

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт
(наименование института полностью)

Кафедра «Теория и практика перевода»
(наименование кафедры)

45.03.02 Лингвистика
(код и наименование направления подготовки, специальности)

Перевод и переводоведение
(направленность (профиль)/специализация)

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему Особенности перевода романа-фэнтези с английского на русский язык
(на примере серии романов Дж. Мартина «Песнь льда и пламени»)

Студент

М.А. Малашина

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

О.В. Мурдускина

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Допустить к защите

Заведующий кафедрой к.ф.н., доцент С.М. Вопяшина

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

(личная подпись)

« _____ » _____ 20 _____ г.

Тольятти 2017

Аннотация

Настоящая бакалаврская работа посвящена изучению особенностей перевода романов-фэнтези с английского на русский языки.

Актуальность данной работы обусловлена высокой популярностью романов-фэнтези и трудностью их перевода, связанной с тем, что язык литературы этого жанра претерпевает постоянные изменения.

Объектом исследования являются тексты серии романов Дж. Мартина «Песнь льда и пламени» на английском и русском языках, а **предметом** – способы сохранения жанрового своеобразия романов-фэнтези при переводе.

Цель работы состоит в изучении жанрового своеобразия романов-фэнтези и способов его сохранения при переводе.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**: охарактеризовать стилевые и жанровые черты текстов в жанре фэнтези; описать принципы перевода художественных текстов в жанре фэнтези; выявить жанрово-стилистические характеристики серии романов Дж. Мартина «Песнь льда и пламени»; выявить жанрообразующие элементы текстов в жанре фэнтези, присутствующие в серии романов Дж. Мартина «Песнь льда и пламени»; выявить приемы перевода языковых средств, формирующих жанр фэнтези; определить зависимость использования определенных трансформаций при переводе различных жанрообразующих элементов выбранной серии романов.

Материалом для исследования послужили произведения Дж. Мартина из серии «Песнь льда и пламени» и их переводы, выполненные Ю. Соколовым и Н. Виленской.

Для решения поставленных задач были использованы следующие **методы исследования**: метод систематизации и классификации, метод сплошной выборки языкового материала, метод трансформационного анализа, сравнительно-сопоставительный метод, статистический метод.

Практическая значимость работы заключается в том, что полученная в ходе исследования информация может получить практическое применение на занятиях по стилистике и теории перевода, а также в курсе по переводу художественных текстов.

Структура бакалаврской работы включает в себя введение, две главы, заключение и приложение.

Список использованной литературы насчитывает 63 научных источника, среди которых 10 на английском языке, 6 словарей и справочников, а также 11 источников иллюстративного материала.

Общий объем работы составляет 79 страниц.

Оглавление

Введение	3
Глава 1 Теоретические основы исследования	6
1.1. Жанрово-стилистические характеристики романов-фэнтези	6
1.2. Принципы перевода художественного текста в жанре-фэнтези.....	17
Выводы по первой главе	26
Глава 2 Способы сохранения жанрово-стилистического своеобразия серии романов-фэнтези Дж. Мартина «Песнь льда и пламени» при переводе	28
2.1. Жанрообразующие характеристики серии романов Дж. Мартина и их языковая реализация	28
2.2. Приемы перевода жанрообразующих элементов серии романов Дж. Мартина «Песнь льда и пламени».....	36
Выводы по второй главе	52
Заключение	54
Ссылки	58
Список использованной литературы.....	64
Приложение	73

Введение

Жанр фэнтези, несмотря на свое заслуженное место в современной литературе, продолжает развиваться и сейчас, ведь необычное всегда привлекало читателей. В стремлении привлечь большую аудиторию к своему творчеству, авторы создают миры, все более отдаленные от настоящего на различных уровнях. Учитывая то, что никаких каноничных ограничений в литературе такого вида не существует, ее язык претерпевает постоянные изменения, чем обусловлена сложность перевода таких текстов. Кроме того, этим определяется и *актуальность* данной выпускной квалификационной работы.

Объектом настоящего исследования являются тексты серии романов Дж. Мартина «Песнь льда и пламени» в жанре фэнтези на английском и русском языках, а *предметом* – способы сохранения жанрового своеобразия романов-фэнтези при переводе.

Целью настоящей работы является изучение жанрового своеобразия романов-фэнтези и способов его сохранения при переводе.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие *задачи*:

- охарактеризовать стилевые и жанровые черты текстов в жанре фэнтези;
- описать принципы перевода художественных текстов в жанре фэнтези;
- выявить жанрово-стилистические характеристики серии романов Дж. Мартина «Песнь льда и пламени»;
- выявить жанрообразующие элементы текстов в жанре фэнтези, присутствующие в серии романов Дж. Мартина «Песнь льда и пламени»;
- выявить приемы перевода языковых средств, формирующих жанр фэнтези;

– определить зависимость использования определенных трансформаций при переводе различных жанрообразующих элементов выбранной серии романов.

Для решения перечисленных выше задач были использованы следующие *методы исследования*:

- метод систематизации и классификации;
- метод сплошной выборки языкового материала;
- метод трансформационного анализа;
- сравнительно-сопоставительный метод, с помощью которого было произведено сравнение трансформаций, применимых для разных видов авторской лексики;
- статистический метод, предоставивший возможность наглядно продемонстрировать распространенность применения тех или иных трансформаций.

В качестве *материала исследования* были выбраны произведения Дж. Мартина из серии «Песнь льда и пламени» и их переводы, выполненные Ю. Соколовым и Н. Виленской.

Практическая значимость данной работы заключается в том, что полученная в ходе исследования информация может получить практическое применение на занятиях по стилистике и теории перевода, а также в курсе по переводу художественных текстов.

Апробация работы. Результаты проведенного исследования излагались на конференции «Студенческие Дни науки в ТГУ» (Тольятти, ТГУ, 2017 г.), а также в рамках «XLIII Самарской областной студенческой научной конференции» (Самара, МИР, 2017 г.).

Теоретической базой исследования послужили работы по теории перевода и исследования текстов в жанре фэнтези Л.С. Бархударова, В.Н. Комиссарова, И.С. Алексеевой, D. D’Ammassa, С.А. Гоголевой, М.Ф. Мисник и др.

Структура работы. Во *введении* обосновывается выбор темы, ее актуальность, определяются объект и предмет исследования, характеризуются цели, задачи, методы, практическая значимость.

В *первой главе* «Теоретические основы исследования» выявляются жанрово-стилистические характеристики и лингвистические особенности романов жанра фэнтези, а также приводятся основные принципы перевода художественных текстов, на которых строятся принципы перевода романов-фэнтези.

Во *второй главе* «Способы сохранения жанрово-стилистического своеобразия серии романов-фэнтези Дж. Мартина «Песнь льда и пламени» при переводе» рассматриваются характеристики произведений серии романов «Песнь льда и пламени», благодаря которым их можно отнести к жанру фэнтези, а также анализируются способы сохранения жанрового своеобразия, примененные при переводе данных произведений.

В *заключении* приводятся обобщенные результаты проделанной работы.

Список использованной литературы включает в себя 74 источника, среди которых 8 на английском языке, 2 словаря и 11 источников иллюстративного материала.

Приложение включает в себя таблицу с оригинальными жанрообразующими элементами, отобранными из исследуемого материала, их переводами и примененными при переводе трансформациями.

Глава 1 Теоретические основы исследования

1.1. Жанрово-стилистические характеристики романов-фэнтези

В современном мире нельзя описывать науку о языке, не включая в нее относительно новые, быстро развивающиеся и родственные литературные жанры: научную фантастику и фэнтези, которые, однако, кардинально отличаются друг от друга по ряду признаков.

Фэнтези, несмотря на то, что этот жанр является относительно молодым по сравнению с научной фантастикой, привлекает к себе внимание все большего количества людей и, следовательно, имеет огромное воздействие на культурную жизнь современного общества.

Прежде всего, следует разобраться, как стоит **определять фэнтези**. Многие критики, одним из которых является В.С. Толкачёва, считают фэнтези не жанром, а скорее разновидностью или направлением научной фантастики, указывая на то, что фэнтези является лишь стадией в развитии научной фантастики [Толкачёва, 2010]. Однако, существует и абсолютно противоположная точка зрения, принадлежащая Д. Сувину, согласно которой научная фантастика, наоборот, является частью фэнтези [Suvin, 2016].

Как можно заметить, описанные выше мнения рассматривают эти два литературных явления лишь с одного угла и не предполагают того, что связь и некоторая схожесть между ними является лишь поверхностной. Если же обратиться к детальному анализу, то уже основы этих жанров будут кардинально отличаться. Как утверждает С.А. Гоголева, «фэнтези уходит корнями в более древние времена греческих мифов и средневековых романов» [Гоголева, 2006, с.85], причем современная наука в нем отрицается, а человечество тянется к своим природным истокам. В то же время научная фантастика направлена на описание обратного периода времени, пророчит фантастическое будущее и восхваляет научные достижения человечества.

Кроме того, как утверждает В.М. Беренкова, научная фантастика берет за основу уже существующую научную парадигму и нацелена на предсказывание возможных вариантов развития так же существующей цивилизации, тогда как жанр фэнтези не ограничен реальностью и изображает заведомо невозможные события [Беренкова, 2009].

Что касается образов главных героев, то и они являются абсолютно противоположными: герой научной фантастики – это ученый, изобретатель и исследователь, а герой фэнтези – маг, воин, эльф или даже обычный человек.

Как уже было упомянуто, некоторые ученые относят фэнтези к так называемому «поджанру» научной фантастики из-за того, что его возникновение привело к развитию фантастики. Однако, по мнению С.А. Гоголевой, фэнтези переломило научную фантастику, которая успела утвердиться как жанр еще в первой половине XX в., и стала разочарованием вследствие многочисленных катастроф, произошедших благодаря научному прогрессу [Гоголева, 2006]. Именно испытания оружия массового поражения и войны, унесшие жизни миллионов людей, стали основой для создания нового жанра – фэнтези, который некоторые исследователи, в том числе С.В. Алексеев, называют эскапистским [Алексеев, 2013]. Кроме того, сам Дж.Р.Р. Толкин отмечал, что «волшебная история» (термин, которым он называл произведения, которые позднее начали относить к фэнтези) – это способ освобождения, побега из неблагоприятной действительности реального мира [Tolkien, 2006], а многие другие зарубежные исследователи литературы фэнтези и писатели (Р. Hunt, М. Lenz, У.К. Le Guin) согласны с его мнением. Это объясняет популярность этого жанра в прошлом и в настоящее время: читатели пытаются сбежать от ужасов реального мира, погружаясь в «параллельные» миры таких произведений.

Отойдя от истоков фэнтези, стоит рассмотреть сформировавшиеся с момента его зарождения **течения и направления**, которые были рассмотрены рядом ученых: И.В. Лебедевым, D. D'Amassa, J. Clute, С.А.

Гоголевой, Т.С. Лазаревой и др. Поскольку С.А. Гоголева и Т.С. Лазарева уделили наибольшее внимание описанию характерных черт, присущих выявленным им направлениям, в настоящей работе представлена классификация, составленная с опорой на результаты их исследований.

1. «Высокое» эпическое фэнтези, авторы которого создают свой мир, дополняя его картами, родословными и историей, а также обращают внимание на психологию своих героев и их поступков [Гоголева, 2006]. В сюжете фэнтези принимает участие большое количество персонажей, а события в произведении влияют на судьбы многих из них. В эпическом фэнтези может быть несколько главных героев, равных по своей значимости, а их сюжетные линии могут быть пространственно отделены друг от друга [Лазарева, 2002].

2. Героическое фэнтези, основной задачей которого является восхваление одного главного героя – непобедимого воина, причем внимание читателя акцентируется только на событиях, происходящих вокруг этого героя. Как правило, персонажи таких произведений не отличаются психологической уникальностью [Лазарева, 2002].

3. Розовое фэнтези, авторами которого преимущественно являются женщины, отстаивающие феминистические позиции. Женские персонажи живут среди мужских и борются за достижение какой-либо цели, оказываясь при этом опытнее, сильнее и умнее них [Лазарева, 2002].

4. Детское фэнтези, которое отличается особым сказочно-назидательным оттенком [Гоголева, 2006].

5. Философское фэнтези – так называемая сказка-притча [Гоголева, 2006].

6. Историческое фэнтези, в основу сюжетов которого ложатся реальные исторические события, сопровождаемые различными магическими атрибутами. В некоторых случаях действие происходит в альтернативных мирах, где развитие цивилизации пошло другим путем. Также авторы могут создавать тщательно продуманную псевдоисторию [Гоголева, 2006].

7. Юмористическое фэнтези, название которого говорит само за себя [Лазарева, 2002].

8. Научное фэнтези, несмотря на парадоксальное звучание этого направления. Его авторы вводят в повествование магические элементы, логично объясняя их с точки зрения псевдонауки [Гоголева, 2006].

9. Черное фэнтези, в сюжете которого присутствуют «темные» создания, такие как вампиры, оборотни, зомби и чернокнижники, а также обилуют кровавые сцены. В большинстве случаев, зло в таких произведениях торжествует и одерживает победу над добром [Лазарева, 2002].

Прежде чем преступать к описанию особенностей текстов жанра фэнтези, стоит упомянуть, что данной проблемой занимались многие ученые: И.В. Близнец, Е.С. Бондина, Н.А. Дроздова, О.К. Кулакова и др. Опираясь на анализ существующих произведений жанра фэнтези, И.В. Близнец выделяет доминирующие принципы их организации:

1. В основе любого произведения данного жанра лежит мир, придуманный и созданный самим автором.

2. Действительность, окружающая героев произведения, воспринимается ими как нечто одушевленное.

3. Все магические или природные элементы представлены либо в человекоподобном виде, либо в виде животного, что позволяет героям общаться с ними в рамках созданной автором реальности [Близнец, 2011].

Также И.В. Близнец сопоставляет перечисленные приемы создания произведений жанра фэнтези с приемами мифотворчества, т.к. мифы и фэнтези по своей сути очень близки. Об этой связи заявляют многие ученые, одним из которых является О.К. Кулакова. Она называет мифы «жанрообразующим компонентом фэнтези» [Кулакова, 2010, с.190], а ее точку зрения можно подтвердить утверждением О.С. Яковенко о том, что в таких произведениях зачастую встречаются мифологические существа, такие как драконы, гномы, эльфы и т.д. [Яковенко, 2008]. Кроме того,

О.К. Кулакова выделяет еще один жанровый признак фэнтези: создание автором так называемых «мифоподобных» существ, т.е. прецедентных авторских существ, созданных по аналогии с уже существующими мифологическими существами, которые относятся к коллективному творчеству [Кулакова, 2010].

Анализом произведений жанра фэнтези также занимался Д.А. Батулин, который выявил следующие черты:

1. Полисемантика произведений, т.к. они обладают элементами готического романа, рыцарского романа, героического эпоса и многих других жанров.

2. Мифологизм, причем автор не только создает авторские «мифоподобные» существа, но и опирается на уже существующую мифологию, переосмысливая ее для использования в рамках сюжета своего произведения.

3. Виртуальность, т.е. образы, описанные автором в своем произведении, не могут существовать в физической реальности, но легко воспринимаются на уровне психики человека. На этом аспекте Д.А. Батулин более подробно останавливается, выделяя особенности жанра, позволяющие создавать такую виртуальную реальность:

а) Время в произведениях фэнтези делится на две части: мифологическое и эмпирическое. Первое – это древние, легендарные времена прародителей и отцов, а второе – время, когда на первый план произведения выходят главные герои.

б) Пространство четко ограничено и замкнуто, и автор подробно описывает географические особенности своего мира, создает его карту с нанесенными на нее придуманными городами.

в) Персонажи локализуются следующим образом: темные существа находятся в подземельях либо на севере или востоке, светлые – на юге, а человек или любой другой главный герой – в центре [Батулин, 2010].

