

**НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
“КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО”**

Факультет лінгвістики

Кафедра теорії, практики та перекладу англійської мови

«На правах рукопису»

«До захисту допущено»

УДК _____

Завідувач кафедри

_____ Лариса ТАРАНЕНКО

«___» _____ 2022 р.

МАГІСТЕРСЬКА ДИСЕРТАЦІЯ

на здобуття ступеня магістра

зі спеціальності 035 «Філологія»

**на тему: «Лінгвокультурні особливості відтворення реалій в
мультимодальних творах жанру фентезі (на матеріалі серіалу “Game of
Thrones” та його українськомовного перекладу)»**

Виконав: студент 2 курсу, групи ЛА-11мп

Глух Віктор Ярославович _____

Науковий керівник:

професор кафедри ТППАМ, д.філол.н., професор

Воробйова О.П. _____

Рецензент:

професор кафедри ТППФМ, д.філол.н., професор

Калита А. А. _____

Засвідчую, що у цій магістерській
дисертації немає запозичень з
праць інших авторів без
відповідних посилань
Студент _____

Київ 2022

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»
Факультет лінгвістики
Кафедра теорії, практики та перекладу англійської мови

Рівень вищої освіти – другий (магістерський)

Спеціальність (спеціалізація) – 035 Філологія (035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
Лариса ТАРАНЕНКО.
«__» _____ 20__р.

ЗАВДАННЯ
на магістерську дисертацію студенту

Глуху Віктору Ярославовичу

1. Тема дисертації «Лінгвокультурні особливості відтворення реалій в мультимодальних творах жанру фентезі (на матеріалі серіалу “Game of Thrones” та його українськомовного перекладу)», науковий керівник дисертації: Марченко Валентина Володимирівна, к.філол.н., доцент, затверджені наказом по університету від «26» жовтня 2021 р. № 3966-е. У зв’язку з відпусткою доц. Марченко В. В. по догляду за дитиною у березні 2022 р. науковим керівником було призначено Воробйову Ольгу Петрівну, д.філол.н., професора.
2. Термін подання студентом дисертації: 13 листопада 2022 р.
3. Об’єкт дослідження: реалії у мультимодальних творах жанру фентезі.
4. Предмет дослідження: способи перекладу реалій мультимодальних творів жанру фентезі українською мовою.

5. Перелік завдань, які потрібно виконати:

- 1) схарактеризувати жанрову природу фентезі;
- 2) дослідити поняття реалій, їхню функційний потенціал та структурно-семантичні особливості;
- 3) виокремити та проаналізувати способи відтворення реалій сучасних мультимодальних творів жанру фентезі українською мовою відповідно до їхніх структурних та семантичних особливостей.

6. Орієнтовний перелік ілюстративного матеріалу: серіал “Game of Thrones”.

7. Орієнтовний перелік публікацій: тези на міжнародній конференції та стаття у фаховому науковому журналі, яку подано до друку.

8. Дата видачі завдання: 21 жовтня 2021 р.

Календарний план

№ з/п	Назва етапів виконання магістерської дисертації	Строк виконання етапів магістерської дисертації	Примітка
1	Обґрунтування теоретичних передумов дослідження	До 01.12.2021 р.	Виконано
2	Формування програми й методики дослідження	До 31.08.2022 р.	Виконано
3	Аналіз досліджуваного матеріалу та виклад і оформлення результатів дослідження	12.09.2022 – 14.11.2022р.	Виконано

Студент _____ Віктор ГЛУХ

Науковий керівник дисертації _____ Ольга ВОРОБІЙОВА

РЕФЕРАТ

Магістерська дисертація складається з вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаної літератури, списку джерел ілюстративного матеріалу та трьох додатків. Обсяг роботи складає 113 сторінок.

Жанр фентезі не втрачає популярності вже протягом кількох десятиліть. Крім того, він все частіше з'являється не лише в літературі, а й у кіно та серіалах. Головною відмінною рисою фентезі є сюжет, що розгортається у вигаданому ірреальному світі. Важливим засобом творення таких світів є реалії. Вони стають їхнім своєрідним обличчям, відображенням специфіки та культурних відмінностей, оскільки реалії описують відсутні в інших культурах предмети та явища. З одного боку, вони мають функцію важливого стилістичного засобу, а з іншого, такі слова стають проблемою для перекладача. Їх адекватне відтворення у перекладі має великий вплив на адекватність передачі лінгвокультурних характеристик вигаданого світу, інтенцій автора та є важливим у відтворенні як стилістики твору, так і правильній передачі інформації. Складність такого перекладу полягає у різних мовних картинах світу, своєрідній лінгвокультурній специфіці оригіналу та мови перекладу, а також граматичних та лексичних відмінностях у мовах. Тому необхідно шукати найбільш вдалі перекладацькі рішення, які здатні максимально точно відтворити функції такої лексики, що й зумовлює **актуальність** цього дослідження.

Об'єктом нашого дослідження є реалії серіалу “Game of Thrones” та їх українськомовний переклад.

Предметом є способи перекладу реалій, представлені в українськомовній версії серіалу “Game of Thrones”.

Метою роботи є виявлення способів відтворення реалій у перекладі серіалу “Game of Thrones” та розкриття їхнього впливу на стилістичні особливості цих одиниць.

Це передбачає виконання таких **завдань**:

- виявити характерні риси фентезі як жанру;
- схарактеризувати лінгвостилістичні особливості творів фентезі;
- визначити особливості творів жанру фентезі як мультимодального тексту;
- розкрити специфіку явища реалій як лінгвістичного поняття;
- ідентифікувати способи творення реалій, їхні структурні та семантичні особливості;
- визначити стилістичний та лінгвокультурний аспекти реалій;
- виокремити способи відтворення реалій та проаналізувати їхній вплив на сприйняття таких лексичних одиниць.

Матеріалом дослідження стали 310 реалій, відібраних з серіалу “Game of Thrones” та його українськомовної версії.

Для визначення способів відтворення реалій нами були використані загальнонаукові та спеціальні лінгвістичні **методи**: суцільної вибірки, індукції та дедукції, систематизації, семантико-інтерпретаційний, лінгвостилістичний, перекладацько-трансформаційний та метод кількісного аналізу.

Наукова новизна. Виявлено закономірності використання способів відтворення реалій з огляду на їхні семантичні та структурні особливості. Досліджено вплив відмінностей у мовах на результати перекладу реалій.

Практичне значення нашого дослідження полягає у можливості подальшого використання його результатів для розробки стратегій перекладу реалій, для навчання перекладу, зокрема художнього.

Апробація. Результати дослідження обговорювалися на VIII Всеукраїнській науково-практичній конференції «Гуманітарний і інноваційний

ракурс професійної майстерності: пошуки молодих вчених», яка відбулася 18 листопада 2022 року, з поданням тез на тему «Жанр фентезі: проблематика визначення та класифікації».

Ключові слова: *реалія, фентезі, способи перекладу реалій, структурно-семантичні особливості реалій, очуження та одомашнення у перекладі.*

RESUME

This master's thesis consists of an introduction, three chapters, conclusions to each chapter, general conclusions, list of references (74 points), and 3 appendices. The total of pages is 113.

The fantasy genre has been popular for the last several decades. Moreover, it manifests itself more and more often not only in literature, but also in movies and TV series. The specificity of fantasy lies in its plot that unfolds in an imaginary unreal world. Realia, or words with background information are one of the most important means of creating such fictional worlds. They form their unique contours as a reflection of specific cultural features and differences, since realia describe objects and phenomena lacking in other cultures. On the one hand, they function as a significant stylistic tool, but on the other hand, such words can cause many problems for translators. Their correct presentation in translation has a great impact on the adequacy reconstruction of linguistic and cultural properties of the fictional world and the author's purport. Therefore, they play a big part in reproducing both the stylistics of literary text and its message. The complexity of realia translation entails from the divergencies of the linguistic worldviews, the specificity of the linguoculture related to the source text and the target language as well as lexical and grammatical differences across the languages involved. Therefore, it is necessary to look for the most effective translation solutions that might most closely reproduce the functions of such lexicon, which determines the **topicality** of this research.

The object of the research is realia of the “Game of Thrones” TV series and their Ukrainian translation.

The subject-matter of the research embraces the ways of realia translation in the Ukrainian version of the “Game of Thrones”.

The thesis **aims** to identify the ways of translating realia in the Ukrainian version of the “Game of Thrones” and their impact on the stylistic features of such lexicon.

To achieve this aim, the following **tasks** were set:

- to identify the characteristic features of the fantasy genre;
- to characterize the linguistic and stylistic properties of fantasy texts;
- to establish the differential traits of fantasy as a multimodal text;
- to reveal the specificity of realia as a linguistic phenomenon;
- to single out the ways of creating realia, their structural and semantic features;
- to outline the stylistic and cultural aspects of realia;
- to reveal the ways of translating realia and characterise their influence on the readers’ perception of such lexical units.

The research material is constituted by 310 realia from the TV series “Game of Thrones” and its Ukrainian version.

To find out the ways of translating realia, the research employed a set of **general scientific and special linguistic methods**: the method of continuous sampling, those of induction and deduction, the method of systematization, the method of semantic interpretation, that of linguostylistic analysis, the transformation method in translation, and the method of quantitative analysis.

The novelty of the study consists in determining the tendencies of employing those ways of translating realia that take into account the semantic and structural

features. The research also contributes to revealing the impact of source and target divergencies upon of the translation outcome.

The practical significance of the study concerns the application of its results for further elaboration of the strategies used in translating realia, as well as for the improvement of teaching translation, literary translation included.

Approbation. The research results were discussed at XXIII International scientific and practical online conference of students and young scholars “Гуманітарний і інноваційний ракурс професійної майстерності: пошуки молодих вчених”, which was held on November 18, 2022, at the International Humanitarian University (Odessa).

Keywords: *realia, fantasy, ways of translating realia, structural and semantic features of realia, domestication and foreignization strategies in translation.*

ЗМІСТ

ВСТУП	11
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНЕ ПІДРУНТЯ ДОСЛІДЖЕННЯ РЕАЛІЙ У МУЛЬТИМОДАЛЬНИХ ТВОРАХ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ	15
1.1 Фентезі: підходи до визначення жанру	15
1.2 Лінгвостилістичні особливості жанру фентезі	29
1.3 Твір фентезі як мультимодальний текст	35
Висновки до розділу 1	39
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ФУНКЦІОНУВАННЯ РЕАЛІЙ У СЕРІАЛІ “GAME OF THRONES”	41
2.1.1 Теоретичне обґрунтування поняття реалії	42
2.1.2 Неологізм як засіб створення реалій у творах жанру фентезі	46
2.1.3 Класифікація реалій	50
2.1.4 Реалії як засіб відображення національних особливостей лінгвокультур	53
2.2 Специфіка реалій у серіалі “Game of Thrones”	55
2.2.1 Структурні особливості реалій у серіалі “Game of Thrones”	55
2.2.2 Семантичні особливості реалій у серіалі “Game of Thrones”	60
Висновки до розділу 2	66
РОЗДІЛ 3. ТЕНДЕНЦІЇ ВІДТВОРЕННЯ РЕАЛІЙ В УКРАЇНСЬКОМОВНОМУ ПЕРЕКЛАДІ СЕРІАЛУ “GAME OF THRONES”	68
3.1 Способи відтворення реалій в українськомовному перекладі серіалу “Game of Thrones”	68
3.2 Лінгвокультурна специфіка відтворення реалій в українськомовній версії серіалу “Game of Thrones”	75
3.3 Перекладацькі трансформації у відтворенні реалій в українськомовному перекладі серіалу “Game of Thrones”: кількісний аспект	81
Висновки до розділу 3	83

ВИСНОВКИ	86
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ	89
ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ Ошибка! Закладка не определена.	
ДОДАТКИ	99

ВСТУП

З розвитком стали учасних технологій літературні жанри вийшли далеко за межі друкованих книжок. Особливу увагу в цьому плані прикуто до фентезі, адже протягом останніх років такі твори стали надзвичайно популярним жанром серіалів та фільмів. Трансформуючись у кінотекст, літературні твори вимагають особливого ставлення, оскільки мультимодальність передбачає кілька каналів передачі інформації, що, окрім вдалих перекладацьких рішень, зумовлює необхідність дотримання відповідностей між цими каналами. Лінгвокультурний аспект перекладу творів жанру фентезі стає ще більш складним, адже перекладачу доводиться знайомитися з вигаданою культурою, аналізувати її особливості, досліджувати закладені автором у реалії алюзії та метафори. Правильність перекладу реалій впливає на відтворення особливостей вигаданого світу та інтенції автора, а тому вимагає до себе особливої уваги. Оскільки навіть у мові оригіналу фактастичні реалії виявляються чимось чужим та новим, відтворення їхніх лінгвокультурних характеристик у перекладі для іноземного глядача може стати справжнім викликом.

Науковою теоретико-методологічною базою нашого дослідження стали роботи українських та зарубіжних науковців, серед яких О. Дзюбіна, І. Денисова, А. Мороз, Р. Зорівчак, І. Арнольд, С. Ярмоленко, М. Кочерган, Б. Недергард-Ларсен та ін. Роботи Ю. Коваліва, С. Влахова, С. Флоріна, та О. Шум використовувалися для розкриття семантичних особливостей реалій, а для дослідження перекладацького аспекту цього питання основою стали праці Н. Петрушової та В. Іванілової.

Актуальність цього дослідження зумовлена значущістю та недостатнім вивченням перекладу реалій з погляду відповідності їхніх структурно-семантичних особливостей та способів перекладу. Збереження форми та

семантики таких одиниць є дуже важливим, оскільки вони одночасно виконують як стилістичну, так і інформативну функції, одночасно впливаючи і на сприйняття глядачем колориту твору, і на розуміння його сюжету загалом.

Об'єктом нашого дослідження є реалії серіалу “Game of Thrones” та їх українськомовний переклад.

Предметом є способи перекладу реалій, представлені в українськомовному перекладі серіалу “Game of Thrones”.

Метою роботи є виявлення способів відтворення реалій в українськомовному перекладі серіалу “Game of Thrones”, а також їхній вплив на стилістичні особливості цих одиниць.

Це передбачає виконання таких *завдань*:

- виявити характерні риси фентезі як жанру;
- схарактеризувати лінгвостилістичні особливості творів фентезі;
- виявити особливості творів жанру фентезі як мультимодального тексту;
- розкрити специфіку явища реалії як лінгвістичного поняття;
- визначити способи творення реалій, їхні структурні та семантичні особливості;
- розкрити стилістичний та лінгвокультурний аспекти реалій в англомовних творах фентезі;
- виокремити способи відтворення реалій в українськомовному перекладі та описати їх вплив на сприйняття таких лексичних одиниць.

Для визначення специфіки англомовних реалій у серіалі жанру фентезі та способів їх відтворення в перекладі нами використані як загальнонаукові, так і спеціальні лінгвістичні методи: *метод суцільної вибірки* – для того, щоб зібрати матеріал дослідження; *метод індукції та дедукції* для формулювання теоретичних засад дослідження та висновків; *метод систематизації* – для класифікації даних, що використовуються у дослідженні; *трансформаційний*

метод – для визначення рівня адекватності та еквівалентності перекладу; *метод кількісного аналізу* – для визначення частоти застосування способів відтворення реалій.

Матеріалом дослідження стали 310 реалій, відібраних з серіалу “Game of Thrones”.

Наукова новизна. Виявлено закономірності використання способів відтворення реалій з огляду на їхні семантичні та структурні особливості. Визначено вплив відмінностей у мовах на результати перекладу реалій.

Теоретична значущість. Робота поглиблює уявлення про переклад реалій, зокрема вигаданих світів.

Практичне значення нашого дослідження полягає у можливості його подальшого використання для розкриття особливостей перекладу реалій, розробки стратегій їх перекладу, для навчання перекладу, зокрема художньому.

Апробація. Результати дослідження обговорювалися на VIII Всеукраїнській науково-практичній конференції «Гуманітарний і інноваційний ракурс професійної майстерності: пошуки молодих вчених», яка відбулася 18 листопада 2022 року, з поданням тез на тему «Жанр фентезі: проблематика визначення та класифікації».

Структура магістерської роботи: вступ, три розділи, висновки до кожного розділу, загальні висновки, список використаної літератури, список джерел ілюстративного матеріалу, а також три додатки.

У першому розділі розглянуто жанрову природу фентезі, підходи до його класифікації, лінгвостилістичні особливості. Також розкрито специфіку таких творів в аспекті мультимодальності.

У другому розділі сформульовано теоретичні засади вивчення реалій: підходи до визначення цього поняття, лінгвокультурні особливості національно-забарвленої лексики, їхня класифікація. Також розглянуто особливості

функціонування реалій у текстах жанру фентезі, специфіка їхньої семантика та структури.

У третьому розділі розглянуто способи відтворення реалій, що зустрічаються у матеріалі нашого дослідження. Проаналізовано їх вплив на сприйняття таких лексичних одиниць, визначено закономірності мпівввідношення між семантикою, структурою реалій та способом їх відтворення в перекладі.

Загальний обсяг роботи становить 113 сторінок, обсяг основного тексту 76 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНЕ ПІДГРУНТЯ ДОСЛІДЖЕННЯ РЕАЛІЙ У МУЛЬТИМОДАЛЬНИХ ТВОРАХ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ

Ще з давніх часів людство знайоме з проявами фантастики у різних видах мистецтва. Говорячи про становлення фантастичної літератури, на думку одразу спадають міфи, казки, давні ісландські саги, легенди «Артурівського циклу» тощо. Люди звертаються до фантастики, тому що вона дає можливість проводити паралелі з навколишнім світом. Цей жанр, завдяки своїм свободі, атмосферності, образності та ірраціональності, дозволяє відійти від реалізму та сказати значно більше ніж дозволяють інші. З одного боку, жанр фантастики постає певним рятівним колом від проблем сучасного світу та буденності, але водночас дає можливість розглядати актуальні проблеми дійсності під іншим кутом зору.

Зараз одне з домінуючих місць у світі сучасного мистецтва належить фентезі, жанру який вважають проявом фантастики. Хоча серед науковців досі точаться дискусії щодо його визначення, самостійності та взагалі належності до фантастики, він все одно впевнено завойовує все більшу увагу читачів та дослідників, розвивається та еволюціонує.

1.1 Фентезі: підходи до визначення жанру

Говорячи про підходи до визначення фентезі як жанру, важливо зрозуміти суть самого поняття жанру. Думки науковців з цього приводу різняться, і розмитість рамок поняття «жанр» створює проблему у визначенні статусу фентезі. Так, «нерідко як у підручниках, так і у критичних розвідках терміном «жанр» позначають рід («ліричний жанр»), вид («жанр повісті») і різновид

(«епічна драма»)» (Кушнірова, 2010, с. 168). Причиною відсутності єдиного розуміння цього поняття став брак системного підходу до жанрово-родової класифікації, адже «жанр» французькою може означати і рід, і вид (там само).

Ю. Ковалів також зазначає, що вищезгадані поняття інколи ототожнюються, проте у його енциклопедії знаходимо таке визначення: «Жанр – тематичний, технічно усталений тип художньої творчості, специфічний для кожного різновиду мистецтва, який визначається своєрідністю зображення» (Ковалів, 2007, с. 364). Він наголошує, що для класифікації жанрів керуються різними критеріями і єдиного загальноприйнятого підходу не існує. Найчастіше для цього беруть до уваги змістові аспекти твору (наприклад, історичний роман), враховуючи особливості композиції чи віршування, а також історичні обставини періоду літературного життя під час написання твору (там само).

Загалом можна стверджувати про дві основні проблеми, на яких будується проблематика визначення поняття «жанр»: 1) відсутність системного підходу до жанрово-родової класифікації художніх творів, змішування понять рід, вид і різновид стосовно терміну «жанр»; 2) відсутність загальноприйнятих критеріїв класифікації жанрів.

Різні погляди існують і стосовно головної функції жанрової класифікації творів. Так, Н. Тамарченко вважає, що жанр вказує на традиційні, історично стійкі і типові аспекти змісту твору. Дослідниця зазначає, що головна задача жанру – це розуміння літературних явищ, а не їх класифікації (цит. за Барабаш, 2019, с. 43). О. Теребус, навпаки, наголошує на слугуванні жанру саме класифікаційній меті: «Жанр для письменників виступає передусім у своїй класифікаційній функції. Такі письменницькі класифікації не претендують на наукову точність, вони мають практичне значення, але, можливо, саме тому функція жанру як літературознавчого поняття в них особливо наочна» (Теребус, 2011, с. 136). Вона називає жанр формою певного літературного роду (лірика,

драма, епос). Рід відбиває загальний зміст літератури, в той час як жанр є основною літературною формою твору (там само).

Серед важливих властивостей жанру виокремлюють мінливість, оскільки особливості історичного чи літературного періоду, а також індивідуальний стиль автора або національна культура відіграють значну роль у формуванні жанру. О. Теребус називає жанри активними, рухливими, звертає увагу на їх взаємодію між собою та відсутність чітких кордонів між ними: «Жанр – не догма, а творчий процес ще й тому, що в його природі закладено тенденцію до самоеволюції» (там само). Письменники часто виходять за рамки жанру, порушуючи наявні канони, та у такий спосіб створюють нові його різновиди (там само). На здатності жанру до постійної видозміни наголошує О. Галич: «Жанр – це історично сформований тип художнього твору, який синтезує характерні особливості змісту та форми певного виду творів, має відносно сталу композиційну будову, яка постійно розвивається та збагачується» (Галич, 2008, с. 251).

Ми пропонуємо дотримуватися поглядів на жанр, сформульованих Н. Копистянською, та дивитися на поняття жанру як на чотири взаємопов'язані сфери:

- загальнотеоретичне та абстрактне поняття жанру, наприклад, роман. У цьому розумінні жанр – це набір спільних для групи творів ознак, які такими залишають тривалий час;
- жанр як відображення історичних особливостей твору, наприклад, романтична балада. Тобто до уваги беруться обмеження створені часом і літературним простором;
- жанр як поняття, що відображає особливості певної національної літератури, наприклад, чеська романтична балада;

- жанр як явище виявлення індивідуальної творчості письменника, наприклад, флоберівський роман (Копистянська, 2005, с. 32-33).

Існують різні погляди щодо визначення того, чим насправді є фентезі: жанровою формою роману, літературним жанром чи навіть художнім напрямом, оскільки зараз фентезі зустрічається в багатьох видах мистецької діяльності, наприклад, кіно, літературі, живописі та музиці, завдяки чому його можна називати саме художнім напрямом, проте фентезі також може тлумачитися і як жанр літератури (Чернявська, 2015, с. 325). Для того, щоб краще зрозуміти сутність цього поняття розгляньмо думки науковців щодо його визначення.

У літературознавчій енциклопедії Ю. Коваліва знаходимо таку дефініцію: «Фентезі (англ. *fantasy* – ідея, вигадка) – жанровий різновид фантастики, у якому використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії, лицарського епосу, поєднані з реалістичною нарацією, змальовуються віртуальні світи із середньовічними реаліями, нетехнічною психологією» (Ковалів, 2007, с. 530). До видів жанру фантастичної літератури фентезі відносить і О. Божко, говорячи, що його особливістю є фундамент, побудований на використанні міфологічних і казкових мотивів. Вона зазначає, що вигаданий світ творів фентезі є часто близьким до реального, проте наповнений надприродними явищами та фантастичними істотами (Божко, 2017, с. 51). Ю. Ковалів, говорячи про мотиви, на яких будується фентезі, виокремлює елементи архаїчного міфу, чарівної казки, лицарського роману, героїчних пісень, окультно-містичної літератури та ін. Відмінність казкових мотивів фентезі від фольклорної казки полягає у відсутності обов'язкового щасливого кінця, адже світ цих творів більш складний та неоднозначний (Ковалів, 2007, с. 530).

