне в перекладі» (1980), де містилося таке визначення: «Реалії - це слова (і словосполучення), що називають об'єкти, характерні для життя (побуту, культури, соціального і історичного розвитку) одного народу і чужі іншому; будучи носіями національного і / або історичного колориту, вони, як правило, не мають точних відповідностей (еквівалентів) в інших мовах і, отже, не піддаються перекладу на загальних підставах, вимагаючи особливого підходу» [Влахов, Флорин 1980].

Згідно «Тлумачному перекладацькому словнику» Л. Л. Нелюбина, «Реалії позначають слова і вирази, що позначають предмети, поняття, ситуації, неіснуючі в практичному досвіді людей, що говорять іншою мовою. Вони позначають національно-специфічні особливості життя та побуту» [Нелюбин 2003].

Дивлячись на ці визначення, вчені сходяться в тому, що реалії одного народу незнайомі представникам іншої культури і, отже, вимагають особливої уваги при перекладі з однієї мови на іншу.

Слово «реалія» є латинським словом “realis” і означає «речовинний», «дійсний». Можна сказати, що реалія тісно пов'язана з культурою окремо взятого народу і можна констатувати, що реалії представляють своєрідні атрибутивні особливості культури певного народу.

В даному дослідженні під поняттям «реалія» ми будемо мати на увазі не сам об'єкт матеріальної культури, а саме слово, яке називає його.

Реалії притаманний відповідний національний колорит, тобто та забарвленість слова, яку воно набуває, коли його референт - позначуваний ним предмет - належить до даного народу, певної країни або місцевості, конкретної історичної епохи. У перекладознавстві та лінгвокраїнознавстві реалії вивчаються особливо, оскільки представляють етноспецифічні одиниці. При цьому багато дослідників [Томахин 1988, Ромова 2010 Лиликович 2015 року, Феденко 2015 року, Фененко 2018], відзначають, що специфіка мовних одиниць, які називаються реаліями, до сих пір не вивчена і не має чітких критеріїв для визначення реалій ні в теорії комунікації, ні в перекладознавстві.

Різні дослідники також використовують різні терміни для позначення цієї частини іншомовної лексики. Найчастіше в наукових працях зустрічаються терміни «безеквівалентна лексика», «екзотична лексика» або «екзотизм» і поряд з ними нерідко в тому ж або схожому значенні – «варваризми», «локалізми» або «лакуни». Не можна не відзначити, що всі вони в чомусь близькі, оскільки позначеним ними явищам властива наявність певної національного, історичного, побутового забарвлення, відсутність відповідностей (еквівалентів) в мові перекладу. Однак названі терміни не синонімічні, адже позначають дещо різні поняття.

Розглянемо наведені терміни докладніше; розмежовуючи їх з реаліями, покажемо і в той же час точки перетину з центральним для нашого дослідження терміном.

«Локалізм (місцеве слово, провінціалізм) - слово (або вираз), вживання якого обмежене якоюсь областю, містом тощо, і яке невідоме в

літературному зразку даної мови» [Ахманова 1969]. Цей термін, навідміну від реалії, може бути вжитий тільки по відношенню до незначної групи слів, які позначають «місцеві предмети». Можна сказати, що локалізми іноді можуть бути віднесені дореалій, але вони позбавлені національної та історичної забарвленості.

«Лакуна - відсутність лексичних еквівалентів в одній мові позначенням, переважно національним реаліям, в іншій» [Нелюбин 2003]. Повною лакунарністю В. Д. Філатов називає «Відсутність лексичної одиниці, що позначає те чи інше поняття в лексичній системі літературної мови або його різновиду при зіставленні з іншими його територіальними різновидами» [Филатов 1983].

Про лакуни йдеться також в роботах В. Л. Муравйова, який поділяє лакуни на абсолютні і відносні. Абсолютні лакуни - це «відсутність у носія даної мови можливості висловити окремим словом або стійким висловом поняття, лексично зафіксоване в іншою мовою» [Муравьев 1980]. Відносні лакуни, на думку В. Л. Муравйова, «виділяються при порівнянні частоти вживання слів з загальним значенням у двох мовах» [Муравьев 1980], а також для їх виділення необхідний порівняльний статичний підрахунок вживання тих чи інших слів.

«Варваризми (грец.Barbarismos) - це іноземні слова або вирази, не до кінця освоєні мовою запозичувача, найчастіше у зв'язку з труднощами граматичного освоєння» [Нелюбин 2003]. У більшості випадків варваризми використовуються для опису чужоземних звичаїв, побуту, моралі, а також для надання тексту місцевого колориту. Інші словники визначають поняття варваризму як «слова, утвореного неправильно» [Ахманова 1969], «слова, далекого за своєю структурою» [Васильева 1995], «іноземного слова, яке не отримало громадянства» [Ахманова 1969] та ін. Реалії, на відміну від варваризмів, можуть бути споконвічними, а не запозиченими словами. Таким чином, реалія може бути варваризмом, а може і не бути.

«Екзотична лексика (від грец.Exotikos - чужий, іноземний) - це слова і вирази, запозичені з інших, часто маловідомих, мов, що вживаються для надання мові особливого (місцевого) колориту» [Нелюбин 2003]. У свою чергу, екзотизм трактується як «іншомовне слово або вираз, що означає незнайому річ або поняття, властиве матеріальній та духовній культурі іншого народу» [Кузнецов 1998], або як «запозичене слово, що позначає реалію іншої країни чи іншої культурної спільноти (напр., назви грошових знаків, жителів, страв та ін.)» [Комлев 2006]. Цей термін не має єдиного загальноприйнятого визначення, тому часто може вживатися замість «варваризму». Екзотизм, як і варваризм, може бути тільки запозиченням, по-друге, це слово не має на увазі історичну реалію, а тільки її місцеву належність. Нестійкість, можливість змішування з іншими подібними поняттями та вузькість значення робить використання терміну «екзотизм» в значенні реалії - неможливим.

«Безеквівалентна лексика - лексичні одиниці (слова і стійкі словосполучення), які не мають ні повних, ні часткових еквівалентів серед лексичних одиниць іншої мови. До неї відносять: слова-реалії, тимчасово безеквівалентні терміни, випадково безеквівалентні слова» [Нелюбин 2003]. Цей термін зустрічається у багатьох авторів, які трактують його по-різному: як синонім реалій, дещо ширше - як слова, «відсутні в іншій культурі та іншій мові» [Верещагин, Костомаров 1976], як слова, «характерні для радянської дійсності» [Чернов 1958]. Поняття безеквівалентної лексики є найбільш широким за своїм змістом. Реалії входять як самостійна частина лексики в категорію безеквівалентної лексики, але є один нюанс, який відрізняє реалію від безеквівалентного слова: «Слово може бути реалією по відношенню до усіх або більшості мов, а безеквівалентним - переважно в рамках даної пари мов, це значить, що список реалій даної мови буде більш-менш постійним, в той час як словник безеквівалентної лексики виявиться різним для різної пари мов» [Влахов, Флорин 1980].

Таким чином, реалії - це слова і словосполучення, які називають об'єкти, характерні для життя (побуту, культури, соціального і історичного розвитку) одного народу і чужі іншому. Вони можуть бути споконвічними і запозичувати носіями певного національного та історичного колориту. Реалії відомі всім або, принаймні, більшості носіїв вихідної мови, а не локально, і не мають, як правило, точних відповідностей (еквівалентів) в інших мовах. В даному дослідженні ми будемо дотримуватися саме такого трактування, оскільки воно є найбільш точним.

1.2 Класифікація реалій

На сьогоднішній день існує декілька шляхів класифікування реалій у лінгвістиці. Влахов і Флорін - дослідники з Болгарії, запропонували таку класифікацію:

I. Місцевий розподіл.

II. Предметний розподіл.

III. Часовий розподіл.

Розгляньмо її докладніше.

I. Місцевий розподіл

1. В межах однієї мови:

- власні реалії: локальні, національні, мікрореалії;
- чужі реалії: регіональні, інтернаціональні.

Власні реалії — це здебільшого споконвічні слова даної мови.

Чужі реалії — це запозичені слова або калька.

2. В межах декількох мов:

- зовнішні;
- внутрішні;

Зовнішні реалії — однаково чужі обом мовам.

Внутрішні реалії — слова, що належать одній з пари мов, таким чином, чужі для іншої мови.

II. Предметний розподіл

1. Географічні реалії

· Назви об'єктів фізичних об’єктівта метеорологія: торнадо, степ, джунглі.

· Назви географічних об'єктів, що пов'язані з людською діяльністю.

· Ендеміки: снігова людина - єті.

2. Етнографічні реалії

· Побут:

а) їжа, напої: тубу (соєвий сир), «Кривава Мері»;

б) одяг: дхоті (чоловічий одяг в Індії);

в) житло, меблі, посуд тощо: хата, караї (глибока пательня в Індії);

г) транспорт: рикша (тип транспорту, що має вигляд візку), катамаран.

· Праця:

а) назви спеціальності: ударник, бригадир;

б) знаряддя праці: мачете, ласо;

в) організація праці: бригада, гільдія.

· Мистецтво і культура:

а) музика і танці: гопак, козачок, лезгинка;

б) музичні інструменти: балалайка, табла (вид барабану), сопілка;

в) фольклор: газель (різновид ліричного вірша), сага, билина;

г) театр: кабукі (вид традиційного театру в Японії), арлекін (серія картин з кумедними витівками театрального персонажа);

д) інші мистецтва та їх предмети: ікебана;

е) виконавці: скоморох, гейша;

ж) звичаї, ритуали: вендетта, чайна церемонія;

з) Свята, ігри: Дівалі (індійський «Новий Рік»), Банківські вихідні (державні свята Британії, протягом закриті всі банки);

і) міфологія: ракшас (демон), Шива;

к) культові реалії: феншуй;

л) календар: бабине літо, індіанське літо.

· Етнічні об'єкти:

а) етноніми: банту (народи Центральної і Південної Африки), гуцул;

б) клички: хохол, кацап;

в) назви людей за місцем їх проживання: пенджабці (жителі штату Пенджаб в Індії).

· Міра і гроші:

а) одиниця міри: фунт (одиниця ваги та маси), унція;

б) грошові одиниці: гривня, долар, фунт (грошова одиниця Великої Британії).

· Суспільно-політичні реалії

1. Адміністративно-територіальний устрій:

а) адміністративно-територіальні одиниці: штат, губернія, князівство;

б) населені пункти: аул, станиця, хутір;

в) деталі населеного пункту: донжон (головна і найкраще укріплена вежа замку).

2. Органи й носії влади:

а) органи влади: Палата Лордів (верхня палата Парламенту Великої Британії);

б) носії влади: раджа (цар), фараон.

3. Суспільно-політичне життя:

а) політичні діячі: віги (політична партія в Англії), лорд;

б) громадські рухи: партизани, західники (напрямок російської антифеодальної громадської думки 1840-х років, що протистояв слов'янофілам);

в) соціальні явища (і їх представники): бізнес, хіпі;

в) звання, ступеня, титули: містер, сер, мадам;

д) установи: РАЦС;

е) навчальні заклади: коледж, ліцей;

ж) стан і каста: кшатрії (каста воїнів в Індії);

з) станові знаки та символи: свастика, білий колір для брахманів.

· Військові реалії:

а) підрозділи: легіон, орда;

б) зброя: ваджра - зброя бога Індри;

в) обмундирування: шолом, кольчуга;

г) військовослужбовці: отаман, осавул.

III. Часовий розподіл

Наоснові часового критерію всі реалії можуть бути поділені на сучасні та історичні.

Деякі терміни зазвичай пов'язаної зі зміною референта (наприклад, застарілі машини), поступово відходять в область історії, перетворюючись в історичні реалії. Це правило діє і у зворотному напрямку: для новоствореної машини та її деталей потрібні нові назви, і їх знаходять в старих реаліях, які стають назвою для нового референта. [Казакова 2001]

Таким чином, воснові класифікації болгарських вчених лежить кілька принципів: принцип місцевого розподілу (в межах однієї або декількох мов) і принцип часового поділу. Дана класифікація є досить детальною, але в рамках матеріалу мого практичного дослідження принцип місцевого розподілу втратить свою актуальність.

На мій погляд найбільш доцільну класифікацію пропонує В. С. Виноградов. Автор розглядає проблему реалій, взявши за основу латиноамериканський матеріал. Запас лексичних одиниць, що передають досліджувану фонову інформацію, вчений поділяє на ряд тематичних груп [Виноградов 1978]:

1. Лексика, що називає побутові реалії:

• Житло, майно;

• Одяг;

• Їжа, напої;

• Види праці та заняття;

• Гроші, одиниці міри;

• Музичні інструменти, народні танці, пісні і виконавці;

• Народні свята та розваги.

2. Лексика, що називає етнографічні і міфологічні реалії:

• Етнічні і соціальні спільноти та їх представники;

• Божества, казкові істоти і легендарні місця.

3. Лексика, яка називає реалії світу природи:

• Тварини;

• Рослини;

• Ландшафт, пейзаж.

4. Лексика, що називає реалії державно-адміністративного устрою і суспільного життя (актуальні і історичні):

• Адміністративні одиниці і державні інститути;

• Громадські організації, партії і т.д., їх функціонери та учасники;

• Промислові та аграрні підприємства, торговельні заклади;

• Основні військові і поліцейські підрозділи;

• Цивільні посади та професії, титули та звання.

5. Лексика, що називає ономастичні реалії:

• Антропоніми;

• Топоніми;

• Імена літературних героїв;

• Назви компаній, музеїв, театрів, ресторанів, магазинів, пляжів, аеропортів тощо.

6. Лексика, що відображає асоціативні реалії:

• Вегетативні символи (наприклад, Мадроньо - поетичний символ Мадрида);

• Анімалістичні символи (наприклад, Кабура - хижий птах, пір'я якої, згідно з повір'ям, мають магічну силу);

• Колірна символіка (наприклад, зелений - колір надії (Панама, Чилі), символ майбутнього; жовтий - колір трауру (Іспанія, середні століття);

• Фольклорні, історичні та літературно-книжкові алюзії. У них містяться натяки на спосіб життя, поведінку, риси характеру;

• Мовні алюзії. Вони зазвичай містять натяк на будь-які фразеологізми, прислів'я, приказки.

Дана класифікація слів-реалій відображає актуальні сфери життя людей в будь-який часовий проміжок, що дозволить найбільш повно відобразити всю різноманітність реалій в наявному практичному матеріалі.

1.3 Прийоми передачі реалій при перекладі

У сучасному перекладознавстві прийнято розмежовувати поняття «вид», «спосіб», «метод» і «прийом перекладу».

До видів перекладу відносяться художній та інформативний. «Метод перекладу - на відміну від способу перекладу, не є об'єктивно існуючою закономірністю, а “цілеспрямована та запрограмована система прийомів, що враховує закономірно існуючі способи перекладу» [Нелюбин 2003].

«Спосіб перекладу - одна з основних категорій науки про переклад. Спосіб перекладу визначається як об'єктивно існуюча закономірність переходу від однієї мови до іншої. Відомі два способи перекладу - знаковий і смисловий» [Нелюбин 2003].

«Прийом перекладу - діяльність перекладача або конкретні операції, викликані труднощами, що виникають в процесі перекладу» [Нелюбин 2003].

У нашому дослідженні будуть розглянуті і проаналізовані саме прийоми перекладу реалій, які використовуються перекладачами стосовно кожного конкретного різновиду і в конкретному контексті.

Багато лінгвістів стверджували, що всі мови можуть говорити одне і

те ж, але різними способами. Наприклад, А. В. Федоров писав, що «немає такого слова, яке не могло б бути переведено на іншу мову, хоча б описово» [Федоров 1983]. Перекладачеві в процесі здійснення перекладу в будь-якому випадку доводиться йти на втрати і на зміну вихідного тексту, ці зміни називають «перекладацькими трансформаціями» [Россельс 1955, Соболев 1955, Чернов 1958, Рецкер 1974, Крупнов 1976, Федоров 1983, Бортников 2013 та ін.].

Однак проблемою є не тільки відмінність мов як таких, а й те, що автор оригінального тексту і реципієнт перекладу належать до різних культур, а значить, мають різних культурний багаж, завдяки якому сприймають реалії вихідної мови [Тюленев 2004].

Оскільки реалії в більшості випадків не мають еквівалентів в мові перекладу і передаються, як правило, не шляхом перекладу, правильніше говорити про «Передачі реалій при перекладі», ніж про «переклад реалій». Для здійснення передачі реалій перекладачеві, що виріс в іншому соціокультурному середовищі, необхідно в першу чергу оволодіти знаннями про культурно-поведінкових особливостях народу-носія вихідного мови, перш за все, мова йде про лінгвокраїнознавчі реалії - побутові, історичні, фольклорно-літературні, суспільно-політичні, релігійно-етичні, і природно-географічні [Семенов 2016].

Перекладачеві при цьому необхідні інструменти адаптації вихідної мови та культури для цільової мови. Н. А. Фененко пише про два основні варіанти перекладу реалій [Фененко 2009]. Один з них заснований на вітчизняній лінгвістичній теорії перекладу, а другий - на інтерпретативній теорії перекладу, представлених в роботах зарубіжних теоретиків (наприклад, у М. Ледерера). Для прихильників лінгвістичного підходу основним завданням є виявлення системного характеру процесів перекладу як “переходу з однієї системи знаків в іншу” і опис цього процесу шляхом виділення моделі перекладу і особливостей реалізації цієї моделі при перекладі текстів різної жанрово-стилістичної спрямованості

[Швейцер 2002]. А. В. Федоров, один з основоположників цього напрямку, пов'язує вирішення проблеми передачі реалій з теорією лексичних варіантів. Під лексичними варіантами він розуміє «частину тих співвідносних і паралельних засобів, якими володіє мова для вираження більш-менш однорідного змісту» [Федоров 1983].