Следующая классификация жанровых признаков фэнтези была выведена С.А. Гоголевой. Согласно ей, основными характеристиками жанра являются следующие признаки:

1. Действия происходят в несуществующем мире, который обладает нереальными свойствами.
2. Обязательное присутствие магии и фольклорных существ.
3. Авантюрный сюжет, в основе которого лежит путь или квест.
4. Средневековый антураж.
5. Поступки и переживания героев выходят на первый план.
6. Противостояние добра и зла, причем силы сторон равны.
7. Наличие потустороннего мира.
8. Непредсказуемость сюжета, т.к. автор ограничен только своей фантазией [Гоголева, 2007].

Таким образом, благодаря анализу всех представленных выше признаков жанра фэнтези, было получено представление о том, какими **основными жанровыми характеристиками** обладают такие романы:

1. В основе каждого произведения этого жанра лежит авторский подробно продуманный мир, стилизованный под средневековье, в котором присутствует магия и мифологические или «мифоподобные» существа;
2. Основная часть сюжета, на первый план в котором выходят поступки и переживания героев, является авантюрной и строится на противостоянии добра и зла;
3. Произведения этого жанра объединяют в себе элементы различных литературных жанров, например, рыцарских романов.

Согласно приведенному выше мнению Д.А. Батурина о том, что произведения жанра фэнтези являются полисемантическими, язык фэнтези, в той или иной мере, имеет характеристики всех жанров, элементы которых автор использовал [Батурин, 2010]. Кроме того, нет сомнений, что фэнтези относится к художественной литературе, а язык этого жанра к

художественному стилю, т.к. оказывает на читателя эмоциональное и эстетическое воздействие. Однако, романы-фэнтези обладают и особенностями, с помощью которых они выделяются на фоне произведений других литературных жанров.

Во-первых, рассмотрим **лексико-грамматический аспект**. Как уже было выяснено, автор создает свой собственный мир в произведении, а создание мира невозможно без создания культуры, присущей персонажам, живущем в этом мире. Согласно В.М. Беренковой, зачастую автор придумывает особенные традиции, обычаи или предметы, не имеющие отражения в настоящем мире, и поэтому он присваивает созданным посредством его воображения концептам названия, не встречающиеся в реальности. Этот признак является основополагающей и неотъемлемой чертой языка жанра фэнтези [Беренкова, 2009]. Это выражается в использовании **авторских антропонимов, топонимов и реалий** – результатов авторского словотворчества. М.Ф. Мисник разделяет создаваемые авторами реалии и имена собственные на следующие группы:

1. Фантастические существа:

- a) человекоподобные (например, *a house-elf, a hobbit*);
- b) животные (например, *Shelob, a warg*);
- c) подобные растениям (например, *the Whomping Willow, an ent*);
- d) бесплотные (например, *Valar, Peeves*).

2. Волшебные предметы или артефакты:

- a) способные испытывать эмоции и обладающие волей, желаниями (например, *The Ring of Power, Glamdring*);
- b) наделяющие людей какими-либо качествами и служащие им (например, *Invisibility Cloak, Palantir*).

3. Топонимы (например, *Rivendell, Mordor*).

4. Игры, обычаи, традиции (например, *Quiddich*) [Мисник, 2006].

Однако, этот список нельзя считать полным без наличия в нем следующих групп, выделенных В.М. Беренковой. Они включают в себя те реалии и имена собственные, которые М.Ф. Мисник не упоминала в своей работе:

1. Магические субстанции или оружие (например, *Polyjuice Potion, Sting*).
2. Различные виды волшебников (например, *Ithryn Luin*).
3. Предметы быта или культуры придуманного автором мира (например, *Arkenstone, a howler*).
4. Общественно-политические явления и структуры (например, *British Ministry of Magic, Heren Istarion*) [Беренкова, 2009].

Стоит более подробно рассмотреть имена собственные, т.к., по мнению многих ученых, среди которых Т.В. Дьякова, они относятся к отдельной группе искусственно созданной лексики, т.к. несут в себе как когнитивную, так и эмоциональную информацию, которая может выражаться через аналогию с какими-либо историческими фактами или культурными особенностями страны языка оригинала. Согласно Т.В. Дьяковой, авторские антропонимы и топонимы можно отнести к следующим группам:

1. Говорящие имена, которые выводят героев на чистую воду (например, *Mad-Eye Moody*).
2. Имена или названия предметов, в основе которых лежит физическая, географическая, биологическая, моральная или интеллектуальная характеристика (например, *Gilderoy Lockhart*).
3. Мифические имена собственные, понимание которых зависит от эрудиции читателя (например, *Hermione*).
4. Имена вымышленных существ, животных (например, *Buckbeak*).
5. «Онимизированные апеллятивы», т.е. имена нарицательные, используемые в качестве имени собственного (например, *Owl*) [Дьякова, 2013].

Чтобы дать более полную классификацию реалий с семантической точки зрения, т.е. по типу предметов или понятий, которые они обозначают, обратимся к пособию И.С. Алексеевой. Согласно ей, основными группами реалий являются:

1. Географические реалии. В эту группу входят названия объектов физической географии, названия географических объектов, связанных с деятельностью человека, названия растений и животных.

2. Этнографические реалии, т.е. те, которые относятся к быту и культуре народа. Сюда входят названия обычаев, праздников, транспорта, орудий труда, мероприятий, мер и валют, пищи, напитков, посуды, а также реалии, связанные с фольклором, музыкой и танцами.

3. Общественно-политические реалии. Данная группа состоит из понятий, связанных с административно-политическим устройством, названия титулов, званий и органов власти [Алексеева, 2008].

Кроме того, произведения жанра фэнтези отличаются наличием в них **авторских языков** или упоминаний о них, причем некоторые авторы заходят дальше использования отдельной лексики – они создают целые лексико-грамматические структуры и активно используют ее в своих романах. Ярким представителем таких авторов является Дж.Р.Р. Толкин, который включал в свои произведения искусственно созданные им языки: Ouenya, Sindarian, языки гномов, орков и т.д. К примеру, на знаменитом Кольце Всевластия сделана следующая надпись: *Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul, ash nazg thrakatulûk, agh burzum-ishi krimpatul* (Одно Кольцо, чтоб править всеми, оно главнее всех, оно сберёт всех вместе и заключит во тьме [пер. В. Муравьев, А. Кистяковский]). Согласно многим исследователям, среди которых М.Ф. Мисник, языки, разработанные Дж.Р.Р. Толкином, имеют некоторое сходство с существующими европейскими языками [Мисник, 2006].

Другой отличительной чертой языка этого жанра является намеренное использование **архаизмов**, т.е. устаревших слов и словосочетаний, и

историзмов – слов, обозначающих предметы и понятия, которые вышли из употребления, – для поддержания атмосферы средневековья, которая царит в произведении. Согласно Т.Ю. Мкртчян, наличие слов, относящихся к той эпохе, обусловлено средневековым антуражом, т.к. персонажей окружают предметы, давно исчезнувшие из жизни людей и мало знакомые современному человеку (например, *рыцарские знамена, дуэли*) [Мкртчян, 2016].

Помимо вышесказанного, архаизмы и историзмы имеют особую стилистическую функцию, ведь они создают у читателя впечатление псевдореальности происходящего в произведении. Однако, это впечатление может быть разрушено использованием слов, недавно вошедших в лексикон языка, поэтому, согласно А. Остин, которая привела в своей статье ряд рекомендаций для написания романов-фэнтези, неологизмы ни в коем случае не должны встречаться в таких текстах [Austin, 2002].

Также, согласно С. Мандала, для создания старинного и торжественного настроения, присущего романам, описывающим средневековый быт, авторы романов жанра фэнтези зачастую прибегают к использованию **устаревших грамматических форм** (например, окончания глаголов *-est, -eth: hearest*) и **личных местоимений** (например, *thou, thee*) [Mandala, 2010]. Кроме того, для этих целей служит использование такого грамматического средства как **инверсия**, т.е. изменение обычного порядка слов в предложении (например, *but glad would he have been to know its fate*).

Следующим лексическим компонентом текстов жанра фэнтези являются **эвфемизмы** – нейтральные слова и словосочетания, заменяющие неуместную или неприличную лексику, которые могут быть использованы автором для различных целей. Одной из целей их применения является создание атмосферы торжественности и возвышенности, присущей общению в эпоху средневековья, т.к. в благородных кругах не было принято использовать лексику с негативной окраской (например, *If she gives me any*

trouble, I will deal with her, and the wizard). Кроме того, эвфемизмы используются в общественно-политических целях персонажами, которые не хотят вызывать беспокойства у общественности (например, *He-Who-Must-Not-Be-Named*).

Во-вторых, необходимо рассмотреть особые **стилистические приемы**, используемые авторами произведений жанра фэнтези для создания определенного эффекта. Как уже было замечено, персонажи воспринимают действительность, окружающую их, как нечто одушевленное, поэтому автор использует **персонификацию**. Согласно М.Ф. Мисник, автор наделяет неодушевленные предметы или явления чувствами, желаниями или даже особенностями характера. Для этого к слову, обозначающему нечто неодушевленное, добавляются глаголы действий, возвратные местоимения, гендерные местоимения или прилагательные, обозначающие качества, присущие живым существам (например, *There was no echo or answer though the wood seemed to become more crowded and more watchful than before*) [Мисник, 2006].

Автор также использует прием **антитезы**, причем не только на основе противостояния добра и зла, которое является фундаментальным в произведениях фэнтези. К примеру, друг другу могут противопоставляться различные человеческие качества, территориальные характеристики, признаки тех или иных фантастических существ и любые другие противоположные понятия. По мнению Л.Д. Гаевой, этот прием применяется для создания атмосферы как борьбы, так и гармонии: противоположности могут и сражаться, и дополнять друг друга [Гаева, 2015].

Авторские метафоры, создаваемые путем указания на сходство чего-либо с магическими или просто не встречающимися в реальном мире предметами, явлениями или существами, и простые **сравнения** с ними (например, *like a banshee*) также встречаются в текстах жанра фэнтези очень часто. Это создает впечатление псевдореальности описываемых в

произведении событий и расширяет для читателя границы созданного автором мира.

Исходя из концептуальной линии произведения, авторы романов-фэнтези также широко используют эмотивно-оценочную лексику – эпитеты, которые могут создавать как отрицательную, так и положительную образность. Например, Е.В. Давыдова указывает, что в эпической трилогии Дж.Р.Р. Толкина основными являются две идеи, раскрывающиеся в разных сюжетных отрезках текста: опасность, одиночество пути и уют родного дома, поэтому в разных частях произведений, в зависимости от описываемых событий, преобладает то негативно-окрашенная лексика (например, *dangerous, lonely path*), то положительно-окрашенная (например, *homely, comfortable house*) [Давыдова, 2011].

Таким образом, язык жанра фэнтези отличается от других рядом особенностей. В первую очередь, одной из них, безусловно, является наличие авторских имен собственных и реалий, которые несут жанрообразующую функцию. Кроме того, к числу основных присущих этому жанру характеристик относятся упоминание или включение в текст структур или лексики из авторских языков, историзмов, архаизмов, устаревших грамматических форм, инверсии, эвфемизмов, большого количества эпитетов с четким разграничением эмоционально-оценочного значения, авторских метафор и сравнений, а также применение приемов антитезы и персонификации.

1.2. Принципы перевода художественного текста в жанре-фэнтези

Как известно, **художественный текст** является результатом творческой деятельности автора или авторов, воплощения их творческих идей и задумок. По мнению многих исследователей, среди которых М.В. Алимова, такие тексты наполнены различными видами информации и

являются полифункциональными: во-первых, в них представлена когнитивная информация, т.е. объективные сведения о настоящей действительности, во-вторых, они затрагивают внутренний мир читателя, вызывая в нем эмоциональный отклик, в-третьих, побуждают читателей к каким-либо действиям, подталкивают их к философским размышлениям и, в-четвертых, удовлетворяют потребности человека к эстетическому наслаждению, что также является немаловажным. Кроме того, художественные тексты являются отражением языковой и национальной картин как внутреннего мира одного человека – автора, так и внешнего мира целой страны [Алимова, 2012].

Основная задача, стоящая перед переводом художественных текстов (или «художественным переводом» [Комиссаров, 1990]), по своей сути, не отличается от задачи, стоящей перед любым другим видом перевода, – передать информацию, заключенную в оригинальном тексте, средствами другого языка. Однако, ученые расходятся во мнениях о том, каким образом следует выполнять эту передачу информации: некоторые считают, что при переводе художественного текста возможен так называемый вольный перевод, при котором переводчик имеет право отходить от лексических и синтаксических структур, использованных в оригинале, для того, чтобы донести до читателя его художественно-эстетическое содержание; другие настаивают на том, что самую важную роль играет точность подбора языковых соответствий, передача формальной структуры оригинального текста [Комиссаров, 1980], т.е. практически дословный перевод. Два этих мнения выражаются в литературоведческом и лингвистическом принципах перевода.

По словам М.А. Леденевой, оба этих принципа не верны, потому что они не могут передать полноту содержания оригинала. Дословно точный перевод опасен тем, что он может препятствовать выполнению главной функции художественного текста по И.С. Алексеевой – эстетической

[Алексеева, 2007], т.к. некоторые языковые конструкции языка оригинала не всегда имеют абсолютные эквиваленты в переводящем языке, что ведет к нарушению языковых норм и стилизации по правилам языка оригинала [Леденева, 2010]. К.И. Чуковский называл такую точную, с лингвистической точки зрения, передачу оригинала, грубым насилием языка перевода [Чуковский, 2008]. С другой стороны, М.А. Леденева утверждает, что сильное отклонение от оригинала, даже ради эстетической цели, противоречит основной задаче любого перевода, упомянутой выше, – в таком случае в переводе не заключена вся заложенная в оригинал информация, а лишь та, которую переводчик посчитал важной. Для передачи важной информации существуют другие виды перевода, но художественный не входит в их число [Леденева, 2010].

Как считают большинство ученых, перевод художественного текста, передающий все грани оригинала, должен быть в промежутке между дословным и вольным. Такой перевод называют адекватным, и он воспроизводит и содержание оригинала, и эстетические особенности его формы по мере возможностей переводящего языка. В.Н. Комиссаров в своем учебном пособии по общей теории перевода также придерживается этого подхода и рекомендует переводчикам художественных текстов рассматривать весь текст оригинала как единицу перевода, переводить каждое предложение не отдельно друг от друга, а как часть единого текста. Все лексические и синтаксические элементы и структуры текста должны служить одной цели – созданию художественного образа, характеристике героев произведения и атмосферы, царящей в нем [Комиссаров, 1999].

Итак, выяснив, что адекватный способ художественного перевода признается большинством исследователей, перейдем к его описанию. По мнению Г. Гачечиладзе, основную роль при переводе таких текстов играет «творческая индивидуальность переводчика», которую теоретики перевода

зачастую недооценивают и стараются исключить из описаний самого процесса перевода [Гачечиладзе, 1982].

Однако, К.И. Чуковский, который, будучи советским писателем и поэтом, занимался еще и художественными переводами, указывал на первостепенную необходимость передавать при переводе таких текстов особенности стиля автора, а не переписывать содержание текста на свой лад – переводчик должен оставаться незаметным посредником в коммуникации и не вкладывать в нее своё «я», ведь это может повлиять на представление читателей об авторе произведения [Чуковский, 2008]. Корней Иванович в своей книге, посвященной такому высокому искусству, как художественный перевод, приводит множество примеров того, как переводчики заменяли стиль автора своим собственным, и выражает свое возмущение, вызванное так называемыми «заслонами» стиля одного автора другим при переводе.

Третье мнение представляет собой нечто среднее между двумя предыдущими: как считает С.В. Омеличкина, идеальный перевод получится, когда произойдет полное слияние переводчика с автором, чего добиться практически невозможно. Поэтому переводчик и раскрывает свою творческую индивидуальность, чтобы максимально вжиться в роль автора и приблизиться к нему, и следит за тем, чтобы личность самого автора ни в коем случае не была заслонена [Омеличкина, 2012].