Серед інших рис фентезі зустрічається ескапізм. Однак Ш. Егофф називає фентезі літературним жанром, метою якого насправді є не втеча від реальності, а її висвітлення. Вона вважає, що фентезі – це демонстрація існування

незмінних цінностей, які зустрічаються навіть у вигаданих світах (Egoff, 1988, с. 134). Причиною такого, на перший погляд, протиріччя стає глибоке філософське наповнення творів, яке може бути прихованим (Глюдзик, 2018, с. 32). Завдяки цьому втеча від реальності дарує можливість краще пізнати наш світ, адже це певна його інтерпретація, яка дає можливість дослідити моральні дилеми, що в ньому існують (Swinfen, 1984, с. 113).

Фундаментальною особливістю фентезі є те, що світ у ньому є свідомо ірраціональним. Змішування реальності та вигадки, надприродні явища та сили, чари та фантастичні істоти – все це є невід’ємними частинами таких творів. Ключовими фігурами у фентезійному світі стають хоробрі та відважні герої, які приймають виклики долі, борються зі злом та магічними істотами, вирушають на пошуки скарбів, подорожують. Їхнє життя сповнене пригод та небезпек, а надзвичайна сила та здібності допомагають їм долати різноманітні перешкоди (Глюдзик, 2018, с. 32).

Дискусії серед вчених викликає і походження фентезі, що зумовлюється різними підходами до визначення часу формування фентезі як окремого напрямку. Загалом його витoki можуть бути відстежені ще до творів Овідія, Гомера, Вергілія та давніх міфів, але по-справжньому він став формуватися лише у XVIII столітті, коли готична література розділилася на фантастику, фентезі та літературу жахів. У Вікторіанську епоху люди почали захоплюватися давніми цивілізаціями та їхніми історіями, де замість технологій та науки існували магія та надприродні сили (Манахов, 2014, с. 116).

Однак, маючи таке давнє коріння, навіть назва «фентезі» з’явилася відносно нещодавно. Згідно з Ю. Ковалевим, термін «фентезі» виник в англomовній літературі у 20-30-ті ХХ ст., а остаточно сформувався як жанр лише у 60-ті роки. Поширеною є версія, що твором, який започаткував цей жанр, є «Володар перстнів» Дж. Р. Р. Толкіна. Також існує версія, що засновником

жанру є Р. Говард, оскільки його твори вплинули на Дж. Р. Р. Толкіна. У той же час Толкіна вважають першим теоретиком жанру, оскільки він виокремив фабульні складники фентезі: «одужання (поновлення ясного погляду на довкілля), втеча (не від життя, а від сучасності), розрада («несподівана і чудесна благодать, яка, либонь, ніколи не повернеться»)» (Ковалів, 2007, с. 530).

Цікаво, що О. Чернявська, досліджуючи історію жанру, робить висновок, що до 70-х років минулого століття фентезі вважали дитячою забавкою. Вона вважає, що справжню увагу дослідників фентезі отримало лише у 70-х роках минулого століття під час другої хвилі популярності творів Дж. Р. Р. Толкіна (Чернявська, 2015, с. 325).

Більшість дослідників погоджується, що вплив міфів на фентезі безсумнівний. Саме в міфопоетичну епоху зароджуються архетипи більшості типових фентезійних персонажів, наприклад, кентавра, мінотавра та ін. Доречними, на думку О. Манахова (2014, с. 115), є слова польського письменника-фантаста А. Сапковського, де той зазначає, що міфологія – це основне джерело, з якого походить фентезі. У фентезі існує необхідність використання міфологічних канонів, а основні елементи, з яких формуються твори цього жанру, – це архетипи з легенд, саг та сказань різних народів: кельтів, слов'ян, скандинавів та інших. Проте на формування фентезі впливали й жанри пізніших епох. Середньовічний лицарський роман став джерелом натхнення для творців фентезійних світів, адже саме звідти вони запозичили середньовічну атмосферу, авантюризм, епічність та непередбачуваність. У XVIII столітті під впливом лицарського роману виникає готичний роман, чий натуралізм та похмурість також стають складниками деяких фентезійних творів, зокрема «Пісні льоду та полум'я», за мотивами якої знятий серіал «Гра престолів», який ми досліджуємо. У формуванні типової для фентезі атмосфери квесту ключову роль відіграв пригодницький роман, адже саме з нього в цей

жанр прийшли такі речі як стрімкий розвиток подій, динаміка розвитку персонажів, зміна їхніх поглядів та характерів, а інколи й розмитість їхньої належності до добра чи зла, гострі конфлікти, які стають випробуваннями для сили волі, сміливості та рішучості героїв. Також ключовими для пригодницького роману є розкриття таємниць, загадок, зникнення, викрадення та переслідування. Це основні складники квесту, який став обов'язковою рисою фентезійних творів (там само).

Подібних поглядів дотримується і О. Чернявська: «Література фентезі, як і будь-які види міфу, виринає з людської потреби зрозуміти боротьбу добра і зла. Вся стародавня міфологія відображає цю боротьбу, і ми досі вигадуємо йвикористовуємо міф, тепер вже через літературу, для того щоб зрозуміти її» (Чернявська, 2015, с. 324). Хоча фантазія є невід'ємним компонентом будь-якої літератури, у фентезі вона виходить на перший план та грає головну роль, тому фентезі можна назвати літературою уяви, яка дозволяє людині досліджувати життя та світ без обмежень. Ще одним важливим складником фентезі є атмосферність, яку породжують вигадані світи з власною майстерно створеною історією та культурою (там само, с. 325). Крім того, говорячи про атмосферу фентезі, зокрема про його естетичний компонент, дослідники виокремлюють такі характерні символи як: меч, заклинання, лігво мага, подорож героя. Іншою важливою рисою фентезі є рівень його нереальності. Світи у цьому жанрі є не просто вигадкою, а комбінацією реального й нереального, можливого та неможливого, правдоподібного й такого, у що нізащо не повірять. Саме зіткнення реального та вигаданого світів, а також цілком можливих та навпаки нереальних сюжетів робить твір фентезійним (Кость, 2020, с. 62).

Головними визначальними рисами фентезі можна вважати фатум, бінарну етичну опозицію «добро — зло», винагороду за зусилля подолання перешкод, диво, а також «трансцендентне бачення» як вияв свободи (Ковалів, 2007, с. 530).

Серед інших ознак дослідник виокремлює створення світів «за межею», мандри та пригоди, використання поетичної мови, втечі у світ мрій, перебування у далекому минулому чи майбутньому, що має альтернативу сьогоденню, існування паралельних світів, а також ознаки неоязичництва та відродження втрачених цінностей (там само). Ці риси можна узагальнити у три жанротвірні особливості:

1. есхатологічність: твори фентезі базуються на боротьбі добра і зла, часто на моделі кінця світу чи великої катастрофи у разі перемоги останнього;
2. епічність: масштабні важливі події описуються у спокійному та величному тоні;
3. етнографічність: ретельно створений вигаданий світ з власними реаліями, культурами. мовами тощо (Кость, 2020, с. 62).

Для детальнішого розуміння особливостей фентезі пропонуємо розглянути декілька класифікацій творів цього напрямку. Варто зазначити, що єдиного підходу до поділу фентезі на різновиди не існує, адже фентезі постійно змінюється та розвивається. Письменники створюють не лише внутрішньожанрові комбінації, поєднуючи різні види фентезі, а ще й залучають інші жанри, унаслідок чого виникає ще більша кількість його різновидів. Такі дії зумовлені типовою для фентезі свободою автора, а також необхідністю створення нових фантастичних світів та історій. Також ця неоднорідність фентезі зумовлена великою кількістю джерел, які складають його основу. Так, М. Демчик використовує класифікацію, яка розділяє фентезі на 4 основні групи: містично-філософське, метафоричне, «жахливе», або «чорне» фентезі, а також «героїчне» (2016, с. 103).

З іншого боку, на думку Н. Логвіненко, фентезі можна поділити на три основні напрями: класичний, історичний та науковий, водночас виокремлюючи значно більшу кількість різновидів:

1. **героїчне фентезі** – переважно короткі розповіді та повісті, які оповідають про локальні події. Сюжет у них зосереджений навколо персонажа, що зображується могутнім героєм, але досить звичайним, без надприродних здібностей та знань. Він зазвичай бореться зі злом, займається порятунком інших людей, пошуком фантастичних артефактів та має помічників, які супроводжують його під час подорожей та пригод;
2. **високе (епічне) фентезі** відрізняється серйозним тоном, а в центрі його сюжету перебуває боротьба з надприродним злом. Зазвичай для цього різновиду характерними є використання фантастичних рас, наприклад, ельфів, гномів, орків, гоблінів, магії та чарів, та детально розроблений світ, у якому розгортаються події. Перед героями високого фентезі постають масштабні виклики. Зазвичай їхнім завданням стає порятунок світу, у якому відбуваються масштабні війни та катастрофи;
3. **ігрове фентезі** походить від рольових ігор. Головна особливість цього жанру – зосередження увагу на проблемах групи героїв, яка подорожує світом. Творам цього різновиду притаманний опис подій, щоисхожий на гру, оскільки герої тут підкоряються рольовим правилам. Загалом ігрове фентезі може мати ознаки інших його різновидів;
4. в основі **історичного фентезі** лежить альтернативна історія. Дія у таких творах розгортається на фоні відомих історичні подій минулого, місць та часів, однак у цій альтернативній реальності присутні такі елементи фентезі як магія, міфічні створіння тощо;
5. **гумористичне фентезі** – це різновид, який є гумористичним за змістом і тональністю. Часто в таких творах висміюють стандартні для

жанру кліше (сліпе наслідування загальновизнаного зразка), пародіюють відомі праці; пародія на фентезі — це один з видів гумористичного фентезі, в основу якого покладено навмисне повторення характерних рис іншого, зазвичай, широко відомого, твору або групи творів, а форма, у якій це робиться, навмисно націлена на досягнення комічного ефекту;

6. твори **темного фентезі** поєднують у собі риси готики та фентезі. Їхніми відмінними рисами є те, що зло вже опинилося при владі, а світ, у якому розгортаються події, нагадує Середньовіччя;

7. **ліричне фентезі** фокусується на відтворенні суб'єктивних особистих почуттів або настрою автора;

8. **дитяче фентезі** призначене для дитячої аудиторії;

9. особливістю **міського фентезі** є розгортання сюжету в сучасних містах;

10. **технофентезі** — різновид фентезі, у якому технології та магія існують поруч (Логвіненко 2014, с. 38).

Проблемою цієї класифікації може бути певна неоднорідність критеріїв, за якою вона створена. Наприклад, для виокремлення дитячого фентезі в самостійний різновид застосована лише спрямованість тексту щодо певної вікової категорії, у той час як інші різновиди виділені відповідно до сюжетних особливостей.

О. Манахов (2014, с. 117) пропонує використовувати більш лаконічну класифікацію та диференціювати фентезі на п'ять субжанрів:

1. **Героїчне фентезі** — субжанр, який вважається одним з найбільш диференційованих. Його витoki можна відстежити в середньовічних лицарських романах та пригодницькій літературі XIX століття. Назву «героїчне фентезі» запропонував відомий американський письменник Ф. Лейбер (1910-1992). Цей субжанр часто називають одним із напрямів

фантастичної літератури, а також «чистою», або ненауковою фантастикою. У таких творах описуються неймовірні пригоди в ірреальних світах, де герої, які захищають добро, борються із силами зла, часто надприродними.

2. **Епічне фентезі** – субжанр, що виник у 70-ті роки минулого століття. Світи цього різновиду фентезі характеризуються надзвичайною деталізацією. У центрі сюжету таких творів постає протистояння добра і зла на більш глобальному рівні, а протагоністами є одразу декілька героїв на відміну від героїчного фентезі.

3. **Окультне фентезі** було створене у Англії на початку ХХ століття та стає відомим в США завдяки Г. Лавкрафту. Цей субжанр втратив свою самобутність через злиття з літературою жахів. Зазвичай, в окультному фентезі зустрічаються історії про боротьбу головного героя з темними надприродними силами та таємними кльтами, у результаті якої протагоніст гине.

4. **Готичним фентезі** називають субжанр, який успадкував типові риси готичного роману: нагнітання страху, моторошна атмосфера, розвиток сюжету у темному замку чи маєтку, страшні таємниці, родові прокляття.

5. **Християнське фентезі** виокремилася в самостійний напрям у кінці ХІХ століття, а тому його можна вважати одним з найдавніших субжанрів фентезі. Його відмінною рисою є розкриття в сюжеті релігійно-етичних питань, а також акцент на фігурі бога як творця всього світу, його величі, впливі на діяння персонажів (там само).

На нашу думку, остання класифікація найкраще відображає різноманітність фентезі, коли йдеться про його різновиди. Загалом, в усіх трьох класифікаціях присутні подібні погляди, однак саме поділ на героїчне, епічне,

окультурне, християнське та готичне фентезі видається найбільш вдалим завдяки тому, що він стислий та водночас охоплює найрізноманітніші варіації творів. Варто зазначити, що завдяки постійну розвитку фентезі та позажанровим запозиченням, до яких воно тяжіє, у майбутньому може знадобитися нова класифікація, оскільки нинішні можуть стати нездатними до відображення усієї різноманітності напряму.

Отже, дослідивши різні підходи до визначення поняття фентезі, доходимо висновку, що більшість вчених погоджується з тим, що цей жанр є різновидом фантастики. Однак до поняття фантастики відносять не лише фентезі, а й наукову фантастику, літературу жахів та містику (Єгорова, 2015, с. 236). Існує й підхід щодо розподілу фантастики лише на наукову та ненаукову, тобто фентезі, об'єднуючи під цим останнім поняттям усі раніше зазначені напрями (Стужук, 2006, с. 16). З огляду на це, вважаємо за доцільне передовсім виокремити ті елементи, які відрізняють фентезі від наукової фантастики, оскільки ці два жанри розвивалися паралельно, а їхні назви та визначення були створені задовго після їх появи (Єгорова, 2015, с. 236). Також фентезі та наукова фантастика часто перетинаються, наприклад, технофентезі, яке ми згадували раніше, а тому межа між ними може бути досить розмитою, унаслідок чого виникають проблеми щодо диференціації цих напрямів.

Як у фентезі, так і у науковій фантастиці події розгортаються у вигаданому світі, реальність є викривленою й містить ірраціональні речі. Головна відмінність між ними полягає у тому, що ірраціональне в науковій фантастиці подане як раціональне із поясненнями, як саме певні фантастичні явища та події можуть бути можливими. У фентезі ж автор описує фантастичні події, а читач самостійно розуміє їх крізь призму власних знань, отриманих з міфів, легенд, а також своїх уявлень (Божко, 2017, с. 52). У інтерпретації фентезійних творів не використовують жодних мотивувань, оскільки їх

неможливо пояснити з погляду логіки на відміну від наукової фантастики, де логіка та науковість посідають головне місце (Ковалів, 2007, с. 529). Однак варто розуміти, що ця науковість може бути ірреальною стосовно справжнього світу. Йдеться саме про мотивування, які притаманні реальності твору. Так, на думку І. Кияка, «Наукова фантастика тяжіє до реалістичної мотивації події в системі твору, оминаючи незвичайність фантастичних феноменів» (Кияк, 2012, с. 361). Для цього різновиду фантастики характерна наукоподібність стилю, адже творці цього жанру намагаються створити враження можливості існування усього нереального, що вони описують, наприклад, якщо персонаж стає невидимим, то це буде пояснено з погляду певних законів фізики тощо. У науковій фантастиці автор створює вигадку, доповнює наукові закони власними припущеннями, стираючи межу між наукою та фантастичним, створюючи певний варіант майбутнього (там само, с. 362-363).

Аналіз класифікацій та особливостей субжанрів дозволяє говорити про такі характеристики фентезі:

1. Ірреальний світ;
2. Ескапізм. Втеча від життя та сучасності зазвичай у минуле;
3. Магія, міфічні та фольклорні істоти;
4. Квестовість або авантюрний сюжет з пригодами, мандрівками, розгадуванням таємниць тощо;
5. Середньовічна атмосфера. Найчастіше події розгортаються у світі, що нагадує середньовіччя, проте можуть бути певні винятки;
6. Ненауковість. Магія та чари мають перевагу над технологіями та наукою. Фантастичне та ірраціональне є основною силою, що керує світом;

7. Філософські мотиви в сюжеті. Хоча чарівні ірреальні елементи займають важливу роль у сюжеті, основна увага приділяється героям та їхнім вчинкам;

8. Бінарна опозиція добра і зла. Це протистояння є основним будівельним матеріалом для сюжету фентезійних творів. Для цього жанру характерними є рівність добрих та злих сил, обидві сторони несуть втрати тощо;

9. Свобода автора. Ірраціональність фентезійного світу дає автору широке поле можливостей для творчості та втілення своїх особливих ідей. У фентезі автор може додавати найнеочікуваніші елементи та зміни до сюжету.

З огляду на виокремлені характеристики фентезі, а також аналіз підходів до визначення наукової фантастики, можемо стверджувати, що головні відмінності цих різновидів фантастичної літератури це:

1. Ескапізм, щш притаманний і науковій фантастиці, однак втеча від буденності та сучасності відбувається здебільшого у майбутнє;

2. Велика увага приділяється технологіям, винаходам, науковим відкриттям. Магія та магічні істоти можуть взагалі не існувати у світі наукової фантастики;

3. Науковість. Фантастичні речі пояснюються з наукових позицій;

4. Більш обмежена свобода автора, адже на відміну від фентезі він повинен будувати свою вигадку навколо певної наукової теорії, а не робити її необґрунтованою.

Усі ці особливості значно краще відображені в англomовних назвах цих різновидів фантастики: *fantasy* – фантазія, тобто уявний світ, що побудований за допомогою фантазії автора; *science fiction* – наукова вигадка, що й говорить нам про обов'язкове наукове обґрунтування цієї вигадки.

1.2 Лінгвостилістичні особливості жанру фентезі

Оскільки одними з головних жанрових особливостей фентезі є детально розроблений вигаданий світ, а також свобода фантазії автора, говорячи про лінгвостилістичні особливості цього жанру, варто звернути увагу на нього з боку лінгвопоетик – науки про «взаємодію формальної і змістової будови художнього тексту, про роль мовних елементів у досягненні естетичного ефекту, про тенденції розвитку мови художніх творів у зв'язку зі стилєовими напрямками в літературі» (Єрмоленко, 2001, с. 85).

Часто під лінгвопоетикою твору розуміють полісемантичну лексику, складники тропів та взагалі поетичне мовлення, проте існують і інші її прояви, зокрема okazіоналізми (авторські неологізми) та штучні мови (артланг) (Кушнір 2014, с. 241). Останні два явища є найяскравішими лінгвостилістичними особливостями фентезі. Артланг – важливий компонент творення реалістичності нереального світу. Водночас авторські неологізми створюють особливий мовний простір та надають автору можливість краще продемонструвати свій індивідуальний стиль (Глюдзик, 2018, с. 32).

Велику кількість авторських новотворів можна побачити серед власних назв. Деталізація вигаданого фентезійного світу неможлива без специфічного онімного простору – сукупності власних назв усіх розрядів, побудованих на реальних та вигаданих іменах. Особливістю ономастичного простору фентезійних творів є поетоніми – власні назви, для яких характерні: фіктивність або вторинність, віднесеність до мови та рухливість семантики. Головна функція поетонімів – мовна, але окрім неї також виділяють: характеристичну, темпоральну, культурно–історичну, локалізувальну, ідеологічну, емоційно й соціально оцінну, естетичну, алюзивну, символічну та експресивну функції.

Завдяки особливостям фентезійних творів, поетоніми в них набувають ще й ілюзійної та креативної функцій, оскільки вони створюють таке ономастичне поле, що змушує читача чи глядача повірити у справжність вигаданого світу, перенестися в нього та певним чином опинитися в іншій реальності (Кость, 2020, с. 62).

Помітною лінгвостилістичною рисою фентезі є певна градація назв та імен персонажів, тобто антропопоетонімів. Для персонажів, що належать до магічного світу, характерні незвичайні імена, для створення яких часто використовуються авторські неологізми та алюзивні назви. Завдяки цьому автор може зосереджувати увагу на основному персонажі, підкреслювати його/її значущість, у той час як другорядні персонажі частіше отримують більш звичні для нас імена, а отже привертають менше уваги (Глюдзик, 2018, с. 32). Загалом антропопоетоніми складають найбільшу частку поетонімів фентезі та мають найбільше смислове навантаження й експресивну роль, оскільки вони стають не лише назвою якогось персонажа, а ще й інструментом для їхньої характеристики та оцінки. Наприклад, апелювативні імена використовуються для більшої виразності та сильнішого впливу на читача. У серіалі «Гра престолів» прізвище Stark створене на основі прикметника stark (укр. суворий, сильний), а персонажі родини Старків дійсно є одними з найстійкіших, найхолоднокровніших та найсуворіших (Кость, 2020. с. 63). Серед інших поетонімів, які часто використовуються у творах фентез, варто виділити міфопоетоніми та топопоетоніми (Глюдзик, 2018, с. 32).

Утворення власних назв у фентезі відбувається за різноманітними словотворчими моделями: запозичення з інших мов, комбінації наявних моделей, їх видозміна тощо. Серед найменш експресивних та непромовистих способів їх утворення можна виокремити запозичення імен повністю чи частково з наявних мов (Jon), скорочення (Eddard – Ned) та онімізацію

апелятивів (Reach). Зовсім інша ситуація складається з семантичною та граматичною пропріалізацією. До граматичної пропріалізації належать складання основ (Dragonstone), афіксація (Lightbringer) тощо. Прикладами семантичної пропріалізації можна назвати просту (The Hound), метонімічну (Sparrows) та метафоричну (Sand Snakes) пропріалізацію (там само).

Як зазначалося раніше, іншою вагомою лінгвостилістичною особливістю фентезі є використання штучних мов. Їхня роль настільки вагома, що такі мови та притаманна їм система власних і загальних назв можуть ставати для автора важливішими за сюжет (Кушнір, 2014, с. 241).

Ю. Глюдзик називає найбільш уживаними методами утворення мов:

- 1) Алафавітний метод – використання певної частини алфавіту, тобто літер та звуків, які б асоціювалися з персонажами, для яких створюється мова;
- 2) Запозичення з інших мов – використання правил та слів мов, які вже існують, однак які можуть бути видозмінені, мати зворотній порядок літер у словах або ж зовсім нову форму та лише наближене до природного звучання;
- 3) Метод абракадабри – створення невмотивованої незрозумілої мови (Глюдзик, 2018, с. 32).

Так, валірійська мова, створена для серіалу «Гра престолів», заснована на латині, а для формування дотракійської використовувалися елементи іспанської, арабської. суахілі, естонської, турецької, російської мов, а також мови інуктитут.

У лінгвістиці існують різні терміни для позначення штучних мов у художніх текстах. У наукових працях можна зустріти такі назви як: конланг (constructed language), артланг (artificial language, artistic language), ауксланг (auxiliary language), модланг (model language), планланг (planned language) (Кость, 2020, с. 60). Проте всі вони мають свої особливості, наприклад, ауксланг – це допоміжна мова, що перш за все виконує комунікативну функцію. У фентезі ж

найчастіше зустрічається артланг, що є «художньою мовою», первинною функцією якої є естетична. Така штучна мова сприяє більш повноцінному зануренню у вигаданий автором світ, допомагаючи його увиразнити та створити ілюзію справжності (Лозовська, 2021, с. 102).

У творах жанру фентезі артланг виконує такі функції: жанротвірну, сюжетотвірну, світоглядну, функцію художньої деталі. Жанротвірна функція артлангу розкривається в тому, що саме його наявність часто диференціює фентезі від іншої фантастичної літератури. Також виокремлюють магічну функцію – наявність слів чи фраз, що в надприродний спосіб впливають на явища чи істот вигаданого світу (Кость, 2020, с. 60). Одним з найяскравіших прикладів цієї функції у серіалі «Гра престолів» є слово “dracarys”, яке власники драконів використовують для того, щоб змусити істоту дихати полум'ям.