Поняття лексичних варіантів схоже з поняттям текстового перекладацького еквівалента. А. В. Федоров вважає, що лексична варіантність типова при передачі реалій на мові перекладу [Федоров 1983].

Навідміну від А. В. Федорова, А. Д. Швейцер розглядає реалію в зв'язку з передачею прагматичного значення тексту. Прагматичні відносини - це відносини між відправником і отримувачем інформації. На думку А. Д. Швейцера, «прагматичні аспекти перекладу є однією з головних проблем при передачі реалій» [Швейцер 1973]. Він вважає, що всебічний облік прагматичних аспектів перекладу дозволяє розширити діапазон засобів, що використовуються для передачі «безеквівалентних лексичних одиниць». А. Д. Швейцер розглядає критерії, на підставі яких перекладачеві варто приймати рішення про спосіб передачі реалії. Одним з найважливіших критеріїв є функціональна роль, яку реалії виконують в даному тексті. Є кілька випадків, коли перекладач може «опустити» реалію: 1. Якщо вона не несе значного навантаження в смисловій структурі тексту; 2. Якщо вона згадується лише епізодично; 3. Якщо вона виконує не денотативну, а експресивну функцію і, отже, не може викликати конкретні образні асоціації у читача перекладу [Швейцер 1973]. Ще одним критерієм при виборі прийому передачі реалії є «ступінь знайомства з предметом» у отримувача переказу. Якщо текст розрахований на фахівців, знайомих з даними реаліями, перекладач може використовувати транслітерацію або кальку. Якщо ж текст орієнтований на «середньостатистичного» читача, необхідно задуматися про більш зрозумілий спосіб передачі реалії: пояснювальний, описовий переклад [Швейцер 1973]. Вирішальним критерієм, згідно А. Д. Швейцеру, є прагматична адекватність. Вчений зазначає, що наявність соціально-

культурних відмінностей між одержувачами вихідного і кінцевого тексту означає неможливість їх однакового, або тотожного, сприйняття повідомлення.

Інша стратегія перекладу реалій грунтується на інтерпретативній концепції, що припускає здійснення перекладу тільки на рівні тексту. Прихильники цього підходу вважають, що вивчення перекладу на рівні слова відноситься до завдань порівняльної лінгвістики, а не теорії перекладу. Згідно інтерпретативній теорії, завдання перекладу полягає в досягненні еквівалентності тексту оригіналу тексту перекладу шляхом передачі раціональної та емоційної складової змісту [Фененко 2009]. Вирішення цього завдання включає в себе три етапи роботи з текстом: засвоєння тексту оригіналу, девербалізацію і ревербалізацію. Засвоєння тексту передбачає вилучення з тексту змісту, який знаходиться поза мовної дійсності.

Девербалізація - абстрагування від форми вихідного повідомлення. Цей процес забезпечує вилучення текстового змісту оригіналу. Ревербалізація - пошук перекладачем засобів в мові перекладу, які зможуть передати всю повноту витягнутого з тексту-оригіналу сенсу. Згідно інтерпретативній теорії, реалії не становлять проблему припереклади: вони так само перекладаються, як і будь-який інший сегмент тексту. Труднощі виникають лише на етапі ревербалізації. Розмірковуючи про критерії, якими слід керуватися перекладачеві при виборі засобів передачі реалій, М. Ледерер виділяє наступні: по-перше, переклад реалії повинен здійснюватися з урахуванням контексту твору.

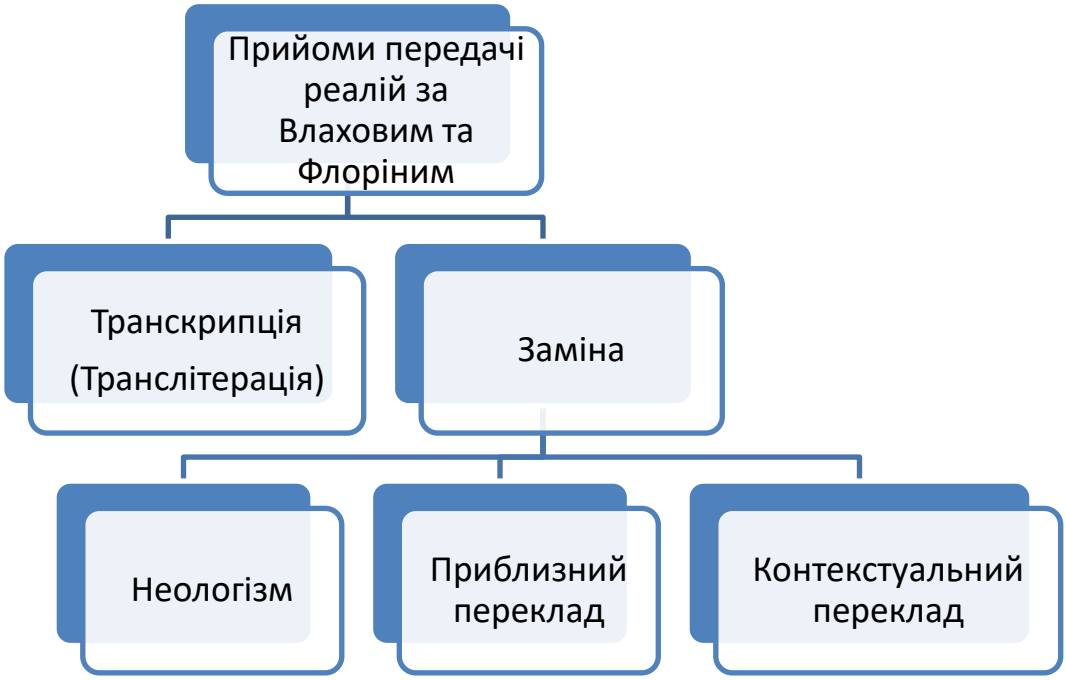
У ході розповіді можливе уточнення та розкриття нових, невідомих читачеві перекладу, лексичних одиниць. По-друге, приймаючи рішення про збереження або опущення реалії, перекладач повинен керуватися її значимістю в контексті. По-третє, пам'ятати про неможливість відтворення «чужої» культури в тексті перекладу в повному обсязі [Ледерер 1998]. Таким чином, прихильники інтерпретативної теорії перекладу ставлять перед собою завдання відтворення в тексті перекладу якомога ближчої до оригіналу

атмосфери. У вітчизняній літературі з теорії перекладу запропоновано кілька типологій прийомів передачі реалій іншою мовою. Принципових відмінностей ці класифікації не мають, тому ми розглянемо їх тільки в двох інтерпретаціях: 1) А. В. Федорова та 2) С. Влахова і С. Флоріна.

А. В. Федоров виділяє чотири основні прийоми передачі реалій: 1. Транслітерація або транскрипція (повна або часткова); 2. Створення нового слова або словосполучення; 3. Використання слова, що позначає щось близьке по функції до іншомовної реалії; 4. Гіпонімічний або узагальнено-приблизний переклад [Федоров 1983]. С. Влахов і С. Флорін інакше підходять до прийомів передачі реалій. Дослідники пропонують передавати реалії або за допомогою транскрипції (транслітерації), або власне перекладу (див. рис. 1.1).

Рисунок 1.1

Класифікація передачі реалій за С. Влаховим та С. Флоріним



Розглянемо докладніше прийоми, зазначені у межах даної класифікації.

«Транскрипція – це перекладацький прийом, заснований на фонетичному принципі, тобто передачі українськими літерами звуків іншомовного (іноземного) найменування» [Нелюбин 2003: 227]. Іншими словами, «транскрипція – це формальне пофонемне відтворення вихідної

лексичної одиниці за допомогою фонем мови перекладу, фонетична імітація вихідного слова» [Ілюшкина 2015].

«Транслітерація – перекладацький прийом, заснований передачі графічного образу іноземного слова, тобто передачі літер» [Нелюбин 2003, с. 227]. Більш узагальнене визначення транслітерації: «формальне буквене відтворення вихідної лексичної одиниці за допомогою алфавіту мови перекладу, літерна імітація форми вихідного слова» [Ілюшкіна 2015, с. 40].

До цих прийомів особливо часто звертаються під час передачі власних назв, найменувань географічних об'єктів, та назв різних компаній, готелів, журналів і газет.

Транскрипція і транслітерація дозволяють передати звуковий або графічний вигляд слова і не призводять до збільшення обсягу тексту. Перевагою даних прийомів є їх надійність, оскільки перекладач передає лише звукову чи графічну форму слова, зміст якого розкривається через контекст. Таким чином, перекладачеві не потрібно давати тлумачення нового поняття, що виключає ризик його неправильної інтерпретації. Однак у цьому і полягає нестача цих прийомів для читача, оскільки нові слова не завжди зрозумілі носіям мови перекладу, особливо якщо їх значення явно не виявлено в контексті.

Прикладами таких випадків можна назвати hifi – хайфай (програвач або магнітофон звисокою точністю відтворення звуку), digest – дайджест (короткий огляд періодичної літератури), оскільки без пояснювального контексту читачеві буде важко здогадатися, про що саме йдеться. Тільки висока частотність вживання таких слів у кінцевому підсумку призводить до того, що вони приживаються у мові перекладу (videoclip – відеокліп, manager – менеджер) і навіть набувають його граматичні характеристики – форми відмінювання, числа, словотворчі афікси (шорти, ковбойський, паб). Однак перекладознавці говорять про те, що необхідно стежити, щоб перекладений

текст не був перевантажений надто великою кількістю транскрибованих слів [Казакова 2001, Тюленев 2004].

Другий прийом перекладу реалії, згідно С. Влахову та С. Флоріна, – це запровадження неологізму. Відбувається це в тому випадку, коли застосування транскрипції неможливе або небажане. Дослідники виділяють чотири способи створення неологізму: калька, напівкалька, освоєння та запровадження семантичного неологізму.

«Калька - це запозичення шляхом буквального перекладу слова або словосполучення» [Нелюбин 2003, с. 73], інакше – «повторення внутрішньої форми слова (і словосполучення) оригіналу» [Иванов 2006, с. 159]. Незважаючи на те, що за допомогою калькування перекладачеві в більшості випадків вдається повністю передати семантику слова або словосполучення, далеко не завжди при цьому зберігається національний колорит реалії. Слід зазначити, що крім семантики при калькуванні, як правило, відтворюється і морфологічна структура слова. Прийом калькування зазвичай використовується, коли слово-оригінал має прозору семантичну структуру, тому що тільки в цьому випадку значення оригіналу розкривається під час перекладу.

Прикладом таких слів та словосполучень є: Голова уряду – head of the government, Зимовий Палац – Winter Palace, скінхеди – skinheads [Илюшкина 2015, с. 42].

«Напівкалька – нове слово чи словосполучення, що складається частиною зі свого власного матеріалу, а частиною з матеріалу іншомовного слова» [Шанский 1972, с. 215]. Це прийом перекладу, у якому запозичується (шляхом буквального перекладу) не все слово чи словосполучення, лише якась із його частин; інша частина передається іншим способом. Слово чи словосполучення частково відтворюється з допомогою матеріалу оригіналу, а частково – іншомовного матеріалу. Наприклад, у слові трудоголік (від англ. workaholic) калькуванню зазнала перша частина слова, а слові антитіло (від фр. anticorps) – лише друга.

Освоєнням вчені називають адаптацію реалії до нової дійсності. Цей прийом передбачає надання реалії образу рідного слова на основі іншомовного матеріалу. Дослідники наводять кілька прикладів, що ілюструють цей прийом: пончик (укр.) - понічка (болг.); concierge (фр., жіночого роду) - консьєржка (укр.) і т. д. [Влахов, Флорин 1980, с. 89].

Семантичний неологізм – це, так само як і калька, слово або словосполучення, яке, на відміну від кальки, не пов'язано етимологічно зі словом-оригіналом. Головним завданням перекладача при створенні семантичного неологізму є передача змістового навантаження реалії. Цей спосіб нечасто зустрічається у практиці перекладу, оскільки мова, зазвичай, створюється народом, а не окремим автором.

Ще одним прийомом передачі реалій за С. Влаховим і С. Флоріним є приблизний переклад. Дослідники вважають його різновидами родовидову заміну, перенесення за допомогою функціональної заміни та переклад шляхом опису, пояснення чи тлумачення.

Родовидова заміна передбачає застосування генералізації або конкретизації. Одним із перших ці поняття застосував Я. І. Рецкер. Під генералізацією він розумів заміну окремого поняття загальним, видовим родовим [Рецкер 1974, с. 43]. При генералізації перекладач використовує слово, «що позначає ширше поняття, ніж вихідне слово оригіналу». Тобто відбувається заміна видового поняття (гіпоніма) родовим поняттям (гіперонімом) [Иванов 2006, с. 160]. Відповідно до Л. Л. Нелюбіна генералізацією називається «прийом перекладу, заснований на заміні видового поняття родовим» [Нелюбин 2003: 36]. Прийом генералізації також називають гіпонімічним чи узагальнено-приблизним [Швейцер 1973, с. 130].

«Конкретизація значення – це заміна слів вихідної мови з ширшим значенням слова у мові перекладу з більш вузьким значенням» [Ілюшкина 2015, с. 47].

Прийом конкретизації протилежний прийому генералізації: у процесі конкретизації родове поняття замінюється видовим поняттям, таким чином,

при перекладі береться слово, що позначає вужче поняття, ніж вихідна реалія.

Переклад за допомогою функціонального аналога передбачає підбір предмета чи поняття, що існує у мові перекладу і виконує самі функції, як і оригінальна реалія, незнайома читачеві перекладу. Цей прийом також відомий як «уподібнюючий переклад» [Семенов 2008, с. 80]. Він досить часто використовується у перекладацькій практиці, особливо якщо є необхідність зменшити «екзотичність» тексту, оскільки при використанні функціонального аналога зникає національний колорит змісту.

Описовий переклад використовується, коли немає можливості застосувати будь-який інший прийом. Як зазначено у визначенні «Тлумачного перекладознавчого словника», «це прийом перекладу, який полягає в описі засобами іншої мови позначеного поняття» [Нелюбин 2003, с. 154]. Як ілюстрації описового перекладу А. О. Іванов наводить такий приклад: «prime (TV) time – час, найвигіднішої реклами, коли телевізор дивиться найбільше глядачів» [Иванов 2006, с. 103].

Незважаючи на те, що описовий спосіб може бути використаний в складній ситуації, користуватися ним потрібно акуратно, тому що при надмірному захопленні цим прийомом перекладу текст може вийти занадто громіздким.

Контекстуальний переклад – це процес, при якому «зміст реалії передається за допомогою трансформованого відповідним чином контексту» [Влахов, Флорин 1980, с. 93]. У процесі контекстуального перекладу перекладач керується не словниковим значенням слова, а значенням у контексті.

Багато зарубіжних вчених також пропонують різні варіанти прийомів передачі реалій. Розглянемо деякі з них.

Анна Фернандес Герра (Ana Fernandez Guerra) у статті «Культура перекладу: проблеми, стратегії та практичні реалії» зазначає наступні прийоми:

1. Адаптація використовується в тих випадках, коли тип ситуації, на яку посилається повідомлення вихідної мови, невідомий у мові перекладу, і перекладачі створюють нову ситуацію. Ця еквівалентність ситуаційна.

2. Калькування визначається дослідником як буквальний переклад (лексичний або структурний) іноземного слова або фрази.

3. Компенсація – прийом, мета якого – збалансувати семантичні втрати, що виникають під час перекладу (або змісту повідомлення, або його стилістичних ефектах).

4. Стискання / скорочення. Перекладач синтезує або пригнічує елемент інформації вихідної мови в тексті мови перекладу, коли ця інформація вважається непотрібною, – наприклад, коли слово не виконує відповідну функцію або може навіть ввести в оману читача.

6. Опис. Як показує сам термін, вираз замінюється описом його форми чи функції. Таким чином, його можна розглядати як свого роду перефразування або навіть посилення чи пояснення.

7. Про експлікацію / розширення говорять, коли перекладач висловлює в мові перекладу те, що мається на увазі в контексті вихідної мови, або коли вводяться деталі, які не виражені у вихідній мові, такі як додаткова інформація, нотатки перекладача або пояснювальне перефразування.

8. Дослівний переклад застосовується у спробі адаптувати текст по синтаксичним правилам мови перекладу, з мінімальними змінами, дотриманням порядку слів, збереженням функціональних елементів тексту і т.д.

9. Партикулярізація. Це стосується процедури, вякій перекладач використовує в мові перекладу гіпоніми або більш точні або конкретні терміни.

10. Заміщення (лінгвальне-паралінгвальне). Це процедура перекладу, вякій лінгвальні елементи замінюються паралінгвальними елементами (інтонація, жести тощо) [Guerra 2012, с. 7–13].

Інший дослідник, Ейрліс Дейвіс, запропонувала свій список прийомів перекладу реалій. Її список складається із семи прийомів:

1. Збереження використовується, коли перекладач передає реалію вихідної мови безпосередньо мовою перекладу без подальшого пояснення.

2. Додавання – другий прийом із цього списку – застосовується, коли перекладач вирішує зберегти вихідну реалію, але при цьому дає пояснювальну інформацію. Такий прийом можна часто зустріти в глосаріях, у вигляді зносок, дужок і т.д.

3. Стратегія, протилежна додаванню, – упущення, коли перекладач вирішує опустити той чи інший елемент у тексті, якщо вважає його зайвим і не несе важливого сенсу.