В любом случае, переводчик, занимающийся художественным переводом, раскрывая свою творческую индивидуальность или нет, сталкивается с большим количеством трудностей, чем те, кто специализируется на других видах перевода. Согласно В.Н. Алексеевой, перевод художественных произведений обладает своими особенностями:

1. Перевод таких текстов должен держаться на грани между дословностью и вольностью, как уже было замечено ранее.
2. Необходимость очень внимательно относиться к передаче устойчивых выражений, для понимания которых важно иметь представление о культуре

страны, о которой идет речь в произведении. Переводчик, помимо смысла такой лексики, должен пытаться доносить до читателей и колорит, заложенный в нее.

3. Переводчик должен обладать мастерством передачи юмора и игры слов. Зачастую шуточные выражения и игра слов несут дополнительную коннотацию, и для создания адекватного перевода следует попытаться передать это значение в максимально возможной мере.

4. Необходимость перевода с соблюдением тех же стилистических и культурных особенностей языка оригинала. Переводчику следует досконально изучить не только все аспекты как исходного, так и переводящего языка, но и разбираться в их культурах, т.к. обратное может привести к смысловым ошибкам [Алексеева, 2012].

М.А. Сирипля и В.А. Кан, помимо описанных выше трудностей, выделяют перевод диалогов, при котором важна не только передача индивидуального стиля автора, но и характер отношений между людьми, особенности их поведения, личностные качества [Сирипля, 2013]. Например, в речи может быть выражено наличие речевых дефектов или отличной от остальных манеры произношения – акцента, что несет в себе информацию о происхождении человека, а значит, и о его культурном фоне, и помогает автору создать более детальный образ персонажа.

Завершив описание процесса перевода художественных текстов в целом, перейдем непосредственно к **переводу особенностей романов-фэнтези**, которые отличают их от других художественных произведений. Данный вопрос был рассмотрен в целом ряде работ различных исследователей: И.А. Маклакова, Й. Козел, А.Г. Службина и др. Как и в предыдущем пункте, начнем с авторской лексики, а именно – антропонимов, топонимов и реалий, т.к. они являются доминирующими средствами создания авторского мира – их наличие является следствием одной из основных характеристик романов-фэнтези. Многие российские ученые, среди

которых Л.С. Бархударов, В.Н. Комиссаров и Ш.М. Шерматова, занимались разработкой классификации способов перевода безэквивалентной лексики (а авторская лексика к ней и относится), однако, наиболее полной нам представляется классификация Л.С. Бархударова. В ней он приводит четыре приема, которые применяются как для перевода **реалий**, так и **имен собственных**:

1. Переводческая транскрипция и транслитерация. Первый прием воссоздает графическую форму слова с помощью буквенного состава переводящего языка, а второй – звуковую. В художественных текстах эти приемы могут использоваться в сочетании с описательным переводом. К примеру, в примечаниях даются описания слов, транскрибированных в самом тексте. Однако, зачастую от переводчика требуется передача не только формы, но и содержания, как в искусственно созданных говорящих именах собственных, и для этого стоит выбирать другие переводческие трансформации.

2. Калькирование, т.е. поморфемный или пословный перевод (в случае устойчивых словосочетаний). Этот прием используется при передаче говорящих или каким-либо образом характеризующих персонажа имен и очень часто идет вкуче с транскрипцией или транслитерацией. Таким образом, переводчик передает смысловое значение корня имени с помощью кальки, а, например, благодаря транскрибированию суффикса, слово сохраняет свой иноязычный колорит. Если же имя состоит из нескольких значимых морфем, то имеет смысл применить калькирование к каждому из них, а затем использовать словосложение.

3. Описательный перевод, т.е. передача значения слова с помощью развернутых словосочетаний, раскрывающих заложенный в него смысл. Результат такого способа перевода зачастую является слишком громоздким и не всегда является уместным в художественных текстах, однако, как было

сказано ранее, может применяться одновременно с двумя предыдущими приемами.

4. Приближенный перевод или уподобление, другими словами, подбор ближайшего по значению лексического соответствия. При использовании этого приема следует помнить, что такие «аналоги» могут сформировать неправильную картину у читателя, не знакомого с культурными и бытовыми особенностями той страны, с языка которой переводится текст [Бархударов, 2010].

Кроме того, ряд других ученых, среди которых М.К. Кабакчи, С.Л. Захаров, А.Ю. Гуреева, А.А. Новичков, рассматривая перевод авторских имен собственных, приходят к выводу, что их перевод невозможен без совмещения вышеперечисленных трансформаций друг с другом, т.е., к примеру, одновременного использования транскрипции или транслитерации и описательного перевода в комментарии.

Прежде чем закончить описание способов перевода безэквивалентной лексики, необходимо отметить, что **авторские языки** также можно отнести к лексике такого рода, поэтому они, как и имена собственные, и реалии, должны переводиться в соответствии с изложенными выше принципами, учитывая цели, которые преследовал автор, используя такие языки в своих произведениях. К примеру, если персонажи разговаривают на авторском языке, а в сносках указан смысл их высказываний, то саму речь стоит перевести с использованием приемов транскрипции или транслитерации.

Описывая способы перевода **устаревшей или вышедшей из употребления лексики**, обратимся к В.Н. Комиссарову, который акцентирует внимание на том, что такие слова и выражения необходимо переводить так же архаизмами, чтобы отражать в тексте временную отдаленность оригинала. По его мнению, переводчику не следует при переводе выбирать лексику, имеющую резко выраженную «национальную окраску» языка перевода, а также связанную с современным строем языка и

современной культурой [Комиссаров, 1990]. В.М. Ослопова и А.В. Бакулев в своей статье рассматривают способы исторической стилизации текстов, которые также можно применить и к переводу романов-фэнтези. **Устаревшие грамматические формы**, по их мнению, следует переводить с использованием суффиксов или приставок, создающих оттенок старины, но не затрудняющих понимание смысла слов (например, *излечить* вместо *вылечить*, *испить* вместо *выпить*). Однако, устаревшие глагольные формы (например, *есмы*) и краткие формы личных местоимений (например, *тя*) использовать не следует, т.к. они имеют славянскую национальную окраску и могут препятствовать пониманию текста. Также в статье говорится о том, что инверсные формы при исторической стилизации переводятся с сохранением неправильного порядка слов (например, *Here I wole teche 3 ou - научу я вас*) [Ослопова, 2012].

Как было сказано в первом пункте, в текстах жанра фэнтези используются **эвфемизмы**, причем практически во всех случаях они встречаются в речи представителей высших слоев общества: как и в реальной жизни, приближенные к правительству люди стараются скрыть отрицательную информацию за нейтральной лексикой, что в современном мире называется «политическая корректность». Е.А. Будник и А.Т. Ахмедова выделяют несколько способов перевода политических эвфемизмов, применимых к текстам жанра фэнтези:

1. Подбор эквивалентного русского эвфемизма с помощью словарей (например, *golden ager – пожилой человек*).

2. Калькирование, которое помогает наиболее полным образом передать задумку автора (например, *social stereotypes – социальные стереотипы*).

3. Модуляция, т.е. «лексико-семантическая замена слова или словосочетания ИЯ единицей ПЯ, значение которой является логическим следствием значения исходной единицы» [Комиссаров, 1990, с.177]. Таким образом, переводчик переводит текст, оставляя между оригиналом и

переводом понятную логическую связь (например, *satisfied* – *уверенный*) [Будник, 2015].

Следующей особенностью текстов жанра фэнтези являются **авторские метафоры**. Согласно М.А. Куниловской, они передаются следующими способами:

1. Перевод с сохранением образа, лежащего в основе метафоры. В этом случае формальное оформление образа может меняться, хотя само сравнение, заложенное автором в изначальную метафору, должно остаться неизменным (например, *His sincerity was obvious in the fire of his gestures and in his deep ringing voice* – *Пламенные жесты и звучный низкий голос излучали самую откровенную искренность*).

2. Перевод с заменой образа, лежащего в основе метафоры. Этот способ применяется, когда выбранный автором образ не является понятным или привычным для культуры переводящего языка. В этом случае переводчик в праве заменить изначальный образ (например, *roundness of youth* – *свежесть молодости*).

3. Деметафоризация, т.е. отказ от передачи метафоры или ее компенсация в другом отрезке текста, если ее передача противоречит строю языка перевода (например, *The darkness thinned away* – *Наступал рассвет*) [Куниловская, 2010].

В случае с романами-фэнтези, передача авторских метафор и сравнений усложняется наличием в них нереального компонента, который не встречается в реальной жизни. В этом случае, второй способ перевода невозможен, т.к. он противоречит функции авторской метафоры в фэнтези: расширение границ созданного автором мира и создание ощущения псевдореальности. Если переводчик решает прибегнуть к первому способу передачи метафор, то ему следует переводить заложенный автором образ как безэквивалентную лексику, способы перевода которой описаны выше.

Остальные стилистические особенности, присущие романам-фэнтези, т.е. эпитеты, а также языковые средства, используемые для приемов персонификации и антитезы, следует переводить путем подбора близкого по значению эквивалента на переводящем языке, ведь они характерны для художественных текстов в целом.

Таким образом, основными принципами перевода текстов жанра фэнтези является адекватная передача особенностей оригинала следующими способами, в зависимости от типа этих особенностей: использование транскрипции, транслитерации, калькирования, описательного перевода и уподобления для перевода безэквивалентной лексики; использование архаизмов, суффиксов и приставок, создающих оттенок старины, и инверсии для сохранения атмосферы средневековья; подбор эквивалента, калькирование и модуляция для перевода эвфемизмов; перевод метафор и сравнений с сохранением нереального компонента, если это позволяет язык перевода.

Выводы по первой главе

Роман-фэнтези – это, в первую очередь, произведение, сюжет которого разворачивается в выдуманном и тщательно разработанном автором мире, стилизованном под средневековье, в котором неизменно присутствует магия и мифологические или «мифоподобные» существа. Во-вторых, автор романа-фэнтези делает акцент на поступках и переживаниях героев, описываемых на фоне авантюрного сюжета, в основе которого стоит противостояние добра и зла. В-третьих, произведения этого жанра объединяют в себе элементы других литературных жанров. Тексты жанра фэнтези можно разделить на следующие направления: «высокое» эпическое фэнтези, героическое фэнтези, розовое фэнтези, детское фэнтези, философское фэнтези, историческое фэнтези, юмористическое фэнтези, научное фэнтези и черное

фэнтези. Все эти направления отличаются друг от друга по ряду признаков и продолжают развиваться по настоящее время.

Основополагающей характеристикой романов-фэнтези является наличие в них авторской безэквивалентной лексики – без нее невозможно создание авторского мира. Кроме того, в таких романах встречаются упоминание или включение в текст элементов авторских языков, историзмов, архаизмов, устаревших грамматических форм, инверсии, эвфемизмов, эпитетов с четким разграничением эмоционально-оценочного значения, авторских метафор и сравнений, а также применение приемов антитезы и персонификации.

Особенность перевода художественных текстов заключается в адекватной передаче особенностей текста-оригинала, т.е. перевод должен быть выполнен с учетом авторских стиля и интенций, с максимальным сохранением всех средств, служащих функциям оригинального текста. В случае с текстами-фэнтези, особенностью их перевода является адекватный перевод авторской безэквивалентной лексики.

Глава 2 Способы сохранения жанрово-стилистического своеобразия серии романов-фэнтези Дж. Мартина «Песнь льда и пламени» при переводе

2.1. Жанрообразующие характеристики серии романов Дж. Мартина и их языковая реализация

Серия романов-фэнтези «Песнь льда и пламени» состоит из пяти уже опубликованных произведений и двух запланированных (на русском языке последняя книга была поделена на две части и издана по отдельности). Первая книга – роман под названием «Игра престолов» – была опубликована в 1996 году и, как и последующие, стала лауреатом множества литературных премий, а позже была экранизирована в рамках известного сериала «Игра престолов». Популярность данной серии книг подтверждается также и тем, что за последние годы был написан ряд работ, рассматривающих их перевод на русский язык (к примеру, А.Р. Муртазина и Н.Н. Подоляк). Именно успехом этих произведений обусловлен выбор материала для данного исследования.

Прежде чем приступать к анализу перевода этой серии романов, выполненного Ю. Соколовым и Н. Виленской, необходимо убедиться, действительно ли данные романы относятся к произведениям жанра фэнтези. Для этого требуется обратиться к уже описанным жанрово-композиционным, языковым и стилистическим отличительным чертам романов-фэнтези и выявить их в опубликованных романах данной серии.

Жанрово-композиционные характеристики фэнтези в серии романов «Песнь льда и пламени»:

1. В основе этих романов безусловно лежит авторский мир, т.к. в нем существуют четыре материка, отличающихся от известных нам формой и расположением, – Вестерос, Эссос, Соториос и Ультос, географические особенности и погодные условия на которых кардинально отличаются от тех,

что наблюдаются в реальном мире. К примеру, времена года в Вестеросе могут длиться десятки лет. Автор стилизовал этот мир под средневековье, что заметно благодаря упоминаниям или описаниям рыцарских турниров, колесниц, замков, в которых живут персонажи, и т.д., Кроме того, в нем присутствуют:

- а) магия (например, красная жрица Мелисандра может рожать тени и управлять ими в своих целях),
- б) мифологические существа (например, драконы, истории о которых можно встретить в мифах Древнего Египта, Древней Греции),
- в) «мифоподобные» существа (например, *direwolves* – лютоволки, живущие на севере Вестероса. Они являются достаточно крупными животными, близкими по размеру к небольшой лошади, и считаются мифологическими во многих южных городах придуманного Дж. Мартином мира).

2. На первый план автор действительно ставит переживания и поступки персонажей, причем это становится заметно после первого взгляда на содержание всех книг: главы названы именами героев, а одни и те же события зачастую рассматриваются с точки зрения разных персонажей. К примеру, во время Битвы у Черноводной автор описывал поступки и мысли по очереди то Лукового рыцаря Давоса, то десницы короля, защищающего свой город, Тириона Ланнистера, то Сансы Старк, узнающей о происходящем на поле битвы от гонцов, докладывающих королеве. Таким образом, читателю становятся ясны переживания каждого из перечисленных героев на фоне разворачивающегося сражения. Кроме того, автор уделяет большое внимание описанию мыслей персонажей, зачастую даже большее, чем его действиям, что позволяет глубже понять их характер.

3. Без сомнения, романы данной серии также обладают элементами авантюрного романа. К примеру, вся сюжетная линия Дейенерис Таргариен в произведениях сводится к ее пути навстречу Вестеросу и поиску средств,

способных помочь ей в достижении ее цели – завоевания престола Семи Королевств.

4. основополагающей идеей произведения является противостояние добра и зла, однако, автор не разделяет всех героев на две борющиеся друг с другом группы. Книга изобилует множеством мелких и крупных противостояний добрых и злых сторон, как внешних (например, между Старками, мстящими за смерть Эддарда Старка, и Ланнистерами, убившими его. Впоследствии эта месть перетекает в войну между «добрым» севером и «злым» югом Вестероса), так и внутренних – внутри одного персонажа (например, внутри Теона Грейджоя, который, в результате, дает победить темной стороне). Равнозначность сил этих двух сторон показывается благодаря попеременным победам то добра, то зла. Более того, многих персонажей в произведении нельзя назвать ни добрыми, ни злыми – они неоднозначны (например, Тирион Ланнистер, который защищает Сансу Старк при том, что надеется на смерть ее брата Робба Старка). Таким образом, нельзя говорить о прямом противостоянии добра и зла в этом романе, однако, в немного искаженном виде, более приближенном к реальности, эта характеристика присутствует.

5. Произведения серии «Песнь льда и пламени» являются полисемантическими и включают в себя элементы рыцарского романа, т.к. в них присутствуют рыцарские турниры (например, турнир у Горького Моста, проводимый Ренли Баратеоном) и подробные описания сражений (например, Битва за Черный Замок), а в основе сюжета лежит борьба за королевский престол; любовного романа, причем любовные переживания героев зачастую играют важную роль в раскрытии их характеров (например, отношение Тириона Ланнистера к его возлюбленной Тише, которую обманом разлучили с ним и возможно убили), детективного романа, т.к. некоторые персонажи занимаются поиском виновников преступлений (например, тот же Тирион

Ланнистер пытается узнать, кто виноват в повторном покушении на жизнь Брана Старка) и других.