Значущість артлангу як особливості фентезійних творів не варто недооцінювати. Зі зростанням популярності цього жанру та розвитком технологій збільшилися й можливості вивчення та використання вигаданих мов. Наприклад, валерійську та дотракійську мови з серіалу «Гра престолів» можна вчити в популярних мобільних додатках, а фанати навіть пишуть ними вірші. Окремо варто зазначити, що можливість вивчення цих мов та їх використання навіть у поезії свідчить про дуже серйозний підхід письменників до їх створення. Розробкою артлангів для серіалу займався лінгвіст Девід Дж. Пітерсон, який створював їх на основі авторських новотворів Джорджа Р. Р. Мартіна та елементів справжніх мов, які вже існують. Штучні мови у «Грі престолів» чітко виконують світоглядну функцію, відображуючи особливості народів, які їх використовують (Лозовська, 2021, с. 102). Наприклад, кочовий народ дотракійці мають 14 слів зі значення «кінь», проте не мають жодного, яке б називало «туалет». У валерійській мові ж відображена складна система родинних зв'язків валерійців, королівські родини яких фанатично стежили за

«чистотою крові». У них можна знайти окремі слова для тих, кого ми б назвали «молодший брат» чи «син брата мого батька, який є молодшим за мене».

К. Лозовська (2021, с. 102) стверджує, що для відтворення артлангу в перекладі характерні такі способи: 1) відсутність перекладу; 2) наявність субтитрів; 3) повне переозвучення; 4) послідовний переклад. Відсутність перекладу сприяє кращому зануренню у фентезійну атмосферу твору, однак у той же час усе сказане втрачає сенс для читача чи глядача. Повне переозвучення навпаки знищує функцію артлангу у плані художньої деталі, виконуючи суто комунікативну роль. Ще однією проблемою може бути переозвучення артлангу акторами дубляжу, оскільки це може додати нетиповий для штучної мови акцент, наблизити звучання до мови перекладу та тим самим погіршити його стилістичну функцію. Тому найбільш вдалим варіантом відтворення артлангу можна вважати субтитрування та послідовний переклад, хоча й тут можуть виникнути проблеми, наприклад, розбіжності у граматиці артлангу та мови перекладу може унеможливити передачу певних помилок у мовленні персонажа. Така ситуація склалася з реплікою героїні гри престолів Данерис, адже вона, говорячи нерідною для неї дотракійською мовою, сказала у діалозі “Me rakh”, що англійською було перекладене як “it boy” замість “it is a boy”, а в українському перекладі фраза зазвучала як «Це хлопчик», тобто через особливості української мови акцент на недосконалому володінні мовою не було відтворено (там само). Отже, можна зробити висновок, що для збереження лінгвостилістичних функцій артлангу, а не лише його суто комунікативної функції, потрібно не лише обрати правильну стратегію його відтворення, а й звертати увагу на лексичні та граматичні особливості штучної мови.

Ще однією лінгвостилістичною рисою фентезі є використання «тексту в тексті», що реалізується за допомогою ремінісценцій, інтерпретацій відомих творів літератури та фольклору (Демчик, 2016, с. 104-105). Наприклад, автор

циклу романів «Пісня льоду та полум'я», за яким був знятий серіал, що ми досліджуємо, Дж. Р. Р. Мартін бере відомі історичні події як основу для своїх сюжетів. Так, «Війна червоної та білої троянд» стала великим джерелом натхнення для побудови основної сюжетної лінії серіалу, що базується на ворожнечі між двома великими сім'ями. Іншими словами, йдеться про інтертекстуальність, яку Ю. Ковалів визначає як «використання ліричних, фольклорних, літературних тощо текстів у новому літературному дискурсі» (Ковалів, 2007, с. 431). Одними з типових інструментів інтертекстуальності у фентезі є цитати та алюзії.

Цитати, які можна вважати «відтворенням чужого слова в новому тексті, але не обов'язково точним і дослівним» (Бойко, 2019, с. 19), можуть певною мірою трансформуватися, але при цьому залишатися впізнаваними. Це особливо актуально для фентезі, оскільки в цьому жанрі переважають саме трансформовані, контаміновані цитати. Найчастіше трансформація передбачає фрагментацію, заміну лексичних одиниць, зміну граматичних форм або ж використання окремих компонентів цитати. Ще однією трансформацією є розширення атрибуції – надання цитаті певного автора загальнолюдського статусу (там само).

Елементом звертання до підсвідомої пам'яті аудиторії, її досвіду та знань отриманих раніше, є алюзії. «Алюзія – художньо-стилістичний інтертекстуальний прийом використання автором у тексті лаконічного натяку, відсилання до певного літературного джерела, явища культури, історичної події з розрахунку на ерудицію реципієнта, який повинен зрозуміти закодований зміст» (Ковалів, 2007, с. 57). Алюзії бувають художні (звернення до художніх творів), історичні (посилання на історичні події, постаті), інтермедіальні (передбачають зв'язок з іншими видами мистецтва) та міфологічні (згадки різних релігій, міфів, фольклору) (Бойко, 2019, с. 20-21).

1.3 Твір фентезі як мультимодальний текст

Останнім часом усе більш характерною для сучасних фентезійних творів стає мультимодальність (Тихомирова, 2016, с. 38). На основі літературних творів створюють фільми, ігри, енциклопедії, інтерактивні сайти тощо. Текст виходить далеко за межі друкованих сторінок та трансформується у величезну кількість різноманітних проявів, доповнюючи та розширюючи оригінальний світ твору.

Мультимодальним називають текст, до сприйняття якого задіяно декілька семіотичних систем (Matiishyn, 2020, р. 176). Мультимодальність як явище супроводжує не лише мову та різні вербальні форми вираження, а й є властивою іншим формам людського спілкування та взаємодії: зображенням, звукам тощо (Макарук, 2018, с. 138). Існує думка, що все наше життя є мультимодальним, оскільки навколишній світ ми сприймаємо завдяки різним органам чуття та семіотичним системам, наприклад, жестам, звукам чи рухам (Matiishyn, 2020, р. 176). Для мови мультимодальність постає інструментом, що розширює діапазон її можливостей шляхом використання зображень, символів, музики тощо (Макарук, 2018, с. 138).

Якщо текст повністю візуальний або вербальний, то він має нульову модальність, тобто є мономодальним. Якщо ж в організації текстового простору задіяні, наприклад, зображення, то він характеризується частковою або повною мультимодальністю, оскільки тоді мовні елементи стають пов'язаними з невербальними. Головна відмінність між частковою та повною мультимодальністю полягає у тому, що в першому разі вербальна частина не є повністю залежною від зображення чи якогось іншого невербального елемента, що супроводжує мовний компонент. Тобто вербальна частина є автономною,

але наділена спільними семантичними зв'язками з невербальними компонентами. Повна мультимодальність передбачає залежність вербальної частини повідомлення від його невербального компонента та постійне скеровування реципієнта до цього останнього, оскільки їхні семантичні зв'язки настільки тісні, що окремо ці частини повідомлення існувати не можуть (Matiishyn, 2020, p. 177). Саме повна мультимодальність притаманна фільмам, серіалам та іншій аудіовізуальній продукції.

За ступенем вираженості мультимодальність поділяють на три типи: експліцитну, імпліцитну, або приховану та інтегровану. Проявлятися ці типи мультимодальності можуть за допомогою різних модусів та завдяки імітації різних видів мистецтва за допомогою таких художніх засобів як екфразис, взаємодія реального та віртуального світів тощо (Калініченко, 2016, с. 43).

Модуси вираження й сприйняття поділяють на семіотичні та перцептивні. Семіотичні модуси – це семіотичні ресурси, завдяки яким здійснюються комунікативні та дискурсивні практики водночас з різними способами взаємодії їх учасників. Перцептивні модуси – це засоби втілення семіотичних модусів, тобто різні рівні та канали сприйняття: візуальний, нюховий, аудіальний, тактильний, смаковий (Андрєєва, 2016, с. 4).

Здебільшого, досліджуючи мультимодальний текст, увагу приділяють графічному, звуковому та вербальному модусам, а також їх взаємодії між собою. Аналізуючи взаємодію графічного та вербального модусів, виокремлюють креолізовані тексти (негомогенні тексти з вербальними та невербальним складниками, де останній належить до відмінної від природної мови знакової системи), графічні зображення, їхній кольорокод, мультимодальні каламбури, коли для надання додаткового значення мовним одиницям залучаються різні види модусів, наприклад, графічний. Говорячи про цю взаємодію, окремо варто

розглянути мультимодальні метафори, адже вони часто використовуються в медіапродукції, фільмах та серіалах.

Суть мультимодальної метафори полягає у залучення для інтерпретації певного об'єкта різних семіотичних модусів. Так, під час аналізу взаємодії звукового й вербального модусів розглядають відношення просодичних патернів та моделей усного мовлення до їхнього функційно-дискурсивного статусу. У кіно та серіалах найважливішою є взаємодія всіх трьох модусів, наприклад, у розгляді музики та аудіоефектів у кінотекстах, проте головними об'єктами дослідження стають особливості аудіо- та візуальної вербальної інформації саме у кінотворах з огляду на варіативність їх інтерпретації у змісті твору. Такі дослідження викоремилися в самостійний напрям мультимодалістики – мультимодальний аналіз кінотексту (там само, с. 5-6).

Кінотекст – це чітке, цілісне, завершене повідомлення, для оформлення якого використовуються вербальні та невербальні знаки. Він є особливим знаковим різновидом тексту (Pindosova, 2021, р. 122). Кінотекст можна розподілити на п'ять компонентів: рухливе фотографічне зображення, музика, фонетичні звуки, шум та графічний матеріал у вигляді написів, титрів тощо. Серед невербальних засобів комунікації виділяють колір, звук, міміку, жести, крупний план, монтаж, швидку зміну кадрів.

Інколи, розглядаючи кінотекст, говорять про кінеконічний (англ. *kineikonic* від грец. *kinein* – рух та *eikon* – зображення, втілення) модус на позначення рухомого зображення як мультимодальної форми. У цьому плані монтаж та зйомки тлумачать з погляду семіотики як інструменти для оформлення складників кінотексту: дії, музики, мовлення, архітектури тощо (Burn, 2016, р. 2).

У дослідженнях мультимодальності кінотексту особливий інтерес становить музика, адже вона найчастіше спрямована на глядацьку аудиторію на

відміну від вербальної, наприклад, мовлення героїв, та візуальної інформації, які передовсім спрямовані на його персонажів. Кіномузика може здійснювати різні функції – від підсилення змісту, вираженого вербальними засобами, до його зміни. Для отримання такого ефекту використовують різні комбінації тональності мовлення та музичного ладу (Писаренко, 2015, с. 220). Тональність мовлення – це «усвідомлена (інтенційно-вольова) або неусвідомлена (позаінтенційна) емоційно-аксіологічна і змістово-інформативна організація мовного матеріалу (у його динамічному вияві), за допомогою якої адресант формує повідомлення, мовленнєвий акт певної ілюкції, що впливає на адресата, а іноді й на ситуацію спілкування» (Бацевич, 2004, с. 341). Тобто тональність тексту – це його здатність викликати певну емоційну реакцію у читача чи глядача. Музичний лад – це «система організації звуків, що об'єднуються довкола центрального звука, співзвуччя чи звукового комплексу й можуть втілюватись у вигляді конкретного звукоряду» (Скрипник, 2006, с. 20). Отже, під ладом розуміємо певним чином упорядковані звуки, які здатні викликати певні асоціації та емоції. Таким чином, певний дисонанс, контраст між тональністю мовлення та музикою може мати вплив на емоції глядача і привертати увагу аудиторії. Якщо ж емоційне забарвлення обох явищ збігається, то значення переданого вербально повідомлення посилюється. Поряд з цим музика може надавати сказаному нових, додаткових значень. Неоднозначний музичний супровід, наприклад, постійна зміна настрою музики під час незмінного за характером діалогу, може змусити глядача побачити прихований підтекст. Правильно підібрана музика стає важливим джерелом передачі повідомлення. Музика, навіть не маючи слів, може натякати на подальший розвиток сюжету, замінити слова автора, розповідати про емоційний стан персонажів та інші деталі (Писаренко, 2015, с. 221).

Отже, доходимо висновку, що мультимодальність кінотексту наближена до реального життя завдяки різноманітності задіяних модусів та каналів комунікації. Персонажі фільмів так само використовують декілька каналів комунікації, а їхні жести, інтонація, закадрова музика чи оточення впливають на наше сприйняття ситуації. Розвиток технологій, зростання потреби в більш яскравих враженнях зумовлюють особливу популярність фентезі як мультимодального жанру, зокрема, завдяки його ескапізму, тобто втечі від буденності. Інтерес до перетворення літературних творів фентезі на різні види мультимедійної продукції зумовлений також бажанням глибше поринути у світ фантазії, зробивши цей ірреальний світ більш реальним.

Висновки до розділу 1

У першому розділі ми дослідили теоретичні аспекти фентезі як різновиду художніх творів. Були розглянуті різні підходи до класифікації фентезі та розкрито його жанрову природу як взаємодії чотирьох взаємопов'язаних сфер:

- жанру як набору спільних для групи творів ознак, притаманних їм тривалий час;
- жанру як відображення історичних особливостей твору;
- жанру як відбиття особливостей національної літератури;
- жанру як виявів індивідуальної творчості письменника.

Ми дійшли висновку, що фентезі є різновидом жанру фантастики, який увібрав у себе складники міфів, казок, давніх саг, фольклору, лицарського роману, готичного та пригодницького романів. Дослідивши підходи до фентезі, а також його класифікації, ми виокремили такі типові риси цього жанру: 1) ірреальний світ; 2) ескапізм; 3) магія, міфічні та фольклорні істоти; 4) квестовість або авантюрний сюжет; 5) середньовічна атмосфера; 6) ненауковість;

7) філософські мотиви; 8) бінарна опозиція добра і зла, де обидві сторони є рівними; 9) свобода автора, широке поле можливостей для творчості.

Серед лінгвостилістичних особливостей фентезі було виокремлено артланг, специфічну лінгвопоетику та інтертекстуальність. Артланг у творах цього різновиду фантастики виконує жанротвірну, сюжетотвірну і світоглядну функції, а також функцію художньої деталі. Артланг часто є відмінною рисою фентезі, що диференціює його від іншої фантастичної літератури. Особливості лінгвопоетики фентезі зумовлені розгалуженим онімним простором, а також використанням авторських неологізмів та апелятивних назв. Інтертекстуальність характерна для таких творів у вигляді ремінісценцій, інтерпретацій відомих творів літератури та фольклору, цитат, алюзій.

Популярність фентезі зумовила його перехід в інші види мистецтва, де воно постає у вигляді мультимодального тексту, зокрема кінотексту. Мультимодальний текст задіює для свого сприйняття кілька модусів. Для кінотексту це звуковий, вербальний та графічний модуси. Серед них виокремлюють такі компоненти: рухливе фотографічне зображення, музика, фонетичні звуки, шум, графічний матеріал у вигляді написів, титрів, колір, звук, міміку, жести, великий план, монтаж, швидку зміну кадрів. Мультимодальність створює додаткові можливості для донесення адресату інформації та зображення особливостей вигаданого світу.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ ФУНКЦІОНУВАННЯ РЕАЛІЙ У СЕРІАЛІ “GAME OF THRONES”

Кожна країна та народ мають свої унікальні неповторні риси, сформовані особливостями їхньої історії та віковими традиціями. Усе це впливає на формування світогляду та ментальності окремих груп людей, що знаходить своє відображення і в мові. Тому кожній мові притаманна національно-забарвлена лексика, лексичні одиниці, які не мають повних еквівалентів в інших мовах, адже вони позначають явища, що існують саме в певній культурі. Правильне відтворення таких мовних явищ часто стає викликом для перекладачів, адже під час перекладу важливо не лише передати оболонку повідомлення, а й його зміст, зберігаючи при цьому культурне забарвлення сказаного. Не дивно, що зважаючи на таку культуротворчу функцію окремих груп лексики, автори творів жанру фентезі активно використовують культурно-забарвлені одиниці для створення власних неповторних вигаданих світів, а хвиля популярності цього різновиду фантастики привертає ще більшу увагу до дослідження цих лексичних одиниць у плані змісту та функціонування в художній літературі та інших видах мистецтва.

2.1 Реалії як об’єкт вивчення лінгвокультурології та перекладознавства

Не дивлячись на значний інтерес до реалій з боку лінгвістів та перекладознавців, думки щодо слів, які можна вважати реаліями, різняться. Якщо етно-культурна маркованість є беззаперечною рисою таких мовних одиниць, їхня форма та навіть поділ на семантичні групи стають приводом для

дискусій. Тому для подальшого дослідження реалій розгляньмо основні підходи до їх визначення.

2.1.1 Теоретичне обґрунтування поняття реалії

Говорячи про зміст реалій, зазвичай, серед їхніх важливих ознак виокремлюють етноунікальність позначеної культурно-мовної інформації, що відрізняє їх від інших лексем, яким притаманний певний колорит (Зорівчак, 1989, с. 40). Відстоюючи таку позицію, Р. Зорівчак стверджує: «реалії – це моно- і полілексемні одиниці, основне лексичне значення яких вміщає (у плані бінарного зіставлення) традиційно закріплений за ними комплекс етнокультурної інформації, чужої для об'єктивної дійсності мови-сприймача» (там само, с. 58).

Ю. Ковалів у своїй дефініції дає більш конкретний опис цього мовного явища, вважаючи, що реалія – це «предмет (явище, поняття), що належить природі, культурі, побуту, історії і згадується в художньому творі, а також слова, котрі його називають, прислів'я, приказки, афоризми тощо, які відтворюють соціокультурну, національну специфіку» (Ковалів, 2007, с. 307). При цьому, реалії можуть відображати як речовий світ, пейзаж, інтер'єр, так і стилістичні аспекти розповіді (там само). Також до реалій інколи відносять ономастичний простір певних культур, оскільки у носів культури певні асоціації можуть, серед іншого, викликати і власні назви, а розуміння їхньої семантики задіює знання, відсутні у носіїв іншої культури. (Шум, 2018, с. 168-169).

Серед реалій найчастіше трапляються мовні одиниці, що за своєю семантикою належать до лексичного рівня: власне слова та словосполучення, ідіоми, прислів'я, фразеологізми та інші стійкі сполучення слів, зокрема такі, де слово-реалія є лише частиною виразу (Іванілова, 2018, с. 76).

Однак віднесення фразеологічних одиниць до реалій викликає суперечки серед лінгвістів. Деякі мовознавці вважають віднесення фразеологічних одиниць до реалій некоректним та зазначають, що лише окремі слова чи словосполучення, що в них містяться, можуть тлумачитися як реалії (Петрушова та ін., 2021, с. 45). Тому частіше зустрічається визначення реалій саме як слів і словосполучень, що називають об'єкти і явища, характерні для побуту, культури, соціального та історичного розвитку одного народу й невідомі в інших етнолінгвокультурних спільнотах (Крутоголова, 2014, с. 165).

Серед типових ознак реалій, як правило, називають: належність до безеквівалентної лексики; гнучкість: реалії одночасно можуть належати до кількох лексичних категорій; наявність конотативних значень (Середа, 2019, с. 80).

З огляду на зазначені вище суперечності у підходах до визначення реалії як лінгвокультурного явища, будемо спиратися на найбільш вичерпну дефініцію, згідно з якою: «реалії – це моно- та полілексемні етноунікальні лексичні одиниці, які називають явища, предмети, об'єкти, притаманні життю побуту, культурі, соціальному та історичному розвитку одного народу та чужі для об'єктивної дійсності іншого, належать до диференційних мовних явищ і зазвичай не мають точних відповідників в іншій мові і тому потребують особливого підходу при перекладі» (Петрушова та ін., 2021, с. 46).

Однак окрім розбіжностей у визначенні самого поняття «реалія» існує проблема в синонімічному використанні цього терміна поряд з іншими.

Інколи поняття «реалія» в різних контекстах ототожнюють з подібними вербальними одиницями, для яких характерні відсутність відповідника в мові перекладу, а також національне, історичне чи побутове забарвлення: це «безеквівалентна лексика», «екзотична лексика», «екзотизм», «етнографізм» та

ін. (Кузнецова, 2016, с. 92). Однак такий підхід навряд чи можна вважати коректним і реалії варто відмежувати від суміжних понять.

Термін «реалія» поширився в перекладознавстві у 40-і роки минулого століття (Ковалів, 2007, с. 307) на позначення прошарку безеквівалентної лексики (Ребрій, 2012, с. 178). При цьому сам термін «безеквівалентна лексика» є загальним для різноманітних мовних явищ, що не мають відповідника в інших мовах: реалії, терміни, фразеологізми, авторські неологізми, вигуки, звуконаслідування, аббревіатури, звертання, порушення літературної норми. Через відсутність аналогів у мові перекладу, для їх відтворення застосовують різноманітні трансформації (Крутоголова, 2014, с. 165). Хоча неповний еквівалент, значення якого в цільовій мові частково відрізнятиметься, зазвичай, для них можна знайти (Петрушова, 2021, с. 45).

Іншими лексичними одиницями, які інколи ототожнюють з реаліями, є екзотизми як «слова, запозичені українською [чи будь-якою іншою мовою. – В. Г.] мовою з інших мов для позначення реалій життя іншого народу чи країни» (Єрмоленко, 2001, с. 56). Таке визначення чітко диференціює ці два поняття, адже попри те, що будь-який екзотизм позначає певну реалію чужої культури, не всі реалії є екзотизмами, оскільки вони можуть ними вважатися лише тоді, якщо назву реалії запозичать, а не відтворять її значення іншим способом. Подібна ситуація і з варваризмами, якими реалії можуть і бути, і не бути. Варваризми – це запозичені з іноземної мови слова та вирази, які не були повноцінно засвоєні мовою. Найчастіше їхня граматична форма не відповідає нормам мови, у яку вони потрапили, а використовуються вони найчастіше на позначення явищ місцевого колориту. Реалії ж не обов'язково повинні бути запозиченими, а їхня форма може цілком відповідати нормам інших мов (Іванілова, 2017, с. 71). Термін «лакуна» має більш об'ємне значення, яке може стосуватися і реалій. Цим терміном позначають випадки, коли: «ситуації,

звичайні для культури одного народу, не спостерігаються в іншій культурі» (там само, с. 70). Тобто реалії можна вважати лексикою, що є лакунами разом з іншими видами культурно-маркованих мовних явищ.

Не така однозначна ситуація з етнографізмами. У «Короткому словнику лінгвістичних термінів» дефініція явища «реалія» відсутня, а визначення етнографізму збігається з поширеним підходом до тлумачення реалій: «етнографізми – слова на позначення традиційних форм побуту, звичаїв, обрядів і т. ін.» (Єрмоленко, 2001, с. 57). Згідно з Ю. Ковалівим, етнографізм це «складник будь-якої літератури, відображення у ній культури певного етносу відповідного краю, що є свідченням її смислового багатства» (2007, с. 354). Тобто цей термін подібний до терміну «реалія», однак має більш розмите визначення, близьке до літературознавчого, у той час як термін «реалія» набув поширення передовсім у перекладознавстві. Крім того, до етнографізмів відносять не лише слова та словосполучення, а й інші прояви культури та особливостей народу в мові.