4. Наступний прийом – глобалізація, що передбачає заміну специфічного культурного поняття вихідної мови на більш нейтральне або загальне в мові перекладу.

5. Локалізація являє собою зворотну глобалізації дію, коли перекладач намагається міцно закріпити реалію в цільовій культурі.

6. Трансформація, за Е. Дейвіс передбачає зміну або спотворення оригіналу.

7. І останній прийом – утворення – передбачає застосування нового поняття, яке частково або повністю відрізняється від вихідної мови або зовсім у ній відсутнє [Davies 2003, с. 65–80].

Зіставлення наведених класифікацій дозволяє зробити висновок: автори сходяться на думці, що досягти ідеального перекладу дуже складно, коли існують «розриви» між двома мовами та культурами. Тим не менш, з лінгвістичної та комунікативної точок зору має бути можливість висловити засобами будь-якої мови все мислиме людським розумом. І оскільки все, що можна сказати однією мовою, можна висловити іншою, то напрошується висновок, що все може бути перекладено з будь-якої даної мови будь-якою іншою мовою. Отже, передача будь-якої реалії об'єктивно можлива, навіть якщо контекст зображуваного світу цьому перешкоджає.

Існує безліч прийомів передачі реалій, і вибір того чи іншого прийому, на наш погляд, визначається декількома ознаками: характером тексту, значимістю реалії в контексті мови, характером самої реалії, її місця в лексичних системах перекладної та вихідної мов, літературною та мовною традицією мови , а також адресатом перекладу.

Висновки за розділом 1

1. З багатьох існуючих визначень реалій у цій роботі прийнято визначення С. Влахова і С. Флоріна через специфіку матеріалу дослідження. «Реалії - це слова (і словосполучення), що називають об'єкти, характерні для життя (побуту, культури, соціального і історичного розвитку) одного народу і чужі іншому; будучи носіями національного і / або історичного колориту, вони, як правило, не мають точних відповідностей (еквівалентів) в інших мовах і, отже, не піддаються перекладу на загальних підставах, вимагаючи особливого підходу» [Влахов, Флорин 1980].

2. Реалії є окремим пластом лексики і не можуть ототожнюватися з поняттями «безеквівалентна лексика», «лакуни», «екзотизми» або «екзотична лексика», «варваризми» та «локалізми».

3. У цьому дослідженні із запропонованих класифікацій була прийнята класифікація реалій С. Влахова та С. Флоріна за предметною ознакою, оскільки є найбільш повною та охоплює основні сфери життя будь-якого народу.

4. У теорії перекладу описано безліч прийомів передачі реалій, основними є транскрипція, транслітерація, калькування, граматична трансформаціяб, контекстуальний та семантичний переклад. Саме цю класифікацію ми використовуємо в даній роботі.

5. При виборі прийому передачі реалії враховуються окремі особливості конкретної мови, значимість реалії у вихідному тексті, характер тексту, а також рівень обізнаності читача у тематиці тексту.

РОЗДІЛ 2
СПОСОБИ ПЕРЕДАЧІ РЕАЛІЙ “GAME OF THRONES”

Серіал “Game of Thrones” оповідає про важкі часи у вигаданому Середньовіччі, світі Семи Королівств Вестероса. У цьому світі немає звичайної зміни пір року, натомість існує літо, яке може тривати невизначений термін – рік, три, десять. Літо знаменує собою мир, спокій та багатий урожай. Однак на зміну літу приходить зима, час страшних темних подій та жахливого холоду. За переказами взимку відроджуються істоти з легенд – «білі ходоки», потойбічні створіння, зла сила, яка знищує все живе на своєму шляху.

Воснові сюжету лежать події, що призвели до трагічної кончини короля Роберта Баратеона, закінчення часів спокійного життя та благоденства держави. Упалаці плетуться інтриги та змови, радники вмерлого короля жадають влади та наживи. Один із головних героїв, друг дитинства і правиця покійного короля Еддард Старк дізнається про страшну таємницю, що стосується наступника короля, його старшого сина Джоффрі – правду про його походження, внаслідок чого розгорнулася запекла війна за Залізний Трон між кількома представниками знатних будинків.

Усі герої та вся держава охоплена війною. Кожен претендент вважає себе гідним трону, а свої права законними.

У ході військових дій справедливі гинуть від рук зрадників, гідних вбивають безчесні, хитрість, підступність та магія перемагають досвід та військову стратегію. Ніхто не уявляє, що справжня війна ще попереду. Армія «живих мерців» насувається з Півночі, і лише Стіна відокремлює їхню відмінність від людей.

2.1 Аналіз телесеріалу “Game of Thrones” як жанру фентезі

Фентезі як явище літератури зацікавило вітчизняних та західних дослідників ще у 70-х роках XX століття. Саме слово фентезі (fantasy - фантазія, вигадка) прийшло в українську мову з англійської. Цей жанр активно вивчається вітчизняними літературознавцями з 1990-х рр., проте досі немає єдиного визначення поняття фентезі. Сучасні дослідники пропонують різні тлумачення цього терміна: «вид фантатичної літератури, заснованої на незвичайному і незрозумілому сюжетному допущенні» [Белокурова 2005]; іншими словами, це «жанр фантастичної літератури, заснований на використанні міфологічних та казкових мотивів» [Книгин 2006]; також під терміном розуміють «ігровий жанр фантастичної літератури, що з'явився у першій половині XX століття, орієнтований на «явну вигадку», що спирається на традиції казки та лицарського роману» [Хоруженко 2015, с. 13].

Крім труднощів формулювання поняття фентезі, існує проблема розмежування цього жанру і жанру наукової фантастики. Це питання є одним із ключових у процесі вивчення фентезі. Звичайно, не можна заперечувати той факт, що жанр фентезі в чомусь схожий з науково-фантастичними творами, проте тут у автора більше свободи для творчості та втілення своїх задумів. Як правило, письменник створює абсолютно новий світ зі своєю історією, географією, законами, флорою та фауною і навіть мовою. Реалістичності такому світу надають авторські нововведення, назви предметів побуту та життя. Детально описується місце, де розгортаються події твору; використовуються вигадані назви географічних об'єктів, і навіть незвичайні імена персонажів.

Принципова відмінність фентезі і наукової фантастики у тому, що у науковій фантастиці автор зображує потенційно можливе, тоді як фентезі спирається на неможливе. Фантастичний задум практично завжди має якесь

пояснення, тоді як фентезі уникає логічних обґрунтувань, роблячи ставку на «явну вигадку» [Хоруженко 2015, с. 26].

При здійсненні перекладу перед перекладачем постає завдання побудови ціннісної картини твору, елементи якої мають бути збережені у тексті. Саме тому «вимога комунікативно-прагматичної еквівалентності залишається основною, оскільки саме вона передбачає передачу комунікативного ефекту тексту» [Граматичні аспекти перекладу 2009, с. 59]. Якщо при перекладі художніх творів перекладач може скористатися своїми знаннями про мови, культуру та побут народу, вдатися до допомоги словників та Інтернету, щоб дізнатися значення слова хоча б у вихідній мові, то в жанрі фентезі перекладач залишається віч-на-віч з вигаданим світом. І в цьому випадку великі труднощі становить вибір прийому передачі поняття неіснуючого світу читачеві з реального світу з певною культурою, історією та знаннями.

Насамперед, говорячи про серіал “Game of Thrones”, треба переконатися, що він відповідає основним критеріям жанру фентезі. Вирізняють такі риси, характерні цьому жанру:

1. Світ, у якому розгортається розповідь вигадана. Дія серіалу відбувається в неіснуючому Середньовіччі, розповідь описує альтернативну реальність, несумісну з нашим світом.

2. Наявність магії та фольклорних персонажів. У серіалі показані персонажі, пов'язані з містикою, а також є підтвердження існування магії.

3. Авантюрний сюжет. Під цим розуміється, як правило, захоплююча подорож героїв, війна, протистояння сил зла та добра. У аналізованому серіалі ми можемо спостерігати такий сюжет, оскільки протягом усієї розповіді не припиняється війна за трон та боротьба з містичними силами зла.

4. Середньовічний чи старовинний антураж. Як говорилося раніше, дія серіалу розгортається у вигаданому Середньовіччі, у якому існують свої порядки, закони, і навіть різні предмети, характерні для цієї епохи.

5. Значимість вчинків та емоцій героїв. У серіалі якраз на перший план виходять характери героїв, їхні почуття, внутрішня боротьба та ухвалення рішення. Магічне та містичне є лише допоміжним елементом оповідання.

6. Свобода авторського викладу. У жанрі фентезі на відміну від наукової фантастики автору не потрібно давати обґрунтування того чи іншого повороту в сюжеті, він може вільно висловлювати свою ідею та втілювати свій задум [Гопман 2004, с. 364-373]. У серіалі “Game of Thrones” творці слідують цій ідеї, йдучи від оригінального твору, втілюють власне бачення сюжету та героїв. Однак і сам автор у романах повертає сюжет так, як вважає за потрібне, а не так, як на те очікують читачі, – вбиває улюблених персонажів і знаходить несподівані рішення в описі військових та бойових дій.

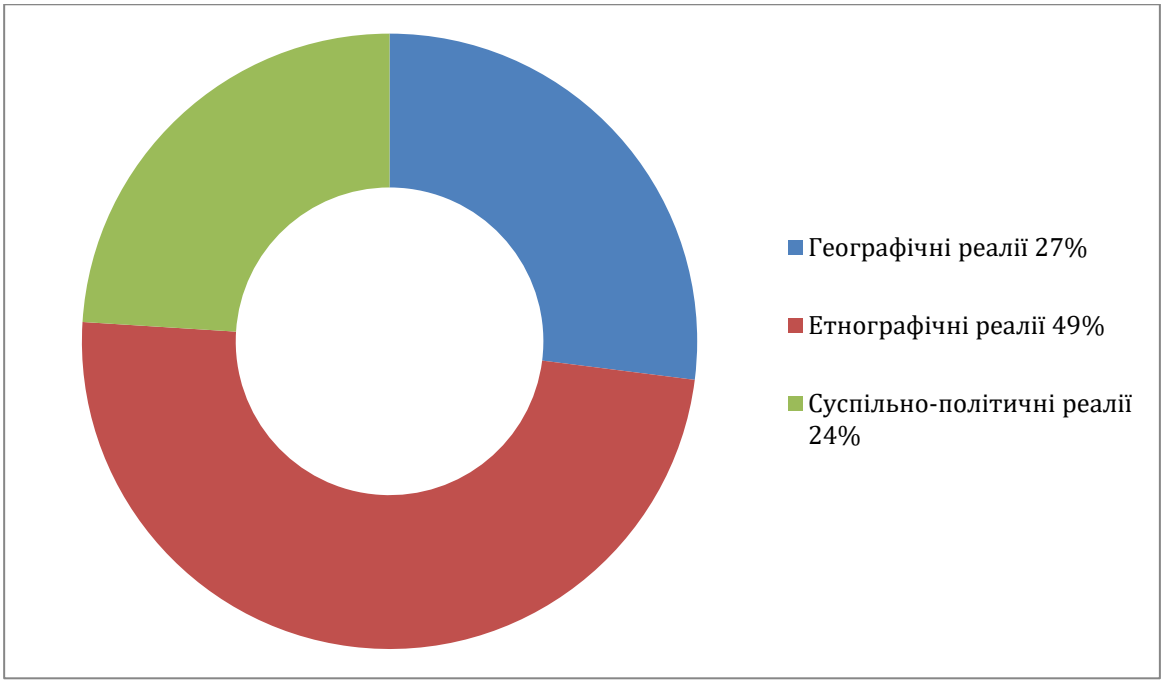
Таким чином, можна стверджувати, що серіал “Game of Thrones” відповідає основним параметрам розуміння жанру фентезі.

2.2 Порівняльний аналіз англійського та українського варіантів телесеріалу “Game of Thrones”

У цьому дослідженні ми дотримуємося класифікації С. Влахова і С. Флоріна. Таким чином, обрані реалії були поділені на три категорії – географічні, етнографічні та суспільно-політичні. Загалом у досліджуваному матеріалі було виявлено 218 реалій. На графіку відображено загальну кількість реалій у відсотковому співвідношенні (див. рис. 2.1).

Рисунок 2.1

Відсоткове співвідношення загальної кількості реалій



З графіка випливає, що основну масу становлять етнографічні реалії (49%). Інші дві категорії представлені у практично однаковій кількості – 24% та 27%. Далі розглянемо докладніше кожну групу реалій.

2.2.1. Географічні реалії. У ході дослідження за географічною ознакою було виділено 60 реалій. Видається доречним згрупувати реалії щодо їхнього розташування на карті світу “Game of Thrones”, тим самим зробити опис наочнішим.

1. Crownlands (Королівські землі) – одна з областей держави, що включає столицю, а також острови в Вузькому морі. Реалія передана шляхом калькування та сегментації (розчленування на два компоненти).

2. King's Landing (Королівська гавань) – столиця держави Семи Королівств, найбільше місто Вестероса, розташоване на східному березі, на річці Чорноводна. В оригіналі назва має прямий зв'язок із історією. Саме в цьому місці колись висадився перший правитель держави зі своєю армією та драконами. В даному випадку при передачі назви міста в першій частині

використано прийом калькування, а ось для другої частини застосовано контекстуальний переклад, тобто це не просто місце висадки, а саме гавань, оскільки місто знаходиться у затоці Чорноводній. Таким чином, Королівська гавань – напівкалька.

3. Blackwater (Чорноводна) – одна з найбільших річок Вестероса, глибока та швидкоплинна. Саме в затоці цієї річки знаходиться столиця держави – Королівська гавань. Переклад назви реалії здійснюється за допомогою калькування.

4. Kingswood (Королівський ліс) – великий лісовий масив, що знаходиться неподалік столиці. Вважається володінням монарха, його особистими мисливськими угіддями, тому простим селянам там заборонено полювати. Назва передано за допомогою калькування та сегментації (розчленування на два компоненти).

5. Street of Sisters (вулиця Сестер) – одна з вулиць Королівської гавані. Назва передається шляхом калькування. Відносини між компонентами збережені.

6. Street of Steel (Сталева вулиця) – одна з вулиць Королівської гавані. Саме на ній розташовані кузні міста. Чим вище вулицею знаходиться майстерня, тим дорожче обійдуться її послуги. При передачі цієї реалії також використано прийом калькування, але цього разу з трансформацією перестановки: англійська of-phrase передана прикметником Сталева.

7. Flea bottom (Блошине дно) – бідний, нетрівний район Королівської гавані. Відрізняється особливим неприємним запахом, оскільки саме тут розташовані стайні, свинарники, а також лавки барвників. Назва реалії передано шляхом калькування, відносини між компонентами збережені.

8. Kingsroad (Королівський тракт) - найбільша і важлива дорога, що пов'язує Північ, Штормові, Річкові та Королівські землі. Загальна довжина дороги становить близько 3000 км. При передачі реалії перша частина перекладена за допомогою калькування, а друга– шляхом конкретизації.

Заміна широкого поняття «дорога» вужчим – «тракт». Таким чином, Королівський тракт – півкалька.

9. Oldtown (Старомісто) – місто на південному заході Простору за своїм багатством не поступається столиці. Саме в Старомісті знаходиться єдиний у країні університет, в якому готують мейстерів, а також один із найважливіших центрів поклоніння Семерим. При перекладі реалії використано прийом калькування.

10. Lannisport (Ланніспорт) – найбільше місто Західних земель, третій за величиною морський порт Вестероса, що поступається лише Королівській гавані та Старомісту. Місто відоме своїми ремісниками, зокрема ювелірами. Реалія передана за допомогою транслітерації.

11. Iron Islands (Залізні острови) – регіон Семи Королівств, острови розташовані на заході Вестероса. Край є дуже бідним, оскільки грунт кам'янистий і непридатний для вирощування будь-яких культур. Жителі Залізних островів ледве можуть прогодувати себе, займаються переважно роботою в шахтах, видобутком руди та ковальською справою. У минулому займалися пограбуванням та набігами на Вестерос. Передача реалії здійснюється шляхом калькування, компоненти назви місця зберігають своє значення, тобто переведені семантично.

12. Mountains of the Moon (Місячні гори) – гірський хребет, що відокремлює Долину від інших земель держави, а також служить природним кордоном між Долиною та Річковими землями. У даному випадку застосовано прийом калькування та граматичної трансформації, перекладачі замінили of-phrase з іменником moon у вихідному тексті прикметником Місячні, що дозволило здійснити більш адекватний переклад реалії.

13. Shadowcat (Сутінковий кіт) – хижа тварина, достатньо велика, тому становить небезпеку для дрібних тварин, людини і навіть лютововка. Зазвичай полюють на кіз та баранів. Мають густе чорне хутро з чорними смугами та вузькі очі. Мешкають, як правило, у Місячних горах та за Стіною.

Передача реалії здійснюється за допомогою калькування та сегментації (розчленування на два компоненти).

14. Fingers (Персти) – група півостровів, що у Долині Аррен, що виходить у Вузьке море. Не дуже сприятливе місце для проживання, оскільки ця місцевість скеляста і продувається вітрами. У разі перекладу реалія передана шляхом семантичного перекладу (підбір еквівалента), але стилістично забарвленого, властивого середньовічній епосі.

15. Trident (Тризуб) – одна з найбільших річок Вестероса, що має три притоки. Завдяки цій річці і отримали свою назву Річкові землі. Тризуб відомий своїми синьо-зеленими водами, що поросли очеретом. Назву передано за допомогою підбору семантичного еквівалента.