На основе вышеперечисленного, серия «Песнь льда и пламени» может быть отнесена к жанру фэнтези по своим жанрово-композиционным характеристикам. Наряду с определением жанровой принадлежности данных романов, был сделан вывод, что они входят в число произведений эпического направления фэнтези по ряду признаков: наличие большого количества главных героев, равных по своей значимости, и второстепенных персонажей, наличие детально продуманной географии, отраженной в картах, списка родословных и истории событий, происходящих до начала основного действия романов.

Закончив описание жанрово-композиционных характеристик серии романов Дж. Мартина «Песнь льда и пламени», приступим к выявлению языковых средств, служащих реализации жанрообразующих особенностей фэнтези. Они нуждаются в представлении на двух уровнях: лексико-грамматическом и стилистическом. Во-первых, рассмотрим **лексико-грамматический аспект**:

1. Произведения данной серии богаты искусственно созданной авторской лексикой, т.к. их сюжет разворачивается в придуманном автором мире. Дж. Мартин создал множество существ и предметов, не имеющих аналогов в реальности, а также десятки антропонимов и топонимов для названия персонажей и географических элементов вымышленного мира. Необходимо привести примеры использования такой авторской лексики, опираясь на приведенные М.Ф. Мисник, В.М. Беренковой и Т.В. Дьяковой классификации, т.к. они являются наиболее подробными.

а) Читателя привлекают необычные существа, которые можно разделить на три упомянутые М.Ф. Мисник группы: человекоподобные (*a wight – вихт, a white walker – белый ходок*), животные (*a direwolf –*

лютоволк, а *manticore* – манतिकора) и бесплотные (*a shadow* – тень). Правдоподобность мира также увеличивает продуманная география, и авторские топонимы играют в ней важную роль. Например, *Braavos* (Браавос), *Pentos* (Пентос), *the Isle of Faces* (Остров Ликов). В классификации М.Ф. Мисник также упоминаются игры, обычаи и традиции, к которым могут быть отнесены традиционные детские игры: *Monsters-and-maidens* (Девы и Чудовища), *Lord of the crossing* (Лорд переправы) и *Come-into-my-castle* (Приди-ко-мне-в-замок), которые являются примерами детских обычаев в книге. Наличие игр, отличающихся от тех, в которые дети играют в реальности, раскрывает и расширяет границы вымышленного Дж. Мартином мира.

б) Продолжая рассматривать реалии, перейдем к классификации, разработанной В.М. Беренковой. В книгах, безусловно, присутствуют реалии, обозначающие магические субстанции и оружие, например, *wildfire* (дикий огонь), *basilisk venom* (яд василиска) и *dragonglass* (драконье стекло). Для поддержания фэнтезийной атмосферы и расширения границ вымышленного мира также служат реалии, относящиеся к названию кланов или групп различных видов волшебников (*Red Priests* – Красные жрецы, *Greenseers* – Зеленовидцы). Следующим пунктом в классификации В.М. Беренковой являются реалии, обозначающие предметы быта или культуры придуманного автором мира. Наиболее часто упоминаемыми реалиями в романах являются *a godswood* (богороzza), *a weirdwood* (чардрево) и *a sept* (септа), т.к. они относятся к двум религиям, доминирующим в Вестеросе, где происходит основная часть действий сюжета. Реалии, относящиеся к общественно-политическим явлениям и структурам, также присутствуют в произведении Дж. Мартина: *Night's Watch* (Ночной дозор), *the Faceless* (безликие), *Maesters* (мейстеры).

с) Перейдем к следующей классификации, автором которой является Т.В. Дьякова и которая подробно рассматривает авторские имена собственные. К говорящим именам, которые выводят героев на чистую воду, можно отнести следующие: *Kingslayer* (*Царубийца*), *Mance Rayder* (*Манс-налетчик*) и *Firstfinger* (*Мизинец*). К именам собственным, в основе которых лежит какая-либо физическая, географическая и прочая характеристика, чаще всего относятся топонимы: *Highgarden* (*Хайгарден*), *Winterfell* (*Винтерфелл*) и *Riverrun* (*Риверран*). В книгах встречается только одно мифическое имя – *Bran*, данное автором одному из главных героев произведения. Оно является отсылкой к Брану Благословенному, королю Великобритании из Уэльской мифологии, вороны которого, по приданию, до сих пор сторожат Тауэр. Кроме того, его имя с валлийского переводится как «ворон». Таким образом, несложно проследить аналогию: Бран из произведения часто видит во сне трехглазого ворона и общается с ним. Книги также изобилуют именами вымышленных существ и животных, например, *Nymeria* (*Нимерия*), *Drogon* (*Дрогог*), *Shaggydog* (*Лохматый Пёсик*).

2. В книгах упоминается несколько языков, на которых говорят персонажи, и два из них являются авторскими: *Valyrian* (*валирийский*) и *Dothraki* (*датракийский*). Язык, на котором говорит большинство героев книги и на котором книги были написаны – английский – называется *Common Tongue*. Эти названия также можно отнести к реалиям. Несмотря на то, что Дж. Мартин не ставил своей задачей создание полноценных языков, в романах все же присутствуют примеры искусственно созданной лексики: *Valar morghulis*, *dracarys*, *shierak qiya*. Автор расшифровывает все эти элементы: *Valar morghulis* – это традиционное приветствие в Браавосе, произносимое на высоком валирийском языке, которое означает «*all men must die*»; *dracarys* – команда дракону, после которой он выдыхает огонь,

означающая «*dragonfire*»; *shierak qiya* – комета, которую дотракийцы называли «*the Bleeding Star*». Валирийский язык, как заявляет сам Дж. Мартин, является мертвым языком и аналогом латинского, поэтому стоит предположить, что именно благодаря этому в его морфологической структуре присутствуют окончания –is и –us.

3. Следующей отличительной чертой жанра фэнтези является использование архаизмов и историзмов, и романы «Песни льда и пламени», без сомнения, богаты как устаревшими словами (например, *ought, perchance, pray excuse me*), так и лексикой, относящейся к эпохе средневековья (например, *a roll of parchment, a joust, a lance*). Кроме того, в романах часто встречается инверсия: «*Here I stand...*», «*The bold little boy... was a man grown now*», «*Would that bones could talk, this fellow could tell us much*». Во всех трех случаях инверсия применяется для придания торжественности и эмоциональности словам персонажа. Устаревшие грамматические формы и личные местоимения в книгах не встречаются.

4. В произведениях Дж. Мартина также присутствуют эвфемизмы, которые преимущественно используются в речи приближенных к одному из королей: «*Whatever enemy waits out here will not find us easy to deal with*», «*You will make chains, or you will wear them*» и «*...butter and honey were seldom seen in King's Landing of late*».

Далее перейдем к **стилистическим приемам**, характерным для фэнтези и присутствующим в серии романов «Песнь льда и пламени»:

1. Персонификация – частое явление в романах данной серии, т.к. уже было сказано, что персонажи воспринимают окружающую их действительность как нечто одушевленное: «*a weirwood of colossal size whose bony fingers were scratching at the sky*», «*She might have wept then, had not the sky begun to do it for her*» и «*...glistening green pools waited to swallow the unwary...*».

2. Следующим приемом, используемым в текстах жанра фэнтези, является антитеза, однако, Дж. Мартин применяет его, не используя при этом противоположные друг другу языковые средства вместе. Например, он противопоставляет Сансу Старк, настоящую леди, – Арье Старк, больше похожей на мальчика-сорванца, чем на дочь лорда; Станниса Баратеона, жестокого, но справедливого, – Ренли Баратеону, смелому и нерассудительному; Джейме Ланнистера, красивого рыцаря, не отличающегося хитростью и сообразительностью, – Тириону Ланнистеру, карлику, который недостаток красоты компенсирует умственными качествами. Важно заметить, что данные характеристики персонажей становятся заметны из их поведения, а не авторского описания.

3. Дж. Мартин использует символы домов в метафорическом значении: к дому Старков часто обращаются как к лютоволкам, а к представителям дома Таргариенов – как к драконам. Например, «*as loyal as a deer surrounded by direwolves*» (подразумевается Баратеон, окруженный Старками), «*what it means to wake the dragon*» (драконом в этом случае является Дейенерис Таргариен). Встречаются также метафоры, частично состоящие из образов, существующих только в созданном Дж. Мартином мире: «*a lamb in a direwolf's skin*». В этом случае автор видоизменил знакомую всем идиому, заменив «волка» более опасным животным. Кроме того, читатели часто могут наблюдать авторские сравнения каких-либо признаков, известных персонажам данного авторского мира. Например, все в Вестеросе знают, что чертог замка Винтерфелл вмещает в себя большое количество людей и имеет внушительные размеры, отсюда и следующее сравнение: «*an echoing cavern as large as the great hall of Winterfell*». Жителям семи королевств также известно, что дом Талли знаменит своими синими глазами, и это выражается в другом примере: «*you look like Tully of Riverrun with these blue eyes*».

4. Рассматривая эпитеты, можно прийти к выводу, что Дж. Мартин не старается четко разграничивать их на положительные или отрицательные:

его произведения являются многогранными, а одни и те же ситуации рассматриваются с различных углов разными персонажами. Кроме того, сюжетная линия, как и характер ее героев, претерпевает постоянные изменения, зачастую непредсказуемые, поэтому эмотивно-оценочная лексика, как правило, не имеет однозначную образность.

Поскольку такие языковые элементы как архаизмы, историзмы, эвфемизмы, персонификация, антитеза, авторские метафоры, эпитеты и инверсия присущи художественному тексту в целом, мы посчитали возможным не рассматривать проблемы их перевода в рамках данного исследования. Особое внимание в ходе дальнейшей работы уделено способам сохранения жанрового своеобразия фэнтези, реализующегося посредством авторской лексики.

Таким образом, подводя итог вышесказанному, можно с уверенностью отнести произведения из серии романов «Песнь льда и пламени» к жанру фэнтези, т.к. они обладают всеми жанровыми, лексико-грамматическими и большинством стилистических характеристик, присущих текстам этого жанра.

2.2. Приемы перевода жанрообразующих элементов серии романов Дж.

Мартина «Песнь льда и пламени»

Как уже было сказано ранее, многие ученые считают, что специфика перевода художественных текстов заключается в адекватной передаче особенностей текста-оригинала, т.е. в переводе, выполненном с учетом авторских стиля и интенций, с максимальным сохранением всех средств, служащих функциям оригинального текста. В случае с текстами-фэнтези, жанрообразующей особенностью всех, без исключения, оригинальных текстов этого жанра является наличие авторской реальности, обладающей свойствами, необычными для настоящей. Особенно явно это выражается на

лексическом уровне, т.к. автору необходимо создавать новую лексику для обозначения тех или иных предметов, не существующих в настоящем мире. При этом, при переводе такой авторской лексики, нельзя руководствоваться своими знаниями о существующей реальности, ее истории и культуре, т.к. они могут оказаться неуместными. Таким образом, становится очевидно, что особенностью перевода романов-фэнтези является адекватный перевод авторской лексики.

С помощью метода сплошной выборки было отобрано 200 примеров авторской лексики из каждой книги данной серии (из первой – 100, из последующих четырех – по 25) с их переводами, выполненными Ю. Соколовым (для первой книги серии – «Игра престолов») и Н. Виленской (для остальных). Если обратиться к статистике, то к именам собственным относится 161 пример, что составляет около 80% всей авторской лексики в книге. Среди них было выявлено 108 антропонимов (например, *Mallister*, *Varamyr Sixskins*), 6 зоонимов (например, *Loptail*, *Sniff*) и 47 топонимов (например, *Casterly Rock*, *Rhaesh Andahli*). Общее количество реалий насчитывает 39 единиц, что составляет около 20%. Для их общей классификации стоило обратиться к работе И.С. Алексеевой, т.к. она является наиболее полной, охватывающей все возможные типы отобранных реалий, а для обозначения более узких категорий авторской лексики – к работам М.Ф. Мисник, В.М. Беренковой и Т.В. Дьяковой. К географическим реалиям в количестве 11 единиц относятся названия фантастических человекоподобных существ, животных и растений (например, *a sentinel tree*, *a beastling*), к этнографическим, которые представлены в количестве 6 единиц, – предметы быта, магические субстанции и оружие (например, *Iron Throne*, *greyscale*), а к общественно-политическим, насчитывающим 22 единицы, – названия общественно-политических явлений и структур, титулов, должностей, званий и народностей или других групп людей (например, *red*

priests, Warden of the North). Подробное процентное соотношение авторской лексики в романах представлено на диаграмме 1.

Диаграмма 1 Процентное соотношение авторской лексики в серии романов «Песнь льда и пламени»



Для начала, приступим к рассмотрению имен собственных, т.к. их количество значительно превышает число реалий в романах выбранной серии. Как показано на диаграмме, антропонимы занимают большую часть отобранных примеров, что говорит о большом количестве задействованных в сюжете персонажей. Однако, топонимы также составляют немалую часть всей безэквивалентной лексики романа, а значит, что автором было также детально продумано географическое устройство мира, окружающего героев.

Для анализа способов перевода данных языковых единиц необходимо использовать классификацию, рекомендуемую Л.С. Бархударовым, т.к. она представлена наиболее полно и подробно. Итак, разберем трансформации, примененные к трем категориям авторских **имен собственных**, выявленным в романах серии Дж. Мартина «Песнь льда и пламени»:

1. В выбранных произведениях **антропонимы** несут в себе жанрообразующую функцию, поскольку романы эпического фэнтези

характеризуются наличием в них большого числа главных героев, равных по значимости, и второстепенных персонажей.

а) В преобладающем количестве случаев, антропонимы были переведены с помощью транскрипции или транслитерации, что обусловлено необходимым прагматическим эффектом: созданием ощущения нереальности текста. Все антропонимы, переведенные с сохранением их внешних выражений, являются личными именами героев, несут в себе определенный колорит авторского мира и должны восприниматься читателями как нечто необычное. Примерами применения транскрипции являются *Aerys (Эйерис)* и *Daenerys (Дейенерис)*, поскольку при переводе были воспроизведены английские дифтонги. С сохранением графической формы – т.е. с использованием транслитерации – были переведены имена *Bran (Бран)* и *Eddard (Эддард)*, т.к. в первом случае имя транскрибировалось бы как *Брэн*, а во втором – как *Эддад*.