Говорячи про вигадані світи та культури поруч з терміном «реалії» вживається також і поняття «квазіреалії», яким називають: «лексичні одиниці на позначення об'єктів, створених авторською уявою для характеристики вигаданого (казкового або фантастичного) світу, у якому відбуваються змальовані в художньому творі події» (Ребрій, 2012, с. 182). О. Ребрій називає їх елементами вигаданої мови, якою розмовляють персонажі твору, та зазначає, що оскільки такої мови не існує, за основу для словотвору беруться вже наявні мовні моделі (там само). Іншими словами, у фентезійних творах ми маємо справу з авторськими неологізмами, оскільки, якщо світ вигаданий, включає власні уявні народи та культури, то й реалії їхні зазвичай створені уявою автора, а не існують у реальному житті. Однак варто пам'ятати, що реалія – суб'єктивне поняття. Те, що є реалією для однієї лінгвокультури, для іншої буде звичайною

узуальною одиницею, тому звичайні для англійської мови слова можуть бути реаліями з погляду української аудиторії.

Отже, надалі використовуватимемо термін «реалія» як такий, що стосується як справжніх реалій, так і квазіреалій. Також ми розглядатимемо ці лексичні одиниці як явище, що існує на рівні слів та словосполучень. З огляду на те, що ключову роль у створенні фентезійних реалій відіграють авторські неологізми, дамо цьому явищу теоретичне обґрунтування та простежимо його функціонування як засобу створення колориту у творах фентезі.

2.1.2 Неологізм як засіб створення реалій у творах жанру фентезі

Говорячи про новотвори у художніх творах, вживають три подібні за своєю природою поняття: неологізм, авторський неологізм та okazіоналізм. Інколи їх розрізняють, а в деяких контекстах ототожнюють, тому спочатку розгляньмо підходи до обґрунтування цих понять.

У «Короткому словнику лінгвістичних термінів» можна знайти таке визначення: «Неологізм – слова або мовні звороти, створені для позначення нового предмета чи поняття. З'являючись у мові, кожне слово спочатку є неологізмом, згодом воно набуває широкого вжитку, входить до активного словникового складу» (Єрмоленко, 2001, с. 105). Більш загальним виглядає дефініція запропонована М. Кочерганом: «Неологізми – нові слова, що виникли з пам'яті людей, які їх використовують» (2001, с. 227). Він так само вважає, що неологізм – це історичне та відносне поняття, стверджуючи, що всі слова колись були неологізмами, а потім увійшли до активного вжитку. На сприйнятті мовцями неологізму як чогось нового наголошує І. Арнольд у своїй книзі «Лексикологія сучасної англійської мови»: «слова або фразеологічні звороти, що входять у мову у зв'язку з ростом культури та техніки, розвитком або змінами в суспільних відносинах та змінами в побуті й умовах життя людей і

відчуваються мовцями як нові, називаються неологізмами» (2012, с. 323). Такі новотвори можуть перейти до загальноновживаної лексики, зокрема, якщо вони відповідають характеру фонетичної системи мови, а нові явища, які вони позначають, стають знайомими великій кількості людей (там само, с. 324). Для неологізма головне – описати нове явище, його авторство є розмитим або не має особливого значення. У всіх наведених визначеннях простежується зв'язок таких новотворів з реальним світом та їхня досить висока можливість стати частиною узуальної лексики, на відміну від неологізмів в описі ірреальних фентезійних світів та явищ, які навряд чи часто згадуватимуть у звичайному світі. Хоча можуть бути й винятки, як-от вживання слова «орки» на позначення представників росії як країни-агресора.

Загальноновживані неологізми протиставляють авторським неологізмам, або okazіоналізмам (Кочерган, 2001, с. 227; Новікова, 2017, с. 101). На тлі вивчення особливостей okazіональних слів, їхньої структури, місця та ролі в мовній системі, функціонування в мовленні, а також розробки принципів їхньої класифікації, досі ведуться дискусії щодо меж okazіональності, складу okazіоналізмів, особливостей їх використання та специфічних рис таких новотворів на різних мовних рівнях (Сеньків, 2015, с. 239).

В енциклопедії «Українська мова» okazіоналізм описується як: «незвичне, здебільшого експресивно забарвлене слово, утворене на основі наявного в мові слова або словосполучення, іноді з порушенням законів словотворення чи мовної норми, що існує лише в певному контексті, у якому воно виникло. Okazіоналізми зіставляються зі словами узуальними, які від неологізмів відрізняються тим, що зберігають свою новизну незалежно від реального часу їх творення» (Русанівський, 2004, с. 432). Специфічним для okazіоналізмів є наявність у них автора та обмеженість їх використання невеликою кількістю людей. Ці слова не входять у словниковий склад мови, адже спотворюють її,

хоча, за сприятливих умов та під впливом певних соціальних чинників, можливі й винятки. Такій лексиці притаманні ненормативність, хоча ця ознака і не є абсолютною, насиченість та емоційна забарвленість (Дзюбіна, 2014, с. 81).

За ступенем okazіональності новотвори класифікують на:

- okazіоналізми першого ступеня – стандартні лексичні утворення, здатні стати потенційними словами та створені відповідно до мовних норм;
- okazіоналізми другого ступеня – частково нестандартні новотвори, проте відхилення від мовних норм, які виникли при утворенні okazіоналізма, не викликають труднощів у його інтерпретації;
- okazіоналізми третього ступеня – повністю нестандартні лексичні новотвори, які мають істотне відхилення від притаманних мові моделей словотвору, що викликає труднощі у розумінні їхньої семантики (Ликов, 1976, с. 43).

Роль okazіоналізму як незвичайного виражального засобу, особливо у художній мові, є основним чинником їх появи (Денисова, 2013, с. 32). Okazіоналізмам притаманна експресивність, яку вони можуть зберігати навіть поза контекстом. Однак здебільшого такі новотвори прив'язані до певного контексту, адже повноцінно існувати вони можуть лише в ньому, виконуючи в тексті художню функцію, а тому постійно зберігають свою новизну (Власенко, 2018, с. 32).

Відмінності між неологізмами та авторськими неологізмами, або okazіоналізмами можна найкраще спостерігати у такому протиставленні:

1. соціальна належність / індивідуальна належність;
2. узуальність / неузуальність;
3. втрата новизни / постійна новизна;
4. нормативність / ненормативність;
5. контекстуальна незалежність / залежність від контексту;

6. номінативність / експресивність (Дзюбіна, 2014, с. 81).

Отже, можна виокремити такі ознаки авторських неологізмів:

1. Мовленнєва належність – okazіоналізми створюються і функціонують у мовленні, а не в мові.
2. Okazіональні новотвори обов'язково мають автора, а їхнє походження можна відстежити.
3. Експресивність. Завдяки своїй незвичайній формі такі лексичні одиниці мають потужне емоційне забарвлення та яскраву образність.
4. Ненормативність як поширена, але не обов'язкова характеристика okazіоналізмів. Автори цих слів можуть відхилятися від норми, щоб внести в них додаткову інформацію, емоційне забарвлення та експресивність, однак способи створення okazіоналізмів можуть бути різними.
5. Разовість. Okazіоналізми вживають у певному контексті, часто для опису речей, для яких звичайної узуальної лексики буде недостатньо.
6. Постійна новизна. Ці новотвори існують поза часом та не втрачають свою «свіжість» для мовців.

Усі ці характеристики типові для більшості фентезійних реалій, оскільки вони так само прив'язані до свого світу, рідко виходять за його межі, надають тексту експресивного забарвлення, можуть існувати поза межами мовних норм. Фентезі як жанр спонукає автора до творення okazіоналізмів. Використання авторських новотворів у фентезі зумовлене такими чинниками: потреба автора підкреслити суб'єктивне ставлення до створених уявою істот, явищ тощо; бажання точного та лаконічного втілення думки; засіб емоційного впливу (Денисова, 2013, с. 32).

Загалом okazіоналізми у фентезі можна розподілити на ономастичні реалії та апелятивні реалії (Денисова, 2015, с. 133). Роль авторських новотворів у

фентезі можна назвати своєрідним ключем до розуміння унікальності вигаданого світу, його народу чи народів, звичаїв, мови чи мов. Автор може використовувати okazіonalіzmi не лише як номінативний та художній засіб, але й як інструмент для передачі прихованої інформації (Денисова, 2013, с. 32).

Загалом виокремлюють три основні шляхи творення okazіonalіzmi:

- словотвірна деривація – утворення нових лексичних одиниць за наявними в мові переважно продуктивними моделями словотвору;
- семантична деривація – розвиток нового вторинного значення у слові, яке вже існує в мові;
- запозичення слів з інших мов або з діалектів, просторіч, жаргонів тощо (Сеньків, 2015, с. 239).

Крім того, у фантастичній літературі надзвичайно продуктивним способом творення okazіonalіzmi є вигадання нових слів, використовуючи наявні в мові морфеми або ж засоби вигаданих, неіснуючих мов, що робить таку лексику ще більше контекстуально вмотивованою (там само, с. 240). Подібну модель словотвору не можна віднести до типових, вона малопродуктивна за межами жанру фантастики та радше є її особливістю.

2.1.3 Класифікація реалій

Різноманітність поглядів щодо визначення реалій, а також унікальність кожної культури та лінгвокультурної ситуації зумовлюють розбіжності в підході до класифікації цієї лексики. Найчастіше реалії розподіляють за трьома критеріями: 1) належність до певного лінгвокультурного простору; 2) віднесеність до тієї чи іншої семантичної групи (ономастичні реалії, етнографічні тощо); 3) різновид мовної одиниці.

Беручи за основу для класифікації реалій належність до певного лінгвокультурного простору, їх розглядають у межах однієї або декількох мов.

У межах однієї мови реалії поділяють на національні (загальновідомі для всього народу чи країни), локальні (відомі носіям одного діалекту) та мікролокальні (існують у культурному просторі невеликої місцевості). Якщо охоплюють низку мов, то реалії розмежовують на регіональні та інтернаціональні, тобто такі, що присутні в декількох мовах як складники їхнього словникового складу. За різновидом реалії поділяють на: скорочення (аббревіатури тощо), слова та словосполучення (Середа, 2019, с. 80).

Національний аспект реалій під час дослідження цього явища у фентезі не завжди актуальний, оскільки в таких творах культурно-маркована лексика зазвичай є втіленням уяви автора та засобом створення ірреального, тобто вона є чужою для будь-якого адресата в реальному світі. Для розмежування типів реалій та дослідження їхніх особливостей у фентезі доцільно користуватися їх поділом за семантикою. Зазвичай виділяють такі семантичні групи реалій: географічні (назви об'єктів фізичної географії або об'єктів, пов'язаних з діяльністю людини); етнографічні (трудові, найменування понять мистецтва та культури, етнічні поняття, міри та гроші); суспільно-політичні (поняття, пов'язані з адміністративно-політичним устроєм, найменування носіїв та органів влади, назви організацій, титулів); історичні реалії (там само).

Подібною класифікацією послуговується і Ю. Ковалів, хоча помітними є відмінності в назвах семантичних груп, а також наявність окремої групи побутових реалій. Сюди включено: історичні, громадські, культурні, фольклорно-міфічні, етнографічні, географічні (місцевий колорит) та побутові реалії (2007, с. 307). Також зустрічаються класифікації, де етнографічні та міфологічні реалії об'єднують в одну групу, а всі власні назви отримують окреме місце у вигляді ономастичних реалій (Крутоголова, 2014, с. 165). Взагалі ономастичні реалії є надзвичайно важливим художнім засобом у фентезійних світах. Загальні та індивідуальні антропоніми, топоніми та інші оніми вказують

на національну належність назви, що відображає національний колорит (Шум, 2018, с. 168-169).

В англomовній літературі термін «реалія» майже не зустрічається, однак лінгвісти послуговуються іншими поняттями, наприклад, «позамовні культурно-марковані явища» (англ. extralinguistic culture-bound issues), даючи їм типове для реалій визначення – особливі для певної культури політичні, історичні, географічні та культурні елементи (Nedergaard-Larsen, 1993, p. 210). Так, Б. Недергард-Ларсен використовує досить лаконічну класифікацію для таких лексичних одиниць, згідно з якою реалії можна розподілити на географічні (біологічний світ, географічні елементи, метеорологія, культурно-географічні явища), історичні (події, будівлі), громадські (економіка, соціальні структури та служби, політика, соціальні угруповання, традиції, побут) та культурні (релігія, освіта, медіа, культурна активність) (там само, p. 211). У розробленій С. І. Влаховим та С. П. Флоріним класифікації реалій існує всього три великі групи: географічні, етнографічні та суспільно-політичні реалії (Влахов, Флорін, 1970, с. 5).

Кожна з класифікацій може виявитися більш вдалою для певного контексту, однак для кращого розуміння особливостей культурно-маркованої лексики у серіалі “Game of Thrones” та його перекладі, пропонуємо власний перелік реалій, створений на основі узагальнення вищезазначених класифікацій. З огляду на особливості задіяних лексичних одиниць, їхньої семантики та частоти використання, пропонуємо виокремити такі групи реалій у творах фентезі:

1. побутові реалії (житло, одяг, їжа, види праці, грошові знаки, музичні інструменти, народні свята, звичаї);
2. етноніми (назви народів);
3. антропоніми;

4. міфологічні та релігійні реалії (релігійні споруди, звання тощо);
5. топоніми;
6. реалії світу природи та зооніми (зооніми, флора, фауна, природні явища);
7. суспільно-політичні реалії (військові реалії, титули, реалії державного ладу, громадські об'єднання та ін.).

2.1.4 Реалії як засіб відображення національних особливостей лінгвокультур

Лінгвокультурологією називають «дисципліну, що вивчає вияв, відбиття та фіксацію культури в мові та дискурсі» (Загнітко. 2017, с. 5). Об'єкт дослідження цієї дисципліни мова та культура (Дорда, 2017, с. 413), а головним предметом є особливі мовні одиниці, що у своєму значенні мають обов'язковий культурний компонент: міфологеми, лінгвокультурні концепти, лінгвокультуреми, символи, стереотипи, фразеологізми тощо (Загнітко. 2017, с. 5). Також до предмету її дослідження відносять вплив динаміки культури на зміни в мові, з одного боку, і функційні та структурні перетворення культури внаслідок мовного впливу, з другого. Саме ця взаємодія і відрізняє лінгвокультурологію від мовознавства та культурології (Дорда, 2017, с. 413).

Здебільшого під час лінгвокультурологічних досліджень спираються на антропоцентричну парадигму, вивчаючи мову як культурний феномен та інструмент, завдяки якому людина входить у певний культурний простір (Загнітко. 2017, с. 5). До її царини входять дослідження національної картини світу, мовної свідомості та особливостей ментально-лінгвального комплексу (там само, с. 17). Нас у лінгвокультурологічному плані цікавлять саме реалії лексичні одиниці з національно-культурною семантикою, безеквівалентна

лексика, що позначає явища та предмети, присутні в одній культурі та відсутні в інших (Желуденко, 2017, с. 136).

Реалії – це своєрідна втілення мовно-культурного зв'язку, оскільки лексика, реагуючи на зміни в суспільстві та житті людей, адаптується та створює нові поняття в мові (Іванілова, 2018, с. 75). У реаліях можна знайти відображення особливостей культурного, суспільно-політичного, повсякденного, духовного та економічного життя народу чи країни, а тому вони є важливою відмінною мовною рисою, що дозволяє виокремлювати інші специфічні риси певної нації (Крутоголова, 2014, с. 165). На відміну від подібних слів реалії чітко пов'язані з народом, культурою чи певним часовим проміжком. Тобто ці лексичні одиниці відрізняються колоритом, тобто «забарвленістю слова, якої воно набуває завдяки належності його референта до даного народу, певної країни або місцевості, конкретної історичної епохи» (Іванілова, 2018, с. 75). Також реалії часто постають інструментом вербальної експлікації особливих ментальних одиниць – лінгвокультурних або культурних концептів – притаманних групам людей ментальних утворень, які фіксують особливості певної культури (Ребрій, 2012, с. 178).

Культурологічний аспект реалій є надзвичайно важливим у перекладознавстві, адже під час відтворення оригінального тексту іншою мовою взаємодіють різні світогляди та мовні картини світу. Ця взаємодія відбувається на структурно-семантичному (граматичні та когнітивно-семантичні структури) і лінгвокультурному рівнях, актуалізуючи лінгвокраїнознавчий компонент (Крутоголова, 2014, с. 163). Якісна робота перекладача надзвичайно важлива під час відтворення цієї лексики, адже автентичність мовної картини світу, закладеної автором вихідного тексту, у перекладі буде залежати від сприйняття тексту адресатами крізь призму інтелекту, культури, освіти тощо. Саме тому

лінгвокультурологічний аспект перекладу, зокрема відтворення слів-реалій, заслуговує окремої уваги.

2.2 Специфіка реалій у серіалі “Game of Thrones”

Для подальшого дослідження реалій та аналізу тенденцій у їх відтворенні в перекладі необхідно дослідити їхні структурні та семантичні особливості. Особливості словотвору, семантичні групи, закладені в них метафори та порівняння – все це може впливати на вибір перекладацької стратегії.

2.2.1 Структурні особливості реалій у серіалі “Game of Thrones”

Для кращого розуміння значень реалій варто звертати увагу на їхню структуру, оскільки автор може приховувати в таких словах різноманітні натяки, оцінку певного явища тощо. Виокремлення значень таких деталей стає незамінним чинником адекватного відтворення змісту авторського новотвору в перекладі. Реалії у фентезі можуть створюватися за допомогою як стандартних, так і нестандартних способів словотвору, тобто відповідати мовній нормі або ж порушувати її. Зазвичай, реалії у фентезі є авторськими неологізмами, для яких науковці виокремлюють такі способи творення:

- за допомогою наявних в мові моделей словотвору;
- шляхом запозичення слів з інших мов;
- шляхом розширення значень наявних слів, тобто вторинної номінації, метафоризації тощо (Погоріла 2017, с. 107).

Окремою групою запозичень є слова, взяті з артлангу, оскільки їхня структурна та семантична мотивація нерідко є незрозумілою за звучанням та формою.

Загалом, можна виокремити морфологічні та неморфологічні способи утворення реалій, якщо йдеться про окремі слова, та синтаксичний спосіб, якщо йдеться про побудову реалій-словосполучень. Зупинимось на кожному з цих способів детальніше на матеріалі лексики англійського серіалу “Game of Thrones” (Benioff et al., 2011–2019).

До **неморфологічних** способів словотвору відносимо вторинну номінацію, метафоризацію, запозичення з інших мов, запозичення з артангу та фонетичну або графічну зміну форми слова.

Вторинна номінація – це спосіб творення слів, за якого узуальне слово отримує нове значення зазвичай шляхом метафоризації. Прикладом вторинної номінації у досліджуваному серіалі є, зокрема, власна назва *Eyrie*. Первинне значення цього слова – гніздо птахів на вершині скелі (Dictionary by Merriam-Webster, 2022), тому не дивно, що саме це слово автор обрав для назви родинної фортеці, яка міститься на схилі високої гори: “*The Eyrie. They say it's impregnable*” (Benioff et al., 2011–2019). Також вторинної номінації зазнало слово *Wildlings*. Як узуальна лексична одиниця, воно означає диких тварин або дикорослі рослини (Dictionary by Merriam-Webster, 2022), а в серіалі перетворилося на назву народу, що живе ізольовано від більшої частини світу та має свій автентичний «дикунський» колорит. Цей вид словотвору зустрічається також серед антропонімів. Лідера одного з збройних угруповань, які представлені в серіалі, називають *Harpy*, що насправді є назвою міфічної істоти (Dictionary by Merriam-Webster, 2022), що стала їхнім символом.

Інший спосіб неморфологічного творення okazionalizmів – це *запозичення з інших мов*. Наприклад, слово *sept* запозичене з французької мови та означає число сім. У серіалі так називають храми послідовників віри в Сімох божеств (англ. *Faith of the Seven*), для яких число сім є священним: “*The massive dome and towers of the Great Sept of Baelor can be seen from anywhere in the city*”

(Benioff et al., 2011–2019). В інших реаліях, пов'язаних з цією релігією, число сім уже фігурує англійською мовою в оригіналі та українською в перекладі: *Seven Hells* – сім пекельних ям, *Seven Heavens* – сім райських садів, *Seven-Pointed Star* – «Семикінцева зірка» (книга, алюзія до Біблії). До запозичень відносимо і слово *Magnar* – норвежське ім'я, яке автор перетворив на титул вождя одного з войовничих племен, що живуть на півночі.

У серіалі широко застосовано запозичення з *артлангу*, тобто штучно створеної письменниками мови. Серед них багато назв явищ та об'єктів, які є екзотичними для головних героїв серіалу, наприклад, топоніми: *Qarth*, *Asshai*, *Pentos*, *Myr*, *Braavos*, *Valyria*. Крім того, такими словами позначають реалії світу народів, які, за задумом автора, повинні бути «екзотичними» для глядача. Прикладом таких okazіоналізмів є назва народу *Dothraki*, об'єднання його людей у плем'я *khalasar*, титули їхніх правителів *Khal*, *Khaleesi*, назва міста *Vaes Dothrak*, назва ради вдів вождів цього племені *dosh khaleen*.

Результати аналізу емпіричного матеріалу свідчать про те, що для позначення понять та явищ тієї частини фентезійного світу, яка схожа на реальний, звичний для читача, автор здебільшого (див. додаток В) використовував вторинну номінацію, оскільки okazіоналізми, утворені шляхом метафоризації, є досить зрозумілими. Запозичення зустрічаються здебільшого з європейських мов, що має подібний ефект «знайомого». Для того, щоб створити «екзотичну» та «чужу» атмосферу були використані запозичення з *артлангу*, оскільки мотивація таких слів є, як правило, незрозумілою, таємничою, а тому вони сприяють формуванню ефекту незвичайного та ірреального.

Важливе місце у творенні антропонімів посідає *графічна* та *фонетична* зміна слова. Завдяки цьому способу, типові англійські імена в серіалі набувають експресивності, але водночас виглядають знайомими, перетворюючись на особливий художній засіб та культурну особливість уявного світу. До прикладів

фонетичної зміни форми слова відносимо такі антропоніми: *Eddard* (*Edward*), *Joffrey* (*Geoffrey*), *Stark* (*York*), *Lannister* (*Lancaster*), *Lysa* (*Lisa*), *Benjen* (*Benjamine*), *Rickard* (*Richard*), *Donal* (*Donald*), *Brynden* (*Brandon*), *Gregor* (*Gregory*), *Gerold* (*Harold*), *Petyr* (*Peter*), *Alliser* (*Alistair*), *Aron* (*Aaron*). Ще одним прикладом такої зміни може бути ім'я головної героїні *Cersei*. Його походження достеменно невідомо, але існують припущення що це змінене ім'я персонажа давньогрецьких міфів *Circa* або ж за основу взято староанглійське слово *cerse* (укр. колючий, гострий), значення якого цілком відповідає характеру героїні (Старостенко, 2014, с. 133).

Під час графічної зміни слів, їхня фонетична форма не зазнає перетворень. Письменник використав цей спосіб утворюючи антропоніми: *Jon* (*John*), *Jaime* (*Jamie*), *Payne* (*Pain*), *Martyn* (*Martin*), *Olyvar* (*Oliver*). Також ця модель словотвору була застосована при утворенні титулу *Ser*, за основу якого було взято звичне *Sir*.

Іншим способом творення антропонімів є *семантична деривація у вигляді метафоризації*. Так були утворені прізвиська *The Hound* та *The Mountain*, оскільки в першому випадку персонаж є «вірним псом» короля, а другий персонаж був величезним, кремезним та жорстоким чоловіком. Важливим у серіалі є образ вовка, оскільки у головних персонажів були власні улюбленці, названі іменами, які відображають характер господарів, а тому вони також є прикладами метафоризації: вовк *Lady* належав тендітній, жіночній героїні; супутником замкненого в собі та таємничого хлопця став вовк *Ghost*.