16. Red Fork (Червоний Зубець) – річка, яка є одним із найбільших приток Тризубця. Описується як повільна спокійна річка з безліччю островів, мілин та глинистими берегами. Свою назву отримала саме завдяки глині та мулу, що потрапляють до неї з гір. Перша частина цієї реалії передана шляхом калькування, а друга – конкретизацією контекстуально обумовленої (fork «вилка» → зубець «частина вилки»): оскільки річка є одним із приток річки Тризуб, автор вважав за логічне назвати її Зубець. Таким чином, Червоний Зубець – напівкалька.

17. God's Eye (Боже Око) – велике озеро на території Річкових земель із теплою зеленою водою. Назва реалії передана калькуванням, обидва компоненти зберігають своє значення, перекладач підібрав семантичні еквіваленти.

18. Wolfswood (Вовчий ліс) – величезний ліс Півночі. Своєю назвою завдячує великій кількості вовчих зграй, що жили в ньому. За площею займає територію від Вінтерфелла до Королівського тракту. Реалію передано за допомогою калькування та сегментації (розчленування на два компоненти).

19. Neck (Перешийок) - область на Півночі, що пов'язує його з південними землями Вестероса. Лісиста болотиста місцевість на шляху до Північної частини держави. Передача реалії здійснюється шляхом

семантичного перекладу (neck у 5-му знач. – «перешийок, коса, вузька протока» [Рисін, Старило 2011-2020]).

20. Stony Shore (Кам'яний берег) є частиною західного узбережжя Півночі. Територія погано населена, проживають на ній лише рибалки. Реалію передано за допомогою калькування, обидві частини назви переведені семантичним шляхом.

21. Barrowton (Барроутон) – одне з великих міст Півночі. Інформації про це місце мало, оскільки в серіалі згадується лише кілька разів, коли виникала потреба закликати мешканців на війну або надіслати листа їхньому правлячому дому. Реалія передана шляхом транслітерації.

22. White Harbor (Біла гавань) – найбільше місто на Півночі, а також його головний порт. Це місто дуже чисте і красиве, а також є одним із найбільш густонаселених. Переклад реалії здійснено прийомом калькування, обидва компоненти передані за допомогою підбору семантичного еквівалента.

23. Bear Island (Ведмежий острів) – острів розташований на Півночі, відомий великою кількістю ведмедів і дерев. Землі там неродючі, тож там мало що росте. Міст як таких там теж немає, єдиним поселенням є садиба правлячого там знатного будинку Мормонт. Переклад назви острова здійснено шляхом калькування, компоненти передані семантично.

24. First Keep (Перша твердиня) – занедбана кругла вежа на території Вінтерфелла, яка колись була головною вежею замку. Перекладач застосував півкальку. В англомовному оригіналі слово keep має значення головної або сторожової вежі, однак в українському варіанті перекладач використовує слово «твердиня». Можна вважати, що це генералізація значення, оскільки «твердиня» (у значенні «фортеця») є ширшим поняттям, ніж «вежа». Для передачі першої частини назви використовується калькування, друга частина передана семантично (перед нами півкалька): англо-український словник дає як одне із значень іменника keep «головна вежа замку» [Рисін, Старило 2011-2020].

25. Mole's Town (Кротове містечко) – поселення неподалік Стіни. Названо так через те, що більшість розташовується під землею, в теплих тунелях, а на поверхні можна бачити лише кілька хатин. Передача реалії здійснюється прийомом калькування, причому перший компонент – іменник у присвійному відмінку – замінений прикметником (граматична трансформація «заміна частини мови»).

26. Castle Black (Чорний замок) – головний замок Нічного Дозору, резиденція лорда-командувача. Саме тут здійснюється основна діяльність братства Нічного Дозору. Крім того, тут закінчується Королівський тракт. Для передачі реалії був застосований прийом калькування з перестановкою компонентів.

27. Eastwatch (Східний дозор) – найсхідніший замок Нічного Дозору та єдиний його порт. Має нечисленний флот, основним завданням якого є патрулювання та захист затоки від диких. Реалія також передана калькуванням та сегментацією (розчленуванням на два компоненти).

28. Nightfort (Твердиня ночі) – один із покинутих замків Нічного Дозору. У зв'язку з нестачею людей цей замок був покинутий першим, оскільки є найбільшим, а сил та ресурсів на його утримання не було. В даному випадку при передачі реалії використані прийоми калькування, сегментації та перестановки компонентів.

29. Shadow tower (Сутінкова вежа) – один із трьох діючих замків Нічного Дозору. Для передачі назви застосовано калькування, обидва компоненти перекладені семантичним шляхом.

30. Fist of the First Men (Кулак Перших людей) – пагорб на північ від Стіни. Метафоричну назву отримав від диких, оскільки за формою справді схожий на стислий кулак з кісточками, що стирчать. Пагорб є чудовим місцем для оборони завдяки його крутим схилам, а також з його вершини чудово проглядаються довколишні землі. При передачі реалії-метафори використано прийом калькування.

31. Direwolf (Лютововк) – хижий звір, споріднений з вовками. Мешкає за Стіною, відрізняється від звичайних вовків більшим розміром, лютістю та розумом. Назву тварини перекладено прийомом калькування (в українській назві використана модель складного іменника зі сполучним голосним, в англійському інтерфіксу немає: dire – «жахливий, страшний» [Рисін, Старило 2011-2020]).

32. Hardhome (Суворий дім) – місто диких, розташоване за Стіною. Розташування міста досить вдале, в окрузі водиться багато тварин, на території можна видобути необхідну кількість каменю та дерева. Переклад реалії здійснюється прийомом калькування та сегментації (розчленування на два компоненти).

33. Lands of Always Winter (Землі Вічної Зими) – територія, розташована далеко за Стіною та за селами диких. Вважається непридатною для життя і безлюдною, саме звідси приходять Білі ходоки. Реалію передано шляхом калькування із збереженням відносин між компонентами номінації-словосполучення.

34. Narrow Sea (Вузьке море) – море на схід від Вестероса, що відокремлює основний континент від Ессоса (землі, що не входять до складу держави). Море досить невелике і його легко перетнути, звідси і походить назва. При передачі цієї реалії використаний прийом калькування, обидва компоненти передані семантично.

35. Tarth (Тарт) – острів у Вузькому морі, який також називають Сапфіровим через блакитний колір вод, що оточують його. У цьому випадку реалія передається шляхом транслітерації та транскрипції.

36. Dragonstone (Драконячий камінь) – невеликий острів у Вузькому морі. Знаходиться на північний схід від Королівської гавані. Був побудований ще за часів Валірії, тому прикрашений безліччю драконів. У надрах острова знаходяться поклади драконячого скла. Для передачі реалії використано прийом калькування та сегментації (розчленування на два компоненти).

37. Valyria (Валірія) – давня держава на континенті Есос. Свого часу була домінантною державою і у військовому, і культурному плані. Згідно з легендами, валірійцям вдалося підкорити собі велику частину континенту завдяки магії, чарам та драконам. Однак після низки катастроф - землетрусів, цунамі, виверженьвулканів колись процвітаючий півострів перетворився на руїни. Незважаючи на зникнення Валірії, її спадщина жива донині. З колишніх колоній утворилися дев'ять Вільних міст, а на місці підкореної Гіскарської імперії з'явилися три міста-держави, також можна зустріти зброю з валірійської сталі. Реалія передається за допомогою транслітерації.

38. Pentos (Пентос) – одне з дев'яти Вільних міст, розташоване за Вузьким морем. Це торгове місто, зв'язок якого з Вестеросом дуже тісний, також є найближчим за географічним розташуванням до Королівської гавані. При перекладі назви застосовано транслітерацію.

39. Lys (Лис) – одне з дев'яти Вільних міст, найменше за площею, але все одно багатолюдне і багате. Розташовується не на материку, а на острові і славиться вишуканою кухнею, пахощами та отрутами. У це місто приїжджають із усіх куточків країни ще й за доступними тілесними насолодами, оскільки кохання тут вважається справжнім мистецтвом, а вмілі наложниці на вагу золота. Передача реалії здійснюється з допомогою транслітерації. Хоча український переклад нагадує назву хижої тварини, англійський варіант має інше значення (лис англійською fox).

40. Qohor (Квохор) – одне з дев'яти Вільних міст, найсхідніший з них. Розташований між Пентосом та Вейс Дотраком. Славиться своїми ремісниками, особливо ковалями, котрі вміють перековувати валірійську сталь. Також із Квохора експортується деревина, зокрема сосна, яка дуже цінується у кораблебудуванні. При передачі реалії також застосовано транслітерацію.

41. Braavos (Браавос) – одне з дев'яти Вільних міст, найбагатше і наймогутніше з усіх. Знаходиться на північному заході Есоса, є однією з провідних морських держав. Відомий також своїм Залізним банком, завдяки

якому здійснювалися військові перевороти, купувалися армії, а також оплачували витрати корони (в борг). Реалія передається шляхом транслітерації.

42. Volantis (Волантіс) – одне з дев'яти Вільних міст, найстаріше і найбільше з них. Розташований на південному заході Ессоса. Своїм багатством місто завдячує морській торгівлі та праці рабів. Передача реалії здійснюється за допомогою транслітерації та транскрипції, оскільки звукова та буквена форма слова абсолютно ідентичні.

43. Myr (Мир) – вільне місто, розташоване на заході Ессоса. Світ славиться своїми вмілими ремісниками. Реалію передано шляхом транслітерації.

44. Tyrosh (Тірош) – вільне місто, розташоване на півдні Ессоса, неподалік Дорна. У місті процвітають работоргівля та проституція, а про жадібність його мешканців знають усі по обидва боки Вузького моря. При передачі реалії використано прийом транскрипції.

45. Vaes Dothrak (Ваес Дотрак) – священне місто дотракійців. Незважаючи на те, що постійно там живуть тільки жінки Дош Кхалін, їхні раби та слуги, вважається, що у Ваес Дотраку знайдеться місце будь-якому дотракійцю, якщо щось трапиться з вождем його кхаласара. У Ваес Дотрак забороняється носити зброю та проливати кров. Перша частина реалії передана транслітерацією, друга – транскрипцією.

46. Slaver's Bay (Затока работоргівців) – велика затока на півдні Ессоса. Був головним центром работоргівлі не тільки Ессоса, а й усього відомого світу доти, доки не був перейменований у Bay of Dragons (Затока драконів) після того, як Дайнеріс Таргарієн захопила владу в Міерині. У першому випадку це калькування із перестановкою компонентів та трансформацією «єдине → множинне», у другому – калькування із збереженням відносин між компонентами словосполучення.

47. Dusk rose (Сутінкова троянда) – квітка, яка росте в Ессосі поблизу затоки Работорговців. На вигляд нагадує троянду, тільки з синіми

пелюстками. Квітка у місцевого населення вважається лікарською, застосовують її в лікуванні лихоманки. Передача реалії здійснена шляхом калькування, обидва компоненти передані семантично.

48. Lady's lace (Дівоче мереживо) – рослина, що росте в Ессосі неподалік затоки Работорговців. Виглядає як маленька біла квітка на довгому білому стеблі. Призначення у серіалі не описано. Назва передана шляхом калькування із семантичною заміною першого компонента: значення «дівиця, діва» в англ. lady словниками не відзначається – скоріше, це «дама, пані», а 'панночка' – лише у поєднанні young lady [Рисін, Старило 2011-2020].

49. Red Waste (Червона пустка) – край в Ессосі, великі землі, схожі на пустелю. Територія висохлих річок та озер, сухих дерев, рівнин із червоним пересохлим ґрунтом. На півдні за цією пустелею знаходиться Кварт. Реалія передана шляхом калькування, обидва компоненти передані семантично.

50. Meereen (Міерин) – одне з міст-працівників, нащадок імперії Гіса. Славиться своїми бійцевими ямами та неприступною обороною. Передача реалії здійснюється шляхом транскрипції та транслітерації. Поєднання букв – eer передається звуком [іə] і потім цей звук передається окремо від букви –r, яка після транслітується.

51. Yunkai (Юнкай) – одне з міст-працівників, заснований на останках Гіскарської імперії. Займається всіма видами работоргівлі, але особливо спеціалізується на підготовці рабів для плотських насолод. З самого дитинства і хлопчиків та дівчаток навчають майстерності кохання. Назва реалії передано шляхом транслітерації.

52. Astapor (Астапор) – одне з міст-працівників, які утворилися після падіння Валірії, нащадок Гіскарської імперії. Основним промислом Астапора є работоргівля, зокрема продаж рабів-воїнів - Бездоганних, які відомі своїми військовими вміннями, старанністю, холоднокровністю та послухом. Назва реалії передано шляхом транслітерації.

53. Garden of Bones (Сад Кісток) – пустеля, яка оточує місто Кварт і розташовується між самим містом та Червоною пусткою. Назва ця

обумовлена тим, що територія перед воротами Кварта густо посипана кістками померлих від спеки, голоду та спраги мандрівників, яких не пустили до міста. У даному випадку перекладачі застосовують калькування.

54. Qarth (Кварт) – місто на сході Ессоса, є одним із найстаріших та найбагатших. Розташовується на перетині важливих торгових шляхів, за словами жителів, є пупом землі, оскільки з'єднує північ та південь, захід та схід. Це місто багатства та розкоші, архітектуру якого вважають дивом світу. Передача реалії також здійснюється з допомогою поєднання транслітерації (Квартх) і транскрипції (Карт).

55. Manticore (Мантікора) – отруйна комаха. На вигляд нагадують скорпіонів, також мають хвіст з гострим жалом. На тулубі (панцирі) можна побачити обриси обличчя, схожі на людські. Одного укусу Мантикори достатньо, щоб убити жертву, отрута діє миттєво, як тільки досягне серця. При передачі цієї реалії перекладач вдається до транслітерації. Також у процесі перекладу відбулося усічення останньої голосної –е та заміна на закінчення жіночого роду –а.

56. Asshai (Асшай) – найдальше місто відоме у Вестеросі, подорож туди може зайняти довгі роки. Вважається, що у цьому місті живуть чаклуни та процвітає темна магія. Знаходиться на південному сході Ессоса. У перекладі передається звукова форма реалії за допомогою з'єднання транскрипції (Ассей) та транслітерації (Ассхай).

57. Shadow lands (Край тіней) – гірська долина за Асшаєм. Ця територія мало вивчена, тому огорнута таємницями та містикою. Вважається, що саме там збереглися драконячі яйця та, можливо, живі дракони. Реалія передається прийомом калькування, відносини між компонентами збережені.

58. Ghost grass (Трава Привидів) – особливий вид трави, що росте в Краї Тіней за Асшаєм. Трава відома тим, що вбиває будь-які інші рослини на своєму шляху. Дотракійці вірять, що саме так настане кінець всього живого, коли примара-трава покриє весь світ. Назва переведена шляхом калькування, обидва компоненти передані семантично.

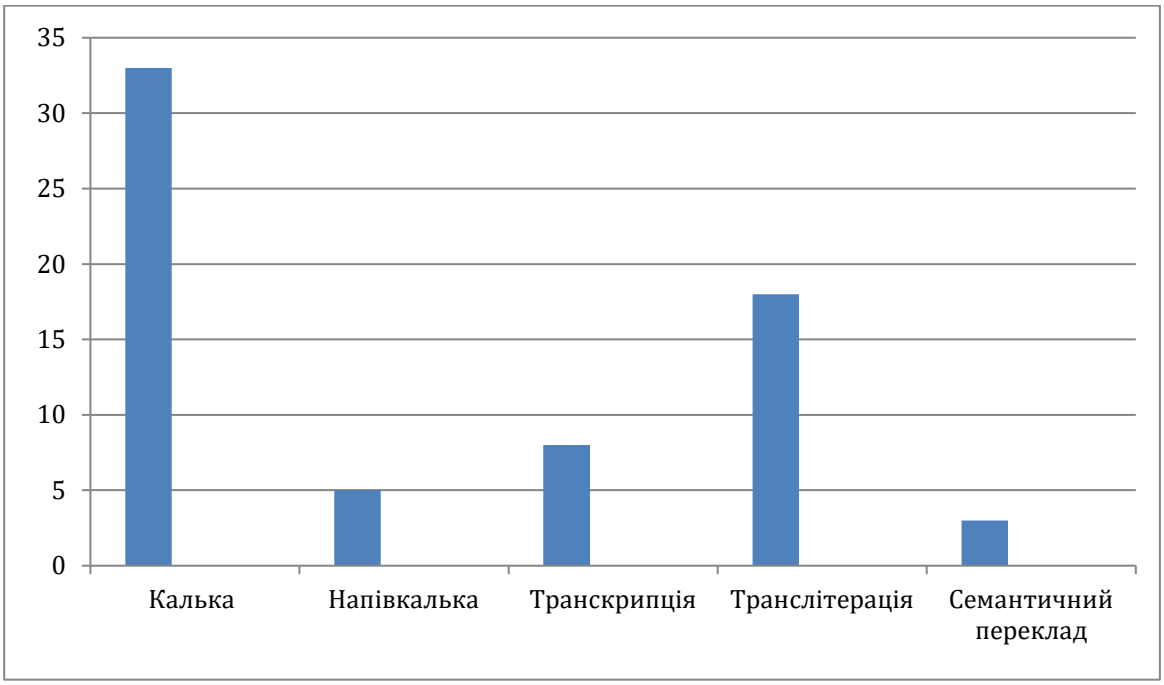
59. Summer Isles (Літні острови) – великий архіпелаг, розташований на південь від Вестероса. Жителі островів чорношкірі, говорять своєю мовою, а також славляться вмілою стріляниною з лука. Назва островів здійснюється шляхом калькування, обидва компоненти передані семантично.