б) Несмотря на то, что личные имена, как правило, не несут в себе явной семантической нагрузки и должны восприниматься читателями как нечто непривычное их слуху, в отобранных примерах также встречаются антропонимы, совмещающие в себе и семантическую нагрузку, и эффект необычности. Одним из таких имен собственных является родовое имя *Stark (Старк)*, сноска: «в этом имени звучат сила, непреклонность, суровость и стойкость»). Переводческое решение при передаче данного примера обусловлено тем, что при чтении оригинала у носителя английского языка не возникнет проблем с пониманием полного значения имени *Stark*, однако, в русском языке не существует эквивалента, который имел бы краткую лаконичную форму и мог бы передать богатый семантический потенциал исходного антропонима. В результате, переводчик решил компенсировать опущение смысла, произошедшее при переводе имени с помощью

транслитерации, использованием сноски, в которой раскрывается значение оригинальной единицы. Другими антропонимами, совмещающими в себе и прагматический эффект необычности, и семантическое наполнение, являются персоналии смешанного типа, описанные Д.И. Ермолович в своем пособии по переводу [Ермолович, 2001]. Поскольку в некоторых случаях в оригинале к имени собственному было добавлено определенное имя нарицательное, раскрывающее для читателя тот или иной признак данного персонажа, переводчик не мог перевести все элементы персоналии только с использованием транслитерации или транскрипции, как это было сделано для большинства личных имен. Такое решение привело бы к потере части вложенного в персоналию значения, нарушило бы авторскую задумку или даже привело к непониманию части текста, а следовательно – такой перевод нельзя было бы назвать адекватным. При передаче персоналий смешанного типа, переводчик использовал транскрипцию или транслитерацию для перевода личного имени персонажа и калькирование для перевода нарицательной части. Результаты примененных трансформаций представлены в следующих примерах: *Aegon the Conqueror* (Эйегон-завоеватель) и *Brandon the Builder* (Брандон-строитель). Оба этих примера являются устоявшимися именами исторических личностей, знакомых героям произведений Дж. Мартина. Кроме того, в некоторых случаях значение исходной нарицательной части является более широким, чем значение соответствующей ему кальки – в таких примерах переводчик использует конкретизацию значения, описанную Л.С. Бархударовым в своих работах (т.е. замену слова с более широким значением на слово с более узким [Бархударов, 2010]), чтобы максимально приблизить текст перевода к оригиналу: *Armen the Acolyte* (кандидат Армин). Переводчик сужает значение слова an acolyte (an attendant; follower;

helper [CED]), опираясь на контекст: an acolyte в романах Дж. Мартина – это человек, изучающий различные науки, чтобы впоследствии стать мастером, другими словами, кандидат в мастера. Другой трансформацией, примененной к именам собственным, является модуляция (смысловое развитие, описанное в работах В.Н. Комиссарова): *Davos Shorthand* (*Давос Беспалый*). Переводчик мог руководствоваться контекстом, из которого ясно, что у данного персонажа – Давоса Сиворта – нет пальцев на правой руке, а значит – *Shorthand* обозначает не какой-либо врожденный дефект, о котором можно было бы подумать, а отсутствие пальцев. Также для создания варианта перевода, не нарушающего сложившуюся в русском языке традицию ставить определяющий элемент в постпозицию к имени собственному (по аналогии с Сергий Радонежский, Дмитрий Донской и др.), что препятствовало бы выполнению эстетической функции текста, переводчик применил прием перестановки: *Vinegar Vaellyn* (*Ваэллин Уксусный*).

с) Что касается прозвищ, при их переводе важным является передача семантической нагрузки, заложенной автором в данный антропоним. Они раскрывают личность персонажа, его характер, говорят о его привычках или биографии, а также придают тексту определенную эмоциональную оценку. К примеру, прозвище *Red Viper* (*Красный Змей*) звучит устрашающе, а *Onion Knight* (*Луковый Рыцарь*) – насмешливо и унизительно. Эти коннотативные эффекты необходимо учитывать при передаче прозвищ, поэтому наиболее подходящим способом перевода является калькирование, причем прямое значение слова зачастую нуждается в сужении с помощью приема конкретизации или расширении с помощью генерализации. Эти дополнительные трансформации служат эстетической функции исходного текста в первую очередь, как в следующих примерах: *the*

Kingslayer (*Цареубийца*) и *Thistle* (*Колючка*). Рассмотрим первый случай. Очевидно, что слово «царь» обладает славянским колоритом. С одной стороны, он неуместен в данном случае, но с другой – у переводчика не было выбора: калькирование, выполненное без сужения значения морфемы «king», выглядело бы слишком громоздко и не совпадало с емкой и лаконичной формой оригинального прозвища («Королеубийца» или «Убийца короля»). Во втором случае, согласно Collins English Dictionary, a thistle – это одно из растений семейства сложноцветных с колючими листьями и белым, пурпурным или розовым цветением [CED], т.е. вполне определенный вид растения, который люди, не знакомые с ботаникой, назвали бы «Колючкой». Переводчик решает не вдаваться в ботанические подробности, вводя в текст научные термины, и называет героиню *Колючкой*, что, как и оригинальное прозвище, в полной мере передает ее характер. Также интересным представляется способ передачи двух антропонимов: *Vimpr* (*Пышка*) и *Lumpr* (*Шишка*). Оба имени собственного в оригинале имеют значение шишки, т.е. опухшего места, которое появляется на коже человека после удара, и являются квазиомонимами. Тем не менее, переводчик не мог передать два разных имени одним и тем же словом. Как можно судить по контексту, эти герои – братья, но один из них – положительный персонаж, а второй – нет. Вероятно, переводчик отошел от значения второго слова для сохранения задумки автора и подобрал квазиомоним, который будет иметь положительную коннотацию, что также было отнесено к приему модуляции.

2. Как и антропонимы, **топонимы** в произведениях эпического фэнтези являются жанрообразующими элементами, поскольку невозможно создать и детально продумать географию авторского мира без создания наименований географических объектов таких как рек, городов, гор и др.

а) Выбранные произведения характеризуются тем, что большая часть присутствующих в них топонимов являются так называемыми «говорящими» именами собственными, т.е. в них заложена определенная характеристика, к примеру, сообщающая об их расположении или истории. Возможное наличие у определенного места истории может служить как познавательной функции – раскрывать для читателей подробности выдуманного автором мира, так и иметь определенную роль в сюжете и в характеристике персонажа. Например, составные части топонима *Slaver's Bay* (*Залив работорговцев*) говорят о том, чем этот город известен, и изначально настраивают читателя против его жителей. Такие «говорящие» топонимы необходимо переводить с сохранением семантического потенциала входящих в них морфем или слов, т.е. с помощью калькирования. Самыми простыми примерами являются: *Dragonstone* (*Драконий камень*) или *the Red Fork* (*Красный Зубец*). Кроме того, в первом случае автор применил еще один прием перевода, описанный Л.С. Бархударовым, – грамматическую замену части речи. В этом примере авторский топоним был получен в результате синтаксического словосложения, т.е. он имеет синтаксическую базу в виде исходного словосочетания – *dragon stone*. Это означает, что он может переводиться как словосочетание, причем первое слово является определением ко второму. Однако, в отличие от английского языка, в русском языке существительные не могут выступать в роли определения, поэтому переводчик и применил прием замены части речи. При переводе топонимов также встречается перестановка, обусловленная узусом русского языка: *Shipbreaker Bay* (*залив Губительные Валы*). В этом случае слово «залив» было переставлено в начало топонима, потому что в русском языке обозначение типа географического объекта стоит перед названием этого объекта, в отличие от английского языка.

б) Текст перевода должен быть максимально приближен к тексту оригинала, поэтому в нем не должны появляться ассоциации, не предполагаемые изначально. Культурные различия между странами двух языков могут приводить к появлению таких ассоциаций, и в этих случаях переводчику необходимо нейтрализовать возможную коннотацию полученного текста. Примером такого переводческого решения является перевод *Jade Sea* как *Яшмовое море*. Рассмотрим исходную единицу поподробнее. У слова «jade» есть два основных значения: кляча, заезженная лошадь и нефрит. Возможно, переводчик решил, что море не может называться в честь измученного животного, и выбрал второй вариант. Однако, в переводе наблюдается не «Нефритовое море», а «Яшмовое». Яшма, как и нефрит, является минералом, а т.к. в русском языке словом нефрит называют еще и группу заболеваний, Ю. Соколов, по-видимому, не захотел создавать неприятную ассоциацию у читателей и применил прием приближенного перевода.

а) Как и в случае с антропонимами, некоторые топонимы в произведениях Дж. Мартина не обладают явным семантическим наполнением, но также оказывают определенное воздействие на читателя: он воспринимает их как показатель необычности и нереальности описываемого им мира, они понимают, что читают роман о незнакомой им культуре. Такие названия географических объектов, как и многие личные имена персонажей, переводятся с помощью транскрипции или транслитерации: *Volantis* (*Валантис*) и *Meeren* (*Миэрин*).

б) В некоторых случаях переводчик решает передать и внешнюю форму топонимов, и заложенное в них значение, что обусловлено эстетической функцией текста. Полученные им с помощью калькирования варианты перевода являются слишком громоздкими и

неприятными на слух, хотя и передают географические характеристики этих объектов. В результате, переводчик делает два варианта перевода одного и того же слова и употребляет их вместе в тексте всего один раз, чтобы читатели познакомились со значением, как в следующих примерах: *Highgarden* (*Хайгарден/Вышесад*) и *Riverrun* (*Риверран/Быстроречье*). В обоих случаях первый вариант перевода сделан с помощью транслитерации или транскрипции, а второй – калькирования с использованием предусмотренных в русском языке правил словосложения. Более того, морфема «run» переведена как «быстро», что является примером использования модуляции – смыслового развития, описанного в работах В.Н. Комиссарова. Как и при переводе антропонимов, в романах встречается топоним, переведенный с помощью сочетания описательного перевода с транслитерацией: *Winterfell* (*Винтерфелл*, сноска: «в этом названии на общем языке сливаются наступление зимы и ее свирепость»). Опять же, такое переводческое решение обусловлено неимением возможности передать значение исходной единицы с помощью калькирования и сохранить ее краткую форму, т.е. перевести топоним в максимально приближенной к оригиналу форме.

3. **Зоонимы** в романах Дж. Мартина также несут жанрообразующую функцию: за счет создания кличек животных автор приближает выдуманный им мир к настоящему. Однако, носители данных кличек встречаются в ситуациях, невозможных в настоящем мире, что и создает присущий этому жанру парадокс: сочетание реального и ирреального. Все носители отобранных кличек – волки, в которых вселяется человекоподобное существо, называемое в мире «Песни льда и пламени» оборотнем или перевертышем, а отобранные прозвища – имена, которыми эти волки называют друг друга на своем языке. Зоонимы, будучи говорящими именами собственными, не только характеризуют животных, но и обладают

эмоционально-оценочной функцией, которую необходимо учитывать при переводе. Для их передачи переводчик использует калькирование (*Loptail – Корнохвост, Softfoot – Мягколапый*), модуляцию (*Stalker – Тихоступ*) или подбор соответствия (*Sniff – Нюхало, Sly – Хитрюга*). Рассмотрим пример, переведенный с использованием модуляции. А *stalker*, согласно Merriam Webster Dictionary, – это человек, который преследует другого, медленно и бесшумно передвигаясь [MWD], т.е. его вполне можно назвать *Тихоступом*. Во всех выявленных случаях семантическая нагрузка сохраняется.

Таким образом, можно составить статистику использования различных приемов перевода для тех или иных категорий имен собственных. При передаче антропонимов чаще всего важным является сохранение их звуковой или графической формы, т.к. она вызывает у читателя ощущение необычности повествования, поэтому в 74% случаев были применены приемы транслитерации или транскрипции. Остальные 26% составляют говорящие имена или прозвища персонажей, раскрывающие их характер, играющие определенную роль в сюжете и несущие эмоционально-оценочную функцию, поэтому переводчик принял решение передать заложенные в них значения и их оттенки с помощью калькирования, модуляции, описательного и приближенного перевода и подбора соответствия. При передаче топонимов ситуация является обратной: в большинстве случаев (64%) такие имена собственные играли важную роль в восприятии читателем географического устройства созданного автором мира, поэтому переводчик сохранил заложенный в них смысл с помощью тех же трансформаций: калькирования, описательного, приближенного перевода и модуляции. Что касается зоонимов, которые также можно отнести к говорящим именам, несущим эмоционально-оценочную функцию, заложенный в них смысл передается в 100% случаев.

Для определения способов передачи жанрового своеобразия, реализующегося посредством **реалий**, перейдем к анализу приемов их перевода:

1. Все **географические реалии** в произведениях, как и топонимы, являются важным компонентом авторского мира, раскрывающим для читателя особенности, благодаря которым его действительно можно назвать авторским. В эту категорию входят названия несуществующих в настоящем мире существ, растений и животных. Как правило, создавая такие реалии, автор руководствовался определенными характеристиками, присущими называемым понятиям, поэтому их можно было бы назвать мотивированными, если бы обозначаемые ими понятия существовали в реальном мире. Оригинальные географические реалии дают читателю намек о том, чем или кем является данное понятие, поэтому при переводе необходимо сохранять их семантический потенциал с помощью калькирования или приближенного перевода.

а) Примерами применения калькирования являются название растения *goldenheart* (*златосерд*) и животного *a shadowcat* (*сумеречный кот*). В первом случае, помимо поморфемного перевода, наблюдается словосложение. Яркими примерами применения конкретизации значения при калькировании являются *a direwolf* (*лютоволк*) и *a weirwood* (*чардрево*). В первом случае наблюдается конкретизация значения первой морфемы, а во втором конкретизацию предполагаемой морфемы «weird», т.к. морфема «weir» имеет неподходящую по контексту семантику – оно означает «плотину или дамбу» [CED].

б) Среди отобранных примеров также встречаются реалии, переведенные с помощью приближенного перевода: *a skinchanger* (*перевертыш*) и *a beastling* (*оборотень*). Обе эти реалии являются обозначением одного и того же существа – человекоподобного, который способен проникать в разум других людей и животных и

управлять ими. Однако, слова «оборотень» и «перевертыш», согласно известным нам образам из мифологии и культуры, обозначают другое понятие – существо, способное буквально менять свой облик и превращаться в какое-либо животное. Видимо, переводчик заметил сходство между морфемами слова, обозначающего мифологическое понятие «оборотень» («a shapeshifter»), и морфемами реалии из произведений Дж. Мартина и решил использовать уже существующие в русском языке лексические единицы, что является абсолютно оправданным. Дело в том, что слово *a beastling* вызывает у англоговорящего читателя неприятные ассоциации (ужасный, жестокий, грубый [CED]), поэтому переводчику необходимо было передать его на русский язык словом с такой же отрицательной коннотацией.

с) Только одна географическая реалия не несет в себе явного семантического наполнения в исходном тексте и является элементом «чужой» для читателя культуры, в связи с чем оправданной является ее передача на русский язык с помощью транслитерации: *a warg* (*варг*).

2. **Этнографические реалии**, к которым относятся предметы, благодаря которым культуру и быт персонажей можно отличить от существующих в настоящем мире. Так же, как и географические реалии, этнографические являются мотивированными и содержат в себе компоненты, дающие представление об обозначаемом понятии, поэтому они, как правило, переводятся с помощью калькирования или приближенного перевода.

а) Калькирование было использовано в большинстве случаев: *Iron Throne* (*Железный трон*) и *dragonbone* (*драконья кость*). *Dragonbone* (*драконья кость*) является примером применения приема замены части речи. Как и в случае с топонимом *Dragonstone* (*Драконий камень*), в этом примере авторская реалия была получена в результате

синтаксического словосложения, т.е. она имеет синтаксическую базу в виде исходного словосочетания, в котором существительное выступает в роли определения, что невозможно в грамматическом строе русского языка, поэтому переводчик заменил его именем прилагательным с тем же корнем.

б) Приближенный перевод не является популярным способом перевода реалий в данном произведении, поэтому был найден лишь один пример данного приема среди этнографических реалий: *an ironwood stump*, переведенный как *колода железостола*. Нет необходимости подробно останавливаться на первой части исходной реалии, т.к. подобные примеры были разобраны ранее. Интерес представляет перевод слова «stump», подходящим значением которого является «пень», однако, оно не раскрывает основных функций этого предмета. Из контекста становится понятно, что *an ironwood stump* – это место казни. Таким образом, переводчик подбирает аналог, используемый в средние века, – слово «колода».

с) Что касается передачи формы исходного слова, это требовалось лишь один раз для перевода названия народа, т.е. для сохранения национального колорита. Транслитерация реалий этой категории была использована только вкупе с калькированием: *Valyrian steel* (*валирийская сталь*). Стоит заметить, что оригинальный суффикс *-ian*, используемый для обозначения принадлежности к какой-либо национальности, был переведен с помощью суффикса, имеющего ту же функцию, и окончания прилагательного.

3. К **общественно-политическим реалиям** были отнесены не только названия общественно-политических явлений, титулов, должностей и групп людей, но и названия племен и народов, населяющих выдуманный Дж. Мартином мир. Наличие первых придает вымышленному авторскому миру большее сходство с настоящим, делает его более правдоподобным и детально

продуманным, ведь если в тексте встречаются названия для каждого общественно-политического явления и должности или титула, то устройство авторского мира становится более определенным и кажется читателю вполне реальным. В то же время, наличие племен и народов, наоборот, отдаляет созданный автором мир от настоящего, делает его «чужим» и незнакомым читателю, привносит в него выдуманный национальный колорит, пусть и не существующий в реальности.