Серед культурно-маркованих одиниць, представлених *словосполученнями*, найяскравішою є *The Iron Throne*. Це одна з ключових реалій у серіалі трон, виплавлений з величезної кількості мечів, який став символом влади та кровопролитної боротьби за неї. До реалій, утворених у цей спосіб, відносимо й назву ключових антагоністів серіалу *магічних злих істот* *White Walkers*, а

також їхніх ворогів – близьких до природи легендарних створінь Children of the Forest. Група реалій-словосполучень досить велика оскільки тут представлені одиниці майже з кожної семантичної групи, наприклад, топоніми: *King`s Landing, Storm`s End, Seven Kingdoms, Shadow Lands*, назви організацій: *Sons of the Harpy, Second sons, Night`s Watch*, міфологічні та релігійні реалії: *the Night King, red priestess, old gods, Lord of Light*, титули: *Lord Commander, knight of kingsguard, King in the North, Warden of the North* та ін.

Серед **морфологічних способів** створення слів-реалій, які зустрічаються в серіалі, є *складання основ, або словоскладання, конверсія, афіксація та напівафіксація*.

Реалії утворені *складанням основ* можуть мати дві або більше основ та містити допоміжні сполучні голосні, приголосні, сполучники або прийменники. Зазвичай семантика таких одиниць зрозуміла, оскільки компоненти цих слів здебільшого легко впізнати. Наприклад, слово *Pureborn*, яким називають аристократів, що правлять одним з міст, утворене зі слів *pure* (чистий) та *born* (народжений). У такий спосіб автор підкреслює високий соціальний статус цієї групи людей. Назва замку *Dragonstone* створена зі слів *dragon* (дракон) та *stone* (камінь). У фентезійному світі автор дав мінералу обсидіан нову назву *dragonglass*, поєднавши слова *dragon* (дракон) та *glass* (скло). Також методом складання основ була утворена назва хвороби *greyscale*, від якої шкіра людей сірішала та грубішала, стаючи схожою на луску.

Іншим морфологічним способом створення okazіональної лексики є *афіксація*, тобто утворення нових лексичних одиниць за допомогою префіксів, суфіксів та інших афіксів. За допомогою суфіксів *-on* та *-a* утворено слова *septon* і *septa* від запозиченого з французької мови *sept* (сім). Цими словами називають священнослужителів однієї з релігій. Шляхом напівафіксації створене слово *crannogmen*, яким називають народи, що живуть біля річок, воно утворене

додаванням напівафікса *-men* до основи *crannog*-, що означає «штучний укріплений острів».

Також реалії можуть бути створені шляхом *конверсії*, але такі слова в серіалі зустрічаються достатньо рідко. Прикладом конверсії є назва армії надзвичайно сильних та безстрашних бійців *Unsullied*. Як узуальне слово – це прикметник, що означає незаплямований, незабруднений.

Підводячи підсумок, варто зазначити, що тенденції у словотворі фентезійних творів дещо нетипові (див. Додаток В). Продуктивні моделі, такі як афіксація, конверсія та напівафіксація, зустрічаються досить рідко, а от створення морфологічно та семантично невмотивованих нових слів, які ми відносимо до запозичень з артлангу, посідає у серіалі важливе місце. Типовим виявом фентезі у представлених реаліях є й бажання автора відійти від звичного світу, але при цьому зберегти певні зв'язки, що було досягнуто за допомогою графічних та фонетичних змін антропонімів. Складання основ виявилось надзвичайно продуктивним засобом, який створює нові, незвичні одиниці, що додають серіалу певної атмосферності, але в той же час їхня висока семантична вмотивованість дозволяє читачам легко сприймати інформацію та не потребує додаткових пояснень.

2.2.2 Семантичні особливості реалій у серіалі “Game of Thrones”

Для розгляду семантичних характеристик реалій використовуємо раніше розроблену нами класифікацію, оскільки з її допомогою можна чіткіше виокремити різні семантичні групи цієї лексики. Пропонуємо її розподіл на шість груп: побутові реалії, етніми (назви народів), антропоніми, міфологічні та релігійні реалії, топоніми, реалії природного світу, суспільно-політичні реалії.

Світ серіалу «Гра престолів» вирізняється великою кількістю власних назв, що здебільшого використовуються як важливий художній засіб творення

ірреального та фантастичного. Найбільшу увагу привертають топоніми та антропоніми, що цілком логічно, адже художні твори створені для людей та йдеться в них про людей, а тому герої та світ, з яким вони взаємодіють, посідають у серіалі важливе місце (Бобро, 2021, с. 68). За допомогою власних назв автор може надати нам інформацію про національність героя, його соціальний статус, характер, а у разі топонімів розповісти про особливості місцевості та познайомити зі світоглядом мешканців певного регіону (Бережна, 2007, с. 62-66).

Так, у серіалі «Гра престолів» простежується чіткий зв'язок між антропонімами та особливостями культури, яку зображує автор. Здебільшого це алюзії до реальних культур, що існували в Середньовіччі. Народ здичавілих, які живуть найпівнічніше за всіх інших, отримують імена подібні до скандинавських: *Ygritte (Ingrid)*. Жителі східних королівств мають варіанти грецьких, арабських та перських імен, наприклад, *Daario (Darius)*, а для підкреслення таємничості та специфічності певних народів використовуються незвичні імена з невідомою мотивацією: *Daenerys, Rhaegar, Drogo* (Martin, 2019). Для територій, які нагадують середньовічну Англію, за основу взято давньоанглійські, валлійські та шотландські імена: *Jon (John), Eddard (Edward), Benjen (Benjamine), Rickard (Richard)*. Самі ж імена часто стають відображенням характеру чи навіть долі персонажів: англійське ім'я *Edward* означає «хранитель», а утворене від нього *Eddard* належало носію титулу Хранителя Півночі. Утворене від грецького *Alexander* ім'я *Sandor* означає «захисник людей», ким цей персонаж і став. Антропонім *Bran* походить від валійського слова *brân*, що перекладається як ворон. У серіалі носій цього імені згодом став мудрецем-чаклуном, якого звали Трьохоким вороном, а самі птахи були його символом. Також в антропонімах серіалу можна простежити й інші алюзії на історичні персоналії: образ завойовника Семи Королівств *Aegon the Conqueror*

викликає асоціації з *Вільгельмом Завойовником (William the Conqueror)*, який підкорив британські землі. Ключовими в сюжеті є родини, що носять прізвища *Stark* та *Lannister*, які ймовірно є іменними алюзіями до *York* і *Lancaster*, оскільки вони викликають чітку асоціацію зі справжніми подіями в історії Англії: Старки та Ланністери в серіалі – ворогуючі родини, так само як Йорки та Ланкастери були ворогуючими династіями під час «Війни Троянд», яка надихнула автора на створення сюжету книги.

У серіалі представлена складна система родів, назви яких однозначно варто відносити до реалій, адже кожна з них несе культурну інформацію, розповідає про походження роду, батьківщину, має власні символи тощо. Так, короткі прізвища, такі як *Stark*, характерні для нащадків Перших Людей – раси, що першою заселила цей фентезійний світ (Martin, 2019). Крім того, тут теж помічаємо історичні алюзії, адже пізніше на них напали Андали – інша людська раса, яка завоювала Сім Королівств, але не змогла остаточно підкорити Перших Людей. Враховуючи такі особливості сюжету, можна припустити, що автор надихався війною між кельтами та англосаксонцями, у якій перші так і не були остаточно витіснені, однак завойовники стали домінантним народом (Martin, 2019).

Особливу семантику мають і прізвища позашлюбних дітей вельмож. Вони не можуть носити батьківське прізвище, а тому звуться за характеристикою місцевості, у якій народилися: на півночі *The North – Snow*, адже це найхолодніший регіон зі снігами та морозами; у гористій місцевості на сході *The Vale of Arryn – Stone*; у багатих на річки землях *The Riverlands – Rivers*; у місцевості з пагорбами *The Westerlands – Hill*; на островах *The Iron Islands*, народ яких славиться флотом та шанує море, – *Pyke*, оскільки таку назву має головна фортеця; у розташованих біля моря *The Crownlands – Waters*; у місцевості, де лютують бурі, *The Stormlands – Storm*; у багатому на родючі землі

регіоні *The Reach – Flowers*; у пустельних землях *Dorne – Sand*. Таким чином ці антропоніми-реалії стають показником низького соціального статусу, своєрідним клеймом та водночас свідчать про батьківщину персонажа.

Для утворення топонімів автор здебільшого використовує новотвори, які характеризують місцевість. Такі назви зазвичай складаються з кількох основ, є семантично вмотивованими та зрозумілими аудиторії. Прикладами таких топонімів є раніше згадані *the Riverlands*, *The Stormlands*, замок на півночі континенту *Winterfell*, *Dreadfort*, що є родовим замком надзвичайно жорстокого дому, а також *Dragonstone* – фортеця дому Таргарієнів, які володіли драконами. Незрозумілою є семантика назв більш далеких земель, які не є основним місцем подій та відрізняються від культури автора вигаданого світу: *Asshai*, *Myr*, *Astapor* та ін. Під час їх творення автор спирався на артланг, тобто на особливості звучання вигаданих мов народів, які живуть на цих землях. Також для топонімів характерні й метафоричні значення, наприклад, *Eyrie* – неприступний родовий замок, що розташований високо на горі та дійсно може бути порівняним з орлиним гніздом, або річка *Trident*, яка має три притоки та нагадує тризуб.

Схожий прийом застосовано й в небагаточисельних реаліях природнього світу. Досить часто в таких лексичних одиницях одна частина складного слова характеризує іншу, наприклад, тварини *direwolf*, *shadowcat* чи дерево *ironwood*. Такі ж слова зустрічаються й серед етнонімів, де слово, що характеризує місцевість, додається до суфікса зі значенням «людина»: *Northmen*, *Dornishmen*. Серед інших назв народів є такі, що утворені від найменування регіону: *Valyrians*, або ж цілковито вигадані автором етноніми з незрозумілою семантикою: *Dothraki*, *Andals*, *Thenns*.

Побутові реалії трапляються в серіалі досить рідко. Причиною цьому може бути те, що здебільшого такі речі глядач може сприймати візуально, а

тому час на їхню назву та опис не витрачається. Серед цієї групи реалій зустрічаємо, зокрема, грошові одиниці: *gold dragon*, *silver stag*, *copper penny*, *honor*. Також у світі серіалу існує декілька мов – *Common Tongue*, *Old Tongue*, *Dothraki Language*, серед яких вирізняється *High* та *Low Valyrian*, оскільки це, ймовірно, алюзія до латини: валерійці, так само як і римляни, мали власну імперію, яка занепала, захопили свого часу Сім Королівств (алюзія до Британії), а їхня мова, як і латина, розшарувалася на високу та «народну», представлену різними діалектами. Менш помітною є мова *Skroth*, оскільки нею спілкуються магічні істоти та звучить вона як скрегіт криги (Hibberd, 2012, р. 2). Серед інших побутових реалій зустрічаються: їжа *bowl of brown* (страва нужденних жителів столиці), хвороба *greyscale*, лікарський засіб-анестетик *milk of the poppy*.

Великою групою реалій є одиниці для позначення суспільно-політичного життя. Цьому могло посприяти те, що саме політична боротьба постає центральним елементом сюжету серіалу. Світ «Гри престолів» має досить велику кількість власних організацій, титулів та професій. Так, серед професій трапляються радники, лікарі, вчителі та науковці, що зветься *maester* (ймовірно утворене від староанглійського *mæster* та латинського *magister*); семантично зрозумілі реалії, що позначають посади в оточенні короля та королеви: *knight of kingsguard*, *master of ships*, *master of laws*, *master of whisperers* (відповідальний за шпигунів), *master of horses*, *master-at-arms*, *master of coin*. Серед суспільно-політичних реалій, що представляють військову сферу, зустрічаються назви зброї: *wildfire*, назви угруповань: *Second Sons* (група найманців), *The Unsullied* (надзвичайно сильна армія з рабів), *Sons of the Harpy* (повстанці), та інші назви: *dragonrider* (вершник на драконі), *bloodrider* (особистий слуга та охоронець вождя народу *Dothraki*) тощо. Як і в попередніх групах реалій, часто семантика реалій народів, чия культура не подібна до європейської, незрозуміла: *khalasar*

(назва об'єднань одного з народів), *dosh khaleen* (назва групи вдів правителів одного з народів), *khaleesi* (титул правительки), *khal* (титул правителя).

У серіалі представлена група релігійних та міфологічних реалій, до яких відносимо уявлення про вірування, назви релігійних споруд, чинів, а також магічних істот та інші чарівні явища. Однією з найпоширеніших релігій у світі «Гри престолів» є віра *Faith of the Seven*, де сім архетипів одного бога: *The Father, The Smith, The Warrior, The Mother, The Maiden, The Crone, The Stranger*, що ймовірно є алюзією до християнства та трьох іпостасей єдиного бога: Отця, Сина та Святого Духа. На противагу цій привезеній разом із завоюванням монотеїстичній релігії, існують поширена серед подібних до піратів жителів островів віра в *The Drowned God* та *Storm God*, давні язичницькі традиції вірування в *Old Gods*, що нагадує поклоніння силам природи, а також загадкове служіння богу *Many-Faced God*. Релігія зі східного континенту схожа на зороастризм (Tharoor, 2016). У її основі лежить боротьба бога-творця *The Lord of Light* з абсолютним злом *The Great Other*. Для кожної з цих релігій автором розроблені власні специфічні поняття: назви храмів: *sept*; назви священнослужителів: *septon* (оскільки число сім є священним, від нього походять назви всіх основних понять віри в Сімох), *red priest* (через їхній червоний одяг), *drowned man* (походить від назви бога), *faceless man* (назва, зумовлена магічними здібностями до зміни зовнішності). Також зустрічаються найменування, пов'язані з магією, що є невід'ємною частиною фентезійних творів: *warg* (маг-перевертень), *Three-Eyed Raven* (маг-провидець, символом якого є ворон), *White Walkers* (легендарні злі крижані істоти), *Children of the Forest* (лісові магічні створіння).

Семантика реалій, закладені в них приховані смисли та натяки, є важливими особливостями цих одиниць. Балансуючи між зрозумілим та не зовсім, знайомим та абсолютно чужим, автор фентезійного світу створює

реальність, що одночасно здатна як «прихистити» втікача від буденності, бути зрозумілою та знайомою, але й водночас достатньо атмосферою, специфічною та незвичною. У серіалі може не приділятися особливого часу опису певних місць чи предметів, однак зображення та закладені в назвах смисли передають усі необхідні для розуміння деталі. Важливим елементом виявляються метафори та алюзії, адже вони не лише викликають певні асоціації з реальним світом, а й розповідають про подальшу долю персонажів тощо. Усі ці елементи необхідно враховувати під час перекладу реалій, аби якомога краще зберегти їхню семантику та передати повідомлення автора, однак це не завжди можливо. У наступному розділі розглянемо переклад реалій та вплив перекладацьких трансформацій на відтворення їхнього значення.

Висновки до розділу 2

Вивчаючи формування й функціонування реалій у творах фентезі, ми обрали як опірне таке визначення поняття «реалія»: «реалії – це моно- та полілексемні етноунікальні лексичні одиниці, які називають явища, предмети, об'єкти, притаманні для життя, побуту, культури, соціального та історичного розвитку одного народу та чужі для об'єктивної дійсності іншого, належать до диференційних мовних явищ і зазвичай не мають точних відповідників у іншій мові і тому потребують особливого підходу при перекладі» (Петрушова та ін., 2021, с. 46). Також до реалій відносимо ономастичний простір творів фентезі, оскільки він відіграє важливу роль у створенні особливого колориту. Власні назви можуть викликати у специфічні асоціації, а розуміння їхньої семантики задіює знання, які зазвичай відсутні у носіїв іншої культури.

Інколи реалії фантастичних світів називають квазіреаліями, оскільки вони позначають об'єкти, створені уявою автора. Однак реалія явище відносне. Те, що є реалією в мові перекладу, може бути узуальною одиницею в мові

оригіналу і навпаки. Тому, розглядаючи твори фентезі з погляду перекладу, необхідно враховувати як реалії культури автора, так і вигадані реалії фантастичного світу. Крім того, ми відокремили поняття «реалія» від суміжних явищ, з якими воно інколи ототожнюється: безеквівалентна лексика, екзотична лексика, екзотизм, етнографізм.

Реалії є елементами лінгвокультурної сфери, що актуалізують лінгвокраїнознавчий компонент під час перекладу тексту. Переклад передбачає взаємодію різних світоглядів та різних мовних картин світу, яка відбувається на структурно-семантичному (граматичні та когнітивно-семантичні структури) і лінгвокультурному рівнях.

Проаналізувавши структурні особливості реалій у серіалі “Game of Thrones”, ми виявили, що ці лексичні одиниці утворюються морфологічними та неморфологічними способами словотворення, серед яких є такі нетипові способи, як запозичення з артлангу, а також графічні та фонетичні зміни слів. З огляду на семантичні особливості реалій, їх було розподілено на шість груп: побутові реалії, етноніми (назви народів), антропоніми, міфологічні та релігійні реалії, топоніми, реалії природного світу та зооніми, суспільно-політичні реалії. Важливими семантичними особливостями реалій у творах фентезі є закладені в них приховані смисли та натяки. Вони містять у собі метафори та алюзії, які не лише викликають певні асоціації з реальним світом, а й розповідають про подальшу долю персонажів тощо. Балансуючи між зрозумілим та не зовсім, знайомим та абсолютно чужим, автор фентезійного твору створює реальність, що одночасно здатна бути зрозумілою та знайомою, але водночас достатньо атмосферою, специфічною та незвичною.

РОЗДІЛ 3

ТЕНДЕНЦІЇ ВІДТВОРЕННЯ РЕАЛІЙ В УКРАЇНСЬКОМОВНОМУ ПЕРЕКЛАДІ СЕРІАЛУ “GAME OF THRONES”

Перекладаючи текст, необхідно пам'ятати про те, що аудиторія зазвичай сприймає його як рівноцінний варіант оригіналу. Тому й оригінал, і переклад повинні мати певну ступінь ідентичності. Перекладач зобов'язаний не просто донести задум автора, а й передати його зміст та форму з мінімальними втратами. Оскільки переклад передбачає функціонування двох різних лінгвокультур, такі втрати стають неминучими, однак занурення в чуже культурне середовище, дослідження відмінностей та аналіз особливостей мови можуть допомогти їх мінімізувати.

3.1 Способи відтворення реалій в українськомовному перекладі серіалу “Game of Thrones”

Обираючи спосіб відтворення реалій, перекладач повинен звертати увагу на тип тексту, його стилістику, характер реалії, її вагу, особливості сприйняття такого слова в мові оригіналу. Специфіка кінотексту додає ще й обмеження в кількості складів, які може мати слово, адже в іншому випадку виникнуть проблеми під час озвучування, дубляжу або складання субтитрів. Серед іншого

великий вплив на спосіб перекладу мають і відмінності в мовах, їхніх нормах та можливостях словотворення.

Єдиного підходу до виокремлення способів відтворення реалій не існує. Особливості цієї лексики часто вимагають застосування творчого підходу, низки перекладацьких трансформацій та їх комбінацій. У нашій роботі спиратимемося способи перекладу реалій, описані у працях В. Іванілової (2018, с. 78), Л. Кушнір (2015, с. 114) та Н. Петрушової (2021, с. 47).

Згідно з В. Іваніловою способи відтворення реалій у перекладі можна поділити на дві групи:

1. транслітерація і транскодування; та
2. передача реалії за допомогою наявних у мові перекладу семантичних ресурсів (2018, с. 78).

Однак Л. Кушнір виокремлює ще один важливий, але не дуже популярний метод – **транслокацію**, що полягає у перенесенні реалії у текст перекладу в оригінальній формі (2015, с. 114). Говорячи про серіал “Game of Thrones”, варто зазначити, що зазвичай така форма відтворення реалії існує поряд з передачею того самого слова іншими шляхами. Наприклад, якщо в оригіналі існував якийсь напис чи інший графічний елемент, він автоматично з'явиться в цій формі і в перекладі. Так, в одній із серій ми бачимо напис на стіні: “*Kill all Masters. Mhysa is a master*”. В українськомовному перекладі субтитри не завжди є, і в цьому разі глядачам значення фрази ніяк не пояснили, однак в інших випадках до слова *Mhysa* застосовували транскрипцію. Таке явище можна вважати ненавмисною транслокацією, яка не залежить від перекладача, а тому надалі ми його не розглядатимемо.

Використання **транслітерації**, **транскодування** або їх поєднання називається **транскодуванням** (там само). Найбільш помітним цей метод є у друкованому тексті, однак під час дослідження серіалу ми розглядали не лише

субтитри до нього, а й усне мовлення персонажів, оскільки актори дубляжу вимовляють такі лексичні одиниці згідно з фонетикою української мови, а отже відтворення реалій засобами мови перекладу все одно відбувається. Р. Зорівчак вважає, що транскодування доречне лише для слів, які позначають важливі явища, що в майбутньому можуть перейти до словникового складу мови перекладу (Зорівчак, 1989, с. 95). Однак у серіалі цей метод застосовується до великої кількості реалій, особливо імен та назв родів: *Aegon* – *Ейгон*, *Aemon* – *Еймон*, *Alliser* – *Алісер*, *Benjen* – *Бенджен*, *Stark* – *Старк*, *Lannister* – *Ланністер*, *Tully* – *Таллі*. Проте тут виникає проблема передачі імен, які автор навмисне графічно змінював, аби вони відрізнялися від справжніх, наприклад, *Jon* – *Джон*. У такому разі з огляду на особливості української мови елемент графічної зміни втрачається. Для перекладу реалій, що є запозиченнями з артлангу, тобто авторськими новотворами, семантика яких незрозуміла, також застосовується цей спосіб: *Braavos* – *Браавос*, *Volantis* – *Волантіс*, *Myr* – *Мір*, *Pentos* – *Пентос*. Інколи транскодування застосовується до частин складних топонімів, яким можна знайти еквівалент, наприклад, *Casterly Rock* – *Кастерлі рок*. Слово “Rock” тут вжито у значенні «скеля», а тому переклад цієї частини словниковим еквівалентом міг би допомогти краще відтворити семантику назви, а отже й розповісти глядачам про особливість цього замку. Також помічено, що такий підхід у перекладі реалій, утворених словосполученнями з семантично зрозумілими словами, досить неоднорідний, адже частина назв транскрибувалася, а інша передавалася калькуванням та іншими способами, які ми розглянемо далі. Транскодування застосовується й до реалій, утворених за допомогою запозичень слів з інших мов: вождь племені *magnar* – *магнар*, священник *septon* – *сентон*. Ці слова здаються чужими і для носіїв мови оригіналу, а отже інтенція автора тут зберігається навіть у перекладі.

Подібним прийомом є **морфологічна модифікація**, або **освоєння**, що полягає у доведенні транскодованої назви до типової або більш звичної та зручної для мови перекладу форми за допомогою родових закінчень, суфіксів тощо (Кушнір, 2015, с. 115). Перекладачі застосовували цей прийом до слів з незвичними для нас закінченнями або занадто специфічним звучанням загалом: імена *Melisandre* – *Мелісандра*, *Missandei* – *Місандея*; назва релігійної споруди *sept* – *сента*, що в мові перекладу створює омонімію з назвою священнослужительок *septa* – *сента*.

Важливим способом відтворення авторських реалій у серіалі є **калькування**. Найчастіше його застосовують до словосполучень та одиниць утворених словоскладанням (там само). У такому разі форма слова втрачається, проте семантика передається якнайкраще, адже слова, з яких складається реалія, перекладено буквально. Слова з декількох основ у такому випадку перекладаються словосполученнями: *Sunspear* – *Сонячний спис*, *wildfire* – *дикий вогонь*, *The Riverlands* – *Річкові землі*, *kingsguard* – *королівська гвардія*, *King-beyond-the-Wall* – *король за Стіною*, *dragonglass* – *драконове скло*. Реалії-словосполучення зазвичай передаються так само: *gold cloaks* – *золоті плащі* (назва міської варти), *Lord Commander* – *лорд командувач*, *The Night Watch* – *Нічна варта*.