60. Naath (Наат) – острів, розташований на схід від Літніх островів. Жителі Наата мирні люди, які не знають війни та вбивств. Також його називають островом метеликів. Однак метелики асоціюються не з чимось прекрасним, а з моторошною лихоманкою, яку вони розносять, заражаючи тих, хто хоче напасти на острів. Реалію передано шляхом поєднання транскрипції (Нат) та транслітерації (Наатх).

За результатами аналізу географічних реалій, виділених у серіалі “Game of Thrones”, було визначено, що більшість із них передано українською мовою прийомом калькування (див.рис. 2.2)

Рисунок 2.2

Прийоми передачі географічних реалій у серіалі “Game of Thrones”



З графіка випливає, що основну масу становить передача реалій за допомогою кальки (49%). Також використовується передача реалій за допомогою напівкальки (7%), транскрипції (12%), транслітерації (27%) та семантичного перекладу (4%).

2.2.2. Етнографічні реалії. Етнографічні реалії включають опис побуту, імена жителів, професій і посад, релігійно-міфологічні поняття та найменування грошових одиниць. Загалом у серіалі “Game of Thrones” їх було виділено 106. У серіалі багато разів згадуються назви місць проживання знатних родин.

61. Winterfell (Вінтерфелл) – родовий замок Старків. Знаходиться на Півночі та є його столицею. Замок розташований у самому серці Північних земель на околиці Вовчого лісу. Реалію передано за допомогою транслітерації.

62. Casterly Rock (Кастерлі Рок) – родовий маєток Ланністерів і найбільший замок Західних земель. Під цим замком є запаси дорогоцінних металів, зокрема золота. Саме видобуток золота зробила дої Ланністерів одним із найбагатших у Семи Королівствах. Для передачі цієї реалії перекладач вживає транскрипцію.

63. Eyrie (Орлине гніздо) – замок будинку Арренів. Розташований високо в Місячних горах, що робить дорогу до нього небезпечною та незручною. Тому Орлине гніздо вважається неприступним замком у всьому Вестеросі. Назва перекладена семантичним шляхом.

64. Horn Hill (Рогів пагорб) – родовий замок будинку Тарлі. Розташований на північний схід від Староміста. Про замок відомо лише, що він добре укріплений. Реалію передано за допомогою калькування.

65. Red Keep (Червоний замок) – велика кам'яна фортеця у Королівській гавані. Є резиденцією правлячої династії. Для перекладу реалії застосовано калькування з генералізацією другої частини (як уже зазначалося вище, № 23, keep не цілий замок, а лише «головна вежа» [Рисін, Старило 2011-2020]).

66. Pyke (Пайк) – родовий замок Грейджоїв, найважливіший та найстаріший замок Залізних островів. Назву передано шляхом транскрипції.

67. Twins (Близнюки) – родовий замок Фреїв. Фактично ця споруда є дві вежі на протилежних берегах річки. Замок був збудований для охорони мосту, який здавна служив джерелом збагачення Фреїв. Назва передана семантичним шляхом.

68. Moat Cailin (рів Кейлин) – давня і майже повністю зруйнована вежа Перших Людей. Є стратегічно важливим об'єктом, оскільки через неї проходить єдиний шлях на Північ. Реалію передано напівкалькою. Перша частина – шляхом калькування, а друга – за допомогою транскрипції.

69. Riverrun (Ріверран) - родовий замок Таллі, розташований на узбережжі Червоного Зубця. Географічне положення замку дозволяє здійснювати сухопутну та річкову торгівлю. Під час передачі реалії перекладач застосував транслітерацію.

70. Harrenhal (Харренхол) – замок у Річкових землях. Не має власників, оскільки перебуває у зруйнованому стані та вважається проклятим. Передача реалії здійснена шляхом транслітерації та транскрипції (чиста траслітерація була б Харренхал, а чиста транскрипція – Харенхол).

71. Deepwood Motte (Темнолісся) – родовий замок Гловерів, розташований у Вовчому лісі, на північному заході від Вінтерфелла. Перекладач вдається до комплексної трансформації: опущення другого компонента; калькування із заміною частини мови, причому один із компонентів при калькуванні піддається заміні (deep- → темно-), так що можна говорити про топонім Темнолісся як про півкальку по відношенню до Deepwood. Характерно, що заміну частини промови викликало якраз опущення другого компонента (вихідне Deepwood – визначення до Motte): при опущенні головного слова перекладач був змушений вдаватися до створення іменника, а не прикметника.

72. Sunspear (Сонячний спис) – родовий замок Мартеллів. Звідси вони здійснюють правління Дорном. Застосований прийом калькування із розчленуванням на два компоненти.

73. Water Gardens (Водні сади) – заміська резиденція Мартеллів, що знаходиться на північ від Сонячного Списа. Замок призначений для відпочинку правлячої династії, а також тут мешкають їхні неповнолітні діти та бастарди. Назва перекладена за допомогою калькування, обидва компоненти передані семантично.

74. Storm's End (Штормова межа) – замок, що належить дому Баратеонів. Є головним замком Штормових земель, а також однією з неприступних фортець Вестероса. При передачі цієї реалії використано прийом калькування із збереженням відносин між компонентами.

75. Highgarden (Хайгарден) – родовий маєток Тиреллів. Замок розташований на території Простору і є одним із найкрасивіших у Вестеросі. Реалія передана шляхом поєднання транскрипції (Хайгадн) та транслітерації (Хігхгарден).

76. Dreadfort (Дредфорт) – замок Болтонів. Другий за потужністю замок Півночі, після Вінтерфелла. Передача реалії здійснюється шляхом транслітерації.

77. Crag (Крег) – родовий замок Вестерлінгів. Знаходиться узбережжя Західних земель. При перекладі реалії використано прийом транскрипції.

78. Ashford (Ешфорд) – замок будинку Ешфорд. Розташований у східній частині простору. Реалію передано шляхом з'єднання транскрипції (Ешфод) та транслітерації (Асхфорд).

79. Karhold (Кархолд) – маєток будинку Карстарків. Розташований у східній частині Півночі. При передачі реалії застосована транслітерація.

80. Craster's Keep (замок Крастера) – укріплена садиба на півночі від Стіни. Тут мешкає Крастер зі своїми дружинами-дочками. Однак назва не зовсім відповідає дійсності. Насправді це звичайний будинок, з городом, свинарником, псарнею і т. п. Дикі назвали його так, оскільки для них будь-яка споруда, чи то будинок, вежа чи млин є замком. У першому випадку перекладач використовує прийом транслітерації, а у другому – калькування,

переставляючи у своїй компоненти. Таким чином, замок Крастера – напівкалька.

81. Last Hearth (Останнє вогнище) – замок, що належить дому Амберів. Є найпівнічнішим замком Вестероса та останнім перед Стіною. Назва реалії переведено шляхом калькування, обидва компоненти передані семантично.

Також у серіалі зустрічаються поняття, властиві повсякденному життю.

82. Citadel (Цитадель) – єдиний у країні університет, де готують мейстерів. Будь-який бажаючий може стати учнем незалежно від віку чи походження. Однак жінкам не допускається входити в Цитадель, ні навчатися в ній. Реалію передано семантичним шляхом.

83. Bastard (бастард) – незаконнонароджена дитина знатного лорда. Можна сміливо сказати, що це освоєна реалія, передана семантичним шляхом. У сучасних словниках іноземної мови також дається значення «позашлюбна дитина впливової особи у Західній Європі» [Рисін, Старило 2011-2020].

84. Book of Brothers (Книга Братів) – книга, що описує історію Королівської гвардії. У ній містяться подвиги всіх лицарів, які коли-небудь служили в цьому почесному ордені. Реалія передана калькуванням із збереженням відносин між компонентами.

85. Iron Throne (Залізний трон) – трон імператора Семи Королівств Вестероса. Є основним символом влади. Трон викований із сотень розплавлених мечів повалених ворогів. Назва реалії переведена шляхом калькування, обидва компоненти передані семантично.

86. Bowl of brown (бура жижа) – дешева їжа бідняків у Королівській гавані. Є подобою каші або рагу з різних складових. Як правило, до складу входить крупа, овочі та якесь м'ясо. Інгредієнти варіюються в залежності від того, що вдалося роздобути кухареві в цей день. М'ясо в найкращому разі голубине, у гіршому – щурів і не тільки. У даному випадку перекладач вдається до описового перекладу, тобто дає зрозуміти, що є цією стравою.

87. Kidney pie (пиріг з нирками) – традиційна страва у Семи Королівствах. Пиріг, як правило, готують із телячих або яловичих бруньок з додаванням особливого соусу. При передачі назви застосовано калькування з перестановкою компонентів та граматичною заміною, замість прикметника kidney використовується іменник нирки. Українською зазвичай кажуть «пиріг з…» для опису начинки, тому цей варіант перекладу є найбільш адекватним.

88. Milk of the poppy (макове молочко) – лікарський засіб, що застосовується на всій території держави. Використовується полегшення болю як анестезія. У даному випадку перекладач використовує кальку поряд з граматичним заміщенням, перетворюючи англійську of-phrase на прикметник макове.

89. Grayscale (сіра хвороба) - заразне захворювання, через яке шкіра набуває сірого кольору, покривається коростами і стає дуже крихкою, хоча на дотик схожа на камінь. Як правило, хвороба починається з кінцівок, поступово покриваючи все тіло, а коли доходить до голови, людина втрачає свідомість і забуває, ким вона була. В англійському оригіналі назва хвороби практично описує її «сіра луска», саме так і виглядає шкіра хворої людини. Перекладач вдається до напівкальки. Для передачі першої частини назви хвороби застосовано калькування. Однак, щоб українськомовний глядач міг зрозуміти, що це назва хвороби, перекладач дає свій семантичний неологізм хворобу, більш просторічне слово, що підходить для описуваної епохи. Крім того, перекладач застосував сегментацію (розчленував реалію на два компоненти).

90. Common tongue (спільна мова) – основна мова Вестероса, якою розмовляють усі жителі держави за винятком окремих народів. При перекладі застосовано калькування, обидва компоненти передані семантичним шляхом.

До наступної групи реалій відносяться слова, які називають професії та посади Семи Королівств.

91. Warden of the North (Хранитель Півночі) – одна з постів маршалів, зобов'язаних командувати армією у разі нападу на державу. Ця посада, як правило, зберігається за верховним правителем Півночі, главою будинку Старків, лорда Вінтерфелла. Реалія передається шляхом калькування із збереженням відносин між компонентами.

92. Hand of the King (Десниця Короля) – державна посада у Семи Королівствах. По суті правиця є головним радником короля, другою людиною в державі, а відсутність короля є його заступником і говорить від його імені, виконуючи накази і волю правителя. Також правиця має право командувати королівською армією і бути головою Малої Ради. При передачі реалії використано прийом калькування із збереженням відносин між компонентами.

93. Maester (мейстер) – вчений служитель знатного дому. Зазвичай у кожної впливової родини Вестероса, а також у Нічному Дозорі є мейстер. Це людина, яка є зберігачем знань, наставником, учителем та лікарем одночасно. Мейстери дають обітницю безшлюбності, на шиї носять особливий ланцюг, кожна ланка якого викована з певного матеріалу і символізує успішно пройдене навчання різним дисциплінам. Під час передачі цієї реалії застосовується транскрипція та транслітерація, при цьому додається звук -й.

94. Sept (септа) – священнослужитель, який присвятив своє життя релігії та вірі в Семерих. Також, як мейстери дають обітницю безшлюбності та цнотливості. Крім того, нерідко септи стають наставницями знатних дівчаток, навчаючи їх правилам поведінки у світському суспільстві, читанню, вишиванню, манерам. У даному випадку реалія передається шляхом транслітерації та додавання закінчення жіночого роду -а.

95. Lord commander (Лорд-командувач) – глава Нічного Дозору. Вибирається шляхом голосування серед братів Нічного Дозору, служить до кінця життя. Будь-який брат Нічного Дозору може висунути свою кандидатуру на цю посаду. Українською мовою реалію передано шляхом калькування, компоненти перекладені семантично.

96. First Ranger (Перший розвідник) – один із старших офіцерів Нічного Дозору, очолює орден розвідників. Перший розвідник служить у Чорному замку. Реалію переведено за допомогою калькування, обидва компоненти передані семантичним шляхом.

97. First Builder (Перший будівельник) – один із старших офіцерів Нічного Дозору, очолює орден будівельників, служить у Чорному замку. Для передачі реалії застосовано калькування, компоненти передані за допомогою семантичного перекладу.

98. Knight of Kingsguard (лицар Королівської гвардії) – один із семи гвардійців, який приніс клятву служити королю і охороняти його та королівську родину. Лицарі Королівської гвардії несуть довічну службу і захищають короля, незважаючи на свій вік та хвороби. Бути лицарем Королівської гвардії вважається найпочеснішою службою для воїна. Реалію передано прийомом калькування із збереженням відносин між компонентами.

99. Bloodrider (кровний вершник) – наближений охоронець дотракійського кхала. Є не тільки гвардійцем, а й близьким другом кхала. Виконує безпосередні його доручення, а також охороняє дружину свого кхала. Існує загальноприйняте звернення кхала до свого кровного вершника: «Кров моєї крові». При передачі реалії застосовано калькування та розчленування на два компоненти.

100. Master of coin (Майстер над монетою) – посада королівського скарбника. Також є членом Малої Ради. Українською мовою реалію передано шляхом калькування.

101. Master of ships (Майстер над кораблями) – член Малої Ради, що відповідає за Королівський флот. До його обов'язків входить контроль будівництва кораблів, найм командирів та екіпажу. Під час передачі реалії перекладач застосував калькування.

102. Master of laws (Майстер над законами) – королівський радник, член Малої Ради, який відповідає за виконання законів та дотримання

звичаїв. Як правило, на цю посаду призначається особливо грамотний лорд, який обізнаний із законами держави. Під його контролем також перебувають темниці Червоного Замку та Міська варта. Реалію передано шляхом калькування.

103. Master-at-arms (Майстер над зброєю) – посада в Семи Королівствах, яку займає досвідчений воїн, лицар. Відомо, що у кожному замку є свій Майстер над зброєю, якого призначає лорд цього замку. Також люди на цій посаді, як правило, займаються навчанням знатних хлопчиків військовій справі, навчають бою на мечах та стрільбі з лука. При перекладі реалії застосовано прийом калькування.

104. Master of whisperers (Майстер над шептунами) – член Малої Ради, голова розвідки. До його обов'язків входить збір інформації та шпигунство як у Вестеросі, так і за його межами. Передача реалії здійснена за допомогою калькування.

105. Master of horses (Майстер над конями) – людина, яка займається навчанням коней, стежить і доглядає їх. Посада існує у всіх замках Вестероса. Українською мовою переклад здійснено шляхом калькування.

У ході дослідження було виділено велику кількість реалій, пов'язаних із релігією, міфологією, святами та культами.

106. Seven (Семеро) – семеро богів, основна релігія у Вестеросі. Лише у деяких регіонах держави сповідуються старіші релігії. Назву передано шляхом семантичного перекладу.

107. Father (Отець) – один із сімох, є втіленням влади і справедливості. Реалію передано семантичним шляхом.

108. Mother (Матір) – одна з Сімох богів, яка втілює доброту, турботу та милосердя. Є покровителькою матерів та дітей. Реалію передано семантично.

109. Smith (Коваль) – одне з втілень Семерих, що уособлює силу, здоров'я та працьовитість, є покровителем ремісників та мирної роботи. Передачу реалії здійснено шляхом семантичного перекладу.

110. Maiden (Діва) – уособлює красу та невинність, є покровителькою закоханих та всіх юних створінь. Реалію передано семантичним шляхом.

111. Warrior (Воїн) – є втіленням сили, мужності, впевненості у собі та готовності захищати невинних. Покровитель лицарівта солдатів. Українською мовою реалію перекладено семантично.

112. Crone (Стариця) – одна із Семи богів, втілення мудрості. Перекладач під час передачі реалії застосував семантичний переклад.

113. Stranger (Невідомий) – одне з ликів Сімох, уособлює смерть. Вважається, що саме він забирає душі людей у інший світ. Назва реалії передається семантичним шляхом.

114. Sept (Септа) – храм поклоніння Семерим. Під час передачі реалії перекладач застосував транслітерацію (див. № 94).

115. Seven-Pointed Star (Семикінцева зірка) – священне писання, зведення релігійних текстів та кодексів віри в Семерих. Реалію передано шляхом калькування, компоненти передані семантично.

116. Old gods (Старі боги) – безликі та безіменні духи природи, яким поклоняються на Півночі. Віра є однією з найдавніших у Вестеросі. Передача реалії здійснена прийомом калькування, обидва компоненти переведені семантично.

117. Godswood (Богороща) – священне місце для поклоніння Старим богам, що представляє невелику ділянку лісу. Дерева в Богорощі рубати заборонено, її намагаються зберегти у первісному вигляді. Перекладач калькує реалію, поєднуючи два слова – боги і роща, цим зберігаючи оригінальну форму одного слова.

118. Weirwood (Чардерево) – священне дерево у вірі Старих богів. Дерева живуть кілька тисяч років. Мають білий стовбур, темно-червоне листя та червоний, схожий на кров сік. Реалія перекладена за допомогою напівкальки: друга частина -wood, збережена (-дерево), а перша піддається заміні (weir - букв. «залив»).

119. Heart-tree (Серце-дерево) – центральне дерево у Богорощі. Являє собою дерево з вирізаним на його стволі ликом. У вірі у Старих богів вважається, що боги мешкають саме в цьому дереві і спостерігають за віруючими через очі вирізаного лику. Реалія передається за допомогою калькування, обидва компоненти переведені семантичним шляхом.