а) Общественно-политические явления, звания и должности, как правило, передаются с помощью калькирования, т.к. так же, как и два предыдущих типа реалий являются мотивированными и содержат в себе определенную характеристику: *the red priests* (красные жрецы) и *Hornfoot men* (рогоногие). Подробнее рассмотрим мотивацию исходных реалий. В первом случае, определение *red* напрямую относится к цвету одежды, которую носят данные жрецы, а также к роду их деятельности: они видят в пламени будущее и служат Красному Богу, поэтому передача значения данного компонента реалии является важной. Во втором случае, *Hornfoot men* – это племя одичалых (*wildlings*), чьи ноги ороговели из-за постоянного хождения босиком по скалам. Несмотря на то, что это значение не является значимым для сюжета, оно раскрывает одну из особенностей этого племени, на которую автор посчитал нужным обратить внимание читателей, поэтому при переводе она была сохранена. При анализе другого примера было замечено добавление: *Lord Stark of Winterfell*. Видимо, переводчик, решил пояснить отношение *Лорда Старка* к его родовому поместью *Винтерфеллу*, в результате чего это звание получило следующую форму: *Лорд Старк, владетель Винтерфелла*. Грамматическая замена числа встречается в следующем примере: *the Protector of the Realm* (*Хранитель Областей*). Существительное *realm* в оригинале стоит в

единственном числе, тогда как при переводе наблюдается форма множественного числа у его соответствия на русском языке.

b) Как уже было сказано, названия племен и народов, как правило, несут определенный национальный колорит в исходном тексте, поэтому он должен сохраняться и при переводе. В связи с этим, переводчик прибегает к транслитерации или транскрипции. Например, *the Rhoynar* (*ройнары*) и *the Dothraki* (*дотракийцы*) были переведены с сохранением их внешних форм. Во втором примере также произошло добавление русского суффикса, обозначающего принадлежность к указанной в основе стране или организации. Кроме того, наблюдаются несколько случаев совмещения калькирования и транслитерации/транскрипции для тех случаев, когда в оригинале к корню названия народа был добавлен суффикс, обозначающий множественное число. Например, корень *the Andals* был переведен как *андал* (т.е. с помощью транслитерации), а суффикс как *-ы* (калькирование). То же самое можно наблюдать и в следующих примерах: *the Thenns* (*тенны*) и *the Valyrians* (*валирийцы*). Во всех представленных выше случаях применения транскрипции или транслитерации переводчик старался приспособить полученные в результате перевода примеры к грамматической структуре русского языка ради эстетической функции.

Таким образом, на основе проведенного анализа перевода авторских реалий может быть составлена статистика использования определенных трансформаций в зависимости от типа реалии и выполняемой ею функции в исходном тексте. При переводе географических и этнографических реалий важную роль играет семантическое наполнение, раскрывающее их функцию или характеризующий присущие им особенности, поэтому в 90% (для географических реалий) и 83% (для этнографических реалий) случаев переводчик старался как можно более полно передать заложенные в них

значения с помощью калькирования и приближенного перевода. В свою очередь, 40% общественно-политических реалий несут определенный национальный колорит, создают впечатление необычности и «чуждости» текста, что говорит о необходимости передавать лишь графическую или фонетическую форму этих лексических единиц с помощью транслитерации или транскрипции.

В результате, было выяснено, что в жанре фэнтези антропонимы и реалии, относящиеся к названиям племен и народов, как правило, имеют национальный колорит и создают у читателя впечатление необычности текста, а топонимы, зоонимы, географические, этнографические и часть общественно-политических реалий – позволяют автору раскрыть для читателя различные аспекты своего детально продуманного мира: его географию, общественную и политическую жизнь, а также особенности быта и культуры.

Выводы по второй главе

Все пять опубликованных романов из серии «Песнь льда и пламени» являются неотделимыми частями одного сюжета, в основе которого лежит авторский мир, в котором присутствует магия, мифоподобные и мифологические существа. На первый план автор ставит переживания и поступки персонажей, романы обладают элементами авантюрного романа, а их основополагающей идеей является противостояние добра и зла. Таким образом, данные произведения без сомнений могут быть отнесены к жанру фэнтези.

Выбранные произведения отличаются наличием в них ряда других языковых элементов, характерных для художественных текстов в целом, поэтому принято решение не рассматривать их в ходе данной работы. Интересным представляется перевод авторской безэквивалентной лексики,

являющейся следствием одной из основных композиционных черт романов-фэнтези и не присущей другим литературным жанрам.

В выбранных романах при передаче антропонимов, если они не являются говорящими именами или прозвищами персонажей, важным является сохранение их звуковой или графической формы. При передаче топонимов ситуация является обратной: в большинстве случаев имеет значение семантика, а не внешний облик слов. Если говорить о зоонимах, то все они, без исключений, должны быть переведены с сохранением заложенного в них смысла.

При переводе географических и этнографических реалий важную роль играет их семантический потенциал, т.к. они помогают читателю понять культурные особенности вымышленного мира, поэтому переводчик старался как можно более полно передать заложенные в них значения. В свою очередь, часть общественно-политических реалий, несущих так называемый колорит тех или иных племен или народов, не несут в себе явной семантической нагрузки, что говорит о необходимости передавать лишь их графическую или фонетическую форму.

Кроме того, для более точной передачи исходного значения, а также создания более лаконичных и не нарушающих языковой строй русского языка вариантов перевода авторской лексики, переводчики использовали и ряд других трансформаций. Ими являлись конкретизация, генерализация, модуляция, опущение, добавление, перестановка, замена числа и замена части речи.

Заключение

Жанр фэнтези, несмотря на свое заслуженное место в современной литературе, продолжает развиваться и сейчас, ведь необычное всегда привлекало читателей. В стремлении заинтересовать большую аудиторию своим творчеством, авторы создают миры, все более отдаленные от существующего на различных уровнях. Учитывая то, что никаких канонических ограничений в литературе такого вида не существует, ее язык претерпевает постоянные изменения, чем обусловлена сложность перевода таких текстов.

Целью работы являлось изучение жанрового своеобразия романов-фэнтези и способов его сохранения при переводе. В первую очередь, для достижения поставленной цели необходимо было выявить стилевые и жанровые особенности текстов в жанре фэнтези.

Роман-фэнтези – это, в первую очередь, произведение, сюжет которого разворачивается в выдуманном и тщательно разработанном автором мире, стилизованном под средневековье, в котором неизменно присутствует магия и мифологические или «мифоподобные» существа. Во-вторых, автор романа-фэнтези делает акцент на поступках и переживаниях героев, описываемых на фоне авантюрного сюжета, в основе которого стоит противостояние добра и зла. В-третьих, произведения этого жанра объединяют в себе элементы других литературных жанров. Тексты жанра фэнтези можно разделить на следующие направления: «высокое» эпическое фэнтези, героическое фэнтези, розовое фэнтези, детское фэнтези, философское фэнтези, историческое фэнтези, юмористическое фэнтези, научное фэнтези и черное фэнтези. Все эти направления отличаются друг от друга по ряду признаков и продолжают развиваться по настоящее время.

Далее были выявлены лингвистические особенности текстов этого жанра. В ходе данного исследования, было выяснено, что тексты жанра

фэнтези характеризуются наличием авторских имен собственных и реалий, наряду с упоминанием или включением в текст структур или лексики из авторских языков, историзмов, архаизмов, устаревших грамматических форм, инверсии, эвфемизмов, большого количества эпитетов с четким разграничением эмоционально-оценочного значения, авторских метафор и сравнений, а также применение приемов антитезы и персонификации. Однако, данные особенности характеризуют и другие жанры художественных текстов, поэтому их перевод не рассматривается в ходе данного исследования.

Если говорить об особенностях перевода художественных текстов в целом, то они заключаются в адекватной передаче особенностей текста-оригинала, т.е. перевод должен быть выполнен с учетом авторских стиля и интенций, с максимальным сохранением всех средств, служащих функциям оригинального текста. В случае с текстами-фэнтези, жанрообразующей особенностью всех, без исключения, оригинальных текстов этого жанра является наличие авторской реальности, обладающей свойствами, необычными для настоящей. Особенно явно это выражается на лексическом уровне, поскольку для описания предметов, не существующих в настоящем мире, автору необходимо создавать новые лексические единицы. Важно отметить, что при переводе такой авторской лексики нельзя руководствоваться своими знаниями о существующей реальности, ее истории и культуре, т.к. они могут оказаться неуместными. Таким образом, становится очевидно, что особенностью перевода романов-фэнтези является адекватный перевод авторской безэквивалентной лексики.

Прежде чем преступить к изучению способов перевода особенностей жанра фэнтези, необходимо было убедиться в том, что выбранные произведения относятся к этому жанру. Они были проанализированы, опираясь на полученные результаты исследования стилевых и жанровых

особенностей фэнтези, и пришли к выводу, что романы Дж. Мартина «Песнь льда и пламени» действительно написаны в жанре фэнтези.

Далее в данной работе приводится анализ примеров перевода авторской безэквивалентной лексики, в размере 200 единиц, отобранной из произведений с помощью метода сплошной выборки. Анализ показал, что различные категории безэквивалентной лексики, как правило, переводятся разными способами.

Антропонимы, за исключением говорящих имен и прозвищ, передаются с сохранением внешней формы, т.к. она вызывает у читателя ощущение необычности повествования, поэтому в 74% случаев были применены приемы транслитерации или транскрипции. Остальные 26% составляют говорящие имена или прозвища персонажей, раскрывающие их характер, играющие определенную роль в сюжете и несущие эмоционально-оценочную функцию, поэтому переводчик принял решение передать заложенные в них значения и их оттенки с помощью калькирования, модуляции, описательного и приближенного перевода и подбора соответствия. При передаче топонимов ситуация является обратной: в большинстве случаев (64%) семантика слов имела значение, т.к. играла важную роль в восприятии читателем географического устройства созданного автором мира, поэтому переводчик сохранил ее с помощью тех же трансформаций: калькирования, описательного и приближенного перевода и модуляции. Что касается зоонимов, которые также можно отнести к говорящим именам, несущим эмоционально-оценочную функцию, заложенный в них смысл передается в 100% случаев.

При переводе географических и этнографических реалий важную роль играет семантический потенциал, раскрывающий их функцию или характеризующий присущие им особенности, поэтому в 83% случаев переводчик старался как можно более полно передать заложенные в них значения с помощью калькирования и приближенного перевода. В свою

очередь, 40% общественно-политических реалий несут определенный национальный колорит, хоть и не обладают никаким значением, что говорит о необходимости передавать лишь графическую или фонетическую форму этих лексических единиц с помощью транслитерации или транскрипции.

Кроме того, для более точной передачи исходного значения, а также создания более лаконичных и не нарушающих языковой строй русского языка вариантов перевода авторской лексики, переводчики использовали и ряд других трансформаций. Ими являлись конкретизация, генерализация, модуляция, опущение, добавление, перестановка, замена числа и замена части речи.

Суммируя результаты проведенного исследования, необходимо повторить, что специфика перевода романов-фэнтези заключается в необходимости адекватного перевода авторской безэквивалентной лексики, которая является жанрообразующей характеристикой таких текстов. Переводчику следует проанализировать такие лексические единицы, сделать вывод о том, какую конкретно функцию они несут в исходном тексте, какие цели преследовал автор при ее создании, а затем выбрать наиболее подходящую переводческую трансформацию или комплекс трансформацией, которые помогут максимально приблизить перевод к оригиналу на всех языковых уровнях, не нарушив при этом строй текста на переводящем языке.

В заключение, можно сказать, что все задачи были выполнены, а цель достигнута.

Ссылки

1. Толкачёва В.С. Фэнтези: жанр или литературное направление? // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2010. № 10. С. 169-172. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/fentezi-zhanr-ili-literaturnoe-napravlenie> (дата обращения: 12.04.2017).
2. Suvin D. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. Bern: International Academic Publishers. 2016. 469 p.
3. Гоголева С.А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези // Наука и образование. 2006. № 3. С. 85-88.
4. Беренкова В.М. Жанр фэнтези как объект лингвистического исследования // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2009. № 4. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/zhanr-fentezi-kak-obekt-lingvisticheskogo-issledovaniya> (дата обращения: 15.04.2017).
5. Гоголева С.А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези // Наука и образование. 2006. № 3. С. 85-88.
6. Алексеев С.В. Фэнтези // Энциклопедия гуманитарных наук. 2013. № 2. С. 309-312.
7. Tolkien, J.R.R. *The Monsters and the Critics and Other Essays*. London: HarperCollins. 2006. 256 p.
8. Гоголева С.А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези // Наука и образование. 2006. № 3. С. 85-88.
9. Лазарева Т.С. Фэнтези (Краткий обзор основных разновидностей жанра) // Вестник Дальневосточной Государственной Научной Библиотеки. 2002. № 2(15). С. 87-99. URL : <https://elibrary.ru/item.asp?id=24988124> (дата обращения: 02.03.2017).
10. Там же.
11. Там же.

12. Гоголева С.А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези // Наука и образование. 2006. № 3. С. 85-88.
13. Там же.
14. Там же.
15. Лазарева Т.С. Фэнтези (Краткий обзор основных разновидностей жанра) // Вестник Дальневосточной Государственной Научной Библиотеки. 2002. № 2(15). С. 87-99. URL : <https://elibrary.ru/item.asp?id=24988124> (дата обращения: 02.03.2017).
16. Гоголева С.А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези // Наука и образование. 2006. № 3. С. 85-88.
17. Лазарева Т.С. Фэнтези (Краткий обзор основных разновидностей жанра) // Вестник Дальневосточной Государственной Научной Библиотеки. 2002. № 2(15). С. 87-99. URL : <https://elibrary.ru/item.asp?id=24988124> (дата обращения: 02.03.2017).
18. Близнац И.В. К проблеме определения жанра фэнтези в современном искусстве // Веснік Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў. 2011. № 1(15). С. 62-67.
19. Кулакова О.К. Авторское миротворчество в жанре фэнтези // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2010. № 1(9). С. 189-194.
20. Яковенко О.К. Жанровые особенности фэнтези // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2008. № 1. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/zhanrovye-osobennosti-fentezi-na-osnove-analiza-slovarnyh-definitiy-fentezi-i-nauchnoy-fantastiki> (дата обращения: 19.02.2017).
21. Кулакова О.К. Авторское миротворчество в жанре фэнтези // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2010. № 1 (9). С. 189-194.

22. Батури́н Д. А. Мифологичность фэ́нтези в современном мире // Традиционная и техногенная цивилизация : проблемы взаимодействия : материалы научно-практической конференции. 2010. С. 28-31.
23. Гоголева С.А. Влияние готического романа на жанр фэ́нтези и его роль в становлении жанра // Наука и образование. 2007. № 3. С. 166.
24. Батури́н Д. А. Мифологичность фэ́нтези в современном мире // Традиционная и техногенная цивилизация : проблемы взаимодействия : материалы научно-практической конференции. 2010. С. 28-31.
25. Беренкова В.М. Жанр фэ́нтези как объект лингвистического исследования // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2009. № 4. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/zhanr-fentezi-kak-obekt-lingvisticheskogo-issledovaniya> (дата обращения: 15.04.2017).
26. Мисник М.Ф. Лингвистические особенности аномального художественного мира произведений жанра фэ́нтези англоязычных авторов: Автореф. дис. канд. фил. наук: 10.02.04 / ИГЛУ. Иркутск, 2006. 20 с.
27. Беренкова В.М. Жанр фэ́нтези как объект лингвистического исследования // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2009. № 4. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/zhanr-fentezi-kak-obekt-lingvisticheskogo-issledovaniya> (дата обращения: 15.04.2017).
28. Дьякова Т.В. Адекватность выбора способов перевода искусственных антропонимов в жанре фэ́нтези // Lingua mobilis. 2013. № 1. С. 18-22.
29. Алексеева И.С. Введение в переводоведение : учебное пособие. 3-е изд., испр. и доп. М. : Академия, 2008. 354, [5] с.
30. Мисник М.Ф. Лингвистические особенности аномального художественного мира произведений жанра фэ́нтези англоязычных

- авторов: Автореф. дис. канд. фил. наук: 10.02.04 / ИГЛУ. Иркутск, 2006. 20 с.
31. Мкртчян Т.Ю., Пустоветова А.О. Особенности жанра фэнтези // Современные научные исследования и инновации. 2016. № 2 [Электронный ресурс]. URL: <http://web.snauka.ru/issues/2016/02/64388> (дата обращения: 07.04.2017).
32. Austin A. Quality in epic fantasy // Strange Horizons. 2002 [Электронный ресурс]. URL: <http://strangehorizons.com/non-fiction/articles/quality-in-epic-fantasy/> (дата обращения: 20.04.2017).
33. Mandala S. The Language in Science Fiction and Fantasy: The Question of Style. New York: Continuum International Publishing Group. 2010. 172 p.
34. Мисник М.Ф. Лингвистические особенности аномального художественного мира произведений жанра фэнтези англоязычных авторов: Автореф. дис. канд. фил. наук: 10.02.04 / ИГЛУ. Иркутск, 2006. 20 с.
35. Гаева Л.Д. Жанровые стереотипы в романе Дж.Р.Р. Мартина «Игра престолов»: ВКР / НТГСПИ. Нижний Тагил, 2015. 61 с.
36. Давыдова Е.В. Жанрово-стилистические особенности эпического фэнтези // Известия Смоленского государственного университета. 2011. № 4(16). С. 261-268.
37. Алимova М.В. Особенности и основные критерии перевода художественного текста // Вестник РУДН. Серия: Русский и иностранные языки и методика их преподавания. 2012. № 2. С. 47-52.
38. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М. : Высшая школа, 1990. 253 с.
39. Комиссаров В.Н. Лингвистика перевода. М. : Международные отношения, 1980. 167 с.
40. Леденева М.А. Особенности художественного перевода. СПб, 2010. 26 с.

41. Алексеева И.С. Введение в переводоведение : учебное пособие. 3-е изд., испр. и доп. М. : Академия, 2008. 354, [5] с.
42. Чуковский К.И. Высокое искусство. СПб. : ИД «Авалон», ИД «Азбука-классика», 2008. 448 с.
43. Леденева М.А. Особенности художественного перевода. СПб, 2010. 26 с.
44. Комиссаров В.Н. Общая теория перевода : учебное пособие. М.: ЧеРо, 1999. 136 с.
45. Гачечиладзе Г. Художественный перевод и литературные взаимосвязи. 2-е изд. М. : Наука, 1982.
46. Чуковский К.И. Высокое искусство. СПб. : ИД «Авалон», ИД «Азбука-классика», 2008. 448 с.
47. Омеличкина С.В. Лингвопрагматическая составляющая стратегии художественного перевода // Вестник КемГУ. 2012. № 4. С. 83-86.
48. Алексеева В.Н. Проблема перевода художественного произведения на иностранный язык // Ярославский педагогический вестник. 2012. № 3. С. 153-155. URL : http://vestnik.yvspu.org/releases/2012_3g/35.pdf (дата обращения: 23.03.2017).
49. Сирипля М.А., Кан В.А. Некоторые проблемы перевода художественных текстов // Lingua mobilis. 2013. № 7(46). С. 68-74.
50. Бархударов Л.С. Язык и перевод: вопросы общей и частной теории перевода. М. : ЛКИ, 2010. 240 с.
51. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) // М.: Высшая школа, 1990. 253 с.
52. Ослопова В.М., Бакулев А.В. Особенности переводческих преобразований в диахроническом переводе (на материале текстов среднеанглийского и ранненовоанглийского периодов). М. : Успехи современного естествознания. №5. 2012. С. 157-159.

53. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) // М.: Высшая школа, 1990. С. 177.
54. Будник Е.А., Ахмедова А.Т. Политическая корректность и способы ее перевода с английского на русский язык // Science Time. 2015. № 5(17).
55. Куниловская М. А. Авторская метафора как объект перевода // Lingua mobilis. 2010. № 4(23). С. 73-81.
56. Ермолович Д.И. Имена собственные на стыке языков и культур. М. : Р.Валент, 2001. – 200 с.
57. Collins English Dictionary [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english> (дата обращения: 10.05.2017).
58. Бархударов Л.С. Язык и перевод: вопросы общей и частной теории перевода. М. : ЛКИ, 2010. 240 с.
59. Collins English Dictionary [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english> (дата обращения: 10.05.2017).
60. Там же.
61. Merriam Webster Dictionary [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.merriam-webster.com/> (дата обращения: 10.05.2017).
62. Collins English Dictionary [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english> (дата обращения: 10.05.2017).

Список использованной литературы

1. Алексеев, С.В. Фэнтези [Текст]/ С.В. Алексеев// Энциклопедия гуманитарных наук. – 2013. – № 2. – С. 309-312.
2. Алексеева, В.Н. Проблема перевода художественного произведения на иностранный язык [Электронный ресурс]/ В.Н. Алексеева// Ярославский педагогический вестник. – 2012. – № 3. – С. 153-155. URL : http://vestnik.yvspu.org/releases/2012_3g/35.pdf (дата обращения: 23.03.2017).
3. Алексеева, И.С. Введение в переводоведение [Текст] : учебное пособие. 3-е изд., испр. и доп./ И.С. Алексеева – М. : Академия, 2008. – 354 с.
4. Алимova, М.В. Особенности и основные критерии перевода художественного текста [Текст]/ М.В. Алимova// Вестник РУДН. Серия: Русский и иностранные языки и методика их преподавания. – 2012. – № 2. – С. 47-52.
5. Бабенко, Л.Г. Лингвистический анализ художественного текста [Текст] : учебник; практикум/ Л.Г. Бабенко, Ю.В. Казарин. – 2-е изд. – М. : Флинта: Наука. – 2004. – 496 с.
6. Баймуратова, У.С. Авторские новообразования в переводе романа-фэнтези Карен Мари Монинг «Тайна рукописи» [Электронный ресурс]/ У.С. Баймуратова, А.С. Наумова// Вестник Омского Государственного Педагогического Университета. Гуманитарные исследования. – 2015. – № 3(7). – С. 31-33. URL : <https://elibrary.ru/item.asp?id=24075768> (дата обращения: 04.04.2017).
7. Бархударов, Л.С. Язык и перевод: вопросы общей и частной теории перевода. – М. : ЛКИ, 2010. – 240 с.
8. Батуриh, Д.А. Мифологичность фэнтези в современном мире [Текст]/ Д.А. Батуриh// Традиционная и техногенная цивилизация : проблемы взаимодействия : материалы научно-практической конференции. – 2010. – С. 28-31.

9. Беренкова, В.М. Жанр фэнтези как объект лингвистического исследования [Электронный ресурс]/ В.М. Беренкова// Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. – 2009. – № 4. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/zhanr-fentezi-kak-obekt-lingvisticheskogo-issledovaniya> (дата обращения: 15.04.2017).
10. Близнец, И.В. К проблеме определения жанра фэнтези в современном искусстве [Текст]/ И.В. Близнец// Веснік Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў. – 2011. – № 1 (15). – С. 62-67.
11. Бондина, Е.С. К типологии жанра фэнтези [Текст]/ Е.С. Бондина// Мировая литература в контексте культуры. – 2009. – № 4. – С. 136-137.
12. Будник, Е.А. Политическая корректность и способы ее перевода с английского на русский язык [Текст]/ Е.А. Будник, А.Т. Ахмедова// Science Time. – 2015. – № 5(17).
13. Гаева, Л.Д. Жанровые стереотипы в романе Дж.Р.Р. Мартина «Игра престолов» [Текст] : ВКР / Л.Д. Гаева// НТГСПИ. – Нижний Тагил. – 2015. – 61 с.
14. Гачечиладзе, Г. Художественный перевод и литературные взаимосвязи [Текст]/ Г. Гачечиладзе. – 2-е изд. – М. : Наука, 1982.
15. Гоголева, С.А. Влияние готического романа на жанр фэнтези и его роль в становлении жанра [Текст]/ С.А. Гоголева// Наука и образование. – 2007. – № 3. – С. 166.
16. Гоголева, С.А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези [Текст]/ С.А. Гоголева// Наука и образование. – 2006. – № 3. – С. 85-88.
17. Гуреева, А.Ю. Проблемы перевода имен собственных в текстах жанра фэнтези на материале романов Дж. Роулинг «Гарри Поттер» и их переводов на русский и французский языки [Текст]/ А.Ю. Гуреева// Вестник Волгоградского Государственного Университета. Серия 9: Исследования молодых ученых. – 2016. – №14. – С. 149-153.

18. Давыдова, Е.В. Жанрово-стилистические особенности эпического фэнтези [Текст]/ Е.В. Давыдова// Известия Смоленского государственного университета. – 2011. – № 4(16). – С. 261-268.
19. Дроздова, Н.А. Лингвостилистические особенности текста в жанре фэнтези [Текст]/ Н.А. Дроздова// Научное сообщество студентов XXI столетия. ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ: сб. ст. по мат. XLII междунар. студ. науч.-практ. конф. № 5(42).
20. Дьякова, Т.В. Адекватность выбора способов перевода искусственных антропонимов в жанре фэнтези [Текст]/ Т.В. Дьякова// *Lingua mobilis*. – 2013. – № 1. – С. 18-22.
21. Дьяконова, Е.С. Конструирование единого пространства художественного аномального мира в произведениях жанра фэнтези [Электронный ресурс]/ Е.С. Дьяконова// Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. – 2008. – № 1. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/konstruirovanie-edinogo-prostranstva-hudozhestvennogo-anomalnogo-mira-v-proizvedeniyah-zhanra-fentezi> (дата обращения: 04.03.2017).
22. Ермолович, Д.И. Имена собственные на стыке языков и культур [Текст]/ Д.И. Ермолович. – М. : Р.Валент, 2001. – 200 с.
23. Захаров С.Л. Имена собственные в компьютерных играх в жанре “фэнтези” и их перевод [Текст]/ С.Л. Захаров, Е.Н. Васильева// Сборник научных статей VIII Международной научно-практической конференции, посвященная 65-летию факультета иностранных языков Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. – 2016. – С. 202-205.
24. Кабакчи, М.К. К проблеме способов перевода топонимов в художественном тексте [Текст]/ М.К. Кабакчи// Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2015. – № 11. – С. 348-350.

25. Козел, Й. Специфика перевода фэнтези (на материале оригинальных текстов произведений Дж. К. Роулинг «Гарри Поттер» и их переводов на русский и польский языки): Дис. маг. перевод: 1-21 81 02 [Текст]/ Й. Козел// МГЛУ. – Минск. – 2015. – 102 с.
26. Комиссаров, В.Н. Лингвистика перевода [Текст]/ В.Н. Комиссаров. – М. : Международные отношения, 1980. – 167 с.
27. Комиссаров, В.Н. Общая теория перевода [Текст] : учебное пособие/ В.Н. Комиссаров. – М. : ЧеРо, 1999. – 136 с.
28. Комиссаров, В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) [Текст]/ В.Н. Комиссаров. – М. : Высшая школа, 1990. – 253 с.
29. Кулакова, О.К. Авторское миротворчество в жанре фэнтези [Текст]/ О.К. Кулакова// Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. - 2010. – № 1(9). – С. 189-194.
30. Куниловская, М.А. Авторская метафора как объект перевода [Текст]/ М.А. Куниловская// *Lingua mobilis*. – 2010. – № 4(23). – С. 73-81.
31. Лазарева, Т.С. Фэнтези (Краткий обзор основных разновидностей жанра) [Электронный ресурс]/ Т.С. Лазарева// Вестник Дальневосточной Государственной Научной Библиотеки. – 2002. – № 2 (15). – С.87-99. URL : <https://elibrary.ru/item.asp?id=24988124> (дата обращения: 02.03.2017).
32. Лебедев, И.В. Жанр фэнтези и авантюрно-приключенческая литература [Электронный ресурс]/ И.В. Лебедев// Вестник Московского государственного гуманитарного университета им. М.А. Шолохова. Филологические науки. – 2014. – № 3. – С. 14-20. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/zhanr-fentezi-i-avantyrno-priklyuchencheskaya-literatura> (дата обращения: 19.02.2017).
33. Леденева, М.А. Особенности художественного перевода [Текст] : КР/ М.А. Леденева// СПб, 2010. – 26 с.

- 34.Маклаков, И.А. Специфические особенности жанра фэнтези в творчестве Д. Толкина [Текст]/ И.А. Маклаков// Научный журнал КубГАУ. – 2013. – № 87 (03). – С. 1-12.
- 35.Мисник, М.Ф. Лингвистические особенности аномального художественного мира произведений жанра фэнтези англоязычных авторов: Автореф. дис. канд. фил. наук: 10.02.04 [Текст]/ М.Ф. Мисник/ ИГЛУ. – Иркутск. – 2006. – 20 с.
- 36.Мкртчян, Т.Ю. Особенности жанра фэнтези [Электронный ресурс]/ Т.Ю. Мкртчян, А.О. Пустоветова// Современные научные исследования и инновации. – 2016. – № 2. URL : <http://web.snauka.ru/issues/2016/02/64388> (дата обращения: 07.04.2017).
- 37.Муртазина, А.Р. Способы передачи собственных имён в художественном переводе на примере книг из цикла фэнтези-романов «Песнь льда и огня» Джорджа Р.Р. Мартина [Текст]/ А.Р. Муртазина// World science: problems and innovations. – 2017. – С. 181-184.
- 38.Новичков, А.А. Передача антропонимов при переводе произведений жанра фэнтези [Текст]/ А.А. Новичков// Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. – 2012. – № 1. – С. 198-205.
- 39.Омеличкина, С.В. Лингвопрагматическая составляющая стратегии художественного перевода [Текст]/ С.В. Омеличкина// Вестник КемГУ. – 2012. – № 4. – С.83-86.
- 40.Ослопова, В.М. Особенности переводческих преобразований в диахроническом переводе (на материале текстов среднеанглийского и ранненовоанглийского периодов) [Текст]/ В.М. Ослопова, А.В. Бакулев// М. : Успехи современного естествознания. – 2012. – №5. – С. 157-159.
- 41.Подоляк, Н.Н. Способы перевода имён собственных в произведениях жанра фэнтези (на материале романа Джорджа Р.Р. Мартина «Игра

- престолов») [Электронный ресурс]/ Н.Н. Подоляк// Наука сегодня: проблемы и пути решения. – 2016. – С. 126-128. URL : <https://elibrary.ru/item.asp?id=25953693> (дата обращения: 07.05.2017).
42. Полетаева, Е.Д. Передача имен собственных с английского на русский язык при переводе текстов фэнтези [Текст]/ Е.Д. Полетаева, Н.В. Денисова// Молодой ученый. – 2017. – № 14(148). – С. 732-736.
43. Попова, Г.В. Фэнтези и сказка: к вопросу о дифференциации жанров [Текст]/ Г.В. Попова// Известия ЮЗГУ. Серия Лингвистика и педагогика. – 2012. – № 2. – С. 77-80.
44. Сирипля, М.А. Некоторые проблемы перевода художественных текстов [Текст]/ М.А. Сирипля, В.А. Кан// Lingua mobilis. – 2013. – № 7(46). – С. 68-74.
45. Службина, А.Г. Лексико-стилистические проблемы перевода книг жанра фэнтези [Текст]/ А.Г. Службина// Гуманитарные научные исследования. – 2017. – № 1(65). – С. 75-77.
46. Службина, А.Г. Особенности перевода авторских неологизмов в жанре фэнтези [Текст]/ А.Г. Службина// Гуманитарные научные исследования. – 2016. – № 12(64). – С. 84-86.
47. Толкачёва, В.С. Фэнтези: жанр или литературное направление? [Электронный ресурс]/ В.С. Толкачёва// Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2010. – № 10. – С. 169-172. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/fentezi-zhanr-ili-literaturnoe-napravlenie> (дата обращения: 12.04.2017).
48. Чиглинцева, Т.А. Стилистические средства выразительности в речи темных магов [Текст]/ Чиглинцева Т.А., Шестаков В.В.// Молодой ученый. — 2015. — №2. — С. 633-636.
49. Чуковский, К.И. Высокое искусство [Текст]/ К.И. Чуковский. – СПб. : ИД «Авалон», ИД «Азбука-классика», 2008. – 448 с.