Напівкалькуванням вважається комбінація калькування з транскодуванням або морфологічною модифікацією. Зазвичай воно використовується в перекладі реалій-словосполучень, що мають у своїй назві слово, яке існує у значенні звичайної узуальної лексичної одиниці, та запозичення з артлангу або іншого оніма: *The Wise Masters of Yunkai* – *мудрі володарі Юнкаю*.

Для відтворення реалій може використовуватися й такий прийом як **семантична експлікація**. Він полягає у додаванні до перекладу реалії слова, що додатково її описує чи пояснює: *Seven Heavens* – *сім райських садів*.

Якщо перекладач обирає більш загальний еквівалент для передачі реалії, такий спосіб перекладу називають **узагальненням**, або **гіперонімічним перейменуванням**. Найбільше цей спосіб підходить реаліям, які не мають особливої стилістичної ваги та не потребують великої точності у відтворенні значення (Кушнір, 2015, с. 115). У цьому разі видове поняття передається родовим (Петрушова та ін., 2021, с. 47). У серіалі, поєднавши цей спосіб з калькуванням, так передали реалію *the Red Keep* – *Червона вежа*. Адже *keep* в англійській мові означає не просто вежу, а головну та найукріпленішу вежу (Cambridge Dictionary, 2022). Однак переклад, який ми досліджуємо, досить неоднорідний, та інколи цю назву ще більше узагальнюють, називаючи *Червоним замком*.

Метод **уподібнення** полягає у використанні відповідної реалії з мови перекладу, яка б була функційним аналогом та могла б відтворити семантичні й стилістичні функції оригінальної мовної одиниці. Особливістю цього способу перекладу є те, що він переносить адресата до більш знайомого середовища (Петрушова та ін., 2021, с. 47). Світ серіалу “Game of Thrones” знайомий з титулом короля, а царів там немає, однак прізвисько *Kingslayer* переклали за допомогою подібної за семантикою словникової лексики *Царевбивця*. На перший погляд, глядач може не помітити проблеми, але виглядає такий варіант нелогічно, оскільки персонаж вбив саме короля. Серед іншого є й етнонім *the Northmen* – населення півночі континенту, яке в українськомовному перекладі називали *сіверянами*, тобто використали назву слов’янського племені, що жило в північній частині Русі.

Функційний аналог – це використання еквівалента, який має подібні з оригіналом функції та конотації, викликає у глядачів схожі асоціації, однак може повністю не передавати його денотативне значення та колорит (Кушнір, 2015, с. 116). Так, етнонім *Wildlings* перетворився на *здичавілих*. В англійській мові слово *wildlings* означає дикі рослини та тварини. В українській мові реалія, хоч і передає інформацію про те, що цей народ живе поза межами типової цивілізації, однак завдяки префіксу слово набуває специфічного значення – ніби вони стали «дикими» в якийсь момент чи з якоїсь причини. Також цей етнонім ще інколи відтворюють словом *дикуни*, однак у такому разі він піддається ще більшій деонімізації та втрачає свою експресивність.

Для передачі реалій у перекладі можуть застосовуватися **семантичні неологізми** – слова, утворені на основі значення оригінального слова, яке зазвичай є авторським неологізмом (Кушнір, 2015, с. 115). Прикладами використання цього прийому є назва тварини *direwolf*, яка була перекладена як *лютововк*, а також етнонім *Ironborn* – *залізнороджені*. Зазначений прийом може здатися подібним до калькування, але наслідком калькування стає словосполучення, яке не передбачає порушення мовної норми, на відміну від семантичного неологізма, який цю норму порушує.

Окрім вищезазначених видів прямого перекладу інколи застосовується протилежний йому **контекстуальний переклад** (Петрушова та ін., 2021, с. 47). У цьому випадку для перекладу може використовуватися не прямий відповідник, а інші слова, що підходять за контекстом. Так, назва організації *The Second Sons* перетворилася на *Молодших синів*, оскільки в оригіналі *second* вжито в тому значенні, що вони не первістки. Таке слово як *house* переклали за допомогою контекстуального відповідника *рід*, адже саме про нього йдеться. Комбінація калькування та контекстуального перекладу була застосована до лексичної одиниці *shadowcat* – *нічний кіт*, адже це нічна тварина, а тому така

заміна цілком доречна і семантика слова зберігається. Сюди ж відносимо й топонім *Eyrie* – назву замку роду Аррен, який передали словосполученням *Орлине гніздо*. Як узуальна одиниця, *eyrie* позначає будь-яке пташине гніздо високо в горах, але перекладач вирішив розтлумачити закладений в це слово зміст за допомогою контекстуального еквіваленту, оскільки орли роблять гнізда високо в горах.

Також багато ономастичних реалій перекладаються за допомогою **семантичного еквіваленту** узуального слова, на основі якого вони були утворені. Здебільшого це прості назви з однієї основи, а зв'язок з явищем побудований у них на метафорі та порівнянні. Наприклад, *The Wall* – *Стіна*, *The Trident* – *Тризубець*, *Hound* – *Пес*, *Spider* – *Павук*, *Littlefinger* – *Мізинець* та ін.

Підводячи підсумок, можна стверджувати, що існує часткова відповідність між способом відтворення реалії та її структурою й семантикою. Так, антропоніми, що позначають імена та прізвища, передаються транскодуванням та морфологічною модифікацією, а от прізвиська, що є назвами-порівняннями чи метафорами, здебільшого перекладаються за допомогою еквівалентів. Калькування – це дієвий метод передачі семантики реалій, яка найчастіше є центральним елементом в одиницях, утворених шляхом словоскладання чи поєднання у словосполучення. Використання функційного аналогу не зовсім доречне в серіалі, адже його результатом стає деонімізація реалії, а інколи і втрата її форми як реалії у цілому. Прийом уподібнення зустрічається рідко, але при цьому він призводить до підміни понять. Обмеженість використання експлікації та відсутність інших розлогих способів перекладу, таких як описовий, може бути зумовлено особливостями кінотексту. Якщо у книзі значного обмеження по символам немає, то кінотекст вимагає дотримання певних меж, що нерідко унеможливорює розгорнутий опис певного явища за ініціативою перекладача.

3.2 Лінгвокультурна специфіка відтворення реалій в українськомовній версії серіалу “Game of Thrones”

Не існує універсального способу перекладу, який завжди б допомагав точно передати національне забарвлення реалії. Специфіка оригіналу пов'язана з особливостями лінгвокультури певного народу, а тому для якісного перекладу перекладач повинен володіти позамовним багажем (Іванілова, 2018, с. 75). Основна проблема перекладу реалій полягає саме у їх відображенні, а не просто відтворенні семантики. Вирішення проблеми успішного відтворення національної специфіки лінгвокультур полягає у розумінні особливостей відповідного світогляду, проникненні в національний психотип, а не просто передачі предметного світу (Мороз, 1999, с. 8). Таким чином, перекладачі постають своєрідними посередниками між носіями мови оригіналу та мови перекладу. Кожна з цих груп людей по-різному сприйматиме реалії. Найкраще це вдасться носіям мови оригіналу, у той час як носії мови перекладу можуть зіштовхнутися з повним нерозумінням описуваного явища, адже воно може бути відсутнє не лише у їхній мові, а й у культурі загалом (Іванілова, 2019, с. 76).

У перекладі фентезійних творів перекладач повинен заглиблюватися в особливості культури не лише автора тексту, а й вигаданих народів, що ще більше ускладнює роботу над перекладом. Крім того, потрібно помічати зв'язок вигаданих реалій зі справжнім світом, уміти аналізувати закладені в них інтенцію автора та стилістичне забарвлення.

Також варто брати до уваги й відмінності в мовах. Наприклад, англомовні реалії можуть бути утворені за допомогою артиклів, які відсутні в українській мові. Відтворення реалії без артикля може призвести до часткової втрати

колериту або навіть змінити її семантику та позбавити експресивності. Артікли допомагають відокремити особливе від загального. Так, багато реалій у серіалі створено завдяки написанню загального іменника з великої літери в поєднанні з артиклем: *the Harpy* – Гарпія, *the Twins* – Близнюки, *the Wall* – Стіна. І хоча в субтитрах велика літера може вказувати на належність слів до власних назв, в усній мові такі одиниці втрачають свій маркер та без достатнього розуміння контексту не будуть сприйматися як антропоніми та топоніми. Ситуація стає складнішою з такими групами реалій як етніоніми, оскільки в цьому разі навіть у субтитрах вони можуть виглядати як звичайні узуальні лексичні одиниці, тому що за правилами української мови писатимуться з маленької літери на відміну від англійської. Назва народу *the Wildlings* передається субстантивованим прикметником *здичавілі*, що без належних знань може здаватися радше характеристикою цієї групи людей. Така ж ситуація і з етніонімами-словосполученнями: *The Free Folk* – вільний народ. Звісно, семантика складників слова передається, але форма неминуче впливає на сприйняття реалії.

Серед інших лінгвокультурних особливостей відтворення реалій варто розглянути і складність передачі алюзій, особливо історичних, тому що «національна своєрідність першотвору нерозривно пов'язана з історією суспільства і з історією народу, що, по суті, має бути складовою частиною екстралінгвістичного багажу будь-якого перекладача» (Іванілова, 2018, с. 74). Під час аналізу семантики антропонімів, ми дійшли висновку, що нерідко автор використовував графічно чи фонетично змінені британські імена та прізвища. Також неодноразово вживалися перероблені історичні сюжети, як от війна Йорків з Ланкастерами, що стала основою для ворожнечі *Старків* та *Ланністерів*. Звісно, читачі з Британії з більшою ймовірністю помічатимуть такі алюзії, розумітимуть особливості побудови імен тощо, адже вони є носіями «культури-донора», на основі якої побудовано основні елементи цього

фантастичного світу. Однак для українських глядачів це той випадок, коли можна покладатися лише на позамовні знання.

При відтворенні або перекладі ономастичних реалій з'являється необхідність як у збереженні національного колориту й унікальності цих назв, так і у відтворенні їхніх семантичних особливостей та передачі асоціацій, які можуть виникнути у носіїв мови оригіналу (Шум, 2018, с. 168-169). Більшість антропонімів та топонімів треба обов'язково передавати транскрипціями, щоб не втратити їхню національну специфіку. Однак, якщо ці назви мають важливу семантику, такий прийом може призвести до великих втрат їхнього змісту. (Федоренко, 2018, с. 111). Так, передача топоніма *the Grass sea* за допомогою калькування – *Трав'яне море*, видається найбільш вдалою, оскільки така назва в мові оригіналу утворена передовсім для опису місцевості. Іншими прикладами подібних випадків стають назви регіонів *Free Cities* – *Вільні міста* та *Slaver's Bay* – *Рабовласницька бухта*, оскільки перш за все їхній зміст, а не форма передає колорит та культурні особливості цих регіонів, тут важливим стає їх протиставлення одне одному. У разі перекладу частин складних топонімів, що походять від імен та прізвищ, можливе часткове збереження як форми, так і семантики: *The Valley of Arren* – *Долина Аррен*, *Lannisport* – *Ланніспорт* (Ланніс- від назви роду Ланністер та -порт, оскільки це портове місто на березі річки). Раніше ми зазначали, що більшість реалій, створених за допомогою узуальних лексичних одиниць, перекладаються за допомогою еквівалентів, проте це не стосується прізвищ байстріюків, які відтворено транслітерацією: *Snow* – *Сноу*, *Sand* – *Сенд* та ін. У цьому разі основний сенс, закладений у прізвище, – це соціальний статус людини, а вже потім місцевість. Переклад словниковим відповідником передав би і другорядний сенс, але водночас вплинув би на стилістику та національний колорит, чого потрібно уникати. Назви родів зазвичай транслітеруються, однак є один виняток: *Blackwater* –

Чорноводний. Персонаж отримав лицарський титул та прізвище після битви на однойменній річці. Можна зробити висновок, що перекладач завжди повинен звертати увагу на те, що є важливішим у кожному випадку: форма слова чи його значення.

Беручи до уваги збереження форми чи значення реалії, усі способи відтворення цієї лексики можна розподілити на формальні та змістові (Кушнір, 2015, с. 121). До розглянутих **формальних способів**, тобто таких, що націлені на збереження форми реалії, відносимо транскодування та морфологічну модифікацію. Серед **змістових способів** перекладу, що використовуються в серіалі, виокремлюємо калькування, напівкалькування, застосування функційного аналогу, уподібнення, використання семантичного неологізму, семантичну експлікацію, переклад за допомогою семантичного еквівалента та контекстуальний переклад.

Розглядаючи лінгвокультурні особливості відтворення реалій, доцільно оцінювати способи їх перекладу за принципами очуження, одомашнення або нейтральності (там само). **Очуження** стосується формальних способів перекладу, за яких зберігаються властивості одиниць, що створюють колорит, демонструючи глядачу щось нове та раніше невідоме. До способів, що використані в серіалі та передбачають очуження, відносимо:

- 1) **Транскодування**. Створює найбільший ефект очуження за рахунок збереження оригінальної форми слова та колориту, але часто з повною втратою семантики: *Daario* – *Дааріо* (антропонім), *Braavos* – *Браавос* (топонім), *Mummer's Ford* – *Маммерс форд* (топонім), *Hornfoot* – *хорнфут* (етнонім), *khal* – *кхал* (політична реалія, титул), та
- 2) **Морфологічну модифікацію**. Створює меншу ступінь очуження завдяки додаванню властивих мові перекладу морфем: *sept* – *сента* (релігійна реалія, назва храмів), *Cersei* – *Серсея* (антропонім),

Dornishmen – Дорнійці (етнонім; у цьому разі англійський суфікс передано типовим українським суфіксом).

До прийомів, що передбачають передовсім передачу семантики та відтворення реалії у більш типовому для мови перекладу вигляді, відносимо такі способи **одомашнення**:

1. **Калькування.** Високий ступінь одомашнення за рахунок передачі реалії лише засобами мови перекладу: *The Night Watch* – Нічна варта, *gold cloaks* – золоті плащі, *wildfire* – шалений/дикий вогонь, *Storm's End* – Штормова межа (топонім), *the Mad King* – Божевільний король (антропонім), *Lord of the Vale* – лорд Долини.
2. **Напівкалькування.** Часткове одомашнення, оскільки частина реалії передається в оригінальній формі. Цей спосіб перекладу передбачає одночасне неповне збереження семантики та колориту: *The Iron Bank of Braavos* – Залізний банк Браавоса, *Harren the Black* – Харен Чорний (антропонім), *Aerion Brightflame* – Аеріон Яскраве Полум'я (антропонім), *Dothraki screamer* – дотракійський крикун.
3. **Функційний аналог.** Повне одомашнення з можливою частковою втратою семантики: *ranger (of the Night Watch)* – вартовий (Нічної варти), *kennelmaster* – нсар.
4. **Семантичний неологізм.** Прийом передбачає збереження семантики та експресивності реалії: *the Ironborn* – залізнороджені (етнонім), *direwolf* – лютововк.
5. **Уподібнення.** Результатом уподібнення стають чужі для культури твору слова, втрачається як форма слова, так і його семантика: *Kingslayer* – Царевбивця (Антропонім). Оскільки людина вбила короля, а царів у цьому вигаданому світі не існує, то зв'язок між таким прізвиськом та причиною його появи незрозумілий.

6. **Узагальнення.** Цей прийом перекладу здатен передати основний зміст реалії, коли точність не зовсім важлива. Однак в інших випадках такий прийом недоречний: *The White Walkers* (релігійно-міфологічна реалія) у першому сезоні серіалу переклали словосполученням *білі монстри*, що досить сильно впливало на специфіку назви та робило фентезійну реалію чимось занадто простим.
7. **Семантична експлікація.** Як і узагальнення, цей прийом перекладу передає основний зміст реалії, проте певна зміна семантики неминуча: *the Seven Hells* – *сім пекельних ям*. У цьому разі реалія отримала більш конкретний опис.
8. **Контекстуальний переклад.** Одомашнює назву, частково змінює семантику, але водночас допомагає підібрати семантичний відповідник, який може виявитися кращим за звучанням, тощо: *house* – *під*.
9. **Семантичний еквівалент.** Хоча цей прийом перекладу передбачає повне одомашнення, він є незамінним для реалій-порівнянь, оскільки в них головну роль відіграє саме значення: *The Wall* – *Стіна* (топонім).

Нейтральних способів відтворення реалій у серіалі не знайдено.

Отже, під час відтворення реалії перекладач повинен зважати на її вид, структурні особливості та семантику. Крім того, потрібно оцінювати такі лексичні одиниці з погляду основних функцій, які вона виконує у тексті: якщо це створення колориту, то форма слова має відігравати основну роль, а у разі домінування інформативної функції увагу, перш за все, потрібно звертати на відтворення значення. Розподіл прийомів перекладу реалій на такі, що створюють ефект очуження чи одомашнення, може допомогти перекладачу швидше обрати необхідну трансформацію. Особливої уваги потребують ономастичні реалії, адже найчастіше саме вони постають у тексті маркерами культурної інформації, а тому потребують збереження форми, однак, якщо

йдеться про алюзії та порівняння, семантичні втрати можуть виявитися занадто значними. Перекладач також повинен звертати увагу на відмінні риси мов оригіналу та перекладу, адже певні елементи англійської мови, такі як артиклі, відсутні в українській мові, а втрата їхніх функцій може вплинути на сприйняття реалій. Балансування між очуженням та одомашненням стає незамінним інструментом перекладача. Необхідно розуміти, що деякі реалії використовуються автором як елементи очуження ще в оригінальному тексті, і їх однозначно необхідно зберігати у їхній первинній функції.

3.3 Перекладацькі трансформації у відтворенні реалій в українськомовному перекладі серіалу “Game of Thrones”: кількісний аспект

Переклад кінотексту передбачає обмеження, що беззаперечно впливають на результат. Тому в серіалі не виявлено розлогих способів перекладу реалій, наприклад, описового. Здебільшого перекладачі використовували способи лаконічного перекладу, не вдаючись до особливих художніх прийомів.

Усього було проаналізовано переклади 309 реалій (див. Додаток А). Найчастіше серед них було використано **калькування** – 36,98%. Велика кількість реалій у серіалі є семантично значущими, а їхні назви утворені словоскладанням та словосполученнями, а тому головна функція таких слів полягає не у створенні чогось абсолютно «чужого», а радше відносно нового та водночас зрозумілого. У таких випадках калькування стає незамінним прийомом для передачі інтенції автора: *Many-Faced God* – *багатоликий бог*. Для перекладу одиниць, що складаються з семантично зрозумілої та незрозумілої частин, було застосовано **напівкалькування**, відсоток якого становить 4,5%.

Трохи менше перекладачі обирали **транскодування** – 33,44%. Поширене застосування цього прийому зумовлене великою кількістю ономастичних реалій, відтворення яких перш за все необхідне для демонстрації колориту світу серіалу та перенесення глядача в атмосферу фантастичного світу. Більшість з назв, що перекладалися транскодуванням, мають приховану або незрозумілу семантику. Однак помічено, що повністю або частково зрозумілі назви також могли відтворюватися транскодуванням, якщо їхня роль у сюжеті незначна, а в тексті вони зустрічаються рідко: *Deerwood Motte* – *Дінвуд Мотт*. У транскодуванні слів із занадто нетиповою для української мови формою використовували **морфологічну модифікацію**, яка становить 5,14%.

Семантичний еквівалент було застосовано для відтворення 12,22% реалій. Здебільшого це були одиниці, утворені вторинною номінацією узуальної лексеми, а тому такий прийом видається цілком виправданим, адже в оригіналі основою для появи таких реалій є їхня семантика. Також вони містять натяки, опис, метафори та порівняння, відтворення яких є необхідним для правильного розуміння функціонування світу, особливостей персонажів тощо: *Spider* – *Павук* (персонаж, що плете інтриги та знає багато чужих таємниць), *birds* – *пташки* (назва шпигунів).

Інші способи перекладу використовувалися дуже рідко. Усього 2,57% реалій було передано **семантичними неологізмами**, що, не дивлячись на втрату форми, дозволяє зберегти експресивність лексичної одиниці: *weirwood* – *чардрєво*, *direwolf* – *лютововк*. Для відтворення 2,25% реалій застосовувався **контекстуальний переклад**, який не має значного впливу на семантику слова, однак може допомогти зробити назву більш промовистою: *Tower of the Hand* – *Вежа Правиці*. Подібний до контекстуального перекладу пошук **функційного аналогу** використовувався в 0,96% випадків, а **семантична експлікація, уподібнення та узагальнення** зустрілися лише в 0,64% кожен.

Отже, загалом переклад серіалу є достатньо збалансованим. Пропорція, у якій було використано способи перекладу, що передбачають очуження та одомашнення, така, що дозволяє передати культурне забарвлення, особливості вигаданого світу та водночас зберегти інформативну функцію реалій. Крім того, очуження не завжди передбачає повну відсутність у глядача розуміння значення реалії, адже часто в лексичних одиницях, що перекладалися транскодуванням, присутні компоненти, розуміння яких можливе за наявності навіть базових фонових знань.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі було розглянуто специфіку та тенденції у відтворенні реалій у досліджуваному серіалі. Способи відтворення реалій можна поділити на дві групи:

1. транслітерація і транскодування;
2. передача реалій за допомогою наявних у мові перекладу семантичних ресурсів.

Перекладаючи реалію, необхідно звертати увагу на її різновид, структурні особливості та семантику. Крім того, потрібно оцінювати такі лексичні одиниці з погляду основних функцій, які вони виконують у тексті: якщо це створення колориту, то центральним елементом у перекладі стає форма слова, а у разі домінування інформативної функції увагу, перш за все, потрібно звертати на передачу значення. Тобто прийоми перекладу можна поділити на змістові та формальні.

Важливим для відтворення реалій є розподіл способів перекладу згідно їхнього впливу на перевагу очуження чи одомашнення тексту. Такий розподіл

може допомогти перекладачу швидше обрати необхідну трансформацію. До способів, результатом яких стає очуження, належать транскодування та морфологічна модифікація. Одомашнення стає результатом використання калькування, напівкалькування, семантичного еквіваленту, семантичного неологізму, контекстуального перекладу, уподібнення та функційного аналогу. У перекладі серіалу не було виявлено випадків використання трансформацій, нейтральних стосовно очуження чи одомашнення.

Дослідивши зв'язок семантики реалій та їхньої структури з обраною перекладачем трансформацією, доходимо висновку, що між ними існує лише часткова відповідність. Інколи подібні за параметрами реалії перекладаються по-різному, однак у цілому певні тенденції простежуються. Антропоніми, що позначають імена та прізвища, а також більшість топонімів передаються поширеним у перекладі серіалу транскодуванням, а інколи морфологічною модифікацією, але назви-порівняння, характеристики чи метафори здебільшого перекладаються семантичним еквівалентом. Аналіз лінгвокультурних особливостей реалій дозволив виявити, що ономастичні реалії потребують особливої уваги, оскільки вони постають у тексті основними маркерами культурно значущої інформації, а тому потребують збереження форми, однак, якщо йдеться про алюзії та порівняння, семантичні втрати можуть виявитися занадто значними.

Проведення кількісного аналізу використаних перекладацьких трансформацій дозволило відстежити загальні тенденції у відтворенні реалій в серіалі “Game of Thrones”. Виявлено, що найчастіше, а саме у 36,98% випадків, застосовується калькування. Серед інших перекладацьких трансформацій частота використання така: транскодування – 33,44%, семантичні еквіваленти – 12,22%, морфологічна модифікація – 5,14%, напівкалькування – 4,5%, контекстуальний переклад – 2,25%, семантичні неологізми – 2,57%, функційні

аналоги – 0,96%, а прийоми узагальнення, уподібнення та семантична експлікація використовуються у 0,64% випадках кожен.