120. Drowned God (Втоплений Бог) – морський бог, якого шанують на Залізних островах. Бог відрізняється особливою жорстокістю, захищає морський розбій і війни, не прощає слабкості. Перекладач передає реалію шляхом калькування, обидві частини перекладені семантично.

121. Iron price (Залізна вартість) – поняття у культурі залізних. Для чоловіків Залізниці вважається ганебним платити за те, що їм потрібно. Заплатити залізну ціну означає відібрати, відбити трофей, причому можливо вбивши суперника. Переклад реалії здійснено прийомом калькування, обидва компоненти передані семантичним шляхом.

122. Kingsmoot (Віче королів) – давній звичай на Залізних островах. Церемонія, де капітани збираються, щоб проголосити нового правителя. Перекладач передає реалію шляхом калькування з перестановкою компонентів, а також замінює слово обговорення на більш просторічне віче, характерне для описуваних подій.

123. Great Stallion (Великий жеребець) – бог-жеребець, якому поклоняються дотракійці. Уособлює силу та важливість коней у дотракійській культурі. Реалію передано шляхом калькування з семантичним перекладом обох компонентів.

124. Night Lands (Нічні землі) – так дотракійці називають потойбічний світ. Вони вірять, що душа людини може потрапити туди, тільки якщо її тіло було спалено на похоронному вогнищі. Потрапляючи в Нічні землі, людина возз'єднується зі своїми предками і вічно скаче верхи поруч з ними. Перекладач передає реалію за допомогою калькування, здійснено семантичний переклад обох компонентів.

125. Bloodmagic (магія крові) – найтемніший вид магії, що колись практикувався у Валірії. Однак до цього дня можна зустріти жерців, які володіють нею. При передачі реалії застосовано калькування з розчленуванням на два компоненти та граматичне заміщення прикметника blood іменником кров.

126. R'hlor (Рглор) - асшайське ім'я Владики Світла. Не дивно, що ім'я було дано не у Вестеросі, оскільки більшість шанувальників цього культу живе у Вільних містах Ессоса. Реалія передана шляхом транслітерації, у ній відбувається заміна букви -х буквою -г.

127. Lord of Light (Владика Світла) – вогненний бог. Релігія Східних земель, в основі якої лежить віра у боротьбу Темряви та Світла. Шанувальники Владики Світла вважають решту богів хибними і безсилими. При передачі реалії переклад здійснено шляхом калькування, відносини між компонентами зберігаються.

128. Great Other (Великий Інший) – божество, що протистоїть Владиці Світла, уособлює собою темряву та холод. При передачі реалії застосовано калькування, обидва компоненти переведені семантичним шляхом.

129. Red priests (Червоні жерці) – служителі віри у Рглора. Одягнені в яскраво-червоний одяг, що символізує світло та вогонь, через що і отримали таку назву. Реалія передана калькуванням із семантичним перекладом обох компонентів.

130. Many-Faced-God (Багатоликий Бог) – бог смерті, якого шанує орден Безликих у Браавосі. Перекладач передає реалію шляхом калькування, компоненти перекладені семантично.

131. House of Black and White (Чорно-білий будинок) – храм, присвячений поклонінню багатоликому богу. Розташований у Браавосі та є також місцем діяльності ордена Безликих. Реалія передана шляхом калькування та граматичного заміщення англійської of-phrase з іменниками black та white прикметником чорно-білий.

132. White walkers (Білі ходоки) – міфічні істоти з легенд, що мешкають за Стіною. На вигляд схожі на людей, але скоріше на людський скелет, обтягнутий білою крижаною шкірою. У них яскраво-блакитні очі, що світяться у темряві. Ці зловісні істоти носять обладунки, вміють битися мечем і їздити верхи. Їхні мотиви нікому невідомі, проте всі знають, що ходоки пов'язані з холодом та настанням довгої зими, і що вони вбивають усе живе на своєму шляху. Реалію передано шляхом калькування з семантичним перекладом компонентів.

133. Others (Інші) – інша назва Білих ходоків. Передача реалії також здійснена за допомогою семантичного перекладу.

134. Wight (Віхт) – труп людини чи тварини, живий за допомогою магії Білих ходоків. Вихти є солдатами в армії живих мерців і повністю підкорюються волі своїх творців. Реалію передано шляхом транслітерації з опущенням літери -g.

135. Night King (Король Ночі) – ватажок Білих ходоків. Має на своїй голові крижані нарости, що формою нагадують корону. Є наймогутнішим ходоком, за допомогою своєї магії може перетворювати людських немовлят на Білих ходоків, а також здатний за короткий термін оживити трупи, які одразу приєднаються до його армії вихтів. Передача реалії здійснена калькуванням з перестановкою компонентів, а також шляхом граматичної заміни прикметника night іменником ніч.

136. Giants (велетні) – давня раса, одна з перших, що населяли Вестерос. Вважалися давно вимерлими, оскільки багато років ніхто з ними не стикався, проте виявилося, що вони живуть далеко за Стіною і згодом навіть приєдналися до диких. Передачу реалії здійснено семантичним шляхом.

137. Children of the forest (діти лісу) – давня раса, таємничий нелюдський народ. Є маленькими істотами, схожими на дітей, що мешкають у глибині лісів, звідси і отримали свою назву. Одягаються в кору і листя дерев, та мають магію. Населяли землі задовго до появи людей та поклонялися Старим богам. Якщо вірити переказу, то лики на деревах

вирізали саме вони. Однак з розвитком цивілізації були змушені піти за Стіну, ховаючись від людей, тому вважається, що вони вимерли, і їхня магія зникла разом із ними. Реалію передано за допомогою калькування зі збереженням відносин між компонентами.

138. Greenseers (деревовидці) – мудреці дітей лісу. Мають надприродні здібності, вміють залишати своє тіло і вселятися в будь-яку іншу істоту - людину, птицю, тварину. Крім того, вони вміють проникати в серце-дерево та бачити все, що відбувається зараз у будь-якому місці, те, що відбувалося раніше, задовго до їх народження і навіть те, що станеться у майбутньому. Оскільки вони тісно пов'язані з вірою в Старих богів, вважається, що саме їхні духи переселяються після смерті до чардерева. Реалію передано шляхом калькування.

139. Three-eyed raven (трьохокий ворон) – образ деревовидця, в якому він є людьми, які мають такі ж надздібності. При передачі реалії застосовано калькування із семантичним перекладом компонентів.

140. Warg (варг) – людина, з надприродними здібностями, вміють вселятися у тварин, птахів, людей. Іноді бачать пророчі сни. Реалію передано шляхом транслітерації.

141. House of the Undying (Будинок Безсмертних) - палац чаклунівКварта, в якому вони роблять свої передбачення. Українською мовою реалія передана калькуванням зі збереженням відносин між компонентами.

142. Red comet (Червона комета) – астрономічний об'єкт, що має яскраво-червоний шлейф. Комета помітна на території всього відомого світу. Різні культури дають різні тлумачення її появі. Дехто вважає, що комета знаменує собою закінчення літа і віщує настання зими, інші вважають, що це символ смерті, який обіцяє лихо, хтось бачить у ній наближення війни, а хтось каже, що вона знаменує відродження драконів. Реалія передана шляхом калькування, обидва компоненти переведені семантично.

143. Grumpkin (грамкін) – істоти з дитячих казок, що нагадують будинкових. Є вигаданими персонажами, у яких вірять лише діти. Назва передано шляхом транскрипції, але з опущенням звуку [р].

144. Snark (снарк) – міфічна істота, яка мешкає десь на Півночі. Вважається частиною фольклору Семи Королівств. Часто їх згадують у жартівливій формі разом із грамкінами, коли насміхаються з людей, які вірять у небезпечних істот за Стіною. Реалію передано за допомогою транслітерації.

145. Harpies (Гарпії) – міфічні істоти у культурі Ессоса. Колись були символом Гіскарської імперії, проте три міста, що утворилися після її розпаду: Астапор, Міерін та Юнкай, – досі розміщують Гарпію на своїх пірамідах, воротах, прапорах. Традиційно Гарпію зображають істотою з головою та торсом жінки з крилами, хвостом лапами птаха. Назва реалії передано семантичним шляхом (можна говорити про підбір існуючого еквівалента, оскільки є прецедентний феномен – гарпії в античній міфології).

146. Harvest feast (Свято врожаю) – урочистий захід, присвячений збиранню врожаю. При передачі реалії перекладач застосував прийом калькування із семантичним перекладом компонентів.

Наступна група реалій (№ 147–163) називає прізвиська персонажів та організацій відомого світу. Зазначимо, що всі виявлені реалії передано українською мовою семантичним шляхом; у випадках, коли реалія складається з двох компонентів (складне слово/словосполучення), семантичний переклад поєднується з калькуванням.

147. Wildings (дикі) – прізвисько, яке отримав вільний народ за Стіною через свої дикі звички, розбійні напади та неосвіченість.

148. Imp (Біс) – прізвисько Тиріона Ланністера, отримане за його витівки та розгульний спосіб життя.

149. Halfman (напівчоловік) – ще одне прізвисько Тіріона Ланністера. Цього разу отримане за його фізичну особливість, а саме – карликовість.

150. Gold Cloaks (Золоті плащі) – так у народі називають солдатів Міської варти за колір з обладунків.

151. Ironborn (залізний) – прізвисько жителів Залізних островів, відомих своєю суворістю та жорстокістю, а також любов'ю до грабежів та розбоїв.

152. Crow (ворон) – так дикі називають братів Нічного Дозору за чорний колір їхніх шат.

153. Red woman (червона жінка) – прізвисько Меллісандри, жриці віри в Рглора, оскільки була єдиною, хто завжди одягнена у червоне на території Штормових земель.

154. Littlefinger (Мізинець) – прізвисько, отримане Пітиром Бейлішем. Він був родом з півострова Персти і був найменшим серед своїх братів, звідси й придбав своє прізвисько.

155. Spider (павук) – так прозвали Варіса, Майстра над шептунами, оскільки він як павук плете мережу зі чуток та змов.

156. Kingslayer (Царовбивця) – цим прізвиськом охрестили сіра Джеймі Ланністера за те, що він, будучи королівським гвардійцем, убив короля, якого поклявся захищати ціною свого життя.

157. Rattleshirt (Гримуча сорочка) - один з ватажків диких. Отримав своє прізвисько через обладунки, виготовлені з кісток, які гримлять при кожному русі. В даному випадку при передачі реалії здійснено калькування та членування на два компоненти.

158. Giantsbane (Смерть Велетнів) – прізвисько Тормунда, одного з ватажків диких. Як стверджував він сам, ще в дитинстві йому вдалося вбити велетня, встромивши йому ніж в око. Перекладач також калькує, поділяє реалію на два слова, та змінює порядок елементів.

159. Young wolf (молодий вовк) – так прозвали Робба Старка за його неймовірний військовий талант, незважаючи на юний вік. Реалію передано калькуванням.

160. Halfhand (Напіврукий) – так охрестили одного з братів Нічного Дозору за те, що він мав лише половину кисті. Реалію передано калькуванням.

161. Mountain (Гора) – прізвисько Грегора Клігана, отримане за його величезне зростання і нелюдську силу. Реалію перекладено семантичним шляхом.

162. Hound (Пес) – прізвисько Сандора Клігана, пов'язане не лише із символом його будинку – триголовим собакою, а й із лютим, запальним характером та беззаперечною покірністю своїм господарям. Будучи лицарем Королівської гвардії, був особистим охоронцем принца Джоффрі і виконував будь-які його забаганки. Реалію перекладено семантичним шляхом.

163. High Sparrow (Його Воробейшество) – прізвисько Верховного септону, який очолював релігійний рух горобців. Можна сказати, що в цей раз перекладач застосовує калькування, але трансформує прізвисько в титул, для надання важливості та значущості цій фігурі.

Назви грошових одиниць Семи Королівств також передані шляхом семантичної передачі (№ 164–166):

164. Dragon (дракон) – золота монета, найбільша та найдорожча у Вестеросі. 1 дракон = 210 оленів.

165. Stag (олень) – срібна монета. 1 олень = 7 зірок.

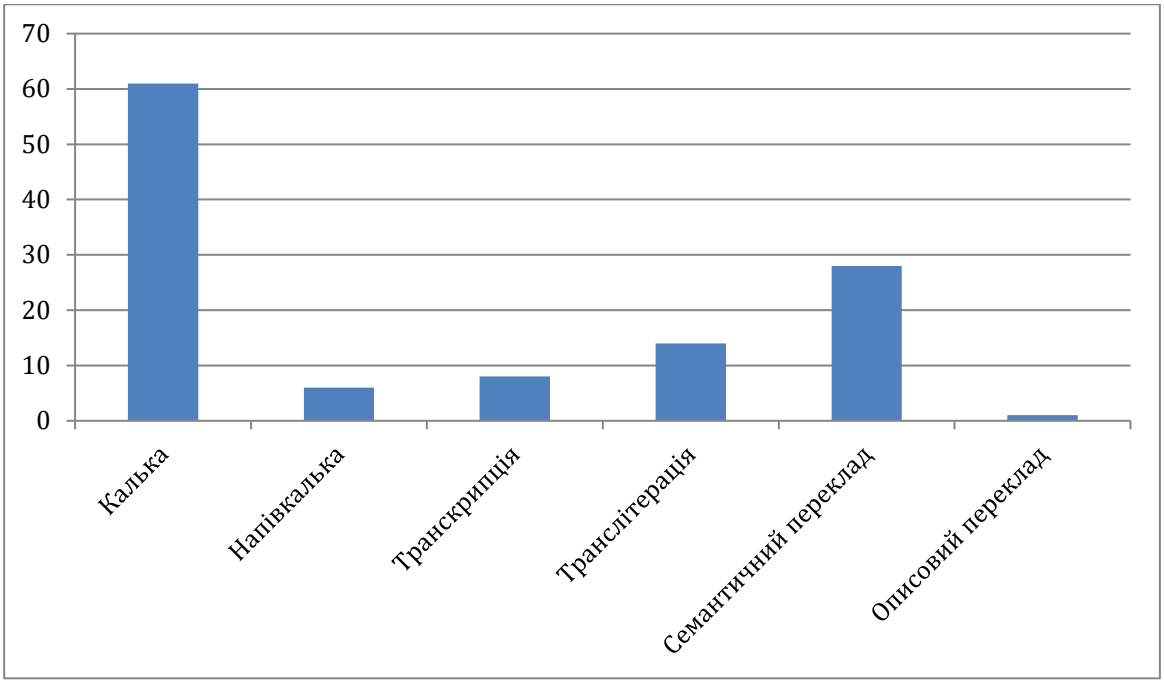
166. Star (зірка) – мідна монета.

Існують інші грошові одиниці, але в серіалі вони не згадані.

Серед прийомів передачі етнографічних реалій серіалу “Game of Thrones”, згідно з проведеним аналізом, найчастішим також є калькування (див.рис. 2.3).

Рисунок 2.3

Використання прийомі передачі етнографічних реалій.



З графіка випливає, що основну масу становить передача реалій за допомогою кальки (52%). Також використовується передача реалій за допомогою напівкальки (5%), транскрипції (7%), транслітерації (12%), семантичного перекладу (24%) та описового перекладу (1%).

2.2.3 Суспільно-політичні реалії. До суспільно-політичних реалій належать адміністративно-територіальні одиниці, органи і носії влади. В ході дослідження було виявлено 52 реалії, що належать до цієї групи.

167. Westeros (Вестерос) – материк, на якому розташована держава Семи Королівств. Реалію передано шляхом транслітерації.

168. Seven Kingdoms (Сім Королівств) – назва держави, розташованої на материку Вестерос, керована одним королем. Реалія передана калькуванням, обидва компоненти перекладені семантично.

169. North (Північ) – одне з семи королівств, крайній північний регіон. Є найхолоднішою і найбільшою областю Королівства. Землі тут неродючі, а сніг може випасти будь-коли. Назву реалії передано семантичним шляхом.

170. Riverlands (Річкові землі) – центральний регіон Семи Королівств. Величезна територія родючих та густонаселених земель. Область отримала свою назву завдяки великій кількості річок та озер, розташованих на її території. Передача реалії здійснена калькуванням із розчленуванням на два компоненти.

171. Westerlands (Західні землі) – область на заході Вестероса. Відома своїми родючими землями, а також багатими покладами золота, срібла та руд. Перекладач застосував калькування та сегментацію (розчленування реалії на два компоненти).

172. Vale of Arryn (Долина Аррен) – одне із семи королівств Вестероса, розташоване на сході материка. Це величезна та багата територія з родючими землями, на яких вирощується зерно, фрукти та овочі. Долиною називають всю область, якою володіє будинок Аррен, а також землі васалів, що прилягають до неї. При передачі назви реалії застосовано напівкальку. Перша частина передана калькуванням, друга – транслітерацією із заміною букви -у, на –е. Відносини між компонентами збережені.

173. Reach (Простір) – королівство на південному заході Вестероса. Є найродючішим і густонаселеним серед усіх Семи Королівств. Завдяки своєму м'якому клімату та різноманітності культур, що виростають на його території, Простір практично повністю забезпечує Королівські землі продовольством. Крім того, у Просторі дуже цінують звання лицаря, тому саме тут турніри проводяться з жорстким дотриманням вікових традицій, а вимоги до лицарів найсуворіші. Реалію передано семантичним шляхом.

174. Stormlands (Штормові землі) – королівство на південному сході Вестероса. Отримало свою назву через часті бурі з Вузького моря, від яких страждає весь край. Область вважається багатою та родючою. Передача реалії здійснена калькуванням та сегментацією (розчленуванням на два компоненти).

