

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина»

Уральский гуманитарный институт

Департамент лингвистики

Кафедра лингвистики и профессиональной коммуникации
на иностранных языках

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой _____ М. О. Гузикова

« ____ » _____ 2020 г.

**Особенности перевода реалий в жанре
фэнтези
(на материале сериала «Игра престолов» в переводе
“Lostfilm”)**

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Руководитель, к.ф.н., доц.

Рецензент, к.ф.н., доц.

Нормоконтролер, к.ф.н., доц.

Студент гр. УГИВМ-373905

В. И. Бортников

С. А. Иванова

В. И. Бортников

Ю. А. Минина

Екатеринбург
2020

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Лингвокультурологические и теоретико-переводческие вопросы изучения реалий.....	7
1.1. Реалии: проблемы определения и разграничения со смежными понятиями	7
1.2. Классификации реалий.....	12
1.3. Приемы передачи реалий в переводе.....	17
Выводы по главе 1.....	29
Глава 2. Реалии сериала «Игра престолов» и способы их передачи в русскоязычном переводе	30
2.1. Сериал «Игра престолов» как произведение жанра фэнтези	31
2.2. Сопоставительный анализ англо- русскоязычных вариантов реалий в сериале «Игра престолов».....	38
2.2.1. Географические реалии	39
2.2.2. Этнографические реалии.....	56
2.2.3. Общественно-политические реалии	76
Выводы по главе 2.....	88
Заключение	90
Список использованной литературы.....	92
Приложение	I

Введение

Язык является важнейшей отличительной особенностью народа. Именно в языке отражена специфика культуры, истории, географического положения, социального и политического уклада государства, развитие и результаты освоения инструментов труда и быта, ход развития науки и искусства и многое другое. Другими словами, каждый народ посредством своего языка выражает картину мира, воспринимаемую его носителями и в значительной мере обусловленную их собственным культурным наследием [Семенов 2008]. Можно сказать, что язык – это зеркало культуры народа. Как следствие, в языке одного народа встречаются слова, обозначающие предметы и явления, которых нет у другого. К таким словам относятся реалии. В связи с этим возникают трудности в коммуникации представителей разных культур. Особенно остро этот вопрос стоит сейчас, когда происходит процесс взаимодействия культур и языков в связи с глобализацией и активным международным общением.

Проблема перевода реалий была отмечена еще заре формирования теории перевода как самостоятельной дисциплины. Вопрос изучения реалий и поиска способов их адекватного перевода является одной из сложнейших проблем в теории и практике перевода. О реалиях как о показателях национального колорита заговорили лишь в начале 50-х годов прошлого века; довольно быстро реалии стали объектом изучения многих отечественных и зарубежных ученых. О проблеме перевода реалий писали: Л. Н. Соболев [1952], Н. М. Шанский [1955], Вл. Россельс [1955], Г. В. Чернов [1958], А. Е. Супрун [1958], М. Л. Вайсбурд [1972], В. Д. Уваров [1972], В. Н. Крупнов [1976], Е. М. Верещагин и В. Г. Костомаров [1976], И. В. Арнольд [1976], Р. О. Якобсон [1978], В. Л. Муравьев [1980], С. И. Влахов и С. П. Флорин [1980], Питер Ньюмарк [1980, 1988], Л. К. Латышев [1981], В. Н. Шевчук [1981], В. Д. Филатов [1983], А. О. Иванов [1985, 2006], Г. Д. Томахин [1988], Н. И. Паморозская [1990], М. Ледерер [1998], Дэвид Катан [1999], В. А. Вернигорова [2001], Эйрлис Дэйвис [2003], Йан ван Колли [2006], А. Л. Семенов [2008, 2016], М. Л. Алексеева [2009], Н. А. Фененко [2009],

Венфен Янг [2010], О. М. Ромова [2010], Анна Фернандес Герра [2012], А. А. Кретов [2013], Л. В. Мосиенко [2015], О. С. Лиликович [2015], Ф. М. Турсунов [2015], И. С. Феденко [2015]. Труды этих и других ученых легли в основу данного исследования. Также были использованы труды по теории перевода, в частности Т. Р. Левицкой и А. М. Фитерман [1963], И. И. Ревзина и В. Ю. Розенцвейга [1964], А. Д. Швейцера [1973], Я. И. Рецкера [1974], Л. С. Бархударова [1975], Р. К. Миньяра-Белоручева [1980], А. В. Федорова [1983], М. Я. Цвиллинга [1999], Л. К. Латышева [2000, 2003], В. С. Виноградова [2001], Е. В. Бреуса [2001], Т. А. Казаковой [2001], В. Г. Гака и Б. Б. Григорьевой [2003], Н. К. Гарбовского [2004], С. В. Тюленева [2004], Лоуренса Венути [2008], К. А. Гудий [2012], А. Л. Семенова [2013], М. Ю. Илюшкиной [2015]. Кроме того, в процессе исследования были привлечены лингвистические и терминологические словари О. С. Ахмановой [1969], Д. Э. Розенталя и М. А. Теленковой [1985], Н. В. Васильевой [1995], С. А. Кузнецова [1998], Л. Л. Нелюбина [2003], С. П. Белокуровой [2005], Н. Г. Комлева [2006], И. А. Книгина [2006].

Особую важность представляет проблема перевода реалий в художественных произведениях, поскольку переводчику необходимо не только донести смысл слова или фразы до читателя, максимально сохранив замысел автора, но и помнить о контексте и тематике произведения, в котором существует данная реальия. В современном мире одно из лидирующих мест в переводимой литературе занимает жанр фэнтези. В отличие от научной фантастики, где автор делает предположения о научном и техническом развитии, пытаясь опередить свое время, в жанре фэнтези писатель делает акцент именно на необычности, иногда нереальности и отсутствии связи своего вымышленного мира с наукой. Поэтому при передаче реалий в жанре фэнтези перед переводчиками возникает ряд специфических задач: зачастую автор произведения создает абсолютно новый мир, новый быт и даже новый язык, для передачи которых эквивалентов нет ни в одном языке перевода. В данном исследовании рассматриваются отличительные особенности жанра фэнтези,

нашедшие отражение в трудах В. Л. Гопмана [2004], М. Ф. Мисник [2006], В. М. Беренковой [2009], А. А. Новичкова [2012], И. Д. Винтерле [2012], А. С. Зорькиной [2013], И. Ю. Мигдаль [2014], Т. И. Хоруженко [2015], И. В. Лебедева [2015], А. Г. Службиной [2016].

Этот жанр привлекает не только читателей по всему миру, но и сценаристов и режиссеров. Многие фэнтези-романы были экранизированы и имели огромный успех у зрительской аудитории: все части «Властелина колец», «Гарри Поттера», «Хоббита» и, конечно, «Игра престолов».

Материалом данного исследования послужил американский сериал «Игра престолов» (в переводе компании Lostfilm), состоящий из 8 сезонов, 73 эпизодов. Сериал снят по роману Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени». В данном исследовании предпочтение отдано именно сериалу, поскольку киноверсия романа является полноценной завершенной историей, так как сериал уже закончился и можно анализировать его как целостное произведение, в то время как в книжной серии ожидается выход еще двух книг цикла.

Популярность сериала «Игра престолов» во всем мире и, в частности, в России говорит об актуальности исследования.

Объектом исследования в данной магистерской работе являются реалии, а **предметом** – реалии и приемы их перевода на русский язык в сериале «Игра престолов».

Цель исследования – описать специфику передачи реалий при переводе сериала «Игра престолов» на русский язык.

Исходя из поставленной цели, были сформулированы следующие **задачи**:

1. Определить ключевые термины исследования (реалия, безэквивалентная лексика, экзотизм; фэнтези; транскрипция, транслитерация и др.);

2. Охарактеризовать основные классификации реалий в отечественной и зарубежной науке, а также приемы передачи реалий при переводе в трактовке разных исследователей;

3. Осуществить выборку реалий в английском оригинале анализируемого сериала, соотнести их с соответствующими эквивалентами в русском переводе;

4. Определив в каждом случае прием перевода, выявить наиболее часто используемые приемы применительно к разным типам реалий.

Структура работы. Данная магистерская диссертация состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованной литературы. В первой главе рассматриваются проблемы определения реалий, их классификации и приемов перевода. Вторая глава является практической. В ней анализируются реалии сериала «Игра престолов» и их перевод на русский язык, а также выявляются наиболее частотные приемы перевода реалий, принадлежащих к разным категориям.

Глава 1. Лингвокультурологические и теоретико-переводческие вопросы изучения реалий

1.1. Реалии: проблемы определения и разграничения со смежными понятиями

В ранних теоретических работах, посвященных проблемам перевода, понятие «реалия» не обладало терминологической закрепленностью. Г. В. Чернов преимущественно пользовался понятием «безэквивалентная лексика» [Чернов 1958], А. Е. Супрун – «экзотическая» лексика» [Супрун 1958: 231], а Вл. Россельс относил реалии к «переводческим категориям» [Россельс 1955: 169]. Можно сказать, что термин «реалия» достаточно прочно закрепился в отечественном переводоведении лишь после выхода в свет книги С. Влахова и С. Флорина «Непереводимое в переводе» (1980), где содержалось такое определение: «Реалии – это слова (и словосочетания), называющие объекты, характерные для жизни (быта, культуры, социального и исторического развития) одного народа и чуждые другому; будучи носителями национального и/или исторического колорита, они, как правило, не имеют точных соответствий (эквивалентов) в других языках и, следовательно, не поддаются переводу на общих основаниях, требуя особого подхода» [Влахов, Флорин 1980: 47].

Согласно «Толковому переводческому словарю» Л. Л. Нелюбина, «реалии обозначают слова и выражения, обозначающие предметы, понятия, ситуации, несуществующие в практическом опыте людей, говорящих на другом языке. Они обозначают национально-специфические особенности жизни и быта» [Нелюбин 2003: 178].

Как видно из этих определений, ученые сходятся в том, что реалии одного народа незнакомы представителям другой культуры и, следовательно, требуют особого внимания при переводе с одного языка на другой.

Слово «реалия» представляет собой «застывшую» форму именительного падежа множественного числа латинского прилагательного *realis*, -e – «вещественный», «действительный». Реалией называют материальный предмет, существующий ныне или ранее, иногда связывая его по смыслу с понятием «жизнь»; к примеру, «суровые реалии жизни». Согласно словарным толкованиям, реалией можно считать «всякий предмет материальной культуры», «...государственное устройство данной страны, история и культура данного народа, языковые контакты носителей данного языка и т. п. с точки зрения их отражения в данном языке», «предметы материальной культуры, служащие основой для номинативного значения слова» [Вернигорова 2010: 184–186]. Однако в данном исследовании под понятием реалия мы будем подразумевать не сам объект материальной культуры, а именно слово, называющее его.

Реалии отличаются тесной связью обозначаемого ими понятия с определенной культурой, народом и временем. Из этого следует, что реалии присущ соответственный национальный колорит, т. е. та окрашенность слова, которую оно приобретает, когда его референт – обозначаемый им предмет – принадлежит к данному народу, определенной стране или местности, конкретной исторической эпохе. В переводоведении, теории межкультурной коммуникации и лингвострановедении реалии изучаются особо, поскольку представляют собой этноспецифические единицы. При этом многие исследователи [Томахин 1988, Ромова 2010, Лиликович 2015, Феденко 2015, Фененко 2018], отмечают, что специфика языковых единиц, называемых реалиями, до сих пор не изучена и нет четких критериев для определения реалий ни в теории коммуникации, ни в переводоведении.

Различные исследователи также используют разные термины для обозначения этого пласта иноязычной лексики. Чаще всего в научных трудах встречаются термины «безэквивалентная лексика» и «экзотическая лексика» или «экзотизмы» и наряду с ними нередко в том же или схожем значении – «варваризмы», «локализмы», «пробелы» или «лакуны». Нельзя не отметить, что

все они в чем-то близки, поскольку обозначаемым ими явлениям свойственно наличие определенной национальной, исторической, местной, бытовой окраски, отсутствие соответствий (эквивалентов) в языке перевода. Однако названные термины не являются синонимичными или взаимозаменяемыми, так как обозначают несколько разные понятия.

Рассмотрим приведенные термины подробнее; разграничивая их с реалиями, покажем и в то же время точки пересечения с центральным для данного исследования термином.

«Локализм (местное слово, провинциализм) – слово (или выражение), употребление которого ограничено такой-то областью, таким-то городом и т. п. и которое неизвестно в литературном образце данного языка» [Ахманова 1969: 222]. Этот термин, в отличие от реалии, может быть употреблен только по отношению к незначительной группе слов, которые обозначают «местные предметы». Можно сказать, что локализмы иногда могут быть отнесены к реалиям, но они лишены национальной и исторической окрашенности.

«Лакуна (или пробел) – отсутствие лексических эквивалентов в одном языке обозначениям, преимущественно национальных реалий, в другом» [Нелюбин 2003: 95]. Полной лакунарностью В. Д. Филатов называет «отсутствие лексической единицы, обозначающей то или иное понятие в лексической системе литературного языка или его разновидности при сопоставлении с другими его территориальными разновидностями» [Филатов 1983: 173]. Если «у определенного количества наименований, пополнивших систему языка-заимствователя, проявляются синонимичные фразеологические единицы, дающие дополнительную коннотативную или коннотативно-номинативную информацию, то речь идет о неполных лакунах» [Филатов 1983: 174]. О лакунах идет речь также в работах В. Л. Муравьева, который подразделяет лакуны на абсолютные и относительные. Абсолютные лакуны – это «отсутствие у носителя данного языка возможности выразить отдельным словом или устойчивым выражением понятие, лексически зафиксированное в другом языке» [Муравьев 1980: 7]. Относительные лакуны, по мнению

В. Л. Муравьева, «выделяются при сравнении частоты употребления слов с общим значением в двух языках» [Муравьев 1980: 10], а также для их выделения необходим сравнительный статический подсчет употребления в речи тех или иных слов.

«Варваризмы (греч. barbarismos) – это иностранные слова или выражения, не до конца освоенные заимствующим языком, чаще всего в связи с трудностями грамматического освоения» [Нелюбин 2003: 27]. В большинстве случаев варваризмы используются для описания чужеземных обычаев, быта, нравов, а также для придания тексту местного колорита. Другие словари определяют понятие варваризма как «слова, образованного неправильно» [Ахманова 1969: 70], «слова, чуждого по своей структуре» [Васильева 1995: 19], «иностранного слова, не получившего гражданства» [Ахманова 1969: 70] и т. п. Реалии, в отличие от варваризмов, могут быть исконными, а не заимствованными словами, а также не обязательно чужды языку по своей структуре. Таким образом, реалия может быть варваризмом, а может и не быть им.

«Экзотическая лексика (от греч. exotikos – чуждый, иноземный) – это слова и выражения, заимствованные из других, часто малоизвестных, языков и употребляемые для придания речи особого (местного) колорита» [Нелюбин 2003: 255]. В свою очередь, экзотизм трактуется как «иностранное слово или выражение, обозначающее незнакомую вещь или понятие, свойственное материальной и духовной культуре другого народа» [Кузнецов 1998: 1512], или как «заимствованное слово, обозначающее реалию другой страны или иного культурного сообщества (напр., наименования денежных знаков, жилищ, кушаний и т. п.)» [Комлев 2006: 1117]. Этот термин не имеет единого общепринятого определения, поэтому зачастую может употребляться вместо «варваризма». Экзотизм, как и варваризм, может быть только заимствованием, во-вторых, это слово не подразумевает историческую реалию, а только ее местную отнесенность. Не только неустойчивость и возможность смешивания с

другими схожими понятиями, но и узость значения делает использование термина «экзотизм» в значении реалии невозможным.

«Безэквивалентная лексика – лексические единицы (слова и устойчивые словосочетания), которые не имеют ни полных, ни частичных эквивалентов среди лексических единиц другого языка. Традиционно к лексике относят: слова-реалии, временно безэквивалентные термины, случайно безэквивалентные слова» [Нелюбин 2003: 24]. Этот термин встречается у многих авторов, которые трактуют его по-разному: как синоним реалий, несколько шире – как слова, «отсутствующие в иной культуре и ином языке» [Верещагин, Костомаров 1976: 121], несколько уже – как слова, «характерные для советской действительности» [Чернов 1958: 51], наконец, просто как непере译имые на другой язык слова. Понятие безэквивалентной лексики является наиболее широким по своему содержанию. Реалии входят как самостоятельный пласт лексики в категорию безэквивалентной лексики. Но есть один нюанс, отличающий реалию от безэквивалентного слова: «Слово может быть реалией по отношению ко всем или большинству языков, а безэквивалентным – преимущественно в рамках данной пары языков, это значит, что список реалий данного языка будет более или менее постоянным, в то время как словарь безэквивалентной лексики окажется различным для разной пары языков» [Влахов, Флорин 1980: 43].

Таким образом, реалии – это слова и словосочетания, называющие объекты, характерные для жизни (быта, культуры, социального и исторического развития) одного народа и чуждые другому. Они могут как являться исконными, так и заимствоваться носителями определенного национального и исторического колорита. Реалии известны всем или, по крайней мере, большинству носителей исходного языка, а не локально, и не имеют, как правило, точных соответствий (эквивалентов) в других языках. В данном исследовании мы будем придерживаться именно такой трактовки, поскольку она представляется наиболее точной и приемлемой.

1.2. Классификации реалий

В процессе изучения реалий вопрос их классификации является одним из важнейших – и одним из самых болевых, поскольку, по мнению отдельных исследователей [Томахин 1988, Ромова 2010, Лиликович 2015, Феденко 2015, Фененко 2018], до сих пор ни в одной науке нет четких критериев определения реалии. Из этого следует, что любая предложенная классификация не может претендовать на абсолютную полноту и точность, а отдельная единица не всегда закрепляется за одним единственным разделом в классификации.

К настоящему моменту известны многие типологии реалий, предложенные разными исследователями. Так, например, В. С. Виноградов дает тематическую классификацию реалий и подразделяет их на следующие категории:

I. Лексика, называющая бытовые реалии (наименования жилищ, одежды, пищи, видов труда, денежных знаков, единиц измерения, музыкальных инструментов, фольклора, народных праздников, обращений);

II. Лексика, называющая этнографические и мифологические реалии (названия этнических и социальных общностей и их представителей, названия сказочных существ, божеств и легендарных мест);

III. Лексика, называющая реалии мира природы (названия животных, растений, ландшафта и пейзажей);

IV. Лексика, называющая реалии государственно-административного устройства и общественной жизни (актуальные и исторические), а именно: наименования административных единиц, государственных институтов, общественных организаций, партий, их участников; названия промышленных и аграрных предприятий, торговых заведений, основных воинских и полицейских подразделений и чинов, а также гражданских должностей и профессий, титулов и званий;

V. Лексика, называющая ономастические реалии (названия антропонимов, топонимов, имена литературных героев, наименования компаний, музеев, театров, ресторанов, магазинов, пляжей, аэропортов и др.);

VI. Лексика, отражающая ассоциативные реалии (наименования вегетативных и анималистских символов, цветовой символики, фольклорных, исторических и литературно-книжных аллюзий, а также языковых аллюзий) [Виноградов 2001].

Данная классификация является достаточно полной и охватывает многие сферы жизни. Однако в анализируемом в данном исследовании материале нами вряд ли будет встречена лексика, отражающая ассоциативные реалии, поскольку в повествовании сериала ей не уделяется особое внимание.

С. Влахов и С. Флорин предложили другой подход. Они определили следующие способы классификации реалий:

- предметное деление;
- местное деление (в зависимости от национальной и языковой принадлежности);
- временное деление.

По предметному делению выделяются следующие категории:

I. Географические реалии

1. Названия объектов физической географии, в том числе и метеорологии;
2. Названия географических объектов, связанных с человеческой деятельностью;
3. Названия эндемиков (растений и животных, распространенных на ограниченной территории).

II. Этнографические реалии

1. Наименования реалий быта (пищи и напитков, одежды, жилья, мебели и посуды, транспорта и др.);
2. Наименования, связанные с трудом (названия профессий и должностей, орудий труда, организации труда);

3. Наименования элементов искусства и культуры (названия стилей музыки и танцев, музыкальных инструментов, фольклора, обычаев и ритуалов, праздников и игр, мифологии, культов, календарей);

4. Наименования этнических объектов (этнонимов, кличек, прозвищ);

5. Наименования мер и денег (единиц мер, денежных единиц, просторечных названий тех и других).

III. Общественно - политические реалии

1. Наименования административно-территориального устройства (административно-территориальных единиц, населённых пунктов, деталей населённого пункта);

2. Названия органов и носителей власти;

3. Наименования, связанные с общественно-политической жизнью (политической деятельностью и деятелями, патриотическими и общественными движениями, социальными явлениями и движениями; званиями, степенями, титулами, обращениями; учреждениями, учебными заведениями и культурными учреждениями; сословиями и кастами, сословными знаками и символами);

4. Наименования, связанные с военной сферой (названия подразделений, оружия, обмундирования, военнослужащих).

По местному делению реалии рассматриваются учеными в плоскости одного языка и в плоскости пары языков. В плоскости одного языка реалии подразделяются на «свои» и «чужие».

С в о и р е а л и и – это в большей степени исконные слова конкретного языка, например: *самовар, кафтан, валенки*. Свои реалии также можно подразделить на более узкие понятия:

1. национальные реалии – обозначают объекты, принадлежащие одному народу и нации, но чужие за пределами страны;

2. локальные – не принадлежат всему языку конкретного народа, а только диалекту, наречию или языку небольшой социальной группы;

3. микролокальные – реалии, использование которых характерно в рамках одного города, села, или даже семьи, при этом требуют такого же тщательного подхода при переводе.

Чужие реалии – могут быть заимствованиями, кальками или транскрипциями из другого языка, вошедшими в язык конкретного народа. Например: американское слово *бизнес*, вошедшее в русский язык и русское слово *спутник*, заимствованное практически во все европейские языки. Среди чужих реалий ученые выделяют:

1. интернациональные – это реалии, которые встречаются в лексике нескольких языков и входят в соответствующие словари, сохраняя исходную национальную окраску;

2. региональные – это те реалии, которые перешли за границу одной страны или распространились среди нескольких народов (необязательно географически близких), как правило, с референтом, став, таким образом, частью лексики нескольких языков.

В плоскости одной пары языков реалии подразделяются на внешние и внутренние.

1. Внешние реалии – слова, одинаково чуждые обоим языкам. Например, если рассматривать языковую пару «английский – русский», то реалия испанского языка будет незнакома как в одном, так и в другом языке;

2. Внутренние реалии – слова, принадлежащие одному из пары языков и чуждые для другого. В этом случае испанская реалия будет внутренней в паре «русский – испанский» или «английский – испанский».

По критерию временного деления реалии бывают современные и исторические [Влахов, Флорин 1980].

Рассмотрим классификации, предложенные зарубежными учеными П. Ньюмарком и Д. Катаном.

Питер Ньюмарк предлагал выделить пять групп:

1. Названия в области экологии (флора, фауна, климат и т. д.);

2. Наименования предметов материальной культуры (еды, одежды, городов, транспорта);

3. Названия в сфере социальной культуры (отдых, работа);

4. Названия организаций, обычаев, процедур, концепций (которые подразделяются на религиозные, художественные, политические, административные). Сюда относятся наименования глав государств, органов политического управления, международных организаций, названия храмов, соборов и др.;

5. Описание жестов и привычек (речь идет о невербальной коммуникации и значении одинаковых жестов в разных культурах) [Newmark 1988]. Данная классификация представляется не совсем подходящей к нашему исследованию. Референты реалий, выделяемых П. Ньюмарком в пределах 5-й группы, конечно, присутствуют в сериале, но чаще в виде невербализованных жестов, не имеющих речевого воплощения. Следствие нерелевантности одной из составляющих типологии – нерелевантность всей типологии.

Дэвид Катан также предложил свой вариант классификации по следующим логическим уровням:

1. Названия объектов окружающей среды (климат, жилье, питание и т. д.);

2. Описание поведения (действий, и особенностей поведения характерных в конкретной культуре, например, пожать руку или поцеловать в щеку при встрече);

3. Возможности, стратегии и навыки, используемые для общения (включая невербальное): к примеру, императив при обращении к официанту в испанском языке абсолютно привычна, в то время как для английского языка такое обращение неприемлемо;

4. Ценности общества и его иерархия (названия сословий, каст и др.);

5. Верования (наименования религиозных праздников, святых покровителей, мифических созданий) [Katan 1999].

В этой классификации, как и в предыдущей, уделяется внимание в большей степени описанию поведения, жестов и привычек, что в сериале

соотносится с визуальной, нежели с языковой или речевой составляющей. Поэтому данные классификации не подходят для нашего исследования.

В данном исследовании мы будем придерживаться предметной классификации С. Влахова и С. Флорина, поскольку в ней подробно отражены наиболее актуальные сферы жизни людей. Это должно позволить более полно рассмотреть все многообразие реалий в выбранном практическом материале.

1.3. Приемы передачи реалий в переводе

В современном переводоведении принято разграничивать понятия «вид», «способ», «метод» и «прием перевода».

К видам перевода относятся художественный и специальный.

«Метод перевода – в отличие от способа перевода, является не объективно существующей закономерностью, а вырабатываемой человеком целенаправленной системой взаимосвязанных приемов, учитывающей вид и способы перевода» [Нелюбин 2003: 110].

«Способ перевода – одна из основополагающих категорий науки о переводе. Способ перевода определяется как объективно существующая закономерность перехода от одного языка к другому в переводческой деятельности. Известны два способа перевода – знаковый и смысловой» [Там же: 209].

«Прием перевода – деятельность переводчика или конкретные операции, вызванные возникшими трудностями в процессе перевода» [Там же: 165].

В нашем исследовании будут рассмотрены и проанализированы именно приемы перевода реалий, используемые переводчиками применительно к каждой конкретной разновидности и в конкретном контексте.

Многие переводоведы утверждали, что все языки могут говорить одно и то же, но разными способами. К примеру, А. В. Федоров писал, что «нет такого слова, которое не могло бы быть переведено на другой язык, хотя бы описательно, т. е. распространенным сочетанием слов данного языка» [Федоров

1983: 182]. Переводчику в процессе осуществления перевода в любом случае приходится идти на потери и на изменение исходного текста. Эти изменения называют «переводческими трансформациями» [Россельс 1955, Соболев 1955, Чернов 1958, Рецкер 1974, Крупнов 1976, Федоров 1983, Бортников 2013 и др.]. Однако проблемой является не только отличие языков как таковых, но и то, что автор оригинального текста и реципиент перевода принадлежат к разным культурам, а значит, обладают различным культурным багажом, благодаря которому воспринимают реалии исходного языка [Тюленев 2004: 206].

Поскольку реалии в большинстве случаев не имеют эквивалентов в языке перевода и передаются, как правило, не путём перевода, правильнее говорить о «передаче реалий при переводе», нежели о «переводе реалий». Для осуществления передачи реалий переводчику, выросшему в иной социокультурной среде, необходимо в первую очередь овладеть знаниями о культурно-поведенческих особенностях народа-носителя исходного языка, прежде всего, речь идет о лингвострановедческих реалиях – бытовых, исторических, фольклорно-литературных, общественно-политических, религиозно-этических, и природно-географических [Семенов 2016]. Переводчику при этом необходимы инструменты адаптации исходного языка и культуры для целевого языка и культуры. Н. А. Фененко пишет о двух основных вариантах перевода реалий [Фененко 2009]. Один из них основан на отечественной лингвистической теории перевода, а второй – на интерпретативной теории перевода, представленной в работах зарубежных теоретиков (к примеру, у М. Ледерера). Для сторонников лингвистического подхода основной задачей является выявление системного характера процессов перевода как «перехода из одной системы знаков в другую» и описание этого процесса путём выделения модели перевода и особенностей реализации этой модели при переводе текстов различной жанрово-стилистической направленности [Швейцер 2002]. А. В. Федоров, один из основоположников этого направления, связывает решение проблемы передачи реалий с теорией лексических вариантов. Под лексическими вариантами он понимает «часть тех

соотносительных и параллельных средств, которыми располагает язык для выражения более или менее однородного содержания» [Федоров 1983: 23]. Понятие лексических вариантов схоже с понятием текстового переводческого эквивалента. А. В. Федоров считает, что лексическая вариантность типична при передаче реалий на языке перевода [Федоров 1983].

В отличие от А. В. Федорова, А. Д. Швейцер рассматривает реалию в связи с передачей прагматического значения текста. Прагматические отношения – это отношения между отправителем и получателем информации. По мнению А. Д. Швейцера, «прагматические аспекты перевода являются одной из главных проблем при передаче реалий» [Швейцер 1973: 251]. Он полагает, что всесторонний учёт прагматических аспектов перевода позволяет расширить диапазон средств, используемых для передачи «безэквивалентных лексических единиц». А. Д. Швейцер рассматривает критерии, на основании которых переводчику стоит принимать решение о способе передачи реалии. Одним из важнейших критериев является функциональная роль, которую реалии они выполняют в данном тексте. Есть несколько случаев, когда переводчик может «опустить» реалию:

1. Если она не несёт значительной нагрузки в смысловой структуре текста;
2. Если она упоминается только эпизодически;
3. Если она выполняет не денотативную, а экспрессивную функцию и, следовательно, не может вызвать конкретные образные ассоциации у читателя перевода [Швейцер 1973: 251].

Еще одним критерием при выборе приема передачи реалии является «степень знакомства с предметом» у получателя перевода. Если текст рассчитан на специалистов, знакомых с данными реалиями, переводчик может использовать транслитерацию или кальку. Если же текст ориентирован на «среднестатистического» читателя, необходимо задуматься о более наглядном и понятном способе передачи реалии: объяснительном, описательном переводе или же пояснении [Швейцер 1973: 154]. Решающим критерием, согласно

А. Д. Швейцеру, является прагматическая адекватность. Ученый отмечает, что наличие социально-культурных различий между получателями исходного и конечного текста означает невозможность их одинакового, или тождественного, восприятия сообщения.

Другая стратегия перевода реалий основывается на интерпретативной концепции, подразумевающей осуществление перевода только на уровне текста. Сторонники этого подхода считают, что изучение перевода на уровне слова относится к задачам сопоставительной лингвистики, а не теории перевода. Согласно интерпретативной теории, задача перевода заключается в достижении эквивалентности текста оригинала тексту перевода путём передачи рациональной и эмоциональной составляющей смысла [Фененко 2009: 124]. Решение этой задачи включает в себя три этапа работы с текстом: усвоение текста оригинала, девербализацию и ревербализацию. Усвоение текста предполагает извлечение из текста смысла, который находится вне языковой действительности. Девербализация – абстрагирование от формы исходного сообщения. Этот процесс обеспечивает извлечение собственно текстового смысла оригинала. Ревербализация представляет собой поиск переводчиком средств в языке перевода, которые смогут передать всю полноту извлечённого из текста-оригинала смысла. Согласно интерпретативной теории, реалии не представляют проблему при переводе: они так же переводимы, как и любой другой сегмент текста. Трудности возникают лишь на этапе ревербализации. Рассуждая о критериях, которыми следует руководствоваться переводчику при выборе средств передачи реалий, М. Ледерер выделяет следующие: во-первых, перевод реалии должен осуществляться с учётом контекста произведения. В ходе повествования возможно уточнение и раскрытие новых, неизвестных читателю перевода, лексических единиц. Во-вторых, принимая решение о сохранении или опущении реалии, переводчик должен руководствоваться её значимостью в контексте. И, в-третьих, помнить о невозможности воссоздания «чужой» культуры в тексте перевода в полном объёме [Ледерер 1998: 171]. Таким образом, сторонники интерпретативной теории перевода ставят перед

собой задачу воссоздания в тексте перевода как можно более близкой к оригиналу атмосферы.

В отечественной литературе по теории перевода предложено несколько типологий приемов передачи реалий на другом языке. Принципиальных отличий эти классификации не имеют, поэтому мы рассмотрим их только в двух интерпретациях: 1) А. В. Федорова и 2) С. Влахова и С. Флорина.

А. В. Фёдоров выделяет четыре основных приема передачи реалий:

1. Транслитерация либо транскрипция (полная или частичная);
2. Создание нового слова или словосочетания;
3. Использование слова, обозначающего нечто близкое по функции к иноязычной реалии;
4. Гипонимический или обобщённо-приблизительный перевод [Федоров 1983: 207].

С. Влахов и С. Флорин иначе подходят к приемам передачи реалий. Исследователи предлагают передавать реалии либо с помощью транскрипции (транслитерации), либо собственно перевода. Вот как выглядит их классификация:

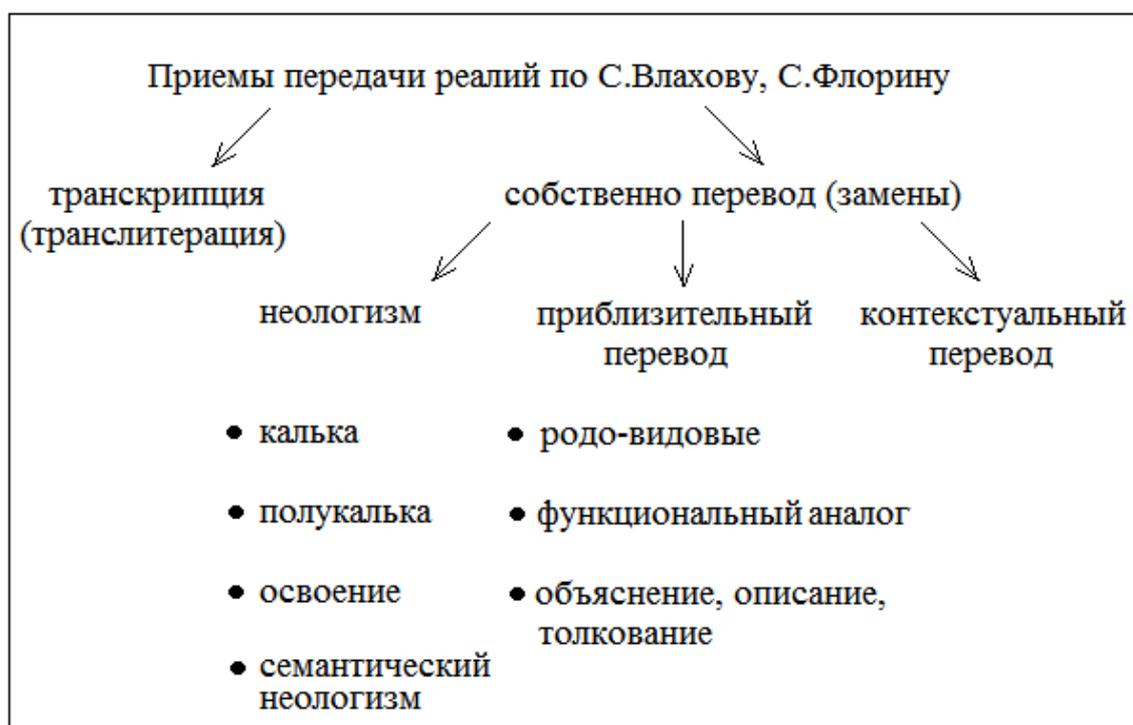


Рис. 1. Схема приемов передачи реалий в интерпретации С. Влахова и С. Флорина

Рассмотрим более подробно приемы, отмеченные в рамках данной классификации.

«Т р а н с к р и п ц и я – это переводческий прием, основанный на фонетическом принципе, т. е., например, на передаче русскими буквами звуков иноязычного (иностранного) наименования» [Нелюбин 2003: 227]. Другими словами, «транскрипция – это формальное пофонемное воссоздание исходной лексической единицы с помощью фонем переводящего языка, фонетическая имитация исходного слова» [Илюшкина 2015: 40].

«Т р а н с л и т е р а ц и я – переводческий прием, основанный на передаче графического образа иностранного слова, т. е. на передаче букв» [Нелюбин 2003: 227]. Более обобщенное определение транслитерации: «формальное побуквенное воссоздание исходной лексической единицы с помощью алфавита переводящего языка, буквенная имитация формы исходного слова» [Илюшкина 2015: 40].

К данным приемам особенно часто обращаются при передаче имен собственных, наименований географических объектов, а также названий различных компаний, гостиниц, журналов и газет.

Транскрипция и транслитерация хороши тем, что позволяют передать звуковой или графический облик слова и при этом не приводят к увеличению объема текста. Преимуществом данных приемов является их надежность, поскольку переводчик передает лишь звуковую или графическую форму слова, а его смысл раскрывается через контекст. Таким образом, переводчику не нужно давать толкование нового понятия, что исключает риск его неверной интерпретации. Однако в этом же и заключается недостаток этих приемов для читателя, так как новые слова не всегда понятны носителям переводящего языка, особенно если их значение явно не выявлено в контексте. Примерами таких случаев можно назвать *hifi – хайфай* (проигрыватель или магнитофон с высокой точностью воспроизведения звука), *digest – дайджест* (краткий обзор периодической литературы), поскольку без пояснительного контекста читателю

будет трудно догадаться, о чем именно идет речь. Только высокая частотность употребления таких слов в конечном счете приводит к тому, что они приживаются в языке перевода (*videoclip* – видеоклип, *manager* – менеджер) и даже приобретают его грамматические характеристики – формы склонения, числа, словообразовательные аффиксы (*шорты*, *ковбойский*, *паб*). Однако переводоведы говорят о том, что необходимо следить, чтобы переведенный текст не был перегружен чересчур большим количеством транскрибированных слов [Казакова 2001, Тюленев 2004].

Второй прием перевода реалии, согласно С. Влахову и С. Флорину, – это в в е д е н и е н е о л о г и з м а. Происходит это в том случае, когда применение транскрипции невозможно или нежелательно. Исследователи выделяют четыре способа создания неологизма: калька, полукалька, освоение и введение семантического неологизма.

«К а л ь к а – это заимствование путём буквального перевода слова или словосочетания» [Нелюбин 2003: 73], иначе – «повторение внутренней формы слова (и словосочетания) оригинала» [Иванов 2006: 159]. Несмотря на то что с помощью калькирования переводчику в большинстве случаев удаётся полностью передать семантику слова или словосочетания, далеко не всегда при этом сохраняется национальный колорит реалии. Надо отметить, что кроме семантики при калькировании, как правило, воспроизводится и морфологическая структура слова. Прием калькирования обычно используется, когда слово-оригинал имеет прозрачную семантическую структуру, так как только в этом случае значение оригинала раскрывается при переводе. Примером таких слов и словосочетаний являются: *Глава правительства* – *head of the government*, *Зимний Дворец* – *Winter Palace*, *скинхеды* – *skinheads* [Илюшкина 2015: 42].

«П о л у к а л ь к а – новое слово или словосочетание, состоящее частью из своего собственного материала, а частью из материала иноязычного слова» [Шанский 1972: 215]. Это прием перевода, при котором заимствуется (путём буквального перевода) не всё слово или словосочетание, а лишь какая-то из его

частей; другая же часть передаётся иным способом. В итоге слово или словосочетание частично воспроизводится с использованием материала оригинала, а частично – иноязычного материала. Например, в слове *трудоголик* (от англ. *workaholic*) калькированию подверглась первая часть слова, а в слове *антимело* (от фр. *anticorps*) – только вторая.

Освоением ученые называют адаптацию реалии к новой действительности. Этот прием подразумевает придание реалии обличия родного слова на основе иноязычного материала. Исследователи приводят несколько примеров, иллюстрирующих этот прием: *пончик* (рус.) – *поничка* (болг.); *Walkure* (нем.) – *валькирия* (рус.); *concierge* (фр., женского рода) – *консьержка* (рус.) и т. д. [Влахов, Флорин 1980: 89].

Семантический неологизм – это, так же как и калька, придуманное автором слово, которое, в отличие от кальки, не связано этимологически со словом-оригиналом. Главной задачей для переводчика при создании семантического неологизма является передача смыслового содержания реалии. Данный способ нечасто встречается в практике перевода, поскольку язык, как правило, создается народом, а не отдельным автором.

Еще одним приемом передачи реалий по С. Влахову и С. Флорину является *приблизительный перевод*. Исследователи считают его разновидностями родо-видовую замену, перенос с помощью функциональной замены и перевод путём описания, объяснения или толкования.

Родо-видовая замена подразумевает применение частных операций генерализации или конкретизации. Одним из первых эти понятия применил Я. И. Рецкер. Под генерализацией он понимал замену частного понятия общим, видового родовым [Рецкер 1974: 43]. При генерализации переводчик использует слово, «обозначающее более широкое понятие, чем исходное слово оригинала». То есть происходит замена видового понятия (гипонима) родовым понятием (гиперонимом) [Иванов 2006: 160]. Согласно Л. Л. Нелюбину, генерализацией называется «прием перевода, основанный на замене видового понятия родовым» [Нелюбин 2003: 36]. Приём генерализации

также называют гипонимическим или обобщенно-приблизительным [Швейцер 1973: 130]. Например, одним из вариантов перевода русской поговорки *Яблоко от яблони недалеко падает* является *As the tree, so the fruit* [Там же].

«К о н к р е т и з а ц и я значения – это замена слов исходного языка с более широким значением словом в языке перевода с более узким значением» [Илюшкина 2015: 47]. Приём конкретизации противоположен приёму г е н е р а л и з а ц и и: в процессе конкретизации родовое понятие заменяется видовым понятием, таким образом, при переводе берется слово, обозначающее более узкое понятие, чем исходная реалья, например:

How are things? – Как успехи?;

Poor thing! – Бедняжка!;

Mother-in-law – теща, свекровь [Там же].

Наконец, перевод при помощи функционального а н а л о г а предполагает подбор предмета или понятия, которое существует в языке перевода и выполняет те же функции, что и оригинальная реалья, незнакомя читателю перевода. Данный приём также известен как «уподобляющий перевод» [Семенов 2008: 80]. Он довольно часто используется в переводческой практике, особенно если есть необходимость уменьшить «экзотичность» текста, поскольку при использовании функционального аналога исчезает национальный колорит содержания.

О п и с а т е л ь н ы й перевод используется, когда нет возможности применить какой-либо другой приём. Как указано в определении «Толкового переводоведческого словаря», «это приём перевода, который заключается в описании средствами другого языка обозначенного понятия» [Нелюбин 2003: 154]. В качестве иллюстрации описательного перевода А. О. Иванов приводит следующий пример: «*prime (TV) time – время, наиболее выгодное для рекламы, когда телевизор смотрит наибольшее число зрителей*» [Иванов 2006: 103]. Несмотря на то что описательный способ может выручить переводчика в сложной ситуации, пользоваться им нужно аккуратно, т. к. при чрезмерном

увлечении этим приёмом перевода текст может получиться чересчур громоздким.

Контекстуальный перевод – это процесс, при котором «содержание реалии передаётся при помощи трансформированного соответствующим образом контекста» [Влахов, Флорин 1980: 93]. В процессе контекстуального перевода переводчик руководствуется не словарным значением слова, а его значением в контексте.

Многие зарубежные ученые также предлагают различные варианты приемов передачи реалий. Рассмотрим некоторые из них.

Анна Фернандес Герра (Ana Fernandez Guerra) в статье «Культура перевода: проблемы, стратегии и практические реалии» отмечает следующие приемы:

1. **Адаптация** используется в тех случаях, когда тип ситуации, на которую ссылается сообщение исходного языка, неизвестен в языке перевода, и переводчики создают новую ситуацию. Возникающая эквивалентность ситуационная.

2. **Займствование термина** – это принятие слова или выражения прямо из другого языка без перевода. Процедура обычно используется, когда реалия не существует в языке перевода или когда переводчик пытается получить какой-то стилистический или экзотический эффект.

3. **Калькирование** определяется исследователем как буквальный перевод (лексический или структурный) иностранного слова или фразы.

4. **Компенсация** – прием, цель которого – сбалансировать семантические потери, возникающие при переводе (либо в содержании сообщения, либо в его стилистических эффектах).

5. **Сжатие / сокращение**. Переводчик синтезирует или подавляет элемент информации исходного языка в тексте языка перевода, когда эта информация считается ненужной, – например, когда термин не выполняет соответствующую функцию или может даже ввести в заблуждение читателя.

6. **Описание**. Как указывает сам термин, выражение заменяется описанием его формы или функции. Таким образом, его можно рассматривать как своего рода перефразировку или даже как усиление или объяснение.

7. **Объяснение / расширение** говорят, когда переводчик выражает в языке перевода то, что подразумевается в контексте исходного языка, или когда вводятся детали, которые не выражены в исходном языке, такие как дополнительная информация, заметки переводчика или объяснительная перефразировка.

8. **Дословный перевод** применяется в попытке адаптировать текст к синтаксическим правилам языка перевода, с минимальными изменениями, соблюдением порядка слов, сохранением функциональных элементов текста и т. д.

9. **Партикуляризация**. Это относится к процедуре, в которой переводчик использует в языке перевода гипонимы или более точные, или конкретные термины.

10. **Замещение** (лингвистическое-паралингвистическое). Это процедура перевода, в которой лингвистические элементы заменяются паралингвистическими элементами (интонация, жесты и т. д.) [Guerra 2012: 7–13].

Другой исследователь, Эйрлис Дэйвис, предложила свой перечень приемов перевода реалий. Ее список состоит из семи приемов:

1. **Сохранение** используется, когда переводчик передает реалию исходного языка непосредственно на языке перевода без последующего объяснения.

2. **Добавление** – второй прием из этого списка – применяется, когда переводчик решает сохранить исходную реалию, но при этом дает поясняющую информацию. Такой прием можно часто встретить в глоссариях, в виде сносок, скобок и т. д.

3. Стратегия, противоположная добавлению, – с о к р а щ е н и е (или п р о п у с к), когда переводчик решает опустить тот или иной элемент в тексте, если считает его лишним и не несущим важного смысла.

4. Следующий прием – г л о б а л и з а ц и я, предполагающий замену специфического культурного понятия исходного языка на более нейтральное или общее в языке перевода.

5. Л о к а л и з а ц и я представляет собой обратное глобализации действие, когда переводчик пытается прочно закрепить реалию в целевой культуре.

6. Т р а н с ф о р м а ц и я, по Э. Дэйвис, предполагает изменение или искажение оригинала.

7. И последний прием – с о з д а н и е – подразумевает применение нового понятия, которое частично или полностью отличается от исходного языка или вовсе в нем отсутствует [Davies 2003: 65–80].

Сопоставление приведенных классификаций позволяет сделать вывод: авторы сходятся во мнении, что добиться идеального перевода очень сложно, когда существуют «разрывы» между двумя языками и культурами. Тем не менее, с лингвистической и коммуникативной точек зрения должна быть возможность выразить средствами любого языка все мыслимое человеческим разумом. И поскольку все, что можно сказать на одном языке, можно выразить на другом, то напрашивается вывод, что все может быть переведено с любого данного языка на любой другой язык. Следовательно, передача любой реалии объективно возможна, даже если контекст изображаемого мира этому препятствует.

Существует множество приемов передачи реалий, и выбор того или иного приема, на наш взгляд, определяется несколькими признаками: характером текста, значимостью реалии в контексте переводящего языка, характером самой реалии, ее места в лексических системах переводящего и исходного языков, литературной и языковой традицией языка, а также адресатом перевода.

Выводы по главе 1

1. Из многих существующих определений реалий в данной работе принято определение С. Влахова и С. Флорина в силу специфики материала исследования.

2. Реалии представляют собой отдельный пласт лексики и не могут отождествляться с понятиями «безэквивалентная лексика», «лакуны», «экзотизмы» или «экзотическая лексика», «варваризмы» и «локализмы».

3. В данном исследовании из предложенных классификаций была принята классификация реалий С. Влахова и С. Флорина по предметному признаку, поскольку является наиболее полной и охватывает основные сферы жизни любого народа.

4. В теории перевода описано множество приемов передачи реалий, основными из них являются транскрипция, транслитерация, калькирование и контекстуальный перевод.

5. При выборе приема передачи реалии учитываются отдельные особенности конкретного языка, значимость реалии в исходном тексте, характер текста, а также уровень осведомленности читателя в тематике текста.

Глава 2. Реалии сериала «Игра престолов» и способы их передачи в русскоязычном переводе

Сериал «Игра престолов» повествует о тяжелых временах в вымышленном Средневековье, мире Семи Королевств Вестероса. В этом мире нет обычной смены времен года, вместо этого существует лето, которое может длиться неопределенный срок – год, три, десять. Лето знаменует собой мир, спокойствие и богатый урожай. Однако на смену лету приходит зима, пора страшных темных событий и ужасного холода. По преданию зимой возрождаются существа из легенд – «белые ходоки», потусторонние создания, злая сила, которая уничтожает все живое на своем пути.

В основе сюжета лежат события, которые привели к трагической кончине короля Роберта Баратеона, окончанию времен спокойной жизни и благоденствия государства. Во дворце плетутся интриги и заговоры, советники почившего короля жаждут власти и наживы. Один из главных героев, друг детства и десница покойного короля Эддарт Старк узнает страшную тайну, касающуюся преемника короля, его старшего сына Джоффри – правду о его происхождении, в результате чего развернулась ожесточенная война за Железный Трон между несколькими представителями знатных домов.

Все герои и все государство охвачено войной. Каждый претендент преследует свои цели, считает себя достойным трона, а свои права законными. В ходе военных действий справедливые погибают от рук предателей, достойных убивают бесчестные, хитрость, коварство и магия побеждают опыт и военную стратегию. Никто не представляет, что настоящая война еще впереди. Армия «живых мертвецов» надвигается с Севера, и только Стена отделяет их от людей.

2.1. Сериал «Игра престолов» как произведение жанра фэнтези

Фэнтези как явление литературы заинтересовало отечественных и западных исследователей еще в 70-х годах XX века. Само слово *фэнтези* (*fantasy* – *фантазия, выдумка*) пришло в русский язык из английского. Этот жанр активно изучается отечественными литературоведами с 1990-х гг., однако до сих пор не существует единого определения понятия *фэнтези*. Современные исследователи предлагают разные толкования этого термина: «вид фантастической литературы, основанной на необычайном и порой непонятном сюжетном допущении» [Белокурова 2005]; другими словами, это «жанр фантастической литературы, основанный на использовании мифологических и сказочных мотивов» [Книгин 2006]; также под термином понимают «игровой жанр фантастической литературы, появившийся в первой половине XX века, ориентированный на «явный вымысел», опирающийся на традиции сказки и рыцарского романа» [Хоруженко 2015: 13].

Кроме трудностей формулировки понятия фэнтези, существует также проблема разграничения этого жанра и жанра научной фантастики. Данный вопрос является одним из ключевых в процессе изучения фэнтези. Конечно, нельзя отрицать тот факт, что жанр фэнтези в чем-то схож с научно-фантастическими произведениями, однако здесь у автора больше свободы для творчества и воплощения своих замыслов. Как правило, писатель создает абсолютно новый мир со своей историей, географией, законами, флорой и фауной и даже языком. Реалистичности такому миру придают авторские нововведения, названия предметов быта и жизни. Детально описывается место, где разворачиваются события произведения; используются придуманные названия географических объектов, а также необычные имена персонажей. Принципиальное различие фэнтези и научной фантастики заключается в том, что в научной фантастике автор изображает потенциально возможное, в то время как фэнтези опирается на невозможное в принципе. Фантастический замысел практически всегда имеет какое-либо объяснение, тогда как фэнтези

избегает логических обоснований, делая ставку на «явный вымысел» [Хоруженко 2015: 26].

При осуществлении перевода перед переводчиком встает задача построения ценностной картины произведения, элементы которой должны быть сохранены в тексте. Именно поэтому «требование коммуникативно-прагматической эквивалентности остается основным, так как именно оно предусматривает передачу коммуникативного эффекта текста ПЯ» [Грамматические аспекты перевода 2009: 59]. Если при переводе художественных произведений переводчик может воспользоваться своими знаниями о языках, культуре и быте народа, прибегнуть к помощи словарей и Интернета, чтобы узнать значение слова хотя бы в исходном языке, то в жанре фэнтези переводчик остается один на один с вымышленным миром. И в этом случае большую трудность представляет выбор приема передачи понятия несуществующего мира читателю из реального мира с определенной культурой, историей и знаниями.

В современном мире фантастическая литература уже завоевала популярность и любовь среди читателей как в России, так и за рубежом. Появляются новые писатели и произведения в жанре фэнтези, что делает проблему перевода такого вида произведений как никогда актуальной. Этот жанр востребован и любим читателями всех возрастов.

Несколько лет назад особый интерес для исследования представляли романы Дж. Р. Р. Толкина и Дж. Роулинг, поскольку их произведения являлись культовыми текстами своей эпохи. Цикл романов о Гарри Поттере был переведен на 73 языка мира, произведение Толкина «Хоббит» – на 25, а его же трилогия «Властелин колец» – на более 40 языков мира. И по сей день названные произведения остаются любимыми. До сих пор одни фанаты называют себя «толкинистами», устраивают ролевые представления, придумывают себе альтер-эго, костюмы и имена в соответствии с канонами мира, описанного у Толкина. Та же участь постигла и произведения о Гарри Поттере. По-прежнему существует фэндом, именующий себя «поттероманами».

Принцип существования похож: участие в постановках и реконструкции сюжетов из книг о Гарри Поттере, проведение игр (квиддич без полетов, дуэльный клуб и т. п.), подражание костюмам, воссоздание атрибутики, музыки и т. д.

С переводческой точки зрения эти произведения представляют собой особую ценность, так как изобилуют различного рода реалиями и обеспечивают обилием материала всех желающих узнать, как профессиональные переводчики справляются с культурными специфическими отсылками.

Однако за это время появились и другие писатели, произведения которых настолько полюбились читателям, что также могут претендовать на звание «культового» романа. Примером такого произведения является цикл романов «Песнь льда и пламени» Джорджа Мартина, по мотивам которого был снят сериал «Игра престолов». Этого писателя некоторые даже называют преемником Толкина, поскольку в чем-то их видение вымышленного мира схоже. Этот цикл книг имеет необычайный успех и уже переведен на более 25 языков мира.

В первую очередь, говоря о сериале «Игра престолов», нужно убедиться, что он соответствует основным критериям жанра фэнтези. Выделяют следующие черты, характерные для этого жанра:

1. Мир, в котором разворачивается повествование вымышленный. Действие сериала происходит в несуществующем Средневековье, повествование описывает альтернативную реальность, несовместимую с нашим миром.

2. Наличие магии и фольклорных персонажей. В сериале показаны персонажи, связанные с мистикой, а также есть подтверждения существования магии.

3. Авантюрный сюжет. Под этим понимается, как правило, увлекательное путешествие героев, война, противостояние сил зла и добра. В анализируемом сериале мы можем наблюдать такой сюжет, поскольку на протяжении всего

повествования не прекращается война за трон и борьба с мистическими силами зла.

4. Средневековый или старинный антураж. Как уже говорилось ранее, действие сериала разворачивается в вымышленном Средневековье, в котором существуют свои порядки, законы, а также различные предметы, характерные для этой эпохи.

5. Значимость поступков и эмоций героев. В сериале как раз на первый план выходят характеры героев, их чувства, внутренняя борьба и принятие решение. Магическое и мистическое является лишь вспомогательным элементом повествования.

6. Свобода авторского изложения. В жанре фэнтези в отличие от научной фантастики автору не нужно давать обоснования того или иного поворота в сюжете, он может свободно выражать свою идею и воплощать свой замысел [Гопман 2004: 364–373]. В сериале «Игра престолов» создатели следуют этой идее, уходя от оригинального произведения, воплощают собственное видение сюжета и героев. Однако и сам автор в романах поворачивает сюжет так, как считает нужным, а не так, как того ожидают читатели, – убивает любимых персонажей и находит неожиданные решения в описании военных и боевых действий.

Таким образом, можно утверждать, что сериал «Игра престолов» соответствует основным параметрам понимания жанра фэнтези.

Рассмотрим историю создания сериала «Игра престолов», чтобы понять, в чем заключается его феномен и причина необычайного успеха.

27 лет назад, в августе 1993 года, в свет вышла первая книга нового цикла Джорджа Реймонда Ричарда Мартина – «Песнь Льда и Пламени». Этому роману было суждено изменить не только жизнь писателя, но и – всю сериальную и телевизионную индустрию благодаря яркой экранизации.

Джордж Мартин начал создание цикла «Песни Льда и Пламени» в 1991 году. Изначально этот цикл задумывался как трилогия. На данный момент вышло пять книг («Игра престолов», «Битва королей», «Буря мечей», «Пир

стервятников» и «Танец с драконами»), планируются к изданию еще две («Ветра зимы» и «Грезы о весне»).

К моменту написания первого романа цикла Дж. Мартин был уже известен не только как писатель, но и как телесценарист. Его фэнтезийные и научно-фантастические произведения были известны читателям, но общие продажи книг дохода не приносили.

Будучи фанатом Толкина, Джордж Мартин довольно долгое время хотел попробовать написать поистине великое эпическое фэнтези, но никак не мог найти вдохновение для создания сюжета. Событийная канва нового произведения была подсказана эпохой Войн Алой и Белой Роз и романами французского писателя Мориса Дрюона «Проклятые короли». Так появился мир Семи Королевств Вестероса.

Уже после выхода второго романа из цикла «Битвы Королей» в 1999 году и успеха экранизации «Властелина Колец» от Питера Джексона на автора буквально посыпались предложения от разных продюсеров и режиссеров о покупке прав на его вселенную. Однако опыт работы в кино- и телеиндустрии подсказывал Мартину, что его произведения слишком объемны для экранизации, и поэтому вначале он очень скептически относился к этой идее. Так продолжалось вплоть до 2007 года, пока в гонку за правами не вступил новый претендент – кабельный телеканал HBO, с которым, кстати, Джордж уже работал до этого. Точнее было бы сказать, что переговоры начались еще в январе 2006, когда Дэвид Бениофф, один из двух будущих шоураннеров, разговорился с литературным агентом Мартина о книгах, которые тот представляет. При этом Д. Бениофф даже не знал до этого момента о работах Джорджа, но заинтересовался ими, поскольку в юности являлся большим фанатом фэнтезийной литературы. После того как агент выслал ему четыре вышедшие на тот момент книги, Д. Бениофф взялся за чтение и почти моментально поделился впечатлениями с Д. Б. Уайссом, предложив ему попробовать адаптировать книги под формат сериала. Первый черновой вариант сценария пилотной серии был завершен в августе 2007 года, второй – в

июне 2008. НВО понравились оба, но заказ на съемки поступил только в ноябре 2008 года.

В 2009 году этот эпизод впервые показали внутри НВО, и после весьма холодного приема было решено его переснять. Всего изменения коснулись около 90 % хронометража и включали в том числе смену актерского состава. По разным данным, съемки в итоге обошлись в 5–10 миллионов долларов США при запланированном бюджете в 50–60 миллионов на весь сезон, состоящий из десяти эпизодов.

Премьера сериала состоялась 17 апреля 2011 года, и первый сезон собирал у телеэкранов в среднем за каждый эпизод около 2,5 млн зрителей за первый показ. Суммарно, по итогам просмотра на сайте и после повторов, аудитория выросла вплоть до 9,3 млн зрителей каждой серии. Пилотный сезон был прекрасно принят критиками, которые отмечали глубокую и детальную проработку вымышленного мира, высокую стоимость постановки, прекрасных персонажей и, разумеется, убедительную игру актеров.

В настоящее время уже можно утверждать, что «Игра Престолов» является культовым сериалом этого десятилетия, он выходил на экраны с 2011 по 2019 гг. Кроме того, «Игра престолов» входит в топ-10 лучших сериалов по версии российского сайта Кинопоиск с рейтингом 9.0 и занимает седьмое место по версии американского сайта IMDb (Internet Movie Database), получив оценку 9.3. Стоит разобраться, в чем же заключается его уникальность.

«Игра престолов» стала настоящим феноменом среди не только сериалов, но и медиа в принципе. Конечно, очевидно, что повороты с неожиданными смертями, жестокостью и большим количеством откровенных постельных сцен были взяты из книг Дж. Мартина, да и на экранах зрителям и до этого доводилось видеть даже более жесткие моменты. Тем не менее для сериала, рассчитанного на массовую аудиторию, это было в новинку, ведь, как правило, такие проекты пытаются быть максимально осторожными и угодить сразу всем, а не цеплять только взрослую аудиторию.

На протяжении всех девяти лет интерес аудитории продолжал стремительно расти, что происходит далеко не со всеми сериалами: нет ни одного сезона, к которому было бы привлечено меньше внимания, чем к предыдущему. К восьмому сезону цифры выросли до абсолютно космических – до 43 млн зрителей на эпизод. Это на 10 миллионов зрителей больше, чем у седьмого сезона (32,8 млн).

Стоит упомянуть, что бюджет «Игры Престолов» также рос на протяжении всего процесса съемок сериала: уже во втором сезоне шоураннеры получили прибавку в 15% ради масштабной битвы в эпизоде «Черноводная», которая обошлась в 8 млн долларов, тогда как остальные серии укладывались в бюджет 6 млн. На тот момент это был один из самых дорогих сериалов, и во многом именно HBO задали тренд на вкладывание огромных средств, улучшение качества и увеличение масштаба съемок сериалов.

С 2012 по 2015 гг. бюджет продолжал расти от 6 миллионов до 8 миллионов за каждую серию. В шестом сезоне, который вышел на экраны в 2016 году, бюджет каждого эпизода уже превышал 10 миллионов. Затраты увеличивались вплоть до последнего, восьмого сезона, где в среднем уходило примерно 15 миллионов долларов на каждую из серий, что делает «Игру престолов» самым дорогим по производству сериалом в истории.

Несмотря на средневековую эпоху повествования, в сериале совершенно иначе раскрываются женские персонажи. В этом сериале каждая героиня играет важную, если не ключевую роль. Все основные женские персонажи представлены сильными, волевыми и мудрыми, хотя у каждой из них отнюдь не простая судьба. Несмотря на то что в Средневековье место женщины было не самым простым и приятным, создатели сериала сумели повернуть сюжет таким образом, что в определенный момент во главе повествования становятся именно женщины. Также потрясает география съемок сериала: Северная Ирландия, Мальта, Испания, США, Марокко, Шотландия и Хорватия.

В 2019 году восьмой сезон «Игры престолов» установил новый рекорд по количеству номинаций на премию «Эмми» и претендовал на 32 награды, побив

тем самым собственный результат 2015 года – 24 номинации за год. В общей сложности за все восемь сезонов сериал был представлен в 161 номинации премии «Эмми». Этот сериал был номинантом множества премий, таких как «Золотой глобус», Выбор телевизионных критиков, Премия Американского института киноискусства, “People’s Choice Awards”, «Золотая Нимфа» и многие другие. Всего же «Игра престолов» имеет 381 номинацию и 244 победы в различных категориях, как технических – за лучшую операторскую, режиссерскую работу, награды за костюмы, визуальные и аудио эффекты и др., так и драматических – «Лучший драматический сериал», «Лучший актер второго плана», «Лучшая мужская роль в драматическом сериале» и многие другие.

Невозможно отрицать, «Игра один из престолов» – это один из самых культурно значимых сериалов последних десяти лет и действительно тяжело переоценить оказанное «Игрой престолов» воздействие на массовую культуру. Его отражение можно встретить повсеместно: от обилия настольных игр, статуэток Железного Трона, костюмов, фигурок, кружек и т. п. с символикой сериала до тысяч упоминаний в других произведениях, миллиона пародий и, конечно, бесконечного количества тематических интернет-мемов. Нередкими были случаи, когда детей называли в честь героев сериала.

Не обошлось и без значительного влияния в образовательной сфере. После выхода «Игры престолов» наметился скачок в количестве желающих изучать историю средних веков в университетах, а в колледже Беркли, совместно с авторами, даже организовали курсы дотракийского языка.

2.2. Сопоставительный анализ англо- и русскоязычных вариантов реалий в сериале «Игра престолов»

Стоит напомнить, что в данном исследовании мы придерживаемся классификации С. Влахова и С. Флорина. Таким образом, выбранные реалии были разделены на три категории – географические, этнографические и

общественно-политические. Всего в исследуемом материале было выявлено 218 реалий. На графике отражено общее количество реалий в процентном соотношении (см. рис. 2).

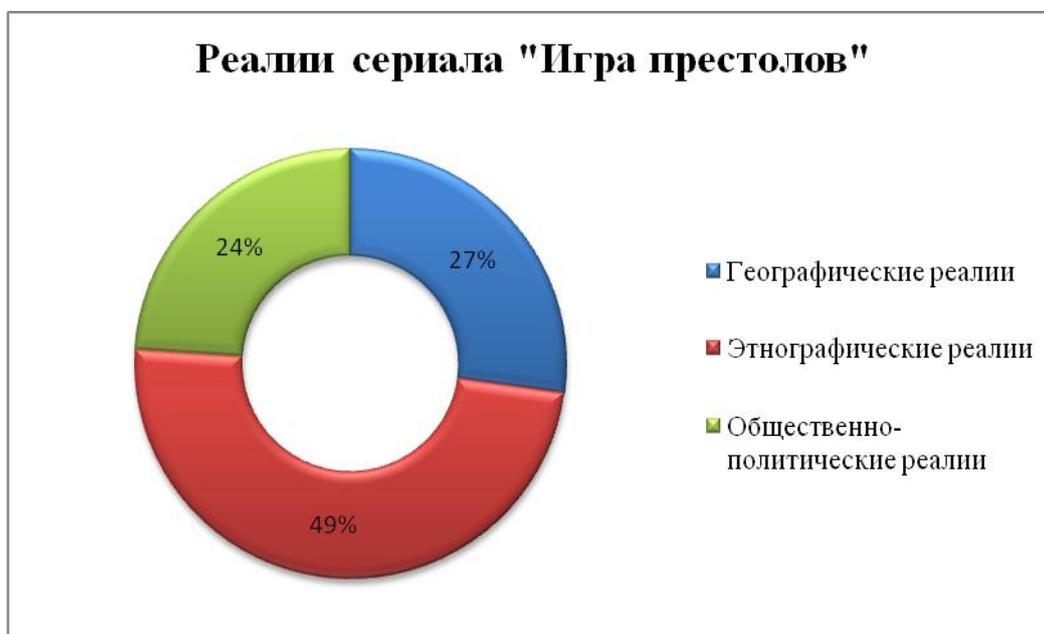


Рис. 2. График процентного соотношения представленных в сериале реалий

Из графика следует, что основную массу составляют этнографические реалии (49%). Остальные две категории представлены в практически одинаковом количестве – 24% и 27%. Далее рассмотрим более подробно каждую из групп реалий.

2.2.1. Географические реалии

В ходе исследования по географическому признаку были выделены 60 реалий. Представляется уместным сгруппировать реалии относительно их местоположения на карте мира «Игры престолов», тем самым сделать описание более наглядным.

1. *Crownlands* (Королевские земли) – одна из областей государства, включающая в себя столицу, а также острова в Узком море. Реалия передана путем калькирования и сегментации (расчленения на два компонента).

2. *King's Landing (Королевская гавань)* – столица государства Семи Королевств, крупнейший город Вестероса, расположен на восточном берегу, на реке Черноводная. В оригинале название имеет прямую связь с историей. Именно в этом месте когда-то высадился первый правитель государства со своей армией и драконами. В данном случае при передаче названия города в первой части использован прием калькирования, а вот для второй части применен контекстуальный перевод, то есть это не просто место высадки, а именно гавань, поскольку город находится в заливе Черноводный. Таким образом, *Королевская гавань* – полукалька.

3. *Blackwater (Черноводная)* – одна из самых крупных рек Вестероса, глубокая и быстротечная. Именно в заливе этой реки располагается столица государства – Королевская гавань. Перевод названия реалии осуществляется с помощью калькирования.

4. *Kingswood (Королевский лес)* – большой лесной массив, находящийся неподалеку от столицы. Считается владением монарха, его личными охотничьими угодьями, поэтому простым крестьянам запрещено там охотиться. Название передано с помощью калькирования и сегментации (расчленения на два компонента).

5. *Street of Sisters (улица Сестер)* – одна из улиц Королевской гавани. Название передается путем калькирования. Отношения между компонентами сохранены.

6. *Street of Steel (Стальная улица)* – одна из улиц Королевской гавани. Именно на ней расположены кузни города. Чем выше по улице находится мастерская, тем дороже обойдутся ее услуги. При передаче этой реалии также использован прием калькирования, но на этот раз с трансформацией перестановки: английская *of-phrase* передана прилагательным *Стальная*.

7. *Flea bottom (Блошиный конец)* – бедный, трущобный район Королевской гавани. Отличается особым неприятным запахом, поскольку именно здесь расположены конюшни, свинарники, а также лавки

красильщиков. Название реалии передано путем калькирования, отношения между компонентами сохранены.

8. *Kingsroad (Королевский тракт)* – самая большая и важная дорога, связывающая Север, Штормовые, Речные и Королевские земли. Общая протяженность дороги составляет около 3000 км. При передаче реалии первая часть переведена с помощью калькирования, а вторая путем конкретизации значения широкого понятия *дорога* более узким – *тракт*. Таким образом, *Королевский тракт* – полукалька.

9. *Oldtown (Старомест)* – город на юго-западе Простора по своему богатству не уступающий столице. Именно в Староместе находится единственный в стране университет, в котором готовят мейстеров, а также один из важнейших центров поклонения Семерым. При переводе реалии использован прием калькирования: первая часть сохранена, а вторая (*town*) генерализована до *место*. Данный перевод – снова полукалька.

10. *Lannisport (Ланниспорт)* – крупнейший город Западных земель, третий по величине морской порт Вестероса, уступающий только Королевской гавани и Староместу. Город известен своими ремесленниками, в частности ювелирами. Реалия передана с помощью транслитерации, транскрипция была бы *Лэниспорт*:

L	a	n	n	i	s	p	o	r	t
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Л	а	н	н	и	с	п	о	р	т

Рис. 3. Схема транслитерации реалии № 10 – *Lannisport* (по модели Л. С. Бархударова)

11. *Iron Islands (Железные острова)* – регион Семи Королевств, острова, расположенные на западе Вестероса. Край является очень бедным, поскольку почва каменистая и непригодна для выращивания каких-либо культур. Жители Железных островов едва могут прокормить себя, занимаются в основном работой в шахтах, добычей руды и кузнечным делом. В прошлом занимались

грабежом и набегами на Вестерос. Передача реалии осуществляется путем калькирования, компоненты названия места сохраняют свое значение, то есть, переведены семантически.

12. *Mountains of the Moon* (*Лунные горы*) – горный хребет, отделяющий Долину от остальных земель государства, а также служит естественной границей между Долиной и Речными землями. В данном случае применен прием калькирования и грамматической трансформации, переводчики заменили *of-phrase* с существительным *moon* в исходном тексте прилагательным *лунные*, что позволило осуществить более адекватный перевод реалии.

13. *Shadowcat* (*Сумеречный кот*) – хищное животное, достаточно крупное, поэтому представляет опасность не только для мелких животных, но и для человека и даже для лютоволка. Обычно охотятся на коз и баранов. Имеют густой черный мех с черными полосами и узкие глаза. Обитают, как правило, в Лунных горах и за Стеной. Передача реалии осуществляется с помощью калькирования и сегментации (расчленения на два компонента).

14. *Fingers* (*Персты*) – группа полуостровов, расположенная в Долине Аррен, выходящая в Узкое море. Не очень благоприятное место для проживания, поскольку местность эта скалистая и продувается ветрами. В данном случае перевода реалия передана путем семантического перевода (подбор эквивалента), но стилистически окрашенного, присущего средневековой эпохе.

15. *Trident* (*Трезубец*) – одна из крупнейших рек Вестероса, имеющая три притока. Благодаря этой реке и получили свое название Речные земли. Трезубец известен своими сине-зелеными водами, поросшими камышом. Название передано с помощью подбора семантического эквивалента.

16. *Red Fork* (*Красный Зубец*) – река, которая является одним из крупнейших притоков Трезубца. Описывается как медленная спокойная река с множеством островов, мелей и глинистыми берегами. Свое название получила как раз благодаря глине и илу, попадающим в нее с гор. Первая часть этой реалии передана путем калькирования, а вторая – конкретизацией

контекстуально обусловленной (*fork* ‘вилка’ → *зубец* ‘часть вилки’): поскольку река является одним из притоков реки Трезубец, автор посчитал логичным назвать ее Зубец. Таким образом, *Красный Зубец* – полукалька.

17. *God's Eye (Божье Око)* – крупное озеро на территории Речных земель с теплой зеленой водой. Название реалии передано калькированием, оба компонента сохраняют свое значение, переводчик подобрал семантические эквиваленты.

18. *Wolfswood (Волчий лес)* – огромный лес на Севере. Своим названием обязан большому количеству волчьих стай обитавших в нем. По площади занимает территорию от Винтерфелла до Королевского тракта. Реалия передана с помощью калькирования и сегментации (расчленения на два компонента).

19. *Neck (Перешеек)* – область на Севере, связывающая его с южными землями Вестероса. Лесистая болотистая местность на пути к Северной части государства. Передача реалии осуществляется путем семантического перевода (*neck* в 5-м знач. – ‘перешеек, коса, узкий пролив’ [Мюллер 2005: 516]).

20. *Stony Shore (Каменный берег)* – является частью западного побережья Севера. Территория плохо населена, проживают на ней только рыбаки. Реалия передана с помощью калькирования, обе части названия переведены семантическим путем.

21. *Barrowton (Барроутон)* – один из крупных городов на Севере. Информации об этом месте мало, поскольку в сериале упоминается лишь несколько раз, когда возникала необходимость призвать жителей на войну или отправить письмо их правящему дому. Реалия передана путем транслитерации, в транскрипции название выглядело бы как *Бэроутон*:

В	а	г	г	о	у	т	о	н
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Б	а	р	р	о	у	т	о	н

Рис. 4 Схема транслитерации реалии № 21 – *Barrowton* (по модели Л. С. Бархударова)

22. *White Harbor (Белая гавань)* – крупнейший город на Севере, а также главный его порт. Этот город очень чистый и красивый, а также является одним из самых густонаселенных. Перевод реалии осуществлен приемом калькирования, оба компонента переданы с помощью подбора семантического эквивалента.

23. *Bear Island (Медвежий остров)* – остров расположен на Севере, известен обилием медведей и деревьев. Земли там неплодородные, поэтому там мало что растет. Городов как таковых там тоже нет, единственным поселением является усадьба правящего там знатного дома Мормонтов. Перевод названия острова осуществлен путем калькирования, компоненты переданы семантически.

24. *First Keep (Первая твердыня)* – заброшенная круглая башня на территории Винтерфелла, когда-то являлась главной башней замка. Переводчик применил полукальку. В английском оригинале слово *keep* имеет значение главной или сторожевой башни, однако в русском варианте переводчик использует слово *твердыня*. В данном случае можно считать, что это генерализация значения, поскольку *твердыня* (в значении крепость) является более широким понятием, чем *башня*. Для передачи первой части названия используется калькирование, вторая часть передана семантически (перед нами полукалька): англо-русский словарь дает в качестве одного из значений существительного *keep* ‘главная башня замка’ [Мюллер 2005: 430].

25. *Mole's Town (Кротовый городок)* – поселение неподалеку от Стены. Названо так из-за того, что большая часть располагается под землей, в теплых туннелях, а на поверхности можно видеть только несколько хижин. Передача реалии осуществляется приемом калькирования, причем первый компонент – существительное в притяжательном падеже – заменен прилагательным (грамматическая трансформация «замена части речи»).

26. *Castle Black (Черный замок)* – главный замок Ночного Дозора, резиденция лорда-командующего. Именно здесь осуществляется основная деятельность братства Ночного Дозора. Кроме того, здесь кончается

Королевский тракт. Для передачи реалии был применен прием калькирования с перестановкой компонентов.

27. *Eastwatch (Восточный дозор)* – самый восточный замок Ночного Дозора и единственный его порт. Обладает немногочисленным флотом, основной задачей которого является патрулирование и защита залива от одичалых. Реалия также передана калькированием и сегментацией (расчленением на два компонента).

28. *Nightfort (Твердыня ночи)* – один из заброшенных замков Ночного Дозора. В связи с нехваткой людей этот замок был покинут первым, так как является самым большим, а сил и ресурсов на его содержание не было. В данном случае при передаче реалии использованы приемы калькирования, сегментации и перестановки компонентов.

29. *Shadow tower (Сумеречная башня)* – один из трех действующих замков Ночного Дозора. Для передачи названия применено калькирование, оба компонента переведены семантическим путем.

30. *Fist of the First Men (Кулак Первых людей)* – холм к северу от Стены. Метафорическое название получил от одичалых, поскольку по форме действительно похож на сжатый кулак с торчащими костяшками. Холм является прекрасным местом для обороны благодаря его крутым склонам, а также с его вершины отлично просматриваются близлежащие земли. При передаче реалии-метафоры использован прием калькирования.

31. *Direwolf (Лютоволк)* – хищный зверь, родственник волкам. Обитает за Стеной, отличается от обычных волков более крупным размером, свирепостью и умом. Название животного переведено приемом калькирования (в русском названии использована модель сложного существительного с соединительным гласным, в английском интерфикса нет: *dire* – ‘ужасный, страшный’ [Мюллер 2005: 217]).

32. *Hardhome (Суровый дом)* – город одичалых, расположенный за Стеной. Местоположение города достаточно удачное, в округе водится много животных, на территории можно добыть необходимое количество камня и

дерева. Перевод реалии осуществляется приемом калькирования и сегментации (расчленения на два компонента).

33. *Lands of Always Winter (Земли Вечной Зимы)* – территория, расположенная далеко за Стеной и за деревьями одичалых. Считается непригодной для жизни и необитаемой, однако по приданиям, именно отсюда приходят Белые ходоки. Реалия передана путем калькирования с сохранением отношений между компонентами номинации-словосочетания.

34. *Narrow Sea (Узкое море)* – море к востоку от Вестероса, отделяющее основной континент от Эссоса (земли, не входящие в состав государства). Море достаточно небольшое и его легко пересечь, отсюда и происходит название. При передаче этой реалии использован прием калькирования, оба компонента переданы семантически.

35. *Tarth (Тарт)* – остров в Узком море, который также называют Сапфировым из-за голубого цвета вод, окружающих его. В этом случае реалия передается путем транслитерации и транскрипции (чистая транслитерация была бы *Tartx*, чистая транскрипция – *Tam*).

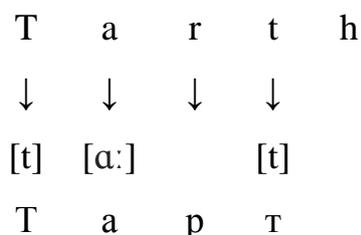


Рис. 5. Схема передачи реалии № 35 – *Tarth* путем транскрипции и транслитерации (по модели Л. С. Бархударова)

36. *Dragonstone (Драконий камень)* – небольшой остров в Узком море. Находится к северо-востоку от Королевской гавани. Был построен еще во времена Валирии, поэтому украшен множеством изображений драконов. В недрах острова находятся залежи драконьего стекла. Для передачи реалии использован прием калькирования и сегментации (расчленения на два компонента).

37. *Valyria* (*Валирия*) – древнее государство на материке Эссос. В свое время являлась доминирующей державой и в военном, и в культурном плане. Согласно легендам, валирийцам удалось подчинить себе большую часть континента благодаря магии, чарам и драконам. Однако после череды катастроф – землетрясений, цунами, извержений вулканов некогда процветавший полуостров превратился в руины. Несмотря на исчезновение Валирии, ее наследие живо по сей день. Из бывших колоний образовались девять Вольных городов, а на месте покоренной Гискарской империи появились три города-государства, также до сих пор можно встретить оружие из валирийской стали. Реалия передается с помощью транслитерации.

V	a	l	y	r	i	a
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
В	а	л	и	р	и	я

Рис. 6. Схема транслитерации реалии № 37 – *Valyria* (по модели Л. С. Бархударова)

38. *Pentos* (*Пентос*) – один из девяти Вольных городов, расположенный за Узким морем. Это торговый город, связь которого с Вестеросом очень тесна, также является самым близким по географическому местоположению к Королевской гавани. При переводе названия применена транслитерация. В транскрипции название приобрело бы звучание *Пэнтос*.

P	e	n	t	o	s
↓	↓	↓	↓	↓	↓
П	е	н	т	о	с

Рис. 7. Схема транслитерации реалии № 38 – *Pentos* (по модели Л. С. Бархударова)

39. *Lys* (*Лис*) – один из девяти Вольных городов, самый маленький по площади, но все равно многолюдный и богатый. Располагается не на материке, а на острове и славится изысканной кухней, благовониями и ядами. В этот

город приезжают из всех уголков страны еще и за доступными плотскими удовольствиями, поскольку любовь здесь считается настоящим искусством, а умелые наложницы на вес золота. Передача реалии осуществляется при помощи транслитерации. Хотя русский перевод напоминает название хищного животного, английский вариант имеет другое значение (лис по-английски *fox*).

L	y	s
↓	↓	↓
Л	и	с

Рис. 8. Схема транслитерации реалии № 39 – *Lys* (по модели Л. С. Бархударова)

40. *Qohor* (*Квохор*) – один из девяти Вольных городов, самый восточный из них. Расположен между Пентосом и Вейс Дотраком. Славится своими ремесленниками, особенно кузнецами, которые умеют перековывать валирийскую сталь. Также из Квохора экспортируется древесина, в частности сосна, которая очень ценится в кораблестроении. При передаче реалии также применена транслитерация.

Q	o	h	o	r	
↓	↓	↓	↓	↓	
К	в	о	х	о	р

Рис. 9. Схема транслитерации реалии № 40 – *Qohor* (по модели Л. С. Бархударова)

41. *Braavos* (*Браавос*) – один из девяти Вольных городов, самый богатый и могущественный из всех. Находится на северо-западе Эссоса, является одной из ведущих морских держав. Известен также своим Железным банком, благодаря которому осуществлялись военные перевороты, покупались армии, а также оплачивались расходы короны (в долг). Реалия передается путем транслитерации.

В	r	a	a	v	o	s
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Б	р	а	а	в	о	с

Рис. 10. Схема транслитерации реалии № 41 – *Braavos* (по модели Л. С. Бархударова)

42. *Volantis* (*Волантис*) – один из девяти Вольных городов, старейший и самый крупный из них. Расположен на юго-западе Эссоса. Своим богатством город обязан морской торговле и труду рабов. Передача реалии осуществляется с помощью транслитерации и транскрипции, поскольку звуковая и буквенная форма слова абсолютно идентичны.

V	o	l	a	n	t	i	s
[v]	[ɔ]	[l]	[æ]	[n]	[t]	[i]	[s]
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
В	о	л	а	н	т	и	с

Рис. 11. Схема передачи реалии № 42 – *Volantis* путем транскрипции и транслитерации (по модели Л. С. Бархударова)

43. *Myr* (*Мир*) – вольный город, расположенный на западе Эссоса. Мир славится своими умелыми ремесленниками. Реалия передана путем транслитерации. При переводе на русский язык возникает ассоциация с понятием о совокупности всех форм в земном и космическом пространстве, а также о согласии, отсутствии конфликтов и вражды. Однако в английском языке оба эти понятия имеют другое значение (в первом случае речь идет о слове *world*, во втором – *peace*)

М	у	r
↓	↓	↓
М	и	р

Рис. 12. Схема транслитерации реалии № 43 – *Myr* (по модели Л. С. Бархударова)

44. *Tyrosh (Тирощ)* – вольный город, расположен на самом юге Эссоса, неподалеку от Дорна. В городе процветают работоторговля и проституция, а о жадности его жителей знают все по обе стороны Узкого моря. При передаче реалии использован прием транскрипции.

T	y	r	o	s	h
[t]	[i]	[r]	[ɔ]	[ʃ]	
↓	↓	↓	↓	↓	
Т	и	р	о	ш	

Рис. 13. Схема транскрипции реалии № 44 – Tyrosh (по модели Л. С. Бархударова)

45. *Vaes Dothrak (Ваэс Дотрак)* – священный город дотракийцев. Несмотря на то что постоянно там живут только женщины Дош Кхалин, их рабы и слуги, считается, что в Ваэс Дотраке найдется место любому дотракийцу, если что-то случится с вождем его кхаласара. В Ваэс Дотраке запрещается носить оружие и проливать кровь. Первая часть реалии передана транслитерацией, вторая – транскрипцией.

V	a	e	s
↓	↓	↓	↓
В	а	э	с

Рис. 14. Схема транслитерации первой части реалии № 45 – *Vaes* (по модели Л. С. Бархударова)

D	o	t	h	r	a	k
[d]	[ɔ]	[t]		[r]	[æ]	[k]
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Д	о	т		р	а	к

Рис. 15. Схема транскрипции реалии № 45 – Dothrak (по модели Л. С. Бархударова)

46. *Slaver's Bay* (*Залив работорговцев*) – крупный залив на юге Эссоса. Являлся главным центром работорговли не только Эссоса, но и всего известного мира до тех пор, пока не был переименован в *Bay of Dragons* (*Залив драконов*) после того, как Дайнерис Таргариен захватила власть в Миэрине. В первом случае это калькирование с перестановкой компонентов и трансформацией «единственное → множественное», во втором – калькирование с сохранением отношений между компонентами словосочетания.

47. *Dusk rose* (*Сумеречная роза*) – цветок, который произрастает в Эссосе вблизи залива Работорговцев. По виду напоминает розу, только с синими лепестками. Цветок у местного населения считается лекарственным, применяют его в лечении лихорадки. Передача реалии осуществлена путем калькирования, оба компонента переданы семантически.

48. *Lady's lace* (*Девичье кружево*) – растение, произрастающее в Эссосе неподалеку от залива Работорговцев. Выглядит как маленький белый цветок на длинном белом стебле. Предназначение в сериале не описано. Название передано путем калькирования с семантической заменой первого компонента: значение 'девица, дева' у англ. *lady* словарями не отмечается – скорее, это 'дама, госпожа', а 'барышня' – только в сочетании *young lady* [Мюллер 2005: 439].

49. *Red Waste* (*Красная пустошь*) – край в Эссосе, обширные земли, похожие на пустыню. Территория высохших рек и озер, сухих деревьев, равнин с красной пересохшей почвой. На юге за этой пустыней располагается Кварт. Реалия передана путем калькирования, оба компонента переданы семантически.

50. *Meereen* (*Миэрин*) – один из городов-работорговцев, потомок империи Гиса. Славится своими бойцовыми ямами и неприступной обороной. Передача реалии осуществляется путем транскрипции и транслитерации. Сочетание букв *-eer* передается звуком [iə] и затем этот звук передается отдельно от буквы *-r*, которая после транслитируется.

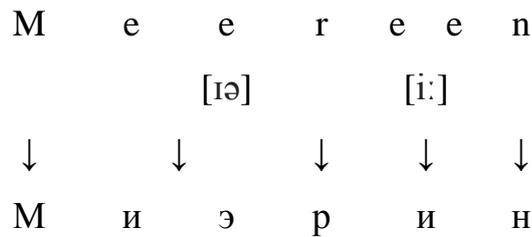


Рис. 16. Схема передачи реалии № 50 – *Meereen* путем транскрипции и транслитерации (по модели Л. С. Бархударова)

51. *Yunkai (Юнкай)* – один из городов-работорговцев, основанный на останках Гискарской империи. Занимается всеми видами работорговли, но особенно специализируется на подготовке рабов для плотских наслаждений. С самого детства и мальчиков и девочек обучают мастерству любви. Название реалии передано путем транслитерации.

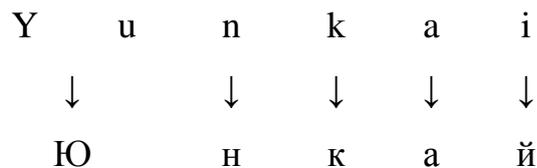


Рис. 17. Схема транслитерации реалии № 51 – *Yunkai* (по модели Л.С. Бархударова)

52. *Astapor (Астапор)* – один из городов-работорговцев, образовавшимся после падения Валирии, потомок Гискарской империи. Основным промыслом Астапора является работорговля, в частности продажа рабов-воинов – Безупречных, которые известны своими военными умениями, исполнительностью, хладнокровностью и послушанием. Название реалии передано путем транслитерации.

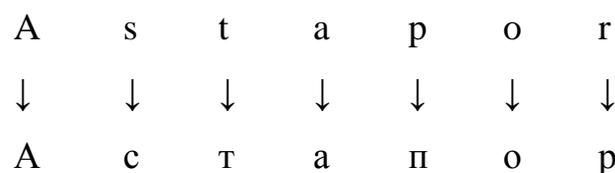


Рис. 18. Схема транслитерации реалии № 52 – *Astapor* (по модели Л. С. Бархударова)

53. *Garden of Bones (Костяной сад)* – пустыня, которая окружает город Кварт и располагается между самим городом и Красной пустошью. Название это обусловлено тем, что территория перед воротами Кварта густо усыпана костями умерших от жары, голода и жажды путников, которых не пустили в город. В данном случае переводчики применяют калькирование с перестановкой компонентов и грамматическое замещение: английская *of-phrase* передана прилагательным *костяной*.