- 50.Шерматова, Ш.М. Безэквивалентная лексика в теории перевода [Текст]/ Ш.М. Шерматова// Ученые записки Худжандского государственного университета им. академика Б. Гафурова. Гуманитарные науки. – 2012. – № 5. – С. 93-99.
- 51.Яковенко, О.К. Жанровые особенности фэнтези [Электронный ресурс]/ О.К. Яковенко// Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. – 2008. – № 1. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/zhanrovye-osobennosti-fentezi-na-osnove-analiza-slovarnyh-definitiy-fentezi-i-nauchnoy-fantastiki> (дата обращения: 19.02.2017).
- 52.Austin, A. Quality in epic fantasy [Электронный ресурс]// Strange Horizons. – 2002. URL : <http://strangehorizons.com/non-fiction/articles/quality-in-epic-fantasy/> (дата обращения: 20.04.2017).
- 53.Hunt P. Alternative Worlds in Fantasy Fiction [Текст]/ P. Hunt, M. Lenz. – New York : Bloomsbury Academic, 2005. – 184 p.
- 54.Le Guin U.K. Steering the Craft: A Twenty-First-Century Guide to Sailing the Sea of Story [Текст]/ U.K. Le Guin. – New York : Mariner Books; Reprint edition, 2015. – 160 p.
- 55.Mandala, S. The Language in Science Fiction and Fantasy: The Question of Style [Текст]/ S. Mandala. – New York : Continuum International Publishing Group, 2010. – 172 p.
- 56.Suvin, D. Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre [Текст]/ D. Suvin. – Bern : International Academic Publishers, 2016. – 469 p.
- 57.Tolkien, J.R.R. The Monsters and the Critics and Other Essays [Текст]/ J.R.R. Tolkien. – London : HarperCollins, 2006. – 256 p.
- Словари и справочники**
- 58.Белокурова, С.П. Словарь литературоведческих терминов [Текст]/ С.Н. Белокурова. – СПб. : Паритет, 2006. – 316 с.

- 59.Осипов, А.Н. Фантастика от «А» до «Я» (Основные понятия и термины): Краткий энциклопедический справочник [Текст]/ А.Н. Осипов. – М. : Дограф, 1999. – 351с.
- 60.Collins English Dictionary [Электронный ресурс]. URL : <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english>.
- 61.Clute, J. The Encyclopedia of Fantasy [Текст]/ J. Clute, J. Grant. – New York : St.Martin’s Griffin, 1999. – 1100 p.
- 62.D’Ammassa, D. Encyclopedia of Fantasy and Horror Fiction [Текст]/ D. D’Ammassa. – New York : Facts On File, 2006. – 488 p.
- 63.Merriam Webster Dictionary [Электронный ресурс]. URL : <https://www.merriam-webster.com/>.

Источники иллюстративного материала

- 64.Мартин Дж.Р.Р. Игра престолов [Текст]/ Дж.Р.Р.Мартин ; перев. Ю. Соколова. – М. : АСТ, 2012. – 784 с.
- 65.Мартин, Дж.Р.Р. Битва королей [Текст]/ Дж.Р.Р. Мартин ; перев. Н. Виленской. – М. : Neoclassic, АСТ, Астрель, 2012. – 800 с.
- 66.Мартин, Дж.Р.Р. Буря мечей [Текст]/ Дж.Р.Р. Мартин ; перев. Н. Виленской. – М. : Астрель, Neoclassic, Харвест, 2015. – 956 с.
- 67.Мартин, Дж.Р.Р. Пир стервятников [Текст]/ Дж.Р.Р. Мартин ; перев. Н. Виленской. – М. : Астрель, Neoclassic, 2016. – 768 с.
- 68.Мартин, Дж.Р.Р. Танец с драконами. Грезы и пыль [Текст]/ Дж.Р.Р. Мартин ; перев. Н. Виленской. – М. : Астрель, 2012. – 587 с.
- 69.Мартин, Дж.Р.Р. Танец с драконами. Искры над пеплом [Текст]/ Дж.Р.Р. Мартин ; перев. Н. Виленской. – М. : АСТ, Neoclassic, 2014. – 479 с.
- 70.Martin G.R.R. A Game of Thrones [Текст]/ G.R.R. Martin. – New York : Bantam Dell, 1997. – 831 p.
- 71.Martin, G.R.R. A Clash of Kings [Текст]/ G.R.R. Martin. – New York : Bantam Dell, 2000. – 1040 p.

- 72.Martin, G.R.R. A Dance with Dragons [Текст]/ G.R.R. Martin. – New York : Bantam Dell, 2013. – 1152 p.
- 73.Martin, G.R.R. A Feast for Crows [Текст]/ G.R.R. Martin. – New York : Bantam Dell, 2006. – 1104 p.
- 74.Martin, G.R.R. A Storm of Swords [Текст]/ G.R.R. Martin. – New York : Bantam Dell, 2003. – 1216 p.

Приложение 1

	Оригинальная безэквивалентная лексика	Перевод на русский язык	Способ перевода
1	a beastling	оборотень	приближенный перевод
2	a bloodrider	кровный всадник	калькирование
3	a direwolf	лютоволк	калькирование, конкретизация значения
4	a freerider	вольный всадник	калькирование, конкретизация значения
5	a khalasar	кхаласар	транслитерация
6	a kingsroad	Королевский тракт	калькирование, конкретизация значения
7	a sentinel tree	страж-дерево	калькирование
8	a shadowcat	сумеречный кот	калькирование
9	a skinchanger	перевертыш	приближенный перевод
10	a warg	варг	транслитерация
11	a weirwood	чардрево	калькирование, конкретизация значения
12	a wildling	одичалый	калькирование
13	Aegon the Conqueror	Эйгон-завоеватель	транскрипция + калькирование
14	Aemon	Эймон	транскрипция
15	Aerys II Targaryen	Эйерис II Таргариен	транскрипция, транслитерация
16	Aethan	Эйетан	транскрипция
17	Alleras the Sphinx	Аллерас-Сфинкс	транслитерация + калькирование
18	an archmaester	архимейстер	калькирование, транскрипция
19	an ironwood stump	колода железостола	калькирование, конкретизация значения + приближенный перевод
20	Armen the Acolyte	кандидат Армин	транскрипция + калькирование, конкретизация значения
21	Arya	Арья	транскрипция
22	Asshai	Асшай	транскрипция
23	Bannen	Баннен	транслитерация
24	Ben	Бен	транскрипция
25	Blackwater	Черноводная	калькирование
26	Borroq	Боррок	транслитерация
27	Braavos	Браавос	транслитерация
28	Bran	Бран	транслитерация
29	Brandon the Builder	Брандон-строитель	транслитерация + калькирование

30	Briar	Дикая Роза	подбор соответствия
31	Bridge of Skulls	Мост Черепов	калькирование
32	Brynden	Бринден	транскрипция
33	Bump	Пышка	модуляция
34	Casterly Rock	Кастерли Рок/Бобровый Утес	транслитерация/калькирование
35	Castle Black	Черный Замок	калькирование, перестановка
36	Catelyn	Кейтилин	транскрипция
37	Cersei	Серсея	транслитерация
38	Chett	Четт	транслитерация
39	Citadel of Oldtown	Староместская Цитадель	калькирование, генерализация значения, замена части речи, перестановка
40	Daenerys	Дейенерис	транскрипция
41	Dalla	Далла	транслитерация
42	Dany	Дени	транскрипция
43	Davos Shorthand	Давос Беспалый	транслитерация + модуляция
44	Desmond	Десмонд	транслитерация
45	Doran Martell	Доран Мартелл	транслитерация
46	Dorne	Дорн	транслитерация
47	dragonbone	драконья кость	калькирование, замена части речи
48	Dragonmont	Драконья гора	калькирование
49	Dragonstone	Драконий Камень	калькирование, замена части речи
50	Dywen	Дайвин	транскрипция
51	Eastwatch-by-the-Sea	Восточный Дозор, Что-у-моря	калькирование, добавление
52	Ebrose	Эброз	транслитерация
53	Eddard	Эддард	транслитерация
54	Elia of Dorne	Элия Дорнская	транскрипция + транслитерация, замена части речи
55	Freehold	Фригольд (сноска: Свободное владение)	транслитерация, калькирование в сноске
56	Frostfangs	Клыки Мороза	калькирование
57	Gared	Гаред	транскрипция
58	goldenheart	златосерд	калькирование
59	Gormon	Гормен	транскрипция, транслитерация
60	Gregor Clegane	Григор Клиган	транслитерация
61	greyscale	серая хворь	приближенный перевод

62	Grisella	Гризелла	транскрипция
63	Grubbs	Грабс	транскрипция
64	Haggon	Хаггон	транслитерация
65	Harbert	Харберт	транслитерация
66	Hardhome	Суровый Дом	калькирование
67	Harma the Dogshead	Харма Собачья Голова	транслитерация + калькирование
68	Harwin	Харвин	транслитерация
69	Highgarden	Хайгарден/Вышесад	транслитерация/калькирование
70	Hightower	Хайтауэр	транскрипция
71	Honeywine	Медовое вино	калькирование
72	Hornfoot men	Рогоногие	калькирование, опущение
73	Hoster	Хостер	транслитерация
74	Hullen	Халлен	транскрипция
75	Illyrio Mopatis	Иллирио Мопатис	транслитерация
76	Jade Sea	Яшмовое море	приближенный перевод
77	Janos Slynt	Янос Слонт	транскрипция
78	Jarman Buckwell	Джармен Баквел	транскрипция, транслитерация
79	Jon Arryn	Джон Аррен	транскрипция
80	Jon Snow	Джон Сноу	транскрипция
81	Jory Cassel	Джори Кассель	транслитерация
82	Kedge Whiteye	Кедж Белоглазый	транслитерация + калькирование
83	Khal Drogo	кхал Дрого	транслитерация
84	King's Landing	Королевская Гавань	калькирование, конкретизация значения
85	Knight of the Gate	Рыцарь Ворот	калькирование
86	Lannister	Ланнистер	транслитерация
87	Lark the Sisterman	Ларк Сестринец	транслитерация + калькирование
88	Lazy Leo	Лео Ленивец	калькирование + транслитерация, замена части речи, перестановка
89	Loptail	Корнохвост	калькирование
90	Lord Stark of Winterfell	лорд Старк, владетель Винтерфелла	калькирование + транслитерация, добавление
91	Lump	Шишка	подбор соответствия
92	Luwin	Лювин	транслитерация
93	Lys	Лисс	транскрипция
94	Lysa	Лиза	приближенный перевод
95	maester Cressen	Мейстер Крессен	транскрипция, транслитерация
96	Mallador Locke	Малладор Локе	транслитерация
97	Mallister	Маллистер	транслитерация
98	Mance Rayder	Манс-налетчик	транскрипция + калькирование

99	Matrice	Матрис	транслитерация
100	Meereen	Миэрин	транскрипция
101	Meha	Мея	транскрипция
102	Milkwater	Молочная	калькирование
103	Mollander	Молландер	транслитерация
104	Mormont	Мормонт	транслитерация
105	Myr	Мир	транслитерация
106	Myrcella	Мирецелла	транскрипция
107	Ned	Нед	транскрипция
108	Oberyn	Оберин	транскрипция
109	Old Nan	старая Нэн	калькирование + транскрипция
110	One Eye	Одноглазый	калькирование, замена части речи
111	Onion Knight	Луковый Рыцарь	калькирование, замена части речи
112	Orell	Орелл	транслитерация
113	Ottyn Wythers	Оттин Уитерс	транслитерация
114	Patches, Patchface	Пестряк	модуляция
115	Pate	Пейт	транскрипция
116	Pentos	Пентос	транскрипция
117	Pycelle	Пицель	транскрипция
118	Pylos	Пилос	транслитерация
119	Qarth	Кварт	транскрипция
120	Qhorin Halfhand	Куорен Полурукий	калькирование, замена части речи + транскрипция
121	Qohor	Квохор	транскрипция, транслитерация
122	Quill and Tankard	Перо и кружка	калькирование, генерализация значения
123	Renly Baratheon	Ренли Баратеон	транслитерация
124	Rhaegar	Рейегар	транскрипция, транслитерация
125	Rhaesh Andahli	Рейхс Андал	транскрипция
126	Rickon	Рикон	транскрипция
127	Riverrun	Риверран/Быстроречье	транскрипция/калькирование, конкретизация значения
128	Robb	Робб	транскрипция
129	Robert Baratheon	Роберт Баратеон	транслитерация
130	Rodrik	Родрик	транскрипция
131	Roone	Рун	транскрипция
132	Sansa	Санса	транслитерация
133	Shae	Шая	транскрипция

134	Shipbreaker Bay	залив Губительные Валу	модуляция + калькирование, перестановка
135	Shireen	Ширен	транскрипция
136	Skirling Pass	Воющий перевал	калькирование
137	Sly	Хитрюга	подбор соответствия, конкретизация значения
138	Small Paul	Малыш Паул	калькирование, конкретизация значения + транслитерация
139	Sniff	Нюхало	подбор соответствия, конкретизация значения
140	Softfoot	Мягколапый	калькирование, замена части речи
141	Stalker	Тихоступ	модуляция
142	Stannis	Станнис	транслитерация
143	Stark	Старк (сноска: в этом имени звучат сила, непреклонность, суровость и стойкость)	транслитерация, описательный перевод в сноске
144	Steffon	Стеффон	транслитерация
145	Stormborn	Бурерожденная	калькирование
146	Storm's End	Штормовой Предел	калькирование
147	Sweet Donnel Hill	Милашка Доннел Хилл	калькирование + транслитерация
148	the Andals	андалы	транслитерация, калькирование
149	The Beggar King	Король-Попрошайка	калькирование
150	the Chamber of the Painted Table	Палата Расписного Стола	калькирование
151	the children of the forest	Дети Леса	калькирование
152	the Dothraki	дотракийцы	транслитерация
153	the First Men	Первые Люди	калькирование
154	the Fist of the First Men	Кулак Первых Людей	калькирование
155	the Giant's Stair	Лестница Гигантов	калькирование, замена числа
156	the haunted forest	Зачарованный лес	калькирование, конкретизация значения
157	the heart tree	сердце-дерево	калькирование
158	the Iron Throne	Железный трон	калькирование
159	the Isle of Faces	остров Ликов	калькирование, конкретизация значения
160	the King beyond-the-Wall	Король за Стеной	калькирование
161	the Kingslayer	цареубийца	калькирование, конкретизация значения
162	The Lord Commander	Лорд-командующий	калькирование

163	the narrow sea	Узкое море	калькирование
164	the Night's Watch	Ночной Дозор	калькирование, конкретизация значения
165	the Nine Free Cities	Девять Вольных Городов	калькирование
166	the Protector of the Realm	Хранитель Областей	калькирование, конкретизация значения, замена числа
167	the Red Fork	Красный Зубец	калькирование, конкретизация значения
168	the red priests	красные жрецы	калькирование, конкретизация значения
169	the Red Viper	Красный Змей	калькирование
170	the Rhoynar	ройнары	транслитерация
171	the Shadow Tower	Сумеречная Башня	калькирование
172	the Sunset Kingdoms	Закатные королевства	калькирование, замена части речи
173	the Thenns	Тенны	транслитерация, калькирование
174	the twilit forest	сумеречный лес	калькирование
175	the Valyrians	Валирийцы	транслитерация, калькирование
176	the War of the Five Kings	Война Пяти Королей	калькирование
177	the Weeper	Плакальщик	калькирование
178	Theon Greyjoy	Теон Грейджой	транскрипция, транслитерация
179	Thistle	Колючка	калькирование, генерализация значения
180	Thoren Smallwood	Торен Смолвуд	транслитерация
181	Tormund	Тормунд	транслитерация
182	Tornmen