175. Dorne (Дорн) – найпівденніше королівство. Являє собою край пустель і гір, славиться своїм спекотним кліматом та темпераментним

народом. Практично вся територія покрита червоними та білими пісками. І навіть у найхолодніші зими в Дорні не випадає сніг. У цьому випадку назва передана шляхом поєднання транскрипції (Дон) та транслітерації (Дорне).

176. Essos (Ессос) – найбільший із відомих материків. Ессос не входить до складу Семи Королівств і набагато більше його за площею. Однак ніхто точно не знає, де закінчуються його землі, оскільки немає жодної карти, і ніхто не запливав так далеко. Від Вестероса відокремлений Вузьким морем. Передача реалії здійснено шляхом транслітерації.

177. Free Cities (Вільні міста) – дев'ять незалежних міст, розташованих на материку Ессос. Колись у давнину були валерійськими колоніями, але змогли здобути незалежність після її падіння. Реалія передана калькуванням, обидва компоненти переведені семантичним шляхом.

У досліджуваному матеріалі зустрілося не так багато назв органів влади.

178. Thirteen (Тринадцять) - правляча рада Кварта, що складається з тринадцяти торгових магнатів. Назву реалії передано шляхом семантичного перекладу.

179. Small Council (Мала Рада) – орган влади за короля. Члени Малої Ради призначаються королем. Вони беруть участь в обговоренні державних питань і втілюють у життя укази короля. В даному випадку застосовано калькування, обидва компоненти передані семантичним шляхом.

180. Night's Watch (Нічний Дозор) – древній почесний орден воїнів, які служать на Стіні і захищають людей від небезпек за Стіною та диких. Назву реалії передано шляхом калькування, відносини між компонентами збережені.

181. Brotherhood without banners (Братство без прапорів) – партизанський загін, який діє біля Річкових земель, метою яких є захист мирних жителів. Реалію перекладено українською мовою за допомогою калькування, всі компоненти передані семантичним шляхом.

182. Faith Militant (Святе воїнство) – збройна організація віри у Семерих. Вважають своїм обов'язком фізично карати невірних і тих, хто грубо порушує правила «Семикінцевої Зірки». В даному випадку перекладач застосовує калькування з перестановкою компонентів поряд з граматичною заміною іменника faith – прикметником святе та прикметника militant – іменником воїнство.

183. Sparrows (Горобці) – релігійний рух віри у Семерих. Вважали, що біди, що звалилися на Королівство, – це результат недотримання завітів віри. Реалію передано семантичним шляхом.

184. Silent Sisters (Мовчазні Сестри) – жіночий релігійний орден у вірі в Семерих. Основне заняття – здійснення похоронних обрядівта поклоніння Невідомому. Назва реалії перекладена шляхом калькування, обидва компоненти передані семантично.

185. Faceless men (Безликі) - таємне суспільство вбивць. Вміють змінювати свій вигляд, поклоняються багатоликому богу. Вважаються одними з наймайстерніших і найдорожчих найманих убивць. При передачі реалії застосовано калькування, перша частина перекладена семантичним шляхом, а друга частина опущена.

186. Sons of the Harpy (Сини Гарпії) – таємна організація Міеріна, що боролася проти влади Дайнеріс. Перекладач передав реалію прийомом калькування із збереженням відносин між компонентами.

187. Birds (пташенята) – шпигуни, що працюють на Варіса, Майстри над шептунами. Це величезна організація, члени якої збирають інформацію у Вестероса та поза ним. Як правило, пташенятами є діти віком приблизно 6–12 років. Назва передано семантичним шляхом у зменшувально-пестливій формі імовірно, через вік учасників організації.

188. Dosh khaleen (Дош кхалін) – рада вдови кхалісі. Якщо чоловіка кхалісі вбили, вона зобов'язана повернутися до Ваес Дотрак і приєднатися до решти вдів. Жінки Дош кхалін не мають права більше виходити заміж та

залишати межі міста. Для передачі першої частини реалії перекладач застосував транскрипцію, а для другої – транслітерацію.

189. Alchemist's Guild (Гільдія алхіміків) – древній орден піромантів, які вміють створювати дикий вогонь. Раніше мали й інші таємні знання, поки цю нішу не зайняли мейстери, витіснивши тим самим піромантів практично повсюдно. Реалія передана калькуванням із перестановкою компонентів та збереженням відносин між ними.

190. Warlocks (чаклуни Кварта) - група магів Кварта. Збираються в Будинку Безсмертних, роблять там передбачення, впізнати їх можна по синім губам. У разі передачі цієї реалії перекладач застосовує семантичний переклад слова warlocks та пояснення, даючи зрозуміти глядачеві, звідки саме ці чаклуни.

191. King of the Andals and the First men (Король Андалів та Перших людей) – титул правителя Семи Королівств Вестероса. Практично вся реалія перекладена шляхом калькування, крім слова Andals, передачі якого перекладач застосував транслітерацію. Відносини між компонентами збережені.

192. Khal (кхал) - вождь дотракійського племені. Титул за значенням наближений до королівського, але на відміну від Вестероса, у дотракійців може бути кілька кхалів через велику кількість племен і численність народу. Реалію передано транслітерацією.

193. Khaleesi (кхалісі) – дружина кхала, яка не має жодної політичної влади. У цьому випадку перекладач застосував транслітерацію.

194. King-Beyond-the-Wall (Король-за-Стіною) – титул, який дикі присвоюють своєму лідеру, який зумів об'єднати кілька кланів. Реалію передано калькуванням, всі компоненти переведені семантичним шляхом.

195. King in the North (Король Півночі) – титул, який носили правителі Півночі за часів незалежності своїх земель. При перекладі реалії застосовано калькування та граматична заміна: замість словосполучення з прийменником in the North перекладач використовує родовий відмінок.

196. Spice King (Король прянощів) – один із членів Тринадцяти. Здобув свій титул завдяки торгівлі прянощами. В даному випадку застосовано калькування та граматичне заміщення, слово spice замість прикметника стало іменником.

197. King of Silk (Король шовку) – один із членів Тринадцяти, який зробив стан продажу шовку. Реалія передана калькування, відносини між компонентами збережені.

198. King of Cooper (Король міді) – ще один представник Тринадцяти, відомий своєю торгівлею міддю. Передача реалії здійснена шляхом калькування із збереженням відносин між компонентами.

199. Bannerman (прапороносець) - почесний будинок, що знаходиться в підпорядкуванні в іншого, більш впливового будинку, лордів певного регіону. Прапороносці присягають правлячим будинкам на вірність, беруть участь у війнах, коли їх покличуть. Реалію передано семантичним шляхом.

200. Andals (Андали) – древній народ, який колись захопив континет, напавши на Перших людей. Люди, які зараз у Вестеросі є нащадками цих народів. При передачі реалії застосовано транслітерацію.

201. First men (Перші люди) – один із народів, які населяли Вестерос у давнину. То була перша людська раса, яка прийшла на ці землі. Українською мовою реалія передана шляхом калькування, обидва компоненти перекладені семантично.

202. Dothraki (дотракійці) – один із народів Ессоса. Дотракійці постійно кочують і не мають постійних поселень, крім Ваес Дотрак. Реалію передано шляхом транскрипції. Для надання назві звичнішого українськомовному глядачеві виду, перекладач додає -йці, таким чином форма слова дійсно нагадує назву народу за типом - китайці, гавайці, корейці, нанайці та ін.

303. Lamb men (ягнячий народ) – одне із мирних сільських поселень в Ессосі. У серіалі немає точної інформації про те, чим займалися ці люди, можна припустити, що вони розводили і пасли овець. Реалія передана калькуванням, обидва компоненти переведені семантичним шляхом.

204. Free folk (вільний народ) – так називають себе люди, що живуть на північ від Стіни. Вважають себе вільними, бо вони не мають суворих правил і обмежень, нікому не підкоряються і живуть, як хочуть. У всьому світі їх називають дикими. Передача реалії здійснена калькуванням, обидві частини перекладені семантично.

У серіалі “Game of Thrones” також часто зустрічаються назви зброї та військовослужбовців.

205. Brother of Night's Watch (Брат Нічного Дозору) – будь-який чоловік, який пройшов навчання в Чорному Замку і приніс клятву вірності ордену Нічного Дозору стає братом, який охороняє царство людей. Назву ордену передано шляхом калькування, відносини між компонентами збережені.

206. City Watch (Міська варта) – регулярне формування, яке охороняє королівський замок і зберігає мир і порядок у Королівській гавані. При передачі реалії застосовано калькування, обидві частини переведені семантичним шляхом.

207. Kingsguard (Королівська гвардія) – спеціальний загін, що складається із семи лицарів, що охороняють королівську родину. Перекладач застосував калькування та сегментацію (розчленування реалії на два компоненти).

208. Mercenary (найманці) – незалежні солдати. Вони не дають клятву вірності та служби одному королю чи державі, а борються за гроші на боці того, хто їх найняв. Реалію передано семантичним шляхом.

209. Unsullied (Бездоганні) – солдати-раби, вирощені та підготовлені в Астапорі. Славляться своєю старанністю та безстрашністю. Перекладач використовує контекстуальний переклад, оскільки оригінальне значення «чисті» не відбиває суті назви, мають на увазі, що війська жодного разу були повалені, оскільки у бою їм немає рівних.

210. Golden company (Золоті мечі) – найманий загін, що діє біля Вільних міст. Складається переважно з емігрантів Вестероса та його

нащадків. Відомі тим, що ніколи не розривають укладений контракт та борються за наймача до останнього. Тут перекладач вдається до передачі вихідної реалії за допомогою напівкальки на рівні словосполучення: перший компонент (Golden – Золоті) зберігається, а другий замінюється метонімічно (company – мечі).

211. Second sons (Молодші сини) – один із найдавніших загонів найманців у Вільних містах. Історично складався з молодших синів знатних лордів, які не претендували на титул та землі, тому не бачили сенсу далі жити зі своїми сім'ями. Реалію передано напівкалькою. Для передачі першої частини реалії перекладач використовує контекстуальний переклад, маючи на увазі, що в загін вступають не лише другі, а й треті та наступні сини знатних сімей. А друга частина реалії передана семантичним шляхом.

212. Wall (Стіна) – стародавня споруда, призначена для захисту Семи Королівств від жахів за Стіною. Являє собою крижаний вал приблизно двісті метрів заввишки і протяжністю сотні кілометрів північним кордоном Семи Королівств. Реалію передано семантичним шляхом.

213. Arakh (аракх) – зброя дотракійців. На вигляд нагадує серп, призначений для ближнього бою. Назва передана шляхом транслітерації.

214. Wildfire (дикий вогонь) – горюча та вибухонебезпечна суміш, що використовується у військових цілях. Має зелений колір, при запаленні довго горить зеленим полум'ям, і її неможливо згасити. При передачі реалії застосовано калькування із сегментацією (розчленуванням на два компоненти).

215. Dragonglass (скло дракона) - чорний блискучий метал. Вважається, що він утворений внаслідок застиглого вогню драконів. Має магічні властивості, зброя, виготовлена з неї, вбиває Білих ходоків. Назву передано калькуванням, поділом на два компоненти та перестановкою елементів.

216. Valyrian steel (валірійська сталь) – особливий сплав, секрет виготовлення якого було втрачено після падіння стародавньої Валірії. Із цього сплаву виготовляють зброю особливої міцності, зокрема мечі, які

надзвичайно легкі та зберігають гостроту. Мечі з валірійської сталі високо цінуються у Семи Королівствах, оскільки її залишилося дуже мало. Вважається, що ковалі Валірії гартували зброю в полум'ї дракона, тому, як і скло дракона, валірійська сталь вбиває Білих ходоків. Можна сказати, що перекладач застосовує напівкальку. Слово Валірія вже було транслітероване (див. № 37) перекладачем, тому не склало труднощів утворити прикметник, а другий компонент (steel – сталь) передати семантично.

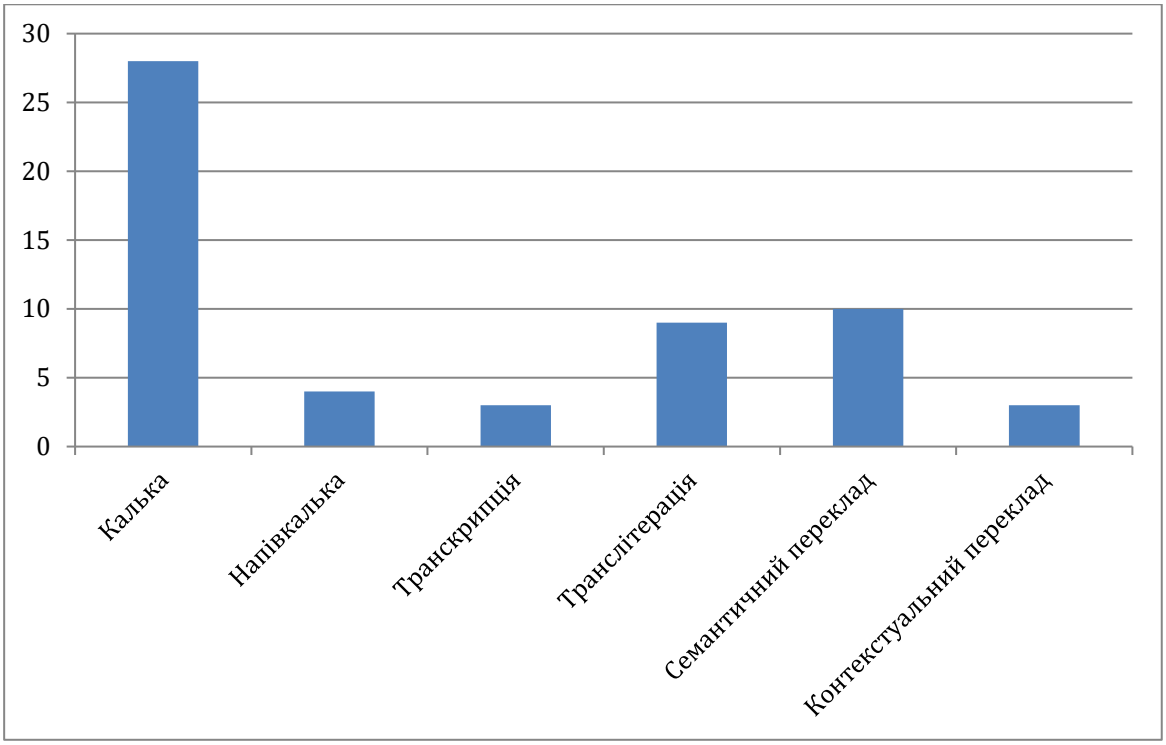
217. Strangler (душитель) – рідкісна отрута рослинного походження, яка душить жертву. Є маленькими фіолетовими кристалами. Переважно використовується під час трапез, оскільки відмінно розчиняється у вині, спричиняє жертви спазми м'язів шиї. Збоку виглядає, ніби людина подавилася. Назву передано із збереженням семантичного значення.

218. Tears of Lys (сльози Лиса) – дорога і рідкісна отрута. Названий на честь місця, де його винайшли – міста Лис. Також чудово розчиняється у воді та вині. Потрапляючи до організму людини, повільно його вбиває. Нутрощі людини гниють, ніби вона вмирає від жахливої хвороби. Передача реалії здійснена шляхом калькування зі збереженням відносин між компонентами.

Передача суспільно-політичних реалій серіалу перекладач також надає перевагу калькуванню (див.рис. 2.4).

Рисунок 2.4

Прийоми передачі суспільно-політичних реалій



З графіка випливає, що основну масу становить передача реалій за допомогою кальки (49%). Також використовується передача реалій за допомогою напівкальки (7%), транскрипції (5%), транслітерації (16%), семантичного перекладу (18%) та контекстуального перекладу (5%).

Висновки за розділом 2

1. Фентезі є одним з різновидів науково-фантастичної літератури, не має єдиного жанрового визначення, проте має низку характерних відмінних рис. Однією з таких особливостей є реалії як основний засіб виразності мови, що служить передачі авторського задуму та створення тематичної атмосфери твору.

2. Основний пласт реалій у серіалі “Game of Thrones” становлять назви географічних об'єктів, поняття, пов'язані з релігійними віруваннями, а також

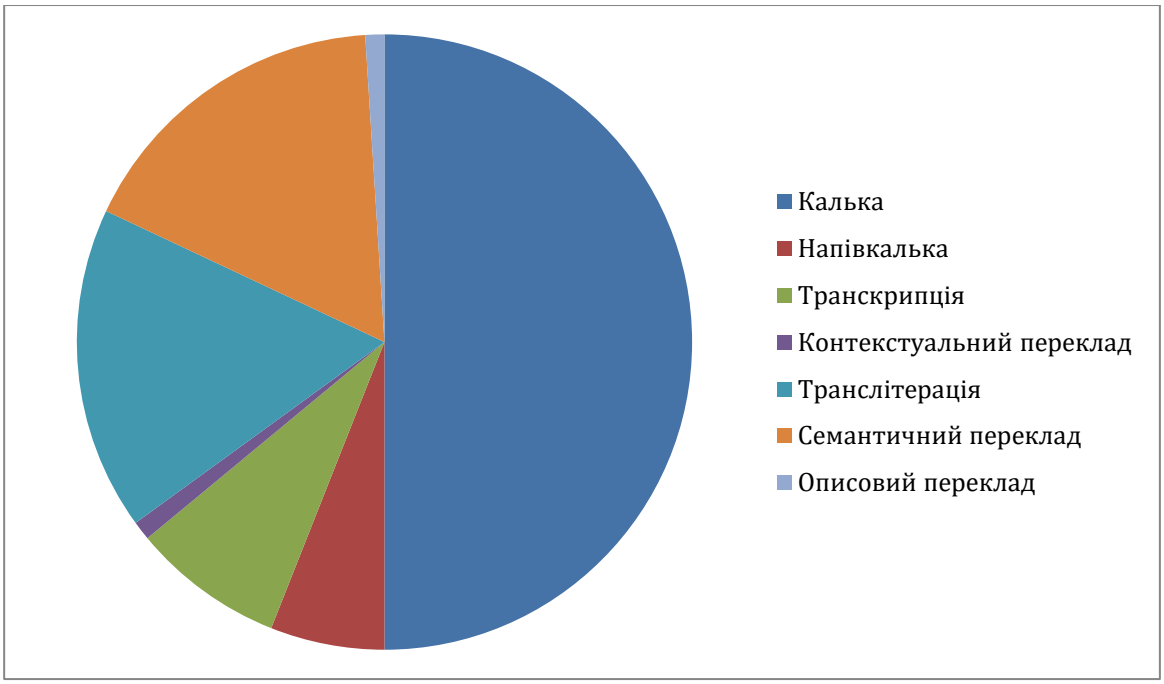
опис соціального та політичного устрою країни. Це не дивно, оскільки творцям серіалу необхідно було відтворити абсолютно новий світ та створити відчуття його реальності для глядачів.