54. *Qarth (Кварт)* – город на востоке Эссоса, является одним из старейших и богатейших. Распологается на пересечении важных торговых путей, по словам жителей, является пупом земли, так как соединяет север и юг, запад и восток. Это город богатства и роскоши, архитектуру которого считают чудом света. В данном случае передача реалии также осуществляется с помощью совмещения транслитерации (*Квартх*) и транскрипции (*Карт*).

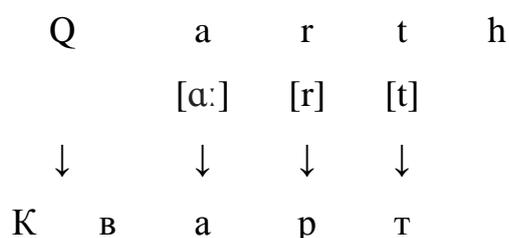


Рис. 19. Схема передачи реалии № 54 – *Qarth* путем транскрипции и транслитерации (по модели Л. С. Бархударова)

55. *Manticore (Манतिकора)* – ядовитое насекомое. По виду напоминают скорпионов, также имеют хвост с острым жалом. На туловище (панцире) можно увидеть очертания лица, схожие с человеческими. Одного укуса Манतिकоры достаточно, чтобы убить жертву, яд действует мгновенно, как только достигнет сердца. При передаче этой реалии переводчик прибегает к транслитерации. Также в процессе перевода произошло усечение последней гласной –е и замена на окончание женского рода –а.

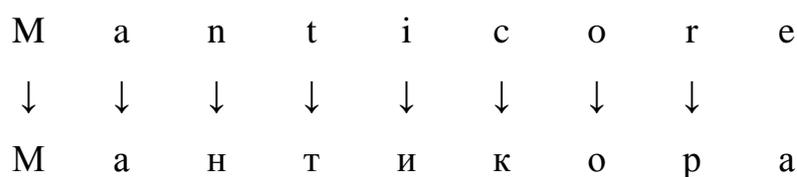


Рис. 20. Схема транслитерации реалии № 55 – *Manticore* (по модели Л. С. Бархударова)

56. *Asshai* (*Асшай*) – самый далекий город известный в Вестеросе, путешествие туда может занять долгие годы. Считается, что в этом городе живут колдуны и процветает темная магия. Находится на юго-востоке Эссоса недалеко от гористой местности известной как Край теней. В переводе передается звуковая форма реалии с помощью соединения транскрипции (*Асшей*) и транслитерации (*Ассхай*).

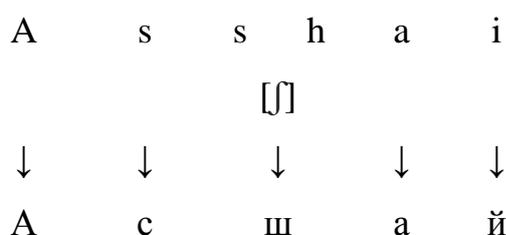


Рис. 21. Схема передачи реалии № 56 – *Asshai* путем транскрипции и транслитерации (по модели Л. С. Бархударова)

57. *Shadow lands* (*Край теней*) – горная долина за Асшаем. Эта территория мало изучена, поэтому окутана тайнами и мистикой. Считается, что именно там сохранились драконьи яйца и, возможно, живые драконы. Реалия передается приемом калькирования, отношения между компонентами сохранены.

58. *Ghost grass* (*Призрак-трава*) – особый вид травы, который растет в Крае Теней за Асшаем. Трава известна тем, что убивает любые другие растения на своем пути. Дотракийцы верят, что именно так наступит конец всего живого, когда призрак-трава покроет весь мир. Название переведено путем калькирования, оба компонента переданы семантически.

59. *Summer Isles (Летние острова)* – крупный архипелаг, расположенный к югу от Вестероса. Жители островов чернокожие, говорят на своем языке, а также славятся умелой стрельбой из лука. Название островов осуществляется путем калькирования, оба компонента переданы семантически.

60. *Naath (Наат)* – остров, расположенный к востоку от Летних островов. Жители Наата мирные люди, не знающие войны и убийств. Также его называют островом бабочек. Однако бабочки ассоциируются не с чем-то прекрасным, а с жуткой лихорадкой, которую они разносят, заражая тех, кто хочет напасть на остров. Реалия передана путем совмещения транскрипции (*Ham*) и транслитерации (*Haamx*).

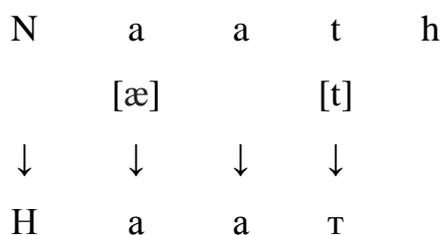


Рис. 22. Схема передачи реалии № 60 – *Naath* путем транскрипции и транслитерации (по модели Л. С. Бархударова)

По результатам анализа географических реалий, выделенных в сериале «Игра престолов», было отмечено, что большинство из них переданы на русский язык приемом калькирования (см. рис. 23).



Рис. 23. Приемы передачи географических реалий в сериале «Игра престолов»

2.2.2. Этнографические реалии

Рассмотрим реалии, связанные с бытовой жизнью обитателей исследуемого мира. Всего в «Игре престолов» их было выделено 106. В сериале много раз упоминаются названия мест проживания знатных семей.

61. *Winterfell* (*Винтерфелл*) – родовой замок Старков. Находится на Севере и является его столицей. Замок расположен в самом сердце Северных земель, на окраине Волчьего леса. Реалия передана с помощью транслитерации.

W	i	n	t	e	r	f	e	l	l
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
В	и	н	т	е	р	ф	е	л	л

Рис. 24. Схема транслитерации реалии № 61 – *Winterfell* (по модели Л. С. Бархударова)

62. *Casterly Rock* (*Умес Кастерли*) – родовое имение Ланнистеров и самый крупный замок Западных земель. Под этим замком находятся запасы драгоценных металлов, в частности золота. Именно добыча золота сделала дои Ланнистеров одним из богатейших в Семи Королевствах. В случае передачи этой реалии переводчик прибегает к полужалке. Первая часть передана транслитерацией, а вторая – путём семантического перевода.

C	a	s	t	e	r	l	y
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
К	а	с	т	е	р	л	и

Рис. 25. Схема транслитерации первой части реалии № 62 – *Casterly* (по модели Л. С. Бархударова)

63. *Eyrie* (*Орлиное гнездо*) – замок дома Арренов. Расположен высоко в Лунных горах, что делает дорогу к нему опасной и неудобной. Поэтому Орлиное гнездо считается самым неприступным замком во всем Вестеросе. Название переведено семантическим путём.

64. *Horn Hill (Рогов холм)* – родовой замок дома Тарли. Расположен к северо-востоку от Староместа. О замке известно лишь, что он хорошо укреплен. Реалия передана с помощью калькирования; при оформлении русского эквивалента использована модель «сущ.+*-ов/-ев* + сущ.» (первый компонент с семантикой принадлежности: *Васильев Враг, Сивцев Вражек* и т. п.).

65. *Red Keep (Красный замок)* – большая каменная крепость в Королевской гавани. Является резиденцией правящей династии. Для перевода реалии применено калькирование с генерализацией второй части (как уже указывалось выше, в № 23, *keep* не целый замок, а лишь ‘главная башня’ [Мюллер 2005: 430]).

66. *Puke (Пайк)* – родовой замок Грейджоев, самый важный и самый старый замок Железных островов. Название передано путем транскрипции.

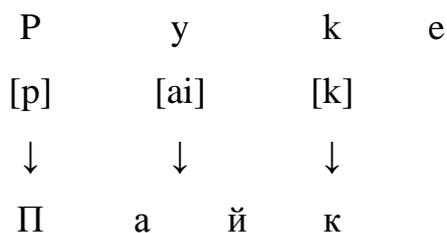


Рис. 26 Схема транскрипции реалии № 66 – *Puke* (по модели Л. С. Бархударова)

67. *Twins (Близнецы)* – родовой замок Фреев. Фактически это сооружение представляет собой две башни на противоположных берегах реки. Замок был построен для охраны моста, который издавна служил источником обогащения Фреев. Название передано семантическим путем.

68. *Moat Cailin (ров Кейлин)* – древняя и практически полностью разрушенная башня Первых Людей. Является стратегически важным объектом, поскольку через нее проходит единственный путь на Север. Реалия передана полукалькой. Первая часть – путем калькирования, а вторая – с помощью транскрипции.

С	а	і	l	і	n
[k]	[ei]		[l]	[i]	[n]
↓	↓		↓	↓	↓
К	е	й	л	и	н

Рис. 27. Схема транскрипции реалии № 68 – *Cailin* (по модели Л. С. Бархударова)

69. *Riverrun* (*Риверран*) – родовой замок Талли, расположенный на побережье Красного Зубца. Географическое положение замка позволяет осуществлять сухопутную и речную торговлю. При передаче реалии переводчик применил транслитерацию.

R	і	v	e	r	r	u	n
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Р	и	в	е	р	р	а	н

Рис. 28. Схема транслитерации реалии № 69 – *Riverrun* (по модели Л. С. Бархударова)

70. *Harrenhal* (*Харренхолл*) – замок в Речных землях. Не имеет владельцев, поскольку находится в разрушенном состоянии и считается проклятым. Передача реалии осуществлена путем транслитерации и транскрипции (чистая транслитерация была бы *Харренхал*, а чистая транскрипция – *Харенхол*), также добавляется буква –л в конце слова *hal* на манер формы в русском языке – *холл*.

Н	а	r	r	e	n	h	а	l
	[ɑ:]	[r]					[ɔ:]	
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Х	а	р	р	е	н	х	о	л л

Рис. 29. Схема передачи реалии № 70 – *Harrenhal* (по модели Л. С. Бархударова)

71. *Deerwood Motte (Темнолесье)* – родовой замок Гловеров, расположенный в Волчьем лесу, на северо-западе от Винтерфелла. В данном случае переводчик прибегает к комплексной трансформации: опущение второго компонента; калькирование с заменой части речи, причём один из компонентов при калькировании подвергается замене (*deep-* → *темно-*), так что можно говорить о топониме *Темнолесье* как о полукальке по отношению к *Deerwood*. Характерно, что замену части речи вызвало как раз опущение второго компонента (исходное *Deerwood* – определение к *Motte*): при опущении главного слова переводчик был вынужден прибегать к созданию существительного, а не прилагательного. Топоним был создан по регулярной модели с суффиксом *-j-* (ср. *Полесье, Поволжье*).

72. *Sunspear (Солнечное копьё)* – родовой замок Мартеллов. Отсюда они осуществляют правление Дорном. Применен прием калькирования с расчленением на два компонента.

73. *Water Gardens (Водные сады)* – загородная резиденция Мартеллов, которая находится к северу от Солнечного Копья. Замок предназначен для отдыха правящей династии, а также здесь живут их несовершеннолетние дети и бастарды. Название переведено с помощью калькирования, оба компонента переданы семантически.

74. *Storm's End (Штормовой предел)* – замок, принадлежащий дому Баратеонов. Является главным замком Штормовых земель, а также одной из самых неприступных крепостей Вестероса. При передаче этой реалии использован прием калькирования с сохранением отношений между компонентами.

75. *Highgarden (Хайгарден)* – родовое имение Тиреллов. Замок расположен на территории Простора и является одним из самых красивых в Вестеросе. Реалия передана путем совмещения транскрипции (*Хайгадн*) и транслитерации (*Хигхгарден*).

H	i	g	h	g	a	r	d	e	n
[h]	[ai]	[g]	[ɑ:]		[d]		[n]		
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
X	a	й	г	a	p	д	e	н	

Рис. 30. Схема передачи реалии № 75 – *Highgarden* путем транскрипции и транслитерации (по модели Л. С. Бархударова)

76. *Dreadfort (Дредфорт)* – замок Болтонов. Второй по мощности замок Севера, после Винтерфелла. Передача реалии осуществляется путем транслитерации, при этом звук [э] от сочетания букв –ea смягчается и передается буквой –е.

D	r	e	a	d	f	o	r	t
↓	↓	↓		↓	↓	↓	↓	↓
Д	р	е		д	ф	о	р	т

Рис. 31. Схема транслитерации реалии № 76 – *Dreadfort* (по модели Л. С. Бархударова)

77. *Crag (Крэг)* – родовой замок Вестерлингов. Находится на побережье Западных земель. При переводе реалии использован прием транскрипции.

C	r	a	g
[k]	[r]	[æ]	[g]
↓	↓	↓	↓
К	р	э	г

Рис. 32. Схема транскрипции реалии № 77 – *Crag* (по модели Л. С. Бархударова)

78. *Ashford (Эшфорд)* – замок дома Эшфорд. Расположен в восточной части Простора. Реалия передана путем соединения транскрипции (*Эшфод*) и транслитерации (*Асхфорд*).

A	s	h	f	o	r	d
[æ]	[ʃ]			[ɔ:]		
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Э	ш	ф	о	р	д	

Рис. 33. Схема передачи реалии № 78 – *Ashford* (по модели Л. С. Бархударова)

79. *Karhold* (*Кархолд*) – имение дома Карстарков. Расположен в восточной части Севера. При передаче реалии применена транслитерация.

K	a	r	h	o	l	d
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
К	а	р	х	о	л	д

Рис. 34. Схема транслитерации реалии № 79 – *Karhold* (по модели Л. С. Бархударова)

80. *Craster's Keep* (*замок Крастера*) – укрепленная усадьба на севере от Стены. Здесь проживает Крастер со своими женами-дочерьми. Однако название не совсем соответствует действительности. На самом деле это обычный дом, с огородом, свинарником, псарней и т. п. Одичалые называли его так, поскольку для них любое сооружение, будь то дом, башня или мельница представляется замком. В первом случае переводчик использует прием транслитерации, а во втором – калькирования, переставляя при этом компоненты. Таким образом, *замок Крастера* – полукалька.

C	r	a	s	t	e	r
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
К	р	а	с	т	е	р

Рис. 35. Схема транслитерации первой части реалии № 80 – *Craster* (по модели Л. С. Бархударова)

81. *Last Hearth* (*Последний очаг*) – замок, принадлежащий дому Амберов. Является самым северным замком Вестероса и последним перед Стеной.

Название реалии переведено путем калькирования, оба компонента переданы семантически.

Также в сериале встречаются понятия, присущие обыденной жизни.

82. *Citadel (Цитадель)* – единственный в стране университет, где готовят мастеров. Любой желающий может стать учеником вне зависимости от возраста или происхождения. Однако женщинам не допускается ни входить в Цитадель, ни обучаться в ней. Реалия передана семантическим путем.

83. *Bastard (бастард)* – незаконнорожденный ребенок знатного лорда. Можно сказать, что это освоенная реалия, переданная семантическим путем. В современных словарях иностранного языка также дается значение «внебрачный ребенок влиятельной особы в Западной Европе» [Мюллер 2005: 58].

84. *Book of Brothers (Книга Братьев)* – книга, описывающая историю Королевской гвардии. В ней содержатся подвиги всех рыцарей, когда-либо служивших в этом почетном ордене. Реалия передана калькированием с сохранением отношений между компонентами.

85. *Iron Throne (Железный трон)* – трон правителя Семи Королевств Вестероса. Является главным символом власти. Трон выкован из сотен расплавленных мечей поверженных врагов. Название реалии переведено путем калькирования, оба компонента переданы семантически.

86. *Bowl of brown (бурая жижа)* – дешевая еда бедняков в Королевской гавани. Представляет собой подобие каши или рагу из различных составляющих. Как правило, в состав входит крупа, овощи и какое-либо мясо. Ингредиенты варьируются в зависимости от того, что удалось раздобыть повару в этот день. Мясо в лучшем случае голубиное, в худшем – крысиное и не только. В данном случае переводчик прибегает к описательному переводу, то есть дает понять, что представляет собой это блюдо.

87. *Kidney pie (пирог с почками)* – традиционное блюдо в Семи Королевствах. Пирог, как правило, готовят из телячьих или говяжьих почек с добавлением особого соуса. При передаче названия применено калькирование с перестановкой компонентов и грамматической заменой, вместо

прилагательного *kidney* используется существительное *почки*. В русском языке обычно говорят «пирог с...» для описания начинки, поэтому данный вариант перевода является наиболее адекватным.

88. *Milk of the poppy* (маковое молоко) – лекарственное средство, применяется на всей территории государства. Используется для облегчения боли как анестезия. В данном случае переводчик использует кальку наряду с грамматическим замещением, превращая английскую *of-phrase* в прилагательное *маковый*.

89. *Grayscale* (серая хворь) – заразное заболевание, из-за которого кожа приобретает серый цвет, покрывается коростами и становится очень хрупкой, хотя на ощупь похожа на камень. Как правило, болезнь начинается с конечностей, постепенно покрывая все тело, а когда доходит до головы, человек теряет рассудок и забывает, кем он был. В английском оригинале название болезни практически описывает ее «серая чешуя», именно так и выглядит кожа больного человека. Переводчик прибегает к полукальке. Для передачи первой части названия болезни применено калькирование. Однако чтобы русскоязычный зритель мог понять, что это название болезни, переводчик дает свой семантический неологизм *хворь*, более просторечное слово, подходящее для описываемой эпохи. Кроме того, переводчик применил сегментацию (расчленил реалию на два компонента).

90. *Common tongue* (общий язык) – основной язык Вестероса, на котором говорят все жители государства за исключением отдельных народов. При переводе применено калькирование, оба компонента переданы семантическим путем.

К следующей группе реалий относятся слова, называющие профессии и должности Семи Королевств.

91. *Warden of the North* (Хранитель Севера) – один из постов маршалов, обязанных командовать армией в случае нападения на государство. Эта должность, как правило, сохраняется за верховным правителем Севера, главой

дома Старков, лорда Винтерфелла. Реалия передается путем калькирования с сохранением отношений между компонентами.

92. *Hand of the King (Десница Короля)* – государственная должность в Семи Королевствах. По сути десница является главным советником короля, вторым человеком в государстве, а в отсутствие короля является его заместителем и говорит от его имени, исполняя приказы и волю правителя. Также десница имеет право командовать королевской армией и быть председателем Малого Совета. При передаче реалии использован прием калькирования с сохранением отношений между компонентами.

93. *Maester (мейстер)* – ученый служитель знатного дома. Обычно у каждой влиятельной семьи Вестероса, а также в Ночном Дозоре есть мейстер. Это человек, который является хранителем знаний, наставником, учителем и врачом одновременно. Мейстеры дают обет безбрачия, на шее носят особую цепь, каждое звено которой выковано из определенного материала и символизирует успешно пройденное обучение разным дисциплинам. При передаче это реалии применяется транскрипция и транслитерация, при этом звук [æ] смягчается на [e] и добавляется -й.

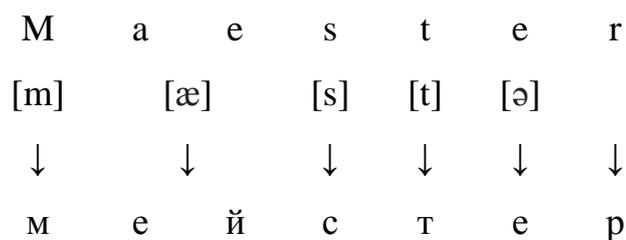


Рис. 36. Схема передачи реалии № 93 – *Maester* путем транскрипции и транслитерации (по модели Л. С. Бархударова)

94. *Sept (септа)* – священнослужитель, посвятившая свою жизнь религии и вере в Семерых. Также, как мейстеры дают обет безбрачия и целомудрия. Кроме того, нередко септы становятся наставницами знатных девочек, обучая их правилам поведения в светском обществе, чтению, вышиванию, манерам. В

данном случае реалия передается путем транслитерации и добавления окончания женского рода –а.

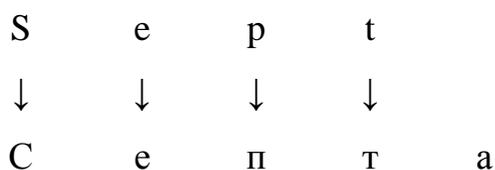


Рис. 37. Схема транслитерации реалии № 94 – *Sept* (по модели Л. С. Бархударова)

95. *Lord commander* (*Лорд-командующий*) – глава Ночного Дозора. Выбирается путем голосования среди братьев Ночного Дозора, служит до конца жизни. Любой брат Ночного Дозора может выдвинуть свою кандидатуру на этот пост. На русский язык реалия передана путем калькирования, компоненты переведены семантически.

96. *First Ranger* (*Первый разведчик*) – один из старших офицеров Ночного Дозора, возглавляет орден разведчиков. Первый разведчик служит в Черном замке. Реалия переведена с помощью калькирования, оба компонента переданы семантическим путем.

97. *First Builder* (*Первый строитель*) – один из старших офицеров Ночного Дозора, возглавляет орден строителей, служит в Черном замке. Для передачи реалии применено калькирование, компоненты переданы путем семантического перевода.

98. *Knight of Kingsguard* (*рыцарь Королевской гвардии*) – один из семи гвардейцев, принесший клятву служить королю и охранять его и королевскую семью. Рыцари Королевской гвардии несут пожизненную службу и защищают короля, несмотря на свой возраст, увечья и болезни. Быть рыцарем Королевской гвардии считается самой почетной службой для воина. Реалия передана приемом калькирования с сохранением отношений между компонентами.

99. *Bloodrider* (*кровный всадник*) – приближенный телохранитель дотракийского кхала. Является не только гвардейцем, но и близким другом

кхала. Выполняет непосредственные его поручения, а также охраняет жену своего кхала. Существует общепринятое обращение кхала к своему кровному всаднику: «*Кровь моей крови*». При передаче реалии применено калькирование и расчленение на два компонента.

100. *Master of coin (Мастер над монетой)* – должность королевского казначея. Также является членом Малого Совета. На русский язык реалия передана путем калькирования.

101. *Master of ships (Мастер над кораблями)* – член Малого Совета, отвечает за Королевский флот. В его обязанности входит контроль строительства кораблей, наем командиров и экипажа. При передаче реалии переводчик применил калькирование.

102. *Master of laws (Мастер над законами)* – королевский советник, член Малого Совета, отвечающий за исполнение законов и соблюдение обычаев. Как правило, на эту должность назначается особо грамотный лорд, сведущий в законах государства. Под его контролем также находятся темницы Красного Замка и Городская стража. Реалия передана путем калькирования.

103. *Master-at-arms (Мастер над оружием)* – должность в Семи Королевствах, занимаемая опытным воином, рыцарем. Известно, что практически в каждом замке есть свой Мастер над оружием, которого назначает лорд этого замка. Также люди в этой должности, как правило, занимаются обучением знатных мальчиков военному делу, учат бою на мечах и стрельбе из лука. При переводе реалии применен прием калькирования.

104. *Master of whisperers (Мастер над шептунами)* – член Малого Совета, глава разведки. В его обязанности входит сбор информации и шпионаж как в Вестеросе, так и за его пределами. Передача реалии осуществлена с помощью калькирования.

105. *Master of horses (Мастер над конями)* – человек, занимающийся обучением лошадей, следит и ухаживает за ними. Должность существует во всех замках Вестероса. На русский язык перевод осуществлен путем калькирования.

В ходе исследования было выделено большое количество реалий, связанных с религией, мифологией, праздниками и культурами.

106. *Seven (Семеро)* – семеро богов, основная религия в Вестеросе. Только в некоторых регионах государства исповедуются более старые религии. Название передано путем семантического перевода.

107. *Father (Отец)* – один из Семерых, является воплощением власти и справедливости. Реалия передана семантическим путем.

108. *Mother (Мать)* – одна из Семерых богов, олицетворяющая доброту, заботу и милосердие. Является покровительницей матерей и детей. Реалия передана семантически.

109. *Smith (Кузнец)* – одно из воплощений Семерых, олицетворяет силу, здоровье и трудолюбие, является покровителем ремесленников и мирной работы. Передача реалии осуществлена путем семантического перевода.

110. *Maiden (Дева)* – олицетворяет красоту и невинность, является покровительницей влюбленных и всех юных созданий. Реалия передана семантическим путем.

111. *Warrior (Воин)* – является воплощением силы, мужества, уверенности в себе и готовности защищать невинных. Покровитель рыцарей и солдат. На русский язык реалия переведена семантически.

112. *Crone (Старуца)* – одна из Семерых богов, воплощение мудрости. Переводчик при передаче реалии применил семантический перевод.

113. *Stranger (Неведомый)* – один из ликов Семерых, олицетворяет смерть. Считается, что именно он забирает души людей в мир иной. Название реалии передается семантическим путем.

114. *Sept (Септа)* – храм поклонения Семерым. При передаче реалии переводчик применил транслитерацию (см. № 94).

115. *Seven-Pointed Star (Семиконечная звезда)* – священное писание, свод религиозных текстов и кодексов веры в Семерых. Реалия передана путем калькирования, компоненты переданы семантически.

116. *Old gods (Старые боги)* – безликие и безымянные духи природы, которым поклоняются на Севере. Вера является одной из древнейших в Вестеросе. Передача реалии осуществлена приемом калькирования, оба компонента переведены семантически.

117. *Godswood (Богороща)* – священное место для поклонения Старым богам, представляющее небольшой участок леса. Деревья в Богороще рубить запрещено, ее стараются сохранить в первозданном виде. Переводчик в данном случае калькирует реалию, соединяя два слова – *боги* и *роща*, тем самым сохраняя оригинальную форму в одно слово.

118. *Weirwood (Чардрезо)* – священное дерево в вере Старых богов. Деревья живут по несколько тысяч лет. Имеют белый ствол, темно-алую листву и красный, похожий на кровь сок. Реалия переведена при помощи полукальки: вторая часть, *-wood*, сохранена (*-дерево*), а первая подвергается замене (*weir* – букв. ‘плотина, запруда’).

119. *Heart-tree (Сердце-дерево)* – центральное дерево в Богороще. Представляет собой дерево с вырезанным на его стволе ликом. В вере в Старых богов считается, что боги обитают именно в этом дереве и наблюдают за верующими через глаза вырезанного лика. Реалия передается с помощью калькирования, оба компонента переведены семантическим путем.

120. *Drowned God (Утонувший бог)* – морской бог, которого почитают на Железных островах. Бог отличается особой жестокостью, покровительствует морскому разбою и войнам, не прощает слабости. Переводчик передает реалию путем калькирования, обе части переведены семантически.

121. *Iron price (Железная цена)* – понятие в культуре железнорожденных. Для мужчин Железных островов считается постыдным платить за то, что им нужно. Заплатить железную цену означает отобрать, отбить трофей, при этом возможно убив соперника. Перевод реалии осуществлен приемом калькирования, оба компонента переданы семантическим путем.

122. *Kingsmoot (Вече королей)* – древний обычай на Железных островах. Церемония, на которой капитаны собираются, чтобы провозгласить нового

правителя. Переводчик передает реалию путем калькирования с перестановкой компонентов, а также заменяет слово *обсуждение* на более просторечное *вече*, характерное для времени описываемых событий.

123. *Great Stallion (Великий жеребец)* – бог-жеребец, которому поклоняются дотракийцы. Олицетворяет силу и важность лошадей в дотракийской культуре. Реалия передана путем калькирования с семантическим переводом обоих компонентов.

124. *Night Lands (Ночные земли)* – так дотракийцы называют загробный мир. Они верят, что душа человека может попасть туда, только если его тело было сожжено на погребальном костре. Попадая в Ночные земли, человек воссоединяется со своими предками и вечно скачет верхом рядом с ними. Переводчик передает реалию с помощью калькирования, осуществлен семантический перевод обоих компонентов.

125. *Bloodmagic (магия крови)* – самый темный вид магии, некогда практиковавшийся в Валирии. Однако по сей день можно встретить жрецов, владеющих ею. При передаче реалии применено калькирование с расчленением на два компонента и грамматическое замещение прилагательного *blood* существительным *кровь*.

126. *R'hlor (Рглор)* – асшайское имя Владыки Света. Неудивительно, что имя было дано не в Вестеросе, поскольку основное количество почитателей этого культа живет в Вольных городах Эссоса. Реалия передана путем транслитерации, при этом происходит замена буквы -х буквой -г.

R	h	l	o	r
↓	↓	↓	↓	↓
Р	г	л	о	р

Рис. 38. Схема транслитерации реалии № 126 – *R'hlor* (по модели Л. С. Бархударова)

127. *Lord of Light (Владыка Света)* – огненный бог. Религия Восточных земель, в основе которой лежит вера в борьбу Тьмы и Света. Почитатели

Владыки Света считают всех остальных богов ложными и бессильными. При передаче реалии перевод осуществлен путем калькирования, отношения между компонентами сохраняются.

128. *Great Other (Великий Иной)* – божество, противостоящее Владыке Света, олицетворяет собой тьму и холод. При передаче реалии применено калькирование, оба компонента переведены семантическим путем.

129. *Red priests (Красные жрецы)* – служители веры в Рглора. Одеты в ярко-красную одежду, символизирующую свет и огонь из-за чего и получили такое название. Реалия передана калькированием с семантическим переводом обоих компонентов.

130. *Many-Faced-God (Многоликий бог)* – бог смерти, которого почитает орден Безликих в Браавосе. Переводчик передает реалию путем калькирования, компоненты переведены семантически.

131. *House of Black and White (Черно-белый дом)* – храм, посвященный поклонению Многоликому богу. Расположен в Браавосе и является также местом деятельности ордена Безликих. Реалия передана путем калькирования и грамматического замещения английской *of-phrase* с существительными *black* и *white* прилагательным *черно-белый*.

132. *White walkers (Белые ходоки)* – мифические существа из легенд, обитающие за Стеной. По виду похожи на людей, но скорее на человеческий скелет, обтянутый белой ледяной кожей. У них ярко-голубые глаза, которые светятся в темноте. Эти зловещие существа носят доспехи, умеют сражаться мечом и ездить верхом. Их мотивы никому неизвестны, однако все знают, что ходоки связаны с холодом и наступлением долгой зимы, и что они убивают все живое на своем пути. Реалия передана путем калькирования с семантическим переводом компонентов.

133. *Others (Иные)* – другое название Белых ходоков. Передача реалии также осуществлена с помощью семантического перевода.

134. *Wight (Вихт)* – труп человека или животного, оживленный с помощью магии Белых ходоков. Вихты являются солдатами в армии живых

мертвецов и полностью подчиняются воле своих создателей. Реалия передана путем транслитерации с опущением буквы -g.

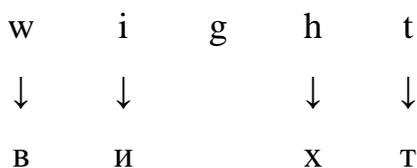


Рис. 39. Схема транслитерации реалии № 134 – *wight* (по модели Л. С. Бархударова)

135. *Night King (Король Ночи)* – предводитель Белых ходоков. Имеет на своей голове ледяные наросты, по форме напоминающие корону. Является самым могущественным ходоком, с помощью своей магии может превращать человеческих младенцев в Белых ходоков, а также способен за короткий срок оживить трупы, которые тут же примкнут к его армии вихтов. Передача реалии осуществлена калькированием с перестановкой компонентов, а также путем грамматической замены прилагательного *night* существительным *ночь*.

136. *Giants (великаны)* – древняя раса, одна из первых населявших Вестерос. Считались давно вымершими, поскольку много лет никто с ними не сталкивался, однако оказалось, что они живут далеко за Стеной и впоследствии даже примкнули к одичалым. Передача реалии осуществлена семантическим путем.

137. *Children of the forest (дети леса)* – древняя раса, таинственный нечеловеческий народ. Представляют собой маленьких существ, похожих на детей, обитающих в глубинах лесов, отсюда и получили свое название. Одеваются в кору и листья деревьев и обладают магией. Населяли земли задолго до появления людей и поклонялись Старым богам. Если верить преданию, то лики на деревьях вырезали именно они. Однако с развитием цивилизации были вынуждены уйти за Стену, скрываясь от людей, поэтому считается, что они вымерли, и их магия исчезла вместе с ними. Реалия передана с помощью калькирования с сохранением отношений между компонентами.

138. *Greenseers* (древовидцы или видящие сквозь зелень) – мудрецы детей леса. Обладают сверхъестественными способностями, умеют покидать свое тело и вселяться в любое другое существо – человека, птицу, животное. Кроме того, они умеют проникать в сердце-дерево и видеть все, что происходит сейчас в любом месте, то, что происходило ранее, задолго до их рождения и даже то, что произойдет в будущем. Поскольку они тесно связаны с верой в Старых богов, считается, что именно их духи переселяются после смерти в чардрева. Реалия передана путем калькирования.

139. *Three-eyed raven* (трехглазый ворон) – образ древовидца, в котором он является людям, обладающим такими же сверхспособностями. При передаче реалии применено калькирование с семантическим переводом компонентов.

140. *Warg* (варг) – человек, обладающий сверхъестественными способностями, умеют вселяться в животных, птиц, людей. Иногда видят пророческие сны. Реалия передана путем транслитерации.

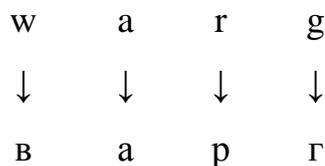


Рис. 40. Схема транслитерации реалии № 140 – *warg* (по модели Л. С. Бархударова)

141. *House of the Undying* (Дом Бессмертных) – дворец колдунов Кварта, в котором они совершают свои предсказания. На русский язык реалия передана калькированием с сохранением отношений между компонентами.

142. *Red comet* (Красная комета) – астрономический объект, имеющий ярко-красный шлейф. Комета видна на территории всего известного мира. Разные культуры дают различные толкования ее появлению. Некоторые считают, что комета знаменует собой окончание лета и предвещает наступление зимы, другие считают, что это символ смерти, сулящий беду, кто-то видит в ней приближение войны, а кто-то говорит, что она знаменует

возрождение драконов. Реалия передана путем калькирования, оба компонента переведены семантически.

143. *Grumpkin* (*грамкин*) – существа из детских сказок, напоминающие домовых. Являются выдуманными персонажами, в которых верят только дети. Название передано путем транскрипции, но с опущением звука [p].

g	r	u	m	p	k	i	n
[g]	[r]	[ʌ]	[m]		[k]	[i]	[n]
↓	↓	↓	↓		↓	↓	↓
г	р	а	м		к	и	н

Рис.41. Схема транскрипции реалии № 143 – *grumpkin* (по модели Л. С. Бархударова)

144. *Snark* (*снарк*) – мифическое существо, обитающее где-то на Севере. Считается частью фольклора Семи Королевств. Часто их упоминают в шуточной форме вместе с грамкинами, когда насмеваются над людьми, верящими в опасных существ за Стеной. Реалия передана с помощью транслитерации.

s	n	a	r	k
↓	↓	↓	↓	↓
с	н	а	р	к

Рис. 42. Схема транслитерации реалии № 144 – *snark* (по модели Л. С. Бархударова)

145. *Harpies* (*Гарпии*) – мифические существа в культуре Эссоса. Когда-то были символом Гискарской империи, однако три города, образовавшихся после ее распада: Астапор, Мизэрин и Юнкай, – до сих пор размещают Гарпию на своих пирамидах, воротах, знаменах. Традиционно Гарпию изображают существом с головой и торсом женщины и крыльями, хвостом лапами птицы. Название реалии передано семантическим путем (можно говорить о подборе

существующего эквивалента, поскольку есть прецедентный феномен – гарпии в античной мифологии).

146. *Harvest feast* (Праздник урожая) – торжественное мероприятие, посвященное сбору урожая. При передаче реалии переводчик применил прием калькирования с семантическим переводом компонентов.

Следующая ниже группа реалий (№№ 147–163) называет прозвища персонажей и организаций известного мира. Отметим, что все обнаруженные реалии переданы на русский язык семантическим путем; в случаях, когда реалия состоит из двух компонентов (сложное слово/словосочетание), семантический перевод сочетается с калькированием.

147. *Wildings* (одичалые) – прозвище, которое получил вольный народ за Стеной из-за своих диких повадок, разбойных нападений и необразованности.

148. *Imp* (Бес) – прозвище Тириона Ланнистера, полученное за его выходки и разгульный образ жизни.

149. *Halfman* (полумуж) – еще одно прозвище Тириона Ланнистера. На сей раз полученное за его физическую особенность, а именно – карликовость.

150. *Gold Cloaks* (Золотые плащи) – так в народе называют солдат Городской стражи за цвет из доспехов.

151. *Ironborn* (железнорожденный) – прозвище жителей Железных островов, известных своей суровостью и жестокостью, а также любовью к грабежам и разбоям.

152. *Crow* (ворона) – так одичалые называют братьев Ночного Дозора за черный цвет их одеяний.

153. *Red woman* (красная женщина) – прозвище Меллисандры, жрицы веры в Рглора, поскольку была единственной, кто всегда одет в красное на территории Штормовых земель.

154. *Littlefinger* (Мизинец) – прозвище, полученное Петиром Бейлишем. Он был родом с полуострова Персты и был самым маленьким среди своих братьев, отсюда и приобрел свое прозвище.

155. *Spider (паук)* – так прозвали Вариса, Мастера над шептунами, поскольку он как паук плетет сеть из слухов и заговоров.

156. *Kingslayer (Цареубийца)* – этим прозвищем окрестили сира Джейме Ланнистера за то, что он, будучи королевским гвардейцем, убил короля, которого поклялся защищать ценой своей жизни.

157. *Rattleshirt (Гремучая рубашка)* – один из главарей одичалых. Получил свое прозвище из-за доспехов, изготовленных из костей, которые гремят при каждом движении. В данном случае при передаче реалии осуществлено калькирование и членение на два компонента.

158. *Giantsbane (Великанья смерть)* – прозвище Тормунда, одного из главарей одичалых. Как утверждал он сам, еще в детстве ему удалось убить великана, вонзив ему ном в глаз. Переводчик также калькирует и разделяет реалию на два слова.

159. *Young wolf (молодой волк)* – так прозвали Робба Старка за его невероятный военный талант, несмотря на юный возраст. Реалия передана калькированием.

160. *Halfhand (Полурукий)* – так окрестили одного из братьев Ночного Дозора за то, что у него была только половина кисти. Реалия передана калькированием.

161. *Mountain (Гора)* – прозвище Грегора Клигана, полученное за его огромный рост и нечеловеческую силу. Реалия переведена семантическим путем.

162. *Hound (Пес)* – прозвище Сандора Клигана, связанное не только с символом его дома – трехголовой собакой, но и со свирепым, вспыльчивым характером и беспрекословным послушанием своим хозяевам. Будучи рыцарем Королевской гвардии, был личным телохранителем принца Джоффри и выполнял любые его прихоти. Реалия переведена семантическим путем.

163. *High Sparrow (Его Воробейшество)* – прозвище Верховного септона, возглавлявшего религиозное движение воробьев. Можно сказать, что в данном

случае переводчик применяет калькирование, но трансформирует прозвище в титул, для придания важности и значимости этой фигуре.

Названия денежных единиц Семи Королевств тоже переданы путем семантического перевода (№№ 164–166):

164. *Dragon* (*дракон*) – золотая монета, самая крупная и дорогая в Вестеросе. 1 дракон = 210 оленей.

165. *Stag* (*олень*) – серебряная монета. 1 олень = 7 звезд.

166. *Star* (*звезда*) – медная монета.

Существуют и другие денежные единицы, но в сериале они не упомянуты.

Среди приемов передачи этнографических реалий сериала «Игра престолов», согласно проведенному анализу самым частым также является калькирование (см. рис. 43).

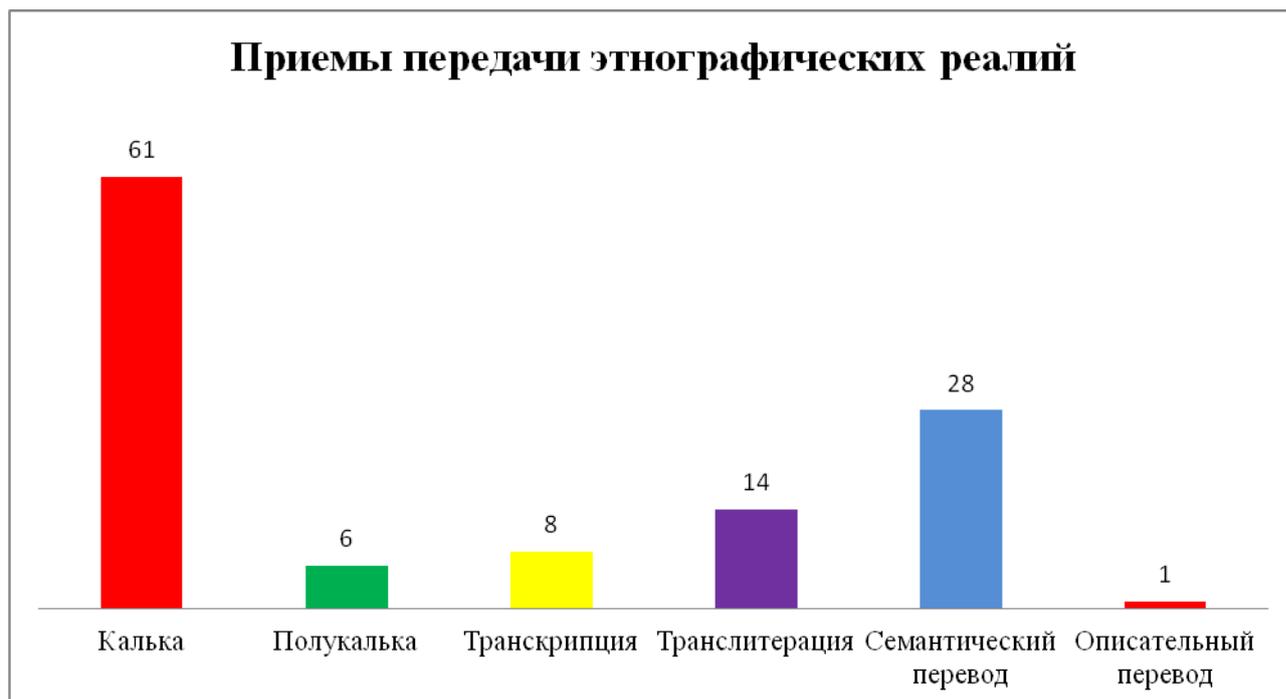


Рис. 43. Приемы передачи этнографических реалий в сериале «Игра престолов»

2.2.3. Общественно-политические реалии

В ходе исследования было выявлено 52 реалии, принадлежащие к этой группе.

167. *Westeros (Вестерос)* – материк, на котором расположено государство Семи Королевств. Реалия передана путем транслитерации.

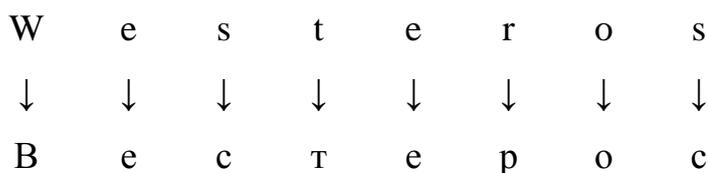


Рис. 44. Схема транслитерации реалии № 167 – *Westeros* (по модели Л. С. Бархударова)

168. *Seven Kingdoms (Семь Королевств)* – название государства, расположенного на материке Вестерос, управляемое одним королем. Реалия передана калькированием, оба компонента переведены семантически.

169. *North (Север)* – одно из семи королевств, самый крайний северный регион. Является самой холодной и самой большой областью Королевства. Земли здесь неплодородны, а снег может выпасть в любое время. Название реалии передано семантическим путем.

170. *Riverlands (Речные земли)* – центральный регион Семи Королевств. Обширная территория плодородных и густонаселенных земель. Область получила свое название благодаря большому количеству рек и озер, расположенных на ее территории. Передача реалии осуществлена калькированием с расчленением на два компонента.

171. *Westerlands (Западные земли)* – область на западе Вестероса. Известна своими плодородными землями, а также богатыми залежами золота, серебра и руд. Переводчик применил калькирование и сегментацию (расчленение реалии на два компонента).

172. *Vale of Arryn (Долина Аррен)* – одно из семи королевств Вестероса, расположенное на востоке материка. Это огромная и богатая территория с

плодородными землями, на которых выращивается зерно, фрукты и овощи. Долиной называют всю область, которой владеет дом Аррен, а также прилежащие к ней земли вассалов. При передаче названия реалии применена полукалька. Первая часть передана калькированием, вторая – транслитерацией с заменой буквы -у, на -е. Отношения между компонентами сохранены.

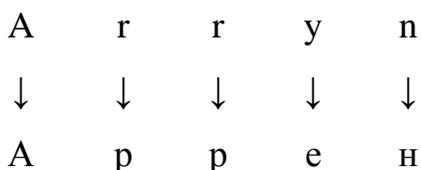


Рис. 45. Схема транслитерации второй части реалии № 172 – *Arryn* (по модели Л. С. Бархударова)

173. *Reach (Простор)* – королевство на юго-западе Вестероса. Является самым плодородным и густонаселенным среди всех Семи Королевств. Благодаря своему мягкому климату и обилию культур, произрастающих на его территории, Простор практически полностью обеспечивает Королевские земли продовольствием. Кроме того, в Просторе очень ценят звание рыцаря, поэтому именно здесь турниры проводятся с жестким соблюдением вековых традиций, а требования к рыцарям самые строгие. Реалия передана семантическим путем.

174. *Stormlands (Штормовые земли)* – королевство на юго-востоке Вестероса. Получило свое название из-за частых бурь с Узкого моря, от которых страдает весь край. Область считается богатой и плодородной. Передача реалии осуществлена калькированием и сегментацией (расчленением на два компонента).

175. *Dorne (Дорн)* – самое южное королевство. Представляет собой край пустынь и гор, славится своим жарким климатом и темпераментным народом. Практически вся территория покрыта красными и белыми песками. И даже в самые холодные зимы в Дорне не выпадает снег. В данном случае название передано путем совмещения транскрипции (*Дон*) и транслитерации (*Дорне*).

D	o	r	n	e
[d]	[ɔ:]		[n]	
↓	↓	↓	↓	
Д	о	р	н	

Рис. 46. Схема передачи реалии № 175 – *Dorne* путем транскрипции и транслитерации (по модели Л. С. Бархударова)

176. *Essos (Эссос)* – самый большой из известных материков. Эссос не входит в состав Семи Королевств и гораздо больше его по площади. Однако никто точно не знает, где заканчиваются его земли, поскольку нет ни одной карты, и никто не заплывал так далеко. От Вестероса отделен Узким морем. Передача реалии осуществлена путем транслитерации.

E	s	s	o	s
↓	↓	↓	↓	↓
Э	с	с	о	с

Рис. 47. Схема транслитерации реалии № 176 – *Essos* (по модели Л. С. Бархударова)

177. *Free Cities (Вольные города)* – девять независимых городов, расположенных на материке Эссос. Когда-то в древности являлись валирийскими колониями, но смогли обрести независимость после ее падения. Реалия передана калькированием, оба компонента переведены семантическим путем.

В исследуемом материале встретилось не так много названий органов власти.

178. *Thirteen (Тринадцать)* – правящий совет Кварта, состоящий из тринадцати торговых магнатов. Название реалии передано путем семантического перевода.

179. *Small Council (Малый Совет)* – орган власти при короле. Члены Малого Совета назначаются королем. Они участвуют в обсуждении

государственных вопросов и воплощают в жизнь указы короля. В данном случае применено калькирование, оба компонента переданы семантическим путем.

Рассмотрим далее титулы и организации, существующие на территории мира «Игры престолов», а также некоторые народы, населяющие его.

180. *Night's Watch (Ночной Дозор)* – древний почетный орден воинов, служащих на Стене и защищающий людей от опасностей за Стеной и одичалых. Название реалии передано путем калькирования, отношения между компонентами сохранены.

181. *Brotherhood without banners (Братство без знамен)* – партизанский отряд, действующий на территории Речных земель, целью которых является защита мирных жителей. Реалия переведена на русский язык с помощью калькирования, все компоненты переданы семантическим путем.

182. *Faith Militant (Святое воинство)* – вооруженная организация веры в Семерых. Считают своим долгом физически наказывать неверных и тех, кто грубо нарушает предписанные «Семиконечной Звездой» правила. В данном случае переводчик применяет калькирование с перестановкой компонентов наряду с грамматической заменой существительного *faith* – прилагательным *святое* и прилагательного *militant* – существительным *воинство*.

183. *Sparrows (Воробьи)* – религиозное движение веры в Семерых. Считали, что беды, свалившиеся на Королевство – это результат несоблюдения заветов веры. Реалия передана семантическим путем.

184. *Silent Sisters (Молчаливые Сестры)* – женский религиозный орден в вере в Семерых. Основное занятие – совершение погребальных обрядов и поклонение Неведомому. Название реалии переведено путем калькирования, оба компонента переданы семантически.

185. *Faceless men (Безликие)* – тайное общество убийц. Умеют менять свой облик, поклоняются Многоликому богу. Считаются одними из самых искусных и дорогостоящих наемных убийц. При передаче реалии применено

калькирование, первая часть переведена семантическим путем, а вторая часть опущена.

186. *Sons of the Harpy* (*Сыны Гарпии*) – тайная организация Миэрина, сражавшаяся против власти Дайнерис. Переводчик передал реалию приемом калькирования с сохранением отношений между компонентами.

187. *Birds* (*пташки*) – шпионы, работающие на Вариса, Мастера над шептунами. Это огромная организация, члены которой собирают информацию как на территории Вестероса, так и за его пределами. Как правило, пташками являются дети в возрасте примерно 6–12 лет. Название передано семантическим путем в уменьшительно-ласкательной форме предположительно, из-за возраста участников организации.

188. *Dosh khaleen* (*Дош кхалин*) – совет вдовствующих кхалиси. Если мужа кхалиси убили, она обязана вернуться в Ваэс Дотрак и присоединиться к остальным вдовам. Женщины Дош кхалин не имеют права больше выходить замуж и покидать пределы города. Для передачи первой части реалии переводчик применил транскрипцию, а для второй – транслитерацию.

D	o	s	h
[d]	[ɔ]	[ʃ]	
↓	↓	↓	
Д	о	ш	

Рис. 48. Схема транскрипции первой части реалии № 188 – *Dosh* (по модели Л. С. Бархударова)

k	h	a	l	e	e	n
↓	↓	↓	↓	↓	↓	
к	х	а	л	и	н	

Рис. 49. Схема транслитерации второй части реалии № 188 – *khaleen* (по модели Л. С. Бархударова)

189. *Alchemist's Guild* (*Гильдия алхимиков*) – древний орден пиромантов, умеющих создавать дикий огонь. Ранее обладали и другими тайными знаниями, пока эту нишу не заняли мастера, вытеснив тем самым пиромантов практически повсеместно. Реалия передана калькированием с перестановкой компонентов и сохранением отношений между ними.

190. *Warlocks* (*Колдуны Кварта*) – группа магов Кварта. Собираются в Доме Бессмертных, делают там предсказания, узнать их можно по синим губам. В случае передачи этой реалии переводчик применяет семантический перевод слова *warlocks* и пояснение, давая понять зрителю, откуда именно эти колдуны.

191. *King of the Andals and the First men* (*Король Андалов и Первых людей*) – титул правителя Семи Королевств Вестероса. Практически вся реалия переведена путем калькирования, кроме слова *Andals*, для передачи которого переводчик применил транслитерацию. Отношения между компонентами сохранены.

A	n	d	a	l	s
↓	↓	↓	↓	↓	↓
А	н	д	а	л	ы

Рис. 50. Схема транслитерации реалии № 191 – *Andals* (по модели Л. С. Бархударова)

192. *Khal* (*кхал*) – вождь дотракийского племени. Титул по значению приближен к королевскому, но в отличие от Вестероса, у дотракийцев может быть несколько кхалов в силу большого количества племен и многочисленности народа. Реалия передана транслитерацией.

k	h	a	l
↓	↓	↓	↓
к	х	а	л

Рис. 51. Схема транслитерации реалии № 192 – *khal* (по модели Л. С. Бархударова)

193. *Khaleesi* (кхалиси) – жена кхала, не обладающая никакой политической властью. В данном случае переводчик применил транслитерацию.

k	h	a	l	e	e	s	i
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
к	х	а	л	и	с	и	

Рис. 52. Схема транслитерации реалии № 193 – *khaleesi* (по модели Л. С. Бархударова)

194. *King-Beyond-the-Wall* (Король-за-Стеной) – титул, который одичалые присваивают своему лидеру, сумевшему объединить несколько кланов. Реалия передана калькированием, все компоненты переведены семантическим путем.

195. *King in the North* (Король Севера) – титул, который носили правители Севера во времена независимости своих земель. При переводе реалии применено калькирование и грамматическая замена: вместо словосочетания с предлогом *in the North* переводчик использует родительный падеж.

196. *Spice King* (Король пряностей) – один из членов Тринадцати. Получил свой титул благодаря торговле пряностями. В данном случае применено калькирование и грамматическое замещение, слово *spice* вместо прилагательного стало существительным.

197. *King of Silk* (Король шелка) – один из членов Тринадцати, сделавший состояние на продаже шелка. Реалия передана калькированием, отношения между компонентами сохранены.

198. *King of Cooper* (Король меди) – еще один представитель Тринадцати, известный своей торговлей медью. Передача реалии осуществлена путем калькирования с сохранением отношений между компонентами.

199. *Vannerman* (знаменосец) – знатный дом, находящийся в подчинении у другого, более влиятельного дома, лордов определенного региона. Знаменосцы присягают правящим домам на верность, участвуют в войнах, когда их призвуют. Реалия передана семантическим путем.

200. *Andals (Андалы)* – древний народ, когда-то захвативший континент, напав на Первых людей. Люди, живущие сейчас в Вестеросе являются потомками этих народов. При передаче реалии применена транслитерация (см. № 191).

201. *First men (Первые люди)* – один из народов, населявших Вестерос в древности. Это была первая человеческая раса, пришедшая на эти земли. На русский язык реалия передана путем калькирования, оба компонента переведены семантически.

202. *Dothraki (дотракийцы)* – один из народов Эссоса. Дотракийцы постоянно кочуют и не имеют постоянных поселений, кроме Ваэс Дотрак. Реалия передана путем транскрипции. Для придания названию более привычного русскоязычному зрителю вида, переводчик добавляет -йцы, таким образом форма слова действительно напоминает название народа по типу – китайцы, гавайцы, корейцы, нанайцы и др.

d	o	t	h	r	a	k	i
[d]	[ɔ]	[t]		[r]	[ɑ]	[k]	[ɪ]
↓	↓	↓		↓	↓	↓	↓
д	о	т		р	а	к	и

Рис. 53. Схема транскрипции реалии № 202 – *dothraki* (по модели Л. С. Бархударова)

203. *Lamb men (овечьи люди)* – одно из мирных деревенских поселений в Эссосе. В сериале нет точной информации о том, чем занимались эти люди, можно лишь предположить, что они разводили и пасли овец. Реалия передана калькированием, оба компонента переведены семантическим путем.

204. *Free folk (вольный народ)* – так называют себя люди, живущие к северу от Стены. Считают себя вольными, потому как у них нет строгих правил и ограничений, никому не подчиняются и живут, как хотят. Во всем остальном мире их называют одичалыми. Передача реалии осуществлена калькированием, обе части переведены семантическим.

В сериале «Игра престолов» также часто встречаются названия оружия и военнослужащих.

205. *Brother of Night's Watch* (*Брат Ночного Дозора*) – любой мужчина, прошедший обучение в Черном Замке и принесший клятву верности ордену Ночного Дозора становится братом, охраняющим царство людей. Название ордена передано путем калькирования, отношения между компонентами сохранены.

206. *City Watch* (*Городская стража*) – регулярное формирование, охраняющее королевский замок и сохраняющее мир и порядок в Королевской гавани. При передаче реалии применено калькирование, обе части переведены семантическим путем.

207. *Kingsguard* (*Королевская гвардия*) – специальный отряд, состоящий из семи рыцарей, охраняющих королевскую семью. Переводчик применил калькирование и сегментацию (расчленение реалии на два компонента).

208. *Mercenary* (*наемники*) – независимые солдаты. Они не дают клятву верности и службы одному королю или государству, а сражаются за деньги на стороне того, кто их нанял. Реалия передана семантическим путем.

209. *Unsullied* (*Безупречные*) – солдаты-рабы, выращенные и подготовленные в Астапоре. Славятся своей исполнительностью и бесстрашием. В данном случае переводчик использует контекстуальный перевод, поскольку оригинальное значение «незапятнанные» не отражает сути названия, имеется в виду, что войска ни разу не были повержены, поскольку в бою им нет равных.

210. *Golden company* (*Золотые мечи*) – наемный отряд, действующий на территории Вольных городов. Состоит в основном из эмигрантов Вестероса и их потомков. Известны тем, что никогда не разрывают заключенный контракт и сражаются за нанимателя до последнего. Здесь переводчик прибегает к передаче исходной реалии при помощи полужалки на уровне словосочетания: первый компонент (*Golden – Золотые*) сохраняется, а второй метонимически заменяется (*company – мечи*).

211. *Second sons* (*Младшие сыновья*) – один из самых древних отрядов наемников в Вольных городах. Исторически состоял из младших сыновей знатных лордов, которые не претендовали на титул и земли, поэтому не видели смысла дальше жить со своими семьями. Реалия передана полукалькой. Для передачи первой части реалии переводчик использует контекстуальный перевод, подразумевая, что в отряд вступают не только вторые, но и третьи и последующие сыновья знатных семей. А вторая часть реалии передана семантическим путем.

212. *Wall* (*Стена*) – древнее сооружение, предназначенное для защиты Семи Королевств от ужасов за Стеной. Представляет собой ледяной вал примерно в двести метров высотой и протяженностью в сотни километров по северной границе Семи Королевств. Реалия передана семантическим путем.

213. *Arakh* (*аракх*) – оружие дотракийцев. По виду напоминает серп, предназначен для ближнего боя. Название передано путем транслитерации.

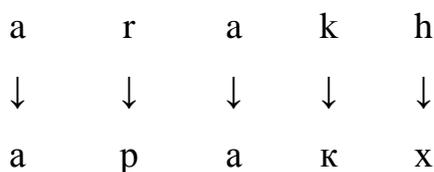


Рис. 54. Схема транслитерации реалии № 213 – *arakh* (по модели Л. С. Бархударова)

214. *Wildfire* (*дикий огонь*) – горючая и взрывоопасная смесь, используемая в военных целях. Имеет зеленый цвет, при воспламенении долго горит зеленым пламенем и ее невозможно потушить. При передаче реалии применено калькирование с сегментацией (расчленением на два компонента).

215. *Dragonglass* (*драконье стекло*) – черный блестящий металл. Считается, что он образован в результате застывшего огня драконов. Обладает магическими свойствами, оружие, изготовленное из него, убивает Белых ходоков. Название передано калькированием и разделением на два компонента.

216. *Valyrian steel* (*валирийская сталь*) – особый сплав, секрет изготовления которого был утрачен после падения древней Валирии. Из этого

сплава изготавливают оружие особой прочности, в частности мечи, которые необычайно легкие и сохраняют остроту. Мечи из валирийской стали высоко ценятся в Семи Королевствах, поскольку ее осталось очень мало. Считается, что кузнецы Валирии закаляли оружие в драконьем пламени, поэтому, как и драконье стекло, валирийская сталь убивает Белых ходяков. Можно сказать, что переводчик применяет полукальку. Слово Валирия уже было транслитерировано (см. № 37) переводчиком, поэтому не составило труда образовать прилагательное, а второй компонент (*steel* – *сталь*) передать семантически.

217. *Strangler* (*душител*) – редкий яд растительного происхождения, который удушает жертву. Представляет собой маленькие фиолетовые кристаллы. Предпочтительно используется во время трапез, поскольку отлично растворяется в вине, вызывает у жертвы спазмы мышц шеи. Со стороны выглядит, будто человек подавился. Название передано с сохранением семантического значения.

218. *Tears of Lys* (*слезы Лиса*) – дорогой и редкий яд. Назван в честь места, в котором его изобрели – города Лис. Также прекрасно растворяется в воде и вине. Попадая в организм человека, медленно его убивает. Внутренности человека гниют, словно он умирает от ужасной болезни. Передача реалии осуществлена путем калькирования с сохранением отношений между компонентами. В случае передачи общественно-политических реалий сериала переводчик также предпочитает калькирование другим приемам перевода (см. рис. 55).

Приемы передачи общественно-политических реалий



Рис. 55. Приемы передачи общественно-политических реалий сериала «Игра престолов»

Выводы по главе 2

1. Фэнтези является одной из разновидностей научно-фантастической литературы, не имеет единого жанрового определения, однако обладает рядом характерных отличительных особенностей. Одной из таких особенностей являются реалии как основное средство выразительности языка, служащее для передачи авторского замысла и создания тематической атмосферы произведения.

2. Основной пласт реалий в сериале «Игра престолов» составляют названия географических объектов, понятия, связанные с религиозными верованиями, а также описания социального и политического уклада страны. Это неудивительно, поскольку создателям сериала необходимо было воссоздать абсолютно новый мир и создать ощущение его реальности для зрителей.

3. В ходе исследования не было обнаружено реалий, описывающих убранство дома, одежду, посуду и др. Связано это с тем, что большинство

элементов быта демонстрируются на экране, а не называются, в отличие от книг, в которых писатель детально описывает все предметы быта.

4. Большинство реалий в анализируемом материале были переданы на русский язык приемами калькирования, транскрипции, транслитерации и семантического перевода (см. рис. 56). В меньшей степени встречался прием полукальки. Если в названии реалий встречались части, имеющие эквивалент в русском языке, переводчик отдавал предпочтение кальке. В тех случаях, когда перевод был невозможен, передача реалии осуществлялась побуквенным или фонемным приемом.



Рис. 56. Приемы передачи реалий в сериале «Игра престолов»

Заключение

В течение нескольких последних десятилетий жанр фэнтези приобретает все большую популярность, охватывая читательскую и зрительскую аудиторию всех возрастов и по всему миру. Жанр фэнтези как разновидность фантастики не имеет четкого устоявшегося определения, но имеет ряд характерных особенностей, отличающих его от научной фантастики. Главным образом, фэнтези подразумевает наличие описания несуществующего мира с вымышленной историей, географией, бытом и законами. В этом жанре как ни в одном другом присутствует огромное количество реалий, служащих автору инструментом передачи его творческого замысла, а значит, от переводчика требуется особый подход при осуществлении перевода реалий, называющих объекты и явления характерные для бытовой и культурной жизни обитателей вымышленного мира.

Реалии являются предметом исследования многих отечественных и зарубежных ученых лингвистов и переводоведов уже на протяжении более 70 лет. Однако до сих пор нет единого мнения в критериях определения реалий ни в лингвострановедении, ни в теории перевода. Реалии представляют собой понятия и названия объектов, характерные для одного народа и чуждые другому. Поэтому зачастую не имеют эквивалентных соответствий в других языках, требуя особого подхода к их передаче. Реалии имеют ряд общих черт с перекликающимися понятиями, такими как «безэквивалентная лексика», «экзотизмы», «варваризмы», «лакуны», «локализмы», но не отождествляются с ними. Реалии являются отдельным пластом лексики, входящим в более широкое понятие «безэквивалентной лексики». В исследовании также было отмечено, что существует множество подходов к проблеме классификации реалий. Ученые по-разному определяют группы реалий и их количество, рассматривают отдельные сферы жизни народа, однако во всех типологиях прослеживается общее – все исследователи в той или иной степени рассматривают этнографические, географические и общественно-политические

реалии. Поэтому перевод именно этих трех категорий реалий был рассмотрен и проанализирован в нашем исследовании.

Под «переводом реалий» правильнее и уместнее понимать «передачу реалий», поскольку не существует абсолютного эквивалента этим словам в других языках. Иными словами, можно лишь говорить о подборе максимально близких переводческих соответствий при передаче этого пласта лексики.

В ходе исследования в данной магистерской работе были проанализированы 218 реалий мира «Игры престолов». Было выявлено, что самую многочисленную группу составили этнографические реалии, включающие в себя описание быта, названия жилищ, профессий и должностей, религиозно-мифологические понятия и наименования денежных единиц. Количество этнографических реалий практически в два раза превышает представленные в сериале географические и общественно-политические реалии.

В результате исследования удалось обнаружить, что подавляющее большинство реалий сериала «Игра престолов» было передано путем калькирования (50 %), однако также отмечаются случаи осуществления передачи с помощью транслитерации (17 %), семантического перевода (17 %), транскрипции (8 %), полужалки (6 %), описательного (1 %) и контекстуального перевода (1 %).

Помимо перевода компании “Lostfilm”, существует множество других, в частности любительских, переводов сериала «Игра престолов», также предлагающих русскоязычные варианты передачи реалий. Сопоставление этих вариантов, а также соотнесение реалий с их аналогами в книжной «версии» и соответствующий лингвокультурологический анализ представляются возможными перспективами данной работы.

Список использованной литературы

Словари

1. Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов : [Около 7000 терминов] / О. С. Ахманова. – М.: Сов. энциклопедия, 1966. – 607 с.
2. Большой толковый словарь русского языка / Рос. акад. наук, Ин-т лингв. исслед. ; [Сост., гл. ред. к.филол.н. С.А. Кузнецов]. – СПб.: Норинт, 1998. – 1535 с.
3. Васильева Н. В. Краткий словарь лингвистических терминов / Н. В. Васильева, В. А. Виноградов, А. М. Шахнарович. – М.: Русский язык, 1995. – 176 с.
4. Комлев Н. Г. Словарь иностранных слов / Н. Г. Комлев. – М.: Эксмо, 2006. – 671 с.
5. Мюллер В. К. Новый англо-русский словарь / В. К. Мюллер. – М.: Русский язык Медиа, 2005. – 946 с.
6. Нелюбин Л. Л. Толковый переводческий словарь. – 3-е изд., перераб. – М.: Флинта: Наука, 2003. – 178 с.
7. Розенталь Д. Э. Словарь-справочник лингвистических терминов / Д. Э. Розенталь, М. А. Теленкова. – М.: Просвещение, 1976. – 543 с.

Научная литература

8. Алексеева М. Л. О влиянии вида реалий на выбор переводческих приемов / М. Л. Алексеева // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. – 2009. – № 89. – С. 184–191.
9. Арнольд И. В. Эквивалентность как лингвистическое понятие / И. В. Арнольд // Иностранные языки в школе. – 1976. – № 1. – С. 11–18.
10. Бархударов Л. С. Язык и перевод / Л. С. Бархударов. – М.: Международные отношения, 1975. – 240 с.
11. Беренкова В. М. Жанр фэнтези как объект лингвистического исследования / В. М. Беренкова // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер. 2: Филология и искусствоведение. – 2009. – № 4. – С. 91–93.

12. Бортников В. И. Текстовые категории как основание сравнения вариантов художественного текста / В. И. Бортников // Вестник Пермского ун-та. Российская и зарубежная филология. – 2013. – № 2 (22). – С. 75–85.

13. Бреус Е. В. Теория и практика перевода с английского языка на русский: Учеб. пособие. Ч. 1 / Е. В. Бреус. – М.: Изд-во УРАО, 2001. – 104 с.

14. Вайсбурд М. Л. Реалии как элемент страноведения / М. Л. Вайсбурд // Русский язык за рубежом. – 1972. – № 3. – С. 98–100.

15. Верещагин Е. М. Язык и культура / Е. М. Верещагин, В. Г. Костомаров. – М.: Русский язык, 1976. – 248 с.

16. Вернигорова В. А. Перевод реалий как объекта межкультурной коммуникации / В. А. Вернигорова // Молодой ученый. – 2010. – № 3. – С. 184–186.

17. Виноградов В. С. Лексические вопросы перевода художественной прозы / В. С. Виноградов. – М.: Издательство Московского университета, 1978. – 172 с.

18. Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В. С. Виноградов. – М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 104 с.

19. Винтерле И. Д. Миф как основа литературы фэнтези / И. Д. Винтерле // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – 2012. – № 1. – С. 37–39.

20. Влахов С. Непереводимое в переводе / С. Влахов, С. Флорин. – М.: Международные отношения, 1980. – 342 с.

21. Гак В. Г. Теория и практика перевода. Французский язык / В. Г. Гак, Б. Б. Григорьев. – М.: Интердиалект+, 2003. – 455 с.

22. Гарбовский Н. К. Теория перевода: Учебник / Н. К. Гарбовский. – М.: Изд-во МГУ, 2004. – 544 с.

23. Гопман В. Л. Дороги в Средиземье. Толкиноведение в начале третьего тысячелетия / В. Л. Гопман // НЛЮ. – 2004. – № 67. – С. 364–373.

24. Грамматические аспекты перевода: учеб. пособие / Ю. А. Сулейманова, Н. Н. Беклемешева, К. С. Карданова и др. – М.: Академия, 2012. – 240 с.
25. Гудий К. А. От оригинала к переводу: проблема взаимодействия автора и переводчика / К. А. Гудий // Филология и лингвистика в современном обществе: материалы междунар. науч. конф. (Москва, май 2012). – М.: Ваш полиграфический партнер, 2012. – С. 99–103.
26. Евтеев С. В. Социальная активность и языковое творчество / С. В. Евтеев, А. Л. Семенов. – М.: МГЛУ, 2016. – 40 с.
27. Зорькина А. С. Особенности перевода литературы фэнтези / А. С. Зорькина // Вестник Кузбасской государственной педагогической академии. – 2013. – № 2 (27). – С. 96–98.
28. Иванов А. О. Английская безэквивалентная лексика и ее перевод на русский язык: Учебное пособие / А. О. Иванов. – Л.: ЛГУ, 1985. – 95 с.
29. Иванов А. О. Безэквивалентная лексика: Учебное пособие. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ; Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2006. – 159 с.
30. Илюшкина М. Ю. Теория перевода: основные понятия и проблемы: Учеб. пособие. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2015. – 82 с.
31. Казакова Т. А. Практические основы перевода / Т. А. Казакова. – СПб.: Изд-во Союз, 2001. – 178 с.
32. Крупнов В. Н. В творческой лаборатории переводчика / В. Н. Крупнов. – М.: Международные отношения, 1976. – 192 с.
33. Кретов А. А. Лингвистическая теория реалии / А. А. Кретов, Н. А. Фененко // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2013. – № 1. – С. 7–13.
34. Латышев Л. К. Курс перевода : (Эквивалентность перевода и способы ее достижения) / Л. К. Латышев. – М.: Междунар. отношения, 1981. – 247 с.
35. Латышев Л. К. Технология перевода / Л. К. Латышев. – М.: НВИ-Тезаурус, 2000. – 278 с.

36. Латышев Л. К. Перевод: теория, практика и методика преподавания / Л. К. Латышев, А. Л. Семенов // Учеб. пособие для студ. перевод. фак. высш. учеб. заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2003. – 192 с.

37. Лебедев И. В. Проблема жанровой классификации фэнтези как вида приключенческой литературы / И. В. Лебедев // Знание. Понимание. Умение. – 2015. – № 3. – С. 362–368.

38. Левицкая Т. Р. Теория и практика перевода с английского языка на русский / Т. Р. Левицкая, А. М. Фитерман. – М.: Изд-во лит. на иностр. яз., 1963. – 263 с.

39. Лилюкович О. С. Реалии в отечественной и зарубежной лингвистической традиции / О. С. Лилюкович // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2015. – № 4. – С. 101–104.

40. Мигдаль И. Ю. Индивидуально-авторские неологизмы в текстах фэнтези как переводческая проблема / И. Ю. Мигдаль // Языки и культуры в современном мире. – М.: «Национальное общество прикладной лингвистики», 2014. – С. 128–129.

41. Миньяр-Белоручев Р. К. Общая теория перевода и устный перевод / Р. К. Миньяр-Белоручев. – М.: Воениздат, 1980, – 237 с.

42. Мисник М. Ф. Лингвистические особенности аномального художественного мира произведений жанра фэнтези англоязычных авторов : дис. ... канд. филол. наук / М. Ф. Мисник – Иркутск, 2006. – 159 с.

43. Мосиенко Л. В. Лингвокультурологическая проблема классификации реалий / Л. В. Мосиенко // Вестник Оренбург. гос. ун-та. Сер. : Гуманитарные науки. – 2005. – № 11. – С. 155–161.

44. Муравьев В. Л. Лексические лакуны : (На материале лексики фр. и рус. яз.). – Владимир : [Владимир. пед. ин-т], 1975. – 97 с.

45. Новичков А. А. Передача антропонимов при переводе произведений жанра фэнтези / А. А. Новичков // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. – 2012. – Т. 1. – № 17. – С. 199–206.

46. Паморозская Н. И. Роль слов-реалий в создании культурного фона художественного произведения / Н. И. Паморозская // Лексика и культура : Нем. яз. : Сб. науч. тр / Твер. гос. ун-т; [Редкол.: Е.В. Розен (отв. ред.) и др.]. – Тверь : Твер. гос. ун-т, 1990. – С. 59–62.

47. Ревзин И. И. Основы общего и машинного перевода / И. И. Ревзин, В. Ю. Розенцвейг. – М.: Высшая школа, 1964. – 243 с.

48. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика / Я. И. Рецкер. – М.: Международные отношения, 1974. – 216 с.

49. Ромова О. М. Понятие «реалия» в ряду других научных терминов в лингвистике / О. М. Ромова // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. – 2010. – № 2. – С. 60–63.

50. Россельс Вл. Перевод и национальное своеобразие подлинника // Вопросы художественного перевода / В. Россельс. – М.: Советский писатель, 1955. – С. 169.

51. Семенов А. Л. Транскультурологические трансформации при переводе / А. Л. Семенов, П. ван Нюнен // Ментальность. Коммуникация. Перевод : Сб. статей памяти Федора Михайловича Березина (1931–2003) / Отв. ред. и сост. канд. филол. наук М. Б. Раренко. – М.: ИНИОН РАН, 2008. – С. 27–50.

52. Семенов А. Л. Основы общей теории перевода и переводческой деятельности / А. Л. Семенов. – М.: Академия, 2008. – 159 с.

53. Семенов А. Л. Теория перевода : учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / А. Л. Семенов. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательский центр «Академия», 2013. – 224 с. – (Сер. Бакалавриат).

54. Семенов А. Л. Язык и культура: диада и единство / А. Л. Семенов, В. И. Ершов, Д. А. Гусаров // Вестник МГИМО. – 2013. – № 6 (33). – С. 248–253.

55. Службина А. Г. Особенности перевода авторских неологизмов в жанре фэнтези / А. Г. Службина // Гуманитарные научные исследования. – 2016. – № 12 (64). – С. 84–86.

56. Соболев Л. Н. Пособие по переводу с русского языка на французский / Л. Н. Соболев. – М.: Изд-во лит. на иностр. яз., 1952. – 404 с.
57. Супрун А. Е. Экзотическая лексика / А.Е. Супрун // Филологические науки. – 1958. – № 2. – С. 50–54.
58. Томахин Г. Д. Реалии-американизмы. Пособие по страноведению: учеб. пособие / Г. Д. Томахин. – М.: Высшая школа, 1988. – 239 с.
59. Турсунов Ф. М. Реалии – специфическая составляющая безэквивалентной лексики / Ф. М. Турсунов // Ученые записки Худжандского государственного университета им. академика Б. Гафурова. Гуманитарные науки. – 2015. – № 2 (43). – С. 162–167.
60. Тюленев С. В. Теория перевода: Учебное пособие / С. В. Тюленев. – М.: Гардарики, 2004. – 336 с.
61. Уваров В. Д. Материальные и психологические реалии и их значение для перевода / В. Д. Уваров // Учебно-методические разработки к курсу теории перевода: [сб. ст.]. – М.: Изд. МГПИИЯ, 1972. – С. 100–121.
62. Феденко И. С. Реалия как объект перевода / И. С. Феденко // Переводоведение. – 2015. – № 2. – С. 12–25.
63. Фененко Н. А. Две стратегии перевода реалий / Н. А. Фененко // Вестник Воронежского государственного университета. Сер.: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2009. – № 1. – С. 121–128.
64. Фёдоров А. В. Основы общей теории перевода / А. В. Фёдоров. – М.: Высшая школа, 1983. – 303 с.
65. Филатов В. Д. Локальная маркированность фразеологических единиц / В. Д. Филатов // Сб. науч. тр. МГПИИЯ. Вып. 212. – М., 1983. – 173 с.
66. Хоруженко Т. И. Русское фэнтези: на пути к метажанру : дис. ... канд. филол. наук / Т. И. Хоруженко ; [УрФУ им. Б. Н. Ельцина] – Екатеринбург: [б. и.], 2015. – 217 с.
67. Цвиллинг М. Я. Переводоведение как синтез знания / М. Я. Цвиллинг // Тетради переводчика. Научно-теоретический сб. / под ред. С. Ф. Гончаренко. – М.: МГЛУ, 1999. – С. 32–37.

68. Чернов Г. В. К вопросу о передаче безэквивалентной лексики при переводе советской публицистики на английский язык / Г. В. Чернов // Ученые записки 1-го МГПИИЯ. – 1958. – Т. XVI. – С. 223–245.

69. Шанский Н. М. Лексикология современного русского языка / Н. М. Шанский. – М.: Просвещение, 1972. – 327 с.

70. Шанский Н. М. Лексические и фразеологические кальки в русском языке // Русский язык в школе. – 1955. – № 3. – С. 28–35.

71. Швейцер А. Д. Перевод и лингвистика: (о газетно-информационном и военно-публицистическом переводе) / А. Д. Швейцер. – М.: Воениздат, 1973. – 280 с.

72. Шевчук В. Н. Относительно калькирования советских военных реалий на английском языке / В. Н. Шевчук // Лингвистические проблемы перевода : Сб. ст. / [Редкол.: Н.К. Гарбовский (отв. ред.) и др.]. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1981. – С. 62–67.

73. Якобсон Р. О. О лингвистических аспектах перевода / Р. О. Якобсон // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике / [Вступ. статья и общ. ред. В. Н. Комиссарова]. – М.: Междунар. отн., 1978. – С. 16–24.

74. Coillie J. van. Character Names in Translation: A Functional Approach / J. van Coillie // Children's Literature in Translation: Challenges and Strategies / eds. Jan Van Coillie, P. Walter. – London; New York : Routledge, 2006. – P. 123–140

75. Davies E. E. A Goblin or a Dirty Nose? The Treatment of the Cultural-Specific References in Translations of the Harry Potter Books / E. E. Davies // The Translator: Studies in Intercultural Communication. – 2003. – № 9 (1). – P. 65–80.

76. Guerra A. F. Translating culture: problems, strategies and practical realities / A. F. Guerra // Art and Subversion. – 2012. – No. 1 – Year 3 12/2012 – LT.1.

77. Katan D. Translating Cultures. An Introduction for Translators, Interpreters and Mediators / D. Katan. – Manchester: St. Jerome, 1999. – 271 p.

78. Lederer M. Traduire le culturel : la problematique de l'explicitation / M. Lederer // Palimpsestes N 11. Traduire la culture. – Presses de la Sorbonne Nouvelle. – 1998. – P. 161–171.

79. Liang W. A descriptive study of translating children's fantasy fiction / W. Liang // Perspectives: Studies in Translation. Theory and Practice. – 2007. – No. 15(2). – P. 92–105.

80. Newmark P. Approaches to Translation / P. Newmark. – New York : Phoenix ELT, 1980. – 200 p.

81. Newmark P. A Textbook of Translation / P. Newmark. – London/New York: Prentice Hall, 1988. – 292 p.

82. Reiss K. Translation Criticism, the Potentials and Limitations: Categories and Criteria for Translation Quality Assessment / K. Reiss. – New York: St. Jerome Pub., 2000. – 127 p.

83. Venuti L. The Translator's Invisibility: A History of Translation. Abingdon; New York : Routledge, 2008. – 319 p.

84. Yang W. Brief Study on Domestication and Foreignization in Translation / W. Yang // Journal of Language Teaching and Research. – January 2010. – Vol. 1. – No. 1. – P. 77–80.

Электронные ресурсы

85. Белокурова С. П. Словарь литературоведческих терминов / С. П. Белокурова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.textologia.ru/slovari/literaturovedcheskie-terminy/?q=456> (дата обращения: 15.01.2020).

86. Игра престолов онлайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://site-of-thrones.ru/> (дата обращения: 15.01.2020).

87. Изучение английского по фильмам и сериалам. Игра престолов. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://in-english.club/Game-of-Thrones/> (дата обращения: 12.01.2020).

88. Книгин И. А. Словарь литературоведческих терминов / И. А. Книгин [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.textologia.ru/slovari/literaturovedcheskie-terminy/?q=456> (дата обращения: 12.01.2020).

89. Энциклопедия Игры престолов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://gameofthrones.fandom.com/ru/wiki/> (дата обращения: 20.01.2020).

90. Энциклопедия Песни Льда и Пламени [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://7kingdoms.ru/> (дата обращения: 20.01.2020).

Приложение

Словарь тематических реалий по сериалу «Игра престолов»

Наименование реалии	Перевод реалии на русский язык
1. Alchemist's Guild	Гильдия алхимиков
2. Andals	Андалы
3. Arakh	аракх
4. Ashford	Эшфорд
5. Asshai	Асшай
6. Astapor	Астапор
7. Bannerman	знаменосец
8. Barrowton	Барроутон
9. Bastard	бастард
10. Bay of Dragons/ Slaver's Bay	Залив драконов/ Залив работорговцев
11. Bear Island	Медвежий остров
12. Birds	пташки
13. Blackwater	Черноводная
14. Bloodmagic	магия крови
15. Bloodrider	кровный всадник
16. Book of Brothers	Книга Братьев
17. Bowl of brown	бурая жижа
18. Braavos	Браавос
19. Brother of Night's Watch	Брат Ночного Дозора
20. Brotherhood without banners	Братство без знамен
21. Casterly Rock	Утес Кастерли
22. Castle Black	Черный замок
23. Children of the forest	дети леса
24. Citadel	Цитадель
25. City Watch	Городская стража

26. Common tongue	общий язык
27. Crag	Крэг
28. Craster's Keep	замок Крастера
29. Crone	Старица
30. Crow	ворона
31. Crownlands	Королевские земли
32. Deepwood Motte	Темнолесье
33. Direwolf	лютоволк
34. Dorne	Дорн
35. Dosh khaleen	Дош кхалин
36. Dothraki	дотракийцы
37. Dragon	дракон
38. Dragonglass	драконье стекло
39. Dragonstone	Драконий камень
40. Dreadfort	Дредфорт
41. Drowned God	Утонувший бог
42. Dusk rose	сумеречная роза
43. Eastwatch	Восточный дозор
44. Essos	Эссос
45. Eyrie	Орлиное гнездо
46. Faceless men	Безликие
47. Faith Militant	Святое воинство
48. Father	Отец
49. Fingers	Персты
50. First Builder	Первый строитель
51. First Keep	Первая твердыня
52. First men	Первые люди
53. First Ranger	Первый разведчик
54. Fist of the First Men	Кулак Первых людей

55. Flea bottom	Блошиный конец
56. Free Cities	Вольные города
57. Free folk	вольный народ
58. Garden of Bones	Костяной сад
59. Ghost grass	призрак-трава
60. Giants	великаны
61. Giantsbane	Великанья смерть
62. God's Eye	Божье Око
63. Godswood	Богороща
64. Gold Cloaks	Золотые плащи
65. Golden company	Золотые мечи
66. Grayscale	серая хворь
67. Great Other	Великий Иной
68. Great Stallion	Великий жеребец
69. Greenseers	древовидцы или видящие сквозь зелень
70. Grumpkin	грамкин
71. Halfhand	Полурукий
72. Halfman	Полумуж
73. Hand of the King	Десница Короля
74. Hardhome	Суровый дом
75. Harpies	Гарпии
76. Harrenhal	Харренхолл
77. Harvest feast	Праздник урожая
78. Heart-tree	Сердце-дерево
79. High Sparrow	Его Воробейшество
80. Highgarden	Хайгарден
81. Horn Hill	Рогов холм
82. Hound	Пес

83. House of Black and White	Черно-белый дом
84. House of the Undying	Дом Бессмертных
85. Imp	Бес
86. Iron Islands	Железные острова
87. Iron price	Железная цена
88. Iron Throne	Железный трон
89. Ironborn	железнорожденный
90. Karhold	Кархолд
91. Khal	кхал
92. Khaleesi	кхалиси
93. Kidney pie	пирог с почками
94. King in the North	Король Севера
95. King of Cooper	Король меди
96. King of Silk	Король шелка
97. King of the Andals and the First men	Король Андалов и Первых людей
98. King-Beyond-the-Wall	Король-за-Стеной
99. King's Landing	Королевская гавань
100. Kingsguard	Королевская гвардия
101. Kingslayer	Цареубийца
102. Kingsmoot	Вече королей
103. Kingsroad	Королевский тракт
104. Kingswood	Королевский лес
105. Knight of Kingsguard	рыцарь Королевской гвардии
106. Lady's lace	Девичье кружево
107. Lamb men	овечьи люди
108. Lands of Always Winter	Земли Вечной Зимы
109. Lannisport	Ланниспорт
110. Last Hearth	Последний очаг

111. Littlefinger	Мизинец
112. Lord commander	Лорд-командующий
113. Lord of Light	Владыка Света
114. Lys	Лис
115. Maester	мейстер
116. Maiden	Дева
117. Manticore	Манतिकора
118. Many-Faced-God	Многоликий бог
119. Master of coin	Мастер над монетой
120. Master of horses	Мастер над конями
121. Master of laws	Мастер над законами
122. Master of ships	Мастер над кораблями
123. Master of whisperers	Мастер над шептунами
124. Master-at-arms	Мастер над оружием
125. Meereen	Миэрин
126. Mercenary	наемники
127. Milk of the poppy	маковое молоко
128. Moat Cailin	ров Кейлин
129. Mole's Town	Кротовый городок
130. Mother	Матерь
131. Mountain	Гора
132. Mountains of the Moon	Лунные горы
133. Myr	Мир
134. Naath	Наат
135. Narrow Sea	Узкое море
136. Neck	Перешеек
137. Night King	Король Ночи
138. Night Lands	Ночные земли
139. Night's Watch	Ночной Дозор

140. Nightfort	Твердыня ночи
141. North	Север
142. Old gods	Старые боги
143. Oldtown	Старомест
144. Others	Иные
145. Pentos	Пентос
146. Pyke	Пайк
147. Qarth	Кварт
148. Qohor	Квохор
149. R'hlor	Рглор
150. Rattleshirt	Гремучая рубашка
151. Reach	Простор
152. Red comet	Красная комета
153. Red Fork	Красный Зубец
154. Red Keep	Красный замок
155. Red priests	Красные жрецы
156. Red Waste	Красная пустошь
157. Red woman	красная женщина
158. Riverlands	Речные земли
159. Riverrun	Риверран
160. Second sons	Младшие сыновья
161. Sept	септа
162. Sept	Септа
163. Seven	Семеро
164. Seven Kingdoms	Семь Королевств
165. Seven-Pointed Star	Семиконечная звезда
166. Shadow lands	Край теней
167. Shadow tower	Сумеречная башня
168. Shadowcat	сумеречный кот

169. Silent Sisters	Молчаливые Сестры
170. Small Council	Малый Совет
171. Smith	Кузнец
172. Snark	снарк
173. Sons of the Harpy	Сыны Гарпии
174. Sparrows	Воробьи
175. Spice King	Король пряностей
176. Spider	Паук
177. Stag	олень
178. Star	звезда
179. Stony Shore	Каменный берег
180. Stormlands	Штормовые земли
181. Storm's End	Штормовой предел
182. Stranger	Неведомый
183. Strangler	душитель
184. Street of Sisters	улица Сестер
185. Street of Steel	Стальная улица
186. Summer Isles	Летние острова
187. Sunspear	Солнечное копьё
188. Tarth	Тарт
189. Tears of Lys	слезы Лиса
190. Thirteen	Тринадцать
191. Three-eyed raven	трехглазый ворон
192. Trident	Трезубец
193. Twins	Близнецы
194. Tyrosh	Тирош
195. Unsullied	Безупречные
196. Vaes Dothrak	Ваэс Дотрак
197. Vale of Arryn	Долина Аррен

198. Valyria	Валирия
199. Valyrian steel	валирийская сталь
200. Volantis	Волантис
201. Wall	Стена
202. Warden of the North	Хранитель Севера
203. Warg	варг
204. Warlocks	Колдуны Кварта
205. Warrior	Воин
206. Water Gardens	Водные сады
207. Weirwood	Чардрев
208. Westerlands	Западные земли
209. Westeros	Вестерос
210. White Harbor	Белая гавань
211. White walkers	Белые ходоки
212. Wight	Вихт
213. Wildfire	дикий огонь
214. Wildings	одичалые
215. Winterfell	Винтерфелл
216. Wolfswood	Волчий лес
217. Young wolf	молодой волк
218. Yunkai	Юнкай