Калькування – найпоширеніший у серіалі спосіб перекладу реалій, який використовується для відтворення семантики лексичних одиниць, утворених шляхом словоскладання чи поєднання у словосполучення. Так, нерідко авторські новотвори, утворені словоскладанням, перекладаються словосполученнями з двох узуальних слів, що негативно впливає на експресивність таких одиниць. Також виявлено, що використання функційного аналогу може призвести до деонімізації реалії та втрати її форми як реалії загалом. Семантичні втрати стають неминучими і в результаті уподібнення, адже воно призводить до підміни понять та необережного одомашнення. Контекстуальний переклад та застосування семантичних неологізмів також використовуються рідко, але вони дають можливість створення у перекладі промовистої експресивної назви, а отже частково зберігають стилістичну функцію реалії. Обмеженість використання семантичної експлікації та відсутність інших подібних розлогих способів перекладу, наприклад, описового, зумовлені особливостями перекладу кінотексту, який вимагає дотримання певних меж, що часто унеможлиблює розгорнутий опис певних явищ.

Загалом, переклад серіалу можна назвати збалансованим. Використання способів перекладу, що передбачають очуження та одомашнення, дозволяє передати культурне забарвлення реалій, особливості вигаданого світу та водночас зберегти інформативну функцію реалій, донести до глядача закладену в більшості з них культурно значущу інформацію. Крім того, не завжди внаслідок очуження у глядача виникає відсутність розуміння значення реалії, адже в лексичних одиницях, що перекладалися такими методами, були присутні компоненти, розуміння яких можливе за наявності навіть базових фонових знань.

ВИСНОВКИ

Протягом останніх десятиліть жанр фентезі набув чималої популярності, що привело до його втілення в різних видах мистецтва. Фентезі не має чіткого загальноприйнятого визначення, однак зазвичай його вважають різновидом фантастики, якому характерні власні специфічні риси. Головною такою особливістю є сюжет, що розгортається в ірреальному вигаданому світі із залученням уявних народів, мов, культур та звичаїв. Основними лінгвостилістичними засобами побудови таких світів є інтертекстуальність, специфічна лінгвопоетика у формі широкого ономастичного простору, використання авторських неологізмів, апелятивних назв та алюзій. Надзвичайно важливим засобом творення фантастичного у фентезі є реалії.

Поняття реалії з'явилося в перекладознавстві у 40-х роках минулого століття та вже десятиліттями залишається предметом дослідження й дискусій серед перекладознавців та лінгвістів. Хоча існує згода, що реалії – це мовні одиниці, які мають національне забарвлення та передають колорит певної культури, єдиного підходу до їх визначення не існує. Вони не мають повноцінного словникового еквіваленту, оскільки ці лексичні одиниці позначають унікальні для певної лінгвокультури предмети та явища, які відсутні в інших. Через це їх інколи ототожнюють з суміжними поняттями: безеквівалентна лексика, етнографізм, екзотизм та ін. Однак кожне з цих явищ має власні відмінні риси, а тому в нашій роботі ми диференціювали ці поняття. Інколи реалії у фентезі називають «квазіреаліями», адже вони позначають поняття, які не існують у реальному світі. З огляду на це, такі реалії за своєю природою є авторськими неологізмами або okazіоналізмами. Однак саме поняття реалія відносне. Те, що є реалією для однієї лінгвокультури, буде звичайною узuallyною одиницею для тієї, де вона виникла. Оскільки наше

дослідження зосереджене на українськомовному перекладі, ми розглядаємо як реалії, так і квазіреалії.

Існують різні підходи до класифікації реалій в плані визначення семантичних груп цієї лексики, їхньої кількості та навіть складників кожної групи. Також не існує єдиної думки щодо функціонування онімів як реалій. Однак ми дійшли висновку, що у фентезі вони є засобами творення колориту, а тому неодмінно повинні розглядатися як реалії. Враховуючи особливості такої лексики у фентезі, ми створили власний розподіл реалій за семантичними групами, спираючись на інші їх класифікації. Було виокремлено такі види реалій: антропоніми, топоніми, етніміми, реалії світу природи та зооніми, побутові реалії, суспільно-політичні реалії, а також міфологічні та релігійні реалії. Крім того, аналіз структурних особливостей реалій показав, що в серіалі “Game of Thrones” для породження реалій були застосовані такі способи словотворення, як: графічні зміни слів, фонетичні зміни слів, афіксація, напів-афіксація, вторинна номінація, запозичення, запозичення з артлангу, конверсія, словоскладання та утворення словосполучень.

У перекладі було виявлено способи відтворення реалій, які можна розподілити на формальні (відтворюють форму слова) та змістові (відтворюють семантику). Застосовані перекладацькі трансформації виявилися такими, що створюють ефект очуження (транскодування, морфологічна зміна) або одомашнення (семантичний еквівалент, калькування, напів-калькування, уподібнення, узагальнення, семантичний неологізм, контекстуальна заміна, функційний відповідник та семантична експлікація). Розподіл реалій за структурними та семантичними особливостями дозволяє відстежити тенденції щодо їх відтворення українською мовою. Виявлено, що імена здебільшого передаються транскодуванням, а реалії, утворені словоскладанням та словосполученнями, калькуванням та напів-калькуванням.

Перспективу подальших досліджень вбачаємо в розкритті зв'язку семантичних та структурних особливостей реалій зі способом їх відтворення в інших творах жанру, як-от коміксах, відеоіграх тощо, для розробки стратегій перекладу такої лексики.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

- 1) Арнольд И. В. Лексикология современного английского языка: учеб. пособие. Москва: "ФЛИНТА", "Наука". 2012. 375 с.
- 2) Барабаш С. Поняття "жанр" як теоретична категорія та чинник художньої специфіки творчості М. Козоріса. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 8. Філологічні науки (мовознавство і літературознавство)*. 2019. № 11. С. 42-46.
- 3) Бацевич Ф. С. Основи комунікативної лінгвістики. Київ: "Академія". 2004. 344 с.
- 4) Бережна М. В. Тринадцять етапів перекладу власних імен та назв. *Вісник СумДУ. Серія Філологія*. 2007. Т. 2. С. 62-66.
- 5) Бобро М. П., Присяжнюк Л. Р. Лінгвокультурна семантика антропонімів і топонімів у романі Дж. Мартіна 'Гра престолів' та особливості їх перекладу українською мовою. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філологія»*, 2021. № 88. С. 67-73. URL: <https://periodicals.karazin.ua/philology/article/view/17196>.
- 6) Божко О. С. Атмосфера "саспенс" як домінантна ознака літературного жанру "фентезі". *Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія : Філологічна*. 2017. № 67. С. 51-54. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nznuoaf_2017_67_15 (дата звернення: 14.09.2022).
- 7) Бойко О. реалізація категорії інтертекстуальності в художньому дискурсі фентезі : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 035. Одеса, 2021. 237 с. URL: https://www.researchgate.net/publication/353483744_Bojko_O_Realizacia_kategorii_intertekstualnosti_v_hudoznomu_diskursi_fentezi (дата звернення: 21.09.2022)..

- 8) Власенко І. В. Типи okazіоналізмів в жанрі фентезі (на матеріалі англійської, німецької, української та російської мов) : дис. ... канд. філол. наук : 035. Одеса, 2018. 258 с.
- 9) Влахов, С. И., & Флорин, С. П. Непереваемое в переводе. Мастерство перевода. Москва: Международные отношения. 2009. 360 с.
- 10) Воробйова О. П. Словесная голография в пейзажном дискурсе вирджинии вульф: модусы, фракталы, фузии, когніція, комунікація, дискурс. *Електронний збірник наукових праць. Серія "Філологія"*. 2010. №1. С. 47-74. URL: <http://sites.google.com/site/cognitiondiscourse/vypusk-no1-2010> (дата звернення: 17.09.2022).
- 11) Галич О. Теорія літератури: підруч. Для студ. філол. спец. вищ. навч. закл. / Галич О. та ін., [за наук. ред. О. Галича]. Вид. 4-е, стер. Київ: Либідь, 2008. 486 с.
- 12) Ганич І.Д., Олійник І.С. Словник лінгвістичних термінів. Київ: Вища школа. 1985. 360 с.
- 13) Глюдзик Ю. The peculiarities of poetonyms in the fantasy genre. *South archive (philological sciences)*. 2019. № 77. С. 32-34. URL: <https://doi.org/10.32999/ksu2663-2691/2019-77-6> (дата звернення: 10.9.2022).
- 14) Демчик М. Своєрідність жанру фентезі у романах Марини та Сергія Дяченків "Ритуал" і Анджея Сапковського "Відьмак". *Науковий вісник Ужгородського університету : серія: Філологія*. 2016. № 2 (36). С. 102-106.
- 15) Денисова І. В. Оказіональне слово як одна зі стилістичних особливостей жанру фентезі. *Наукові праці. Філологія. Мовознавство*. 2013. №204 (216). С. 31-36.

- 16) Денисова І. В. Особливості okazіонального словотворення у романах українського фентезі. *Актуальні питання гуманітарних наук* : збірник наукових праць. 2015. № 14. С. 132-139.
- 17) Дзюбіна О. Диференціальні ознаки неологізмів і okazіоналізмів (на матеріалі художньої літератури). *Вісник Львівського університету. Серія іноземні мови*. 2015. № 22. С. 78-84.
- 18) Дорда С. В. Лінгвокультурологія як самостійний напрям лінгвістичних досліджень. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Л. Українки. Серія «Філологічні науки»*. Мовознавство. 2017. №3 (352). С. 411-417.
- 19) Єгорова Ю. Фантастика в епоху постмодерну: еволюція жанру. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Сер. : Філологічні науки*. 2015. № 6. С. 235-240.
URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/rsev_2014_2014_19 (дата звернення: 24.08.2022).
- 20) Єрмоленко С. Я. (ред.) Короткий тлумачний словник лінгвістичних термінів. Київ : Либідь, 2001. 224 с.
- 21) Желуденко М. О., Сабітова А. П. Лінгвокраїнознавство як відображення мовної картини світу. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія : Перекладознавство та міжкультурна комунікація*. 2017. № 3. С. 134-138.
URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/nvxdupmk_2017_3_26 (дата звернення: 12.10.2022).
- 22) Загнітко А. П., Богданова І. В. Лінгвокультурологія: навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів / ред. А. П. Загнітко. 3-тє вид. Вінниця: Дон. ім. Василя Стуса, 2017. 287 с.

- 23) Зорівчак Р. П. Реалія і переклад (на матеріалі англomовних перекладів української прози). 1989. Львів: Вид-во при ЛДУ. 215 с.
- 24) Іванілова В. О. Структурні та семантичні особливості реалій на матеріалі повісті М. О. Булгакова "Собаче серце". *Типологія мовних значень у діяхронічному та зіставному аспектах*. 2017. № 33-34. С. 68-77. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tmz_2017_33-34_9
- 25) Іванілова В. О. Реалії в художньому тексті: перекласти не можна опустити. *Типологія мовних значень у діяхронічному та зіставному аспектах*. 2018. № 35-36. С. 70-80. URL: <https://doi.org/10.31558/2075-2970.2018.35-36.8> (дата звернення: 22.10.2022).
- 26) Калініченко О. М. Мультиmodalність художнього тексту: напрями лінгвопoетологічних досліджень. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія*. 2016. № 21(2). С. 42-46. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmgu_filol_2016_21%282%29_14
- 27) Кияк І. Дефінітивні проблеми жанрів фантастики у творчості Станіслава Лема. *Київські полоністичні студії*. 2012. № 19. С. 359-364. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/kps_2012_19_57 (дата звернення: 24.08.2022).
- 28) Ковалів Ю. І. Літературознавча енциклопедія в 2.т. Київ: Акад., 2007. Т. 2. 622 с.
- 29) Ковалів Ю. І. Літературознавча енциклопедія в 2.т. Київ: Акад., 2007. Т. 1. 608 с.
- 30) Копистянська Н. Жанр, жанрова система у просторі літературознавства : монографія. Львів: ПАІС, 2005. 368 с
- 31) Кость Б. Особливості функціонування артлангу в романі «Ерагон» К. Паоліні. *InterConf*. 2020. № 27. URL:

<https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/interconf/article/view/4470> (дата звернення: 24.08.2022).

- 32) Кость Б. Функціональні особливості поетонімів у фентезі-романі К. Паоліні «Ерагон». *InterConf*. 2020. № 28. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/interconf/article/view/4509> (дата звернення: 24.08.2022).
- 33) Кочерган М. П. Вступ до мовознавства. Київ: Видавничий центр "Академія", 2001. 368 с.
- 34) Крутоголова О., Рябова Ю. Слова-реалії як розряд безеквівалентної лексики (на матеріалі творів О. Забужко та їхніх перекладів). *Studia Methodologica*. Volodymyr Hnatyuk National Pedagogic University of Ternopil. 2014. № 39. С. 163-168.
- 35) Кузнецова М. О. До проблеми перекладу реалій у художньому тексті (на матеріалі роману Дж. Р. Р. Мартіна "A Game of Thrones" та його перекладу українською мовою). *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія*. 2016. № 23(2). С. 92-94. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmgu_filol_2016_23%282%29_26
- 36) Кушнір Л. Linguopoetics in J. R. R. Tolkien's Novel "The Lord of the Rings": Artificial Languages, Onomasticon, and Realia. *Scientific Proceedings of International Humanitarian University*. 2014. № 21 (2). С. 241-245.
- 37) Кушнірова Т. В. Жанр як структурована категорія сучасного літературознавства. *Наукові записки ХНПУ ім. Г. С. Сковороди*. 2010. № 1(61). С. 168-175.
- 38) Логвіненко Н. Фентезі як вид фантастичної прози. *Українська література в загальноосвітній школі*. 2014. № 5. С. 38-40.
- 39) Лозовська К. О. Репрезентація артлангу в оригіналі та українському перекладі (на матеріалі серіалу "Гра престолів"). *Мова та література*:

сучасні аспекти співвідношення : матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. 2021. С. 101-105.

- 40) Лыков А. Г. Современная русская лексикология (русское окказиональное слово). Москва: Наука. 1976. 119 с.
- 41) Макарук Л. Л. Мультиmodalність та полікодовість у сучасних лінгвістичних студіях: школи, постаті, підходи. *Актуальні питання іноземної філології: наук. журн.* 2018. № 9. С. 133-142.
- 42) Манахов О. І. Літературна традиція і жанр фентезі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія.* 2014. Т. 2, № 8. С. 115-117. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmgu_filol_2014_8\(2\)__31](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmgu_filol_2014_8(2)__31) (дата звернення: 25.08.2022).
- 43) Мороз А. А. Реалія як об'єкт лінгвістичного дослідження. Бердянськ, 1999. 104 с
- 44) Новікова Є. Б. Неологізм, окказіоналізм, потенційне слово: проблеми розмежування. *Лінгвістичні дослідження.* 2017. № 45. С. 97-102.
- 45) Петрушова Н., Кравченко В., Петрович О. Peculiarities of British realia's translation in "Scandal in Bohemia" by A. C. Doyle into Ukrainian. 93. 2021. № 93. С. 43-54. URL: <https://doi.org/10.26565/2227-8877-2021-93-06> (дата звернення: 16.09.2022).
- 46) Писаренко З. О. Взаємовідношення мовлення і музики в кінодискурсі: мультиmodalний підхід. *Науковий вісник Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Сер. : Філологічні науки (мовознавство).* 2015. № 3. С. 219-224. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/nvddpufm_2015_3_37
- 47) Піндосова Т. Non-verbal means of implementation of the category of intertextuality in the cinematic texts of D. Brown. *Humanities science current*

- issues. 2021. Т. 7, № 35. С. 121-127. URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-7-20> (дата звернення: 17.11.2022).
- 48) Погоріла А. І. Словотвірні механізми творення неологізмів англійської мови. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія*. 2017. № 31(2). С. 107-109. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmgu_filol_2017_31\(2\)_33](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmgu_filol_2017_31(2)_33).
- 49) Ребрій О. В. Сучасні концепції творчості у перекладі. 2012. Харків: ХНУ імені В. Н. Каразіна, 376 с. URI: <http://dspace.univer.kharkov.ua/handle/123456789/8879>
- 50) Русанівський В. М., Зяблюк М. П., Тараненко О. О. Українська мова: енциклопедія. Київ: Вид-во Укр. енцикл. ім. М. П. Баж., 2004. 824 с.
- 51) Сеньків О. Індивідуально-авторське словотворення у творах жанру фентезі. *Науковий вісник ДДПУ. Серія “Філологічні науки” (Мовознавство)*. 2015. № 3. С. 238-244.
- 52) Середа Н. А. Національно-культурна маркованість лексичних одиниць у німецько-українському перекладі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія*. 2019. № 39(3). С. 29-82. URL: <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.39.3.18> (дата звернення: 13.09.2022)
- 53) Скрипник Г. Українська музична енциклопедія. Київ: ІМФЕ НАН України, 2011. Т. 3 : Л-М. 627 с.
- 54) Стужук О. Художня фантастика як метажанр (на матеріалі української літератури XIX–XX ст.) : автореф. дис. ... к. філол. н. : 10.01.06 —Теорія літератури. К., 2006. 21 с.
- 55) Теребус О. Л. Трансформація жанрових форм у літературі й публіцистиці. *Науковий вісник Волинського національного університету*

- ім. Лесі Українки. Філологічні науки: Літературознавство. 2011. № 13. С. 135-138.
- 56) Тихомирова О. «Путівник місіс Бредшоу» Террі Пратчетта як мультимодальний твір. Інтермедіальні виміри літератури фентезі : зб. матеріалів наук. семінару Центру з Дослідження Літератури Фентезі при Інституті Літератури ім.Т.Г.Шевченка НАН України. 2016. С. 38–43. URL: <http://www.ilnan.gov.ua/media/k2/attachments/zbirka2016.pdf> (дата звернення: 24.08.2022).
- 57) Федоренко С. Міжкультурна комунікація і переклад реалій. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: Серія «Філологія»*. 2018. № 1(25). С. 110-112. URL: <https://journals.oa.edu.ua/Philology/article/view/1040>
- 58) Чернявська О. С. До питання класифікації жанру фентезі. *Літературознавчі студії*. 2015. № 1(2). С. 323-331. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Lits_2015_1\(2\)_38](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Lits_2015_1(2)_38) (дата звернення: 14.09.2022).
- 59) Шум О. Особливості відтворення реалій у перекладі (на прикладі німецькомовного варіанту роману І. Багряного "Тигрлови"). *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2017. № 17. С. 167-172. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/apgnd_2017_17_25
- 60) Яворська Л. Жанр фентезі в сучасній літературі для дітей. *Рідне слово в етнокультурному вимірі*. 2014. С. 123-128. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/rsev_2014_2014_19 (дата звернення: 24.08.2022).
- 61) Burn A. 'Games, films and media literacy: frameworks for multimodal analysis'. In Knobel, M and Lankshear, C (eds.). *Researching New Literacies:*

Design, Theory, and Data in Sociocultural Investigation. New York: Peter Lang. 2016.

- 62) Chicago Humanities Festival. An Evening with George R. R. Martin, 2019. *YouYube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=IfIpY0eEA84> (date of access: 22.09.2022).
- 63) Egoff S. *Worlds Within: Children's Fantasy from the Middle Ages to Today*. Chicago : ALA, 1988. 134 p.
- 64) Eyrie. Merriam-Webster Dictionary. URL: <https://www.merriam-webster.com> (дата звернення: 10.09.2022)
- 65) Harpy. Merriam-Webster Dictionary. URL: <https://www.merriam-webster.com> (дата звернення: 10.09.2022)
- 66) Hibberd J. *Game of Thrones': How producers pulled off 'Blackwater'*. *WebArchive*. URL: <http://web.archive.org/web/20141025202412/http://insidetv.ew.com/2012/05/27/game-of-thrones-blackwater-2/2/> (date of access: 21.09.2022).
- 67) Keep. Cambridge Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/> (дата звернення: 10.09.2022)
- 68) Matiishyn A. Y. Multimodality in the novel "A Contract With God" by Will Eisner: interplay of verbal and non-verbal components. *Scientific notes of Taurida National V.I. Vernadsky University, series Philology. Social Communications*. 2020. T. 2, № 2. С. 176-182. URL: <https://doi.org/10.32838/2663-6069/2020.2-2/31> (дата звернення: 17.11.2022).
- 69) Nedergaard-Larsen B. Culture-bound problems in subtitling. *Perspectives*. 1993. Vol. 1, no. 2. P. 207-240. URL: <https://doi.org/10.1080/0907676x.1993.9961214> (date of access: 27.11.2022).

- 70) Rachel Quin 2017 <https://blog.collinsdictionary.com/language-lovers/wights-maesters-more-the-etymology-of-game-of-thrones/>
- 71) Swinfen A. In Defense of Fantasy: A Study of the Genre in English and American Literature. Boston: Routledge and Kenan Paul, 1984. 253 p.
- 72) Tharoor I. The ancient Persian god that may be at the heart of ‘Game of Thrones’. *The Washington Post*. URL: <https://www.washingtonpost.com/news/worldviews/wp/2016/04/24/the-ancient-persian-god-that-may-be-at-the-heart-of-game-of-thrones/> (date of access: 08.09.2022).
- 73) Wildlings. Merriam-Webster Dictionary. URL: <https://www.merriam-webster.com> (дата звернення: 10.09.2022)

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

- 74) Benioff C. D., Weiss D. B. Game of Thrones. Megogo. URL: <https://megogo.net/ua/view/3628681-gra-prestoliv.html> (дата звернення: 10.09.2022)

ДОДАТКИ

Додаток А. Реалії у серіалі “Game of Thrones”

Реалія	Переклад	Вид Трансформації	Спосіб словотворення
Антропоніми			
<i>а) імена</i>			
1. Aegon	Ейгон	транскодування	запозичення з артлангу
2. Aemon	Еймон	транскодування	запозичення з артлангу
3. Aerys	Ейрис	транскодування	запозичення з артлангу
4. Alliser	Аллісер	транскодування	фонетична зміна
5. Jojen	Жоєн	транскодування	фонетична зміна
6. Benjen	Бенджен	транскодування	фонетична зміна
7. Brienne	Брієнна	морфологічна модифікація	фонетична зміна
8. Brynden	Брінден	транскодування	фонетична зміна
9. Cersei	Серсея	морфологічна модифікація	фонетична зміна
10. Daario	Дааріо	транскодування	фонетична зміна
11. Daenerys	Денерис/Дейенерис	транскодування	запозичення з артлангу
12. Davos	Давос	транскодування	фонетична зміна
13. Drogo	Дрого	транскодування	запозичення з артлангу
14. Eddard	Еддард	транскодування	фонетична зміна

15. Xaro Xoan Daxos	Заро Зоен Даксос	морфологічна модифікація	запозичення з артлангу
16. Gregor	Ґреґор	транскодування	графічна зміна
17. Illyrio	Ілліріо	транскодування	графічна зміна
18. Jaime	Джеймі/Джейме	транскодування	графічна зміна
19. Joffrey	Джоффрі	транскодування	графічна зміна
20. Jon	Джон	транскодування	графічна зміна
21. Lysa	Ліза	транскодування	графічна зміна
22. Margaery	Марґері	транскодування	графічна зміна
23. Melisandre	Мелісандра	морфологічна модифікація	графічна зміна
24. Missandei	Місандея	морфологічна модифікація	запозичення з артлангу
25. Olenna	Оленна	транскодування	графічна зміна
26. Olyvar	Олівар	транскодування	графічна зміна
27. Petyr	Петір	транскодування	фонетична зміна
28. Qyburn	Квіберн	транскодування	запозичення з артлангу
29. Rhaegar	Рейгар	транскодування	запозичення з артлангу
30. Rhaella	Раелла	транскодування	запозичення з артлангу
31. Rickard	Рікард	транскодування	фонетична зміна
32. Sandor	Сандор	транскодування	фонетична зміна
33. Sansa	Санса	транскодування	запозичення з артлангу
34. Toros	Торос	транскодування	запозичення
35. Varys	Варис	транскодування	запозичення з артлангу
36. Viserys	Візерис	транскодування	запозичення з артлангу
37. Ygritte	Іґритт	транскодування	графічна зміна
38. Grey Worm	Сірій Хробак	семантичний еквівалент	словосполучення
39. Barristan	Барістан	транскодування	запозичення з артлангу
б) прізвища та назви родів			
40. Snow	Сноу	транскодування	вторинна номінація
41. Sand	Сенд	транскодування	вторинна

			номінація
42. Storm	Шторм	транскодування	вторинна номінація
43. Waters	Вотерс	транскодування	вторинна номінація
44. Pyke	Пайк	транскодування	вторинна номінація
45. Hill	Хілл	транскодування	вторинна номінація
46. Stone	Стоун	транскодування	вторинна номінація
47. Flowers	Флаверс	транскодування	вторинна номінація
48. Baratheon	Баратеон	транскодування	запозичення з артлангу
49. Martell	Мартел	транскодування	графічна зміна
50. Stark	Старк	транскодування	фонетична зміна
51. Lannister	Ланністер	транскодування	фонетична зміна
52. Targaryen	Таргарієн	транскодування	запозичення з артлангу
53. Tarth	Тарт	транскодування	графічна зміна
54. Arryn	Аррін/Аррен	транскодування	фонетична зміна
55. Tally	Таллі	транскодування	графічна зміна
56. Baelish	Бейліш	транскодування	запозичення з артлангу
57. Clegane	Клеган	транскодування	запозичення з артлангу
58. Bolton	Болтон	транскодування	вторинна номінація
59. Thorne	Торн	транскодування	графічна зміна
60. Frey	Фрей	транскодування	вторинна номінація
61. Greyjoy	Грейджой	транскодування	словоскладання
62. Tyrell	Тірел	транскодування	запозичення з артлангу
63. Karstark	Карстарк	транскодування	афіксація
64. Reed	Рід	транскодування	вторинна номінація
65. Blackwater	Чорноводний	семантичний еквівалент	словоскладання

66. Mormont	Мормонт	транскодування	запозичення з артлангу
67. Umber	Амбер	транскодування	вторинна номінація
68. Florent	Флорент	транскодування	запозичення
в) прізвиська			
69. Imp	Біс	семантичний еквівалент	вторинна номінація
70. Littlefinger	Мізінець	семантичний еквівалент	вторинна номінація
71. Lady of Bear Island	Леді Ведмежого острова	калькування	словосполучення
72. Queen of Thorns	Королева шпичаків	калькування	словосполучення
73. Spider	Павук	семантичний еквівалент	вторинна номінація
74. crow	ворона	семантичний еквівалент	вторинна номінація
75. Blackfish	Чорна риба	семантичний еквівалент	словоскладання
76. Dragonqueen	Королева драконів	калькування	словоскладання
77. The Young Dragon	Молодий дракон	калькування	словосполучення
78. (Baelor) the Blessed	(Бейлор) Благословенний	семантичний еквівалент	словосполучення
79. (Aegon) the Unworthy	(Ейгон) Недостойний	семантичний еквівалент	словосполучення
80. (Daeron) the Good	(Дейрон) Хороший	семантичний еквівалент	словосполучення
81. (Aegon) the Conqueror	(Ейгон) Завойовник	семантичний еквівалент	словосполучення
82. Giantsbane	Смерть велетнів	калькування	словоскладання
83. The Harpy	Гарпія	семантичний еквівалент	вторинна номінація
84. The Hound	Пес	семантичний еквівалент	вторинна номінація
85. Lord of Bones	Лорд кісток	калькування	словосполучення
86. The Mad King	Божевільний король	калькування	словосполучення

87. The Maid of Tarth	Тартська діва	калькування	словосполучення
88. The Mother of Dragons	Матір драконів	калькування	словосполучення
89. The Mountain	Гора	семантичний еквівалент	вторинна номінація
90. The Onion Knight	Цибульний лицар	калькування	словосполучення
91. Kingslayer	Царевбивця	уподібнення	словоскладання
92. The Red Woman	Червона Жриця/Леді	контекстуальний переклад/калькування	словосполучення
93. The Young Wolfe	Юний Вовк	калькування	словосполучення
Топоніми			
<i>а) замки, міста та подібні об'єкти</i>			
94. Astapor	Астапор	транскодування	запозичення з артлангу
95. Braavos	Браавос	транскодування	запозичення з артлангу
96. Casterly Rock	Кастерлі рок/Скеля Кастерлі	транскодування/напівкалькування	словосполучення
97. Castle Black	Чорний замок	калькування	словосполучення
98. Deepwood Motte	Діпвуд мотт	транскодування	словосполучення
99. Dragonstone	Драконовий камінь	калькування	словоскладання
100. Dreadfort	Дредфорт	транскодування	словоскладання
101. Eyrie	Орлине гніздо	контекстуальний переклад	вторинна номінація
102. Harrenhal	Харренхол	транскодування	запозичення з артлангу
103. Highgarden	Хайгарден	транскодування	словоскладання
104. King's Landing	Королівська гавань	калькування	словосполучення
105. Lannisport	Ланніспорт	семантичний неологізм	словоскладання
106. Last Hearth	Останній Осередок	калькування	словосполучення

107. Lys	Ліс	транскодування	запозичення з артлангу
108. Meereen	Миєрин	транскодування	запозичення з артлангу
109. Myr	Мир	транскодування	запозичення з артлангу
110. Nightfort	Твердиня Ночі	калькування	словоскладання
111. Oldtown	Старе Місто	калькування	словоскладання
112. Pentos	Пентос	транскодування	запозичення з артлангу
113. Pyke	Пайк	транскодування	вторинна номінація
114. Quarth	Кхарт	транскодування	запозичення з артлангу
115. Quohor	Квохор	транскодування	запозичення з артлангу
116. Riverrun	Ріверран	транскодування	словоскладання
117. Storms's End	Штормова Межа	калькування	словосполучення
118. Sunspear	Сонячний Спис	калькування	словоскладання
119. The Citadel	Цитадель	семантичний еквівалент	вторинна номінація
120. The Eastwatch	Східний Пост	калькування	словоскладання
121. The Red Keep	Червоний замок/Червона вежа	узагальнення	словосполучення
122. The Twins	Близнюки	семантичний еквівалент	вторинна номінація
123. Tower of the Hand	Вежа Правиці	Контекстуальний переклад	словосполучення
124. The Wall	Стіна	семантичний еквівалент	вторинна номінація
125. Vaes Dothrak	Ваес Дотрак	транскодування	запозичення з артлангу
126. Volantis	Волантіс	транскодування	запозичення з артлангу
127. White Harbor	Біла Гавань	калькування	словосполучення
128. Winterfell	Вінтерфел	транскодування	словоскладання
129. Tarth	Тарт	транскодування	графічна зміна
130. Sapphire	Сапфіровий	калькування	словосполучення

Island	острів		
б) гідроніми			
131. Blackwater	Чорноводна	семантичний неологізм	словоскладання
132. Narrow Sea	Вузьке море	калькивання	словосполучення
133. Summer Sea	Літнє море	калькивання	словосполучення
134. The Trident	Тризубець	семантичний еквівалент	вторинна номінація
в) континенти, регіони, місцевість			
135. Asshai	Азшай	транскодування	запозичення з артлангу
136. Basilisk Isles	Острови Василіска	калькивання	словосполучення
137. Dorne	Дорн	транскодування	запозичення з артлангу
138. Essos	Ессос	транскодування	фонетична зміна
139. Fist of the First Men	Кулак Перших Людей	калькивання	словосполучення
140. King's Road	Королівський шлях	калькивання	словосполучення
141. Mummer's Ford	Маммерс Форд	транскодування	словосполучення
142. Red Waste	Червона пустеля	калькивання	словосполучення
143. Shadow Lands	Тіністі землі	калькивання	словосполучення
144. The Crownlands	Королівські землі	калькивання	словоскладання
145. The Fingers	Пальці	семантичний еквівалент	вторинна номінація
146. The Free Cities	Вільні міста	калькивання	словосполучення
147. The Grass Sea	Трав'яне море	калькивання	словосполучення
148. The Lands beyond the Wall	Землі за стіною	калькивання	словосполучення
149. Lhazar	Лхазар	транскодування	запозичення з артлангу
150. the Riverlands	Річкові землі	калькивання	словоскладання
151. The Saltcliff	Солона Круча	калькивання	словоскладання

152. The Slaver's Bay	Рабовласницька бухта	калькування	словосполучення
153. The Stone Mill	Кам'яний млин	калькування	словосполучення
154. the Stormlands	Штормові землі	калькування	словоскладання
155. Summer Islands	Острови літа	калькування	словосполучення
156. The Valley of Arren	Долина Аррен	напівкалькування	словосполучення
157. the Westerlands	Західні землі	калькування	словоскладання
158. Valyria	Валірія	транскодування	запозичення з артлангу
159. Old Valyria	Стара Валірія	напівкалькування	словосполучення
160. Westeros	Вестерос	транскодування	фонетична зміна
161. Flea Bottom	Блошине Дно	калькування	словосполучення
162. Iron Islands	Залізні Острови	калькування	словосполучення
163. The Reach	Простір	семантичний еквівалент	вторинна номінація
164. Bear Island	Ведмежий острів	калькування	словосполучення
Етнімі			
165. Dothraki	дотракійці	морфологічна модифікація	запозичення з артлангу
166. Valyrians	валірійці	морфологічна модифікація	запозичення з артлангу
167. Andals	андали	морфологічна модифікація	запозичення з артлангу
168. Rhoynars	ройнари	морфологічна модифікація	запозичення з артлангу
169. The First Men	перші люди	калькування	словосполучення
170. Hornfoots	хорнфути	морфологічна модифікація	словоскладання
171. Ice-river clans	клани льодяної ріки	калькування	словосполучення
172. Northmen	сіверяни	уподібнення	напів-афіксація
173. Southerners	південці	семантичний еквівалент	вторинна номінація
174. Wildlings	здичавілі/дикуни	функціональний аналог	вторинна номінація

175. The Free Folk	вільний народ	калькування	словосполучення
176. Dornishmen	дорнійці	морфологічна модифікація	напів-афіксація
177. Crannogmen	болотяні жителі	калькування	напів-афіксація
178. Ironborn	залізнороджені	семантичний неологізм	словоскладання
179. Thenns	тени	морфологічна модифікація	запозичення з артлангу
180. Lhazareen	лхазаряни	морфологічна модифікація	запозичення з артлангу
Міфологічні та релігійні реалії			
181. The Lord of Light	Владика Світла	калькування	словосполучення
182. The Drowned God	Утоплий Бог	калькування	словосполучення
183. Old Gods	Старі боги	калькування	словосполучення
184. The King of the Night	Король Ночі	калькування	словосполучення
185. The Faith of the Seven	Віра у Сімох	калькування	словосполучення
186. White Walkers	білі монстри/білі блукачі	узагальнення/ калькування	словосполучення
187. Children of the Forest	діти лісу	калькування	словосполучення
188. godswood	богогай	семантичний неологізм	словоскладання
189. heart tree	серце-дерево	семантичний неологізм	словосполучення
190. sept	септа	морфологічна модифікація	запозичення
191. septa	септа	транскодування	афіксація
192. septon	септон	транскодування	афіксація
193. sparrows	горобці	семантичний еквівалент	вторинна номінація
194. the High Sparrow	Верховний Горобець	калькування	словосполучення
195. The Faith Militant	Святе воїнство	калькування	словосполучення
196. Faceless men	безликі	семантичний еквівалент	словосполучення

197. Many-faced God	Багатоликий бог	калькування	словосполучення
198. Drowned men	утоплі люди	калькування	словосполучення
199. Red priest	червоний жрець	калькування	словосполучення
200. Red priestess	червона жриця	калькування	словосполучення
201. Great Stallion	Залізний Жеребець	калькування + контекстуальний переклад	словосполучення
202. Game of faces	гра облич	калькування	словосполучення
203. Seven hells	Сім пекельних ям	семантична експлікація	словосполучення
204. The Long Night	Довга Ніч	калькування	словосполучення
205. Seven heavens	сім райських садів	семантична експлікація	словосполучення
206. The Seven-Pointed Star	«Семикінцева зірка»	калькування	словосполучення
207. The Father	Батько	семантичний еквівалент	вторинна номінація
208. The Mother	Мати	семантичний еквівалент	вторинна номінація
209. The Maiden	Діва	семантичний еквівалент	вторинна номінація
210. The Crone	Стариця	семантичний еквівалент	вторинна номінація
211. The Warrior	Воїн	семантичний еквівалент	вторинна номінація
212. The Smith	Коваль	семантичний еквівалент	вторинна номінація
213. The Stranger	Невідомий	семантичний еквівалент	вторинна номінація
214. Silent sisters	мовчазні сестри	калькування	словосполучення
215. New Gods	Нові боги	калькування	словосполучення
216. The Red Temple	Червоний храм	калькування	словосполучення
217. Three-eyed Raven	Триокий ворон/триокий крук	калькування	словосполучення
218. warg	варґ	транскодування	вторинна

			номінація
Суспільно-політичні реалії			
219. The Small Council	Мала Рада	калькування	словосполучення
220. The Night Watch	Нічна Варта	калькування	словосполучення
221. King in the North	Король Півночі	калькування	словосполучення
222. Pureborn	Чистокровні	семантичний еквівалент	словоскладання
223. Warden of the North	Сторож/Вартовий /Хранитель Півночі	калькування	словосполучення
224. Warden of the East	Хранитель Сходу	калькування	словосполучення
225. Warden of the West	Хранитель Заходу	калькування	словосполучення
226. Warden of the South	Хранитель Півдня	калькування	словосполучення
227. War of the Five Kings	Війна п'яти королів	калькування	словосполучення
228. The Red Wedding	Червоне весілля	калькування	словосполучення
229. Lord Paramaunt	Верховний лорд	контекстуальний переклад	словосполучення
230. First Ranger (of the Night Watch)	Перший Вартовий	Функціональний аналог	словосполучення
231. The Lord of the Valley	Лорд Долини	калькування	словосполучення
232. Knights of the Valley	Лицарі Долини	калькування	словосполучення
233. wildfire	шалений/дикий вогонь	калькування	словоскладання
234. Master of whisperers	Майстер шепотунів	калькування	словосполучення
235. Grand Maester	Великий мейстер	напівкалькування	словосполучення
236. Hand of the King	Рука/правиця короля	калькування	словосполучення

237. Master of coin	Майстер над монетою	калькування	словосполучення
238. Lord Commander of the Kingsguard	Лорд-командувач Королівською гвардією	калькування	словосполучення
239. kingsguard	Королівська гвардія	калькування	словоскладання
240. gold cloaks	Золоті плащі	калькування	словосполучення
241. the Unsullied	Бездоганні	семантичний еквівалент	конверсія
242. the Iron Throne	Залізний трон	калькування	словосполучення
243. Maester	мейстер	транскодування	фонетична зміна
244. Lord Commander of the Night Watch	Лорд-командувач Нічної Варти	калькування	словосполучення
245. The King-Beyond-the-Wall	Король за Стіною	калькування	словосполучення
246. dragonglass	драконове скло	калькування	словоскладання
247. valyrian steel	валерійська сталь	калькування	словосполучення
248. the Wise Masters of Yunkai	Мудрі володарі Юнкаю	напівкалькування	словосполучення
249. dothraki screamer	Дотракійський крикун	напівкалькування	словосполучення
250. Second sons	Молодші сини	контекстуальний переклад	словосполучення
251. birds	пташки	семантичний еквівалент	вторинна номінація
252. House	дім/рід	семантичний еквівалент/ контекстуальний переклад	британська реалія
253. Robert`s Rebbelion	Повстання Роберта	напівкалькування	словосполучення
254. The Brotherhood Without Banners	Братство без знамен	калькування	словосполучення
255. The Iron Bank of Braavos	Залізний банк Браавоса	напівкалькування	словосполучення

256. Protector of the Realm	Захисник королівства	калькування	словосполучення
257. The Thirteen	Тринадцятеро	семантичний еквівалент	вторинна номінація
258. Bloodrider	кровний вершник	калькування	словоскладання
259. Warlocks of Qarth	Чаклуни Кхарту	напівкалькування	словосполучення
260. House of the Undying	Дім Безсмертних	калькування	словосполучення
261. bannerman	прапорні	семантичний неологізм	британська реалія
262. ser	сір/сер	транскодування	графічна зміна
263. khal	хал/кхал	транскодування	запозичення з артлангу
264. khaleesi	халісі/кхалісі	транскодування	запозичення з артлангу
265. Fighting pits of Meereen	Бійцівські ями Миєрину	напівкалькування	словосполучення
266. King of the Andals and the First Men	Король андалів та перших людей	напівкалькування	словосполучення
267. Dosh khaleen	Дош кхалін	транскодування	запозичення з артлангу
268. Sons of the Harpy	Сини Гарпії	калькування	словосполучення
269. First Builder	Перший будівельник	калькування	словосполучення
270. Iron price	залізна ціна	калькування	словосполучення
271. Magnar	магнар	транскодування	запозичення
272. Longclaw	Довгий кіготь	калькування	словоскладання
273. Widow's Wail	Плач вдови	калькування	словосполучення
274. Dark Sister	Темна сестра	калькування	словосполучення
275. Needle	Голка	семантичний еквівалент	вторинна номінація
276. Battle of the Bastards	Битва бастардів	напівкалькування	словосполучення
277. bastard	байстрюк	функціональний аналог	британська реалія
278. Northern	Північні лорди	калькування	словосполучення

Lords			
Реалії світу природи та зооніми			
<i>а) тварини</i>			
279. Shadowcat	нічний кіт	контекстуальний переклад	словоскладання
280. Direwolf	лютововк	семантичний неологізм	словоскладання
281. Manticore	мантикора	морфологічна модифікація	запозичення
<i>б) рослини</i>			
282. weirwood	чардрево	семантичний неологізм	словоскладання
283. dusk rose	сутінкова троянда	калькування	словосполучення
284. lady`s lace	мереживо панянки	калькування	словосполучення
285. harpy`s gold	золото гарпії	калькування	словосполучення
<i>в) зооніми</i>			
286. Grey Wind	Сірий вітер	калькування	словосполучення
287. Ghost	Привид	семантичний еквівалент	вторинна номінація
288. Lady	Леді	транскодування	вторинна номінація
289. Nymeria	Німерія	транскодування	запозичення з артлангу
290. Summer	Літо	семантичний еквівалент	вторинна номінація
291. Shaggydog	Кудлатий пес	калькування	словоскладання
292. Balerion	Балеріон	транскодування	запозичення з артлангу
293. Rhaegal	Рейгаль	транскодування	запозичення з артлангу
294. Drogon	Дрогог	транскодування	запозичення з артлангу
295. Viserion	Візеріон	транскодування	запозичення з артлангу
Побутові реалії			
296. “The Life of Four Kings”	«Життя чотирьох королів»	калькування	словосполучення
297. Maester`s chain	Ланцюг мейстера	напівкалькування	словосполучення

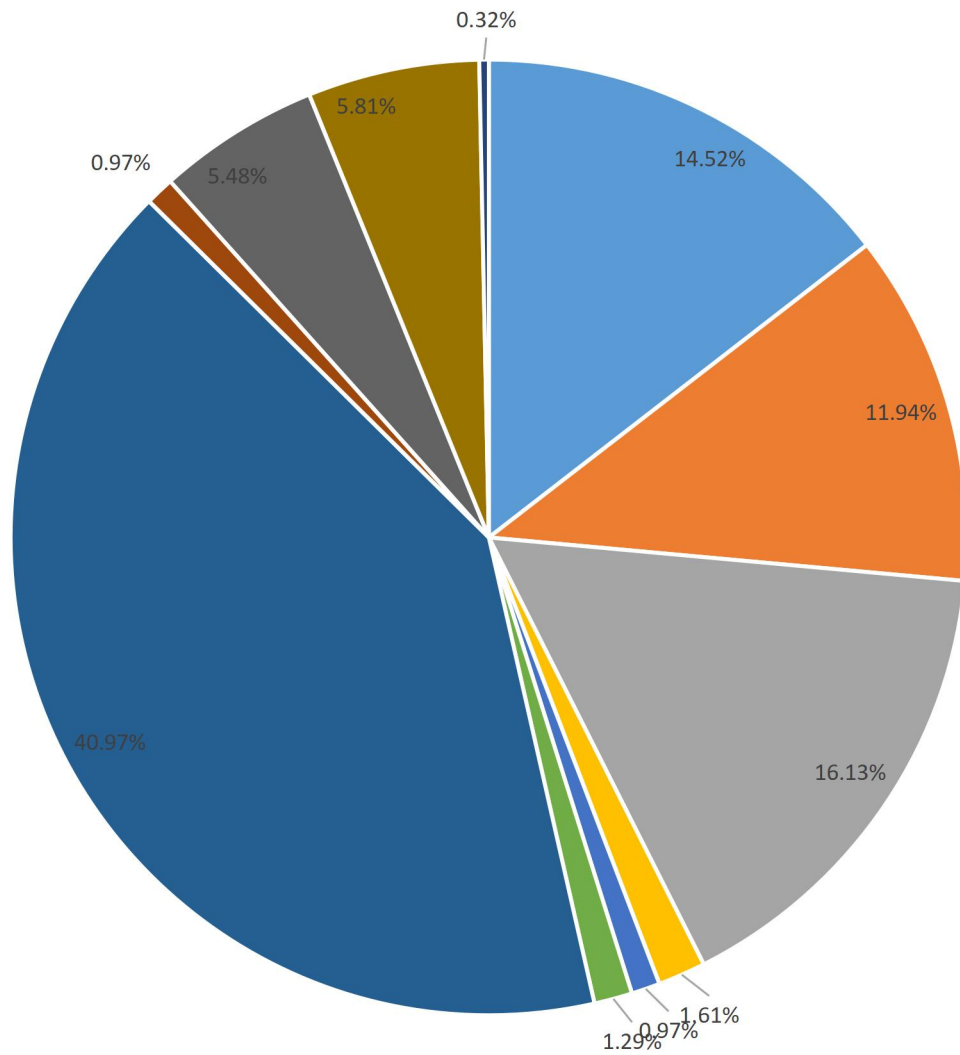
298. Gold dragon	Золотий дракон	калькування	словосполучення
299. Honor	хонор	транскодування	вторинна номінація
300. Silver Stag	Срібний олень	калькування	словосполучення
301. Copper Penny	Мідний пенні	напівкалькування	словосполучення
302. Common tongue	Загальна мова	калькування	словосполучення
303. High and Low Valyrian	Висока та низька валерійська	Напів-калькування	словосполучення
304. Dothraki language	Дотракійська мова	Напів-калькування	словосполучення
305. Milk of the poppy	Макове молоко	калькування	словосполучення
306. greyscale	Сіра хвороба	контекстувальний переклад	словоскладання
307. stone men	Кам'яні люди	калькування	словосполучення
308. a bowl of brown	Бура миска	калькування	словосполучення
309. kennelmaster	псар	функціональний аналог	словоскладання
310. dusk rose tea	Чай з сутінкової троянди	калькування	словосполучення

Додаток Б. Перекладацькі трансформації: кількісний аспект



Додаток В. Структурні особливості реалій

Стовбець 1



- | | | |
|---------------------------|---------------------|---------------------------|
| ■ Кв.вторинна номінація | ■ словоскладання | ■ запозичення за артлангу |
| ■ запозичення за артлангу | ■ напів-афіксація | ■ афіксація |
| ■ словаполучення | ■ британська реалія | ■ графічна зміна |
| ■ фонетична зміна | ■ конверсія | |