3. У ході дослідження не було виявлено реалій, що описують оздоблення будинку, одяг, посуд та ін. Пов'язано це з тим, що більшість елементів побуту демонструються на екрані, а не називаються, на відміну книжок, у яких письменник детально описує всі предмети побуту.

4. Більшість реалій в аналізованому матеріалі були передані українською мовою прийомами калькування, транскрипції, транслітерації та семантичного перекладу (див.рис. 2.5). Найменшою мірою зустрічався прийом напівкальки. Якщо в назві реалій зустрічалися частини, що мають еквівалент в українській мові, перекладач віддавав перевагу кальці. У тих випадках, коли переклад був неможливий, передача реалії здійснювалася буквально або транскрипцією.

Рисунок 2.5

Прийоми передачі реалій в серіалі "Game of Thrones"



З графіка випливає, що основну масу становить передача реалій за допомогою кальки (50%). Також використовується передача реалій за

допомогою напівкальки (6%), транскрипції (8%), транслітерації (17%), семантичного (17%), контекстуального (1%) та описового перекладу (1%).

ВИСНОВКИ

Протягом кількох останніх десятиліть жанр фентезі набуває все більшої популярності, охоплюючи читацьку та глядацьку аудиторію різного віку і по всьому світу. Жанр фентезі як різновид фантастики немає чіткого усталеного визначення, але має низку характерних рис, що відрізняють його від наукової фантастики. Головним чином, фентезі має на увазі наявність опису неіснуючого світу з вигаданою історією, географією, побутом та законами. У цьому жанрі присутня велика кількість реалій, що служать автору інструментом передачі його творчого задуму, отже, від перекладача вимагається особливий підхід під час здійснення перекладу реалій, які називають об'єкти та явища притаманні побутовому та культурному життю жителів вигаданого світу.

Реалії є предметом дослідження багатьох вітчизняних та зарубіжних вчених лінгвістів та перекладознавців уже понад 70 років. Однак досі немає єдиної думки за умов визначення реалій ні в лінгвокраїнознавстві, ні в теорії перекладу. Реалії є поняття та назви об'єктів, характерні для одного народу і чужі іншому. Тому часто не мають еквівалентних відповідностей іншими мовами, вимагаючи особливого підходу до їх передачі. Реалії мають ряд спільних рис з поняттями, що перегукуються, з такими як «безеквівалентна лексика», «екзотизми», «варваризми», «лакуни», «локалізми», але не ототожнюються з ними. Реалії є окремим пластом лексики, що входить у ширше поняття «безеквівалентної лексики». У дослідженні також було зазначено, що є безліч підходів до проблеми класифікації реалій. Вчені по-різному визначають групи реалій та їх кількість, розглядають окремі сфери життя народу, проте у всіх типологіях простежується спільне – всі дослідники тією чи іншою мірою розглядають етнографічні, географічні та суспільно-політичні реалії. Тому переклад саме цих трьох категорій реалій було розглянуто та проаналізовано у нашому дослідженні.

Під «перекладом реалій» правильніше та доречніше розуміти «передачу реалій», оскільки не існує абсолютного еквівалента цим словам іншими мовами. Іншими словами, можна лише говорити про добір максимально близьких перекладацьких відповідностей під час передачі цього пласта лексики.

У ході дослідження в цій магістерській роботі було проаналізовано 218 реалій світу “Game of Thrones”. Було виявлено, що найчисленнішу групу склали етнографічні реалії, що включають опис побуту, імена жителів, професій і посад, релігійно-міфологічні поняття та найменування грошових одиниць. Кількість етнографічних реалій практично вдвічі перевищує представлені у серіалі географічні та суспільно-політичні реалії.

В результаті дослідження вдалося виявити, що переважна більшість реалій серіалу “Game of Thrones” була передана шляхом калькування (50 %), однак також трапляються випадки здійснення передачі за допомогою транслітерації (17 %), семантичного перекладу (17 %), транскрипції (8 %), напівкальки (6%), описового (1%) та контекстуального перекладу (1%).

Крім перекладу компанії “Sweet.tv”, існує безліч інших, зокрема аматорських, перекладів серіалу “Game of Thrones”, які також пропонують українські варіанти передачі реалій. Зіставлення цих варіантів, і навіть співвіднесення реалій зі своїми аналогами у книжковій «версії» і відповідний лінгвокультурологічний аналіз видаються можливими перспективами цієї роботи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексеева М. Л. О влиянии вида реалий на выбор переводческих приемов. *Известия РГПУ им. А.И. Герцена.* Екатеринбург, 2009. № 89. С. 184–191.
2. Арнольд И. В. Эквивалентность как лингвистическое понятие. *Иностранные языки в школе.* Ленинград, 1976. № 1. С. 11–18.
3. Бархударов Л. С. Язык и перевод. Москва : Международные отношения, 1975. 240 с.
4. Беренкова В. М. Жанр фэнтези как объект лингвистического исследования. *Вестник Адыгейского государственного университета.* 2009. Майкоп, № 4. С. 91–93.
5. Бортников В. И. Текстовые категории как основание сравнения вариантов художественного текста. *Вестник Пермского университета.* Пермь, 2013. № 2 (22). С. 75–85.
6. Бреус Е. В. Теория и практика перевода с английского языка на русский: Учеб. пособие. Ч. 1. Москва : Издательство УРАО, 2001. 104 с.
7. Вайсбурд М. Л. Реалии как элемент страноведения. *Русский язык за рубежом.* Москва, 1972. № 3. С. 98–100.
8. Верещагин Е. М. Язык и культура. Москва : Русский язык, 1976. 248 с.
9. Вернигорова В. А. Перевод реалий как объекта межкультурной коммуникации. *Молодой ученый.* Казань, 2010. № 3. С. 184–186.
10. Виноградов В. С. Лексические вопросы перевода художественной прозы. Москва : Издательство Московского университета, 1978. 172 с.

11. Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы. Москва : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 104 с.
12. Винтерле И. Д. Миф как основа литературы фэнтези. *Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского.* Нижний Новгород, 2012. № 1. С. 37–39.
13. Влахов С. Непереводимое в переводе. Москва : Международные отношения, 1980. 342 с.
14. Гак В. Г. Теория и практика перевода. Французский язык. Москва : Интердиалект+, 2003. 455 с.
15. Гарбовский Н. К. Теория перевода : Учебник. Москва : Издательство МГУ, 2004. 544 с.
16. Гопман В. Л. Дороги в Средиземье. Толкиноведение в начале третьего тысячелетия. *НЛО*. Москва, 2004. № 67. С. 364–373.
17. Сулейманова Ю. А., Беклемешева А. А., Карданова К. С. Грамматические аспекты перевода: учебное пособие. Москва : Академия, 2012. 240 с.
18. Гудий К. А. От оригинала к переводу : проблема взаимодействия автора и переводчика. Филология и лингвистика в современном обществе: материалы междунар. науч. конф. Москва, 2012. С. 99–103.
19. Евтеев С. В. Социальная активность и языковое творчество. Москва : МГЛУ, 2016. 40 с.
20. Зорькина А. С. Особенности перевода литературы фэнтези. *Вестник Кузбасской государственной педагогической академии.* Кемерово, 2013. № 2 (27). С. 96–98.
21. Иванов А. О. Английская безэквивалентная лексика и ее перевод на русский язык : Учебное пособие. Ленинград : ЛГУ, 1985. 95 с.
22. Иванов А. О. Безэквивалентная лексика : Учебное пособие. Санкт-Петербург : Филологический факультет СПбГУ, 2006. 159 с.
23. Илюшкина М. Ю. Теория перевода : основные понятия и проблемы : Учеб. пособие. Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2015. 82 с.

24. Казакова Т. А. Практические основы перевода. Санк-Петербург : Изд-во Союз, 2001. 178 с.
25. Крупнов В. Н. В творческой лаборатории переводчика. Москва : Международные отношения, 1976. 192 с.
26. Кретов А. А. Лингвистическая теория реалии. *Вестник ВГУ. Серия : Лингвистика и межкультурная коммуникация.* Воронеж. 2013. № 1. С. 7–13.
27. Латышев Л. К. Курс перевода : (Эквивалентность перевода и способы ее достижения). Москва : Междунар. отношения, 1981. 247 с.
28. Латышев Л. К. Технология перевода. Москва : НВИ Тезаурус, 2000. 278 с.
29. Латышев Л. К. Перевод: теория, практика и методика преподавания. Учеб. пособие для студ. перевод. фак. высш. учеб. заведений. Москва : Издательский центр «Академия», 2003. 192 с.
30. Левицкая Т. Р. Теория и практика перевода с английского языка на русский. Москва : Изд-во лит. на иностр. яз., 1963. 263 с.
31. Лиликович О. С. Реалии в отечественной и зарубежной лингвистической традиции. *Вестник ВГУ. Серия : Лингвистика и межкультурная коммуникация.* Воронеж. 2015. № 4. С. 101–104.
32. Мигдаль И. Ю. Индивидуально-авторские неологизмы в текстах фэнтези как переводческая проблема. *«Национальное общество прикладной лингвистики»*. Москва. 2014. С. 128–129.
33. Миньяр-Белоручев Р. К. Общая теория перевода и устный перевод. Москва : Воениздат, 1980. 237 с.
34. Мисник М. Ф. Лингвистические особенности аномального художественного мира произведений жанра фэнтези англоязычных. Иркутск, 2006. 159 с.
35. Мосиенко Л. В. Лингвокультурологическая проблема классификации реалий. *Вестник Оренбург. гос. ун-та. Сер. : Гуманитарные науки.* Оренбург. 2005. № 11. С. 155–161.

36. Муравьев В. Л. Лексические лакуны : (На материале лексики фр. и рус. яз.). Владимир : [Владимир. пед. ин-т], 1975. 97 с.
37. Новичков А. А. Передача антропонимов при переводе произведений жанра фэнтези. *Вестник Иркутского государственного лингвистического университета.* Иркутск. 2012. Т. 1. № 17. С. 199–206.
38. Ревзин И. И. Основы общего и машинного перевода. Москва : Высшая школа, 1964. 243 с.
39. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика. Москва : Международные отношения, 1974. 216 с.
40. Ромова О. М. Понятие «реалия» в ряду других научных терминов в лингвистике. *Вестник Московского государственного областного университета.* Москва. 2010. № 2. С. 60–63.
41. Россельс Вл. Перевод и национальное своеобразие подлинника. Вопросы художественного перевода. Москва : Советский писатель, 1955. С. 169.
42. Семенов А. Л. Основы общей теории перевода и переводческой деятельности. Москва : Академия, 2008. 159 с.
43. Семенов А. Л. Теория перевода : учебник для студ. учреждений высш. проф. образования. 2-е изд., испр. и доп. Москва : Издательский центр «Академия», 2013. 224 с.
44. Семенов А. Л. Язык и культура: диада и единство. *Вестник МГИМО*. Москва. 2013. № 6 (33). С. 248–253.
45. Службина А. Г. Особенности перевода авторских неологизмов в жанре фэнтези. *Гуманитарные научные исследования.* Москва. 2016. № 12 (64). С. 84–86.
46. J. van Coillie. Children’s Literature in Translation: Challenges and Strategies. London; New York : Routledge, 2006. 280 p.
47. Davies E. E. A Goblin or a Dirty Nose? The Treatment of the Cultural-Specific References in Translations of the Harry Potter Books. *The Translator: Studies in Intercultural Communication*. Abingdon. 2003. № 9 (1). P. 65–80.

48. Guerra A. F. Translating culture : problems, strategies and practical realities. *Art and Subversion*. 2012. No. 1. Year 3 12/2012. LT.1.
49. Katan D. Translating Cultures. An Introduction for Translators, Interpreters and Mediators. Manchester : St. Jerome, 1999. 271 p.
50. Lederer M. Traduire le culturel : la problematique de l'explicitation. *Presses de la Sorbonne Nouvelle.* Paris. 1998. P. 161–171.
51. Liang W. A descriptive study of translating children's fantasy fiction. *Perspectives: Studies in Translation. Theory and Practice*. 2007. No. 15(2). P. 92–105.
52. Newmark P. Approaches to Translation. New York : Phoenix ELT, 1980. 200 p.
53. Newmark P. A Textbook of Translation. New York : Prentice Hall, 1988. 292 p.
54. Reiss K. Translation Criticism, the Potentials and Limitations: Categories and Criteria for Translation Quality Assessment. New York: St. Jerome Pub., 2000. 127 p.
55. Venuti L. The Translator's Invisibility: A History of Translation. New York : Routledge, 2008. 319 p.
56. Yang W. Brief Study on Domestication and Foreignization in Translation. *Journal of Language Teaching and Research.* London. 2010. Vol. 1. No. 1. P. 77–80.

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

57. Англійсько-українські словники. URL : https://e2u.org.ua (дата звернення: 16.10.2021)
58. Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов. Москва : Сов. энциклопедия, 1966. 607 с.

59. Васильева Н. В. Краткий словарь лингвистических терминов. Москва : Русский язык, 1995. 176 с.
60. Словоед. URL : www.online.slovoed.ru (дата звернення : 16.10.2021)
61. ABBYYLingvo. URL : www.lingvo-online.ru (accessed : 10.10.2021)
62. Cambridge dictionary. Meaning of one track mind in English. URL : https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/onetrackmind (accessed : 02.11.2021)
63. Contextreverso. Поисковая система для перевода в контексте. URL : https://context.reverso.net/%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B4/ (accessed: 23.10.2021)
64. Multitran dictionary. URL : www.multitran.ru (accessed: 10.10.2021)
65. WooordHunt. Ваш помощник в мире английского языка. URL: https://wooordhunt.ru/ (дата звернення: 10.10.2021)

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

66. Белокурова С. П. Словарь литературоведческих терминов. URL : http://www.textologia.ru/slovari/literaturovedcheskie-terminy/?q=456 (дата звернення: 15.10.2021)
67. Гра престолів: короткий путівник долями основних героїв перед 8 сезоном. URL : https://life.pravda.com.ua/culture/2019/04/13/236537/ (accessed: 11.10.2021)
68. Гра Престолів. URL : https://gameofthrones.fandom.com/uk/wiki/%D0%93%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B0 (accessed: 11.10.2021)
69. Изучение английского по фильмам и сериалам. Игра престолов. URL : https://in-english.club/Game-of-Thrones/ (дата звернення: 10.10.2021)
70. Sweet.tv. URL : https://sweet.tv/movie/15377-gra-prestoliv (accessed: 09.09.2021)

SUMMARY

This work deals with the peculiarities of realia in the TV show “Game of Thrones” by George Martin and their translation into Ukrainian. The thesis looks at the methods of translating realias by the translator when working with fantasy genre works.

The object of our study methods of translating national-specific realias.

The subject of the study is the peculiarities of the reproduction of realias in the TV series "Game of Thrones".

The purpose of this research is to study and analyze the basic methods of reproducting realias in the translation of a literary text related to the fantasy genre from English into Ukrainian.

To achieve this goal we have formulated the following tasks:

- clarify the linguistic status of realias;
- develop a classification of realias relevant to this study;
- to outline the characteristic features of the fantasy genre;
- classify the realias of the series "Game of Thrones";
-discover ways to reproduce the realias in the translation of the series "Game of Thrones".

Realia is objects or activities used to relate classroom teaching to the real life especially of peoples studied.

Based on the classifications of S. Vlahov and S. Florin, an analysis of the translation of realias in the Ukrainian language was conducted. The vast majority of the realias of the series "Game of Thrones" were reproduced by calque (50%), there are cases of translation by transliteration (17%), semantic translation (17%), transcription (8%), half-calque (6%), descriptive (1%) and contextual translation (1%).

Key-words: *realia, calque, fantasy, translation, transliteration.*

Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Руденко Алевтина Олександрівна,
студент(ка) 2 курсу магістратури, форми навчання заочна, факультету іноземної філології, спеціальність 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська, освітньо-професійна програма Переклад (англійський), адреса електронної пошти alevtosssss@gmail.com, - підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «СПОСОБИ ПЕРЕКЛАДУ РЕАЛІЙ АМЕРИКАНСЬКОГО ТЕЛЕСЕРІАЛУ «GAME OF THRONES»» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений/ознайомлена; - заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії; - згоден/згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата Підпис_____ ПІБ (студент) Руденко А.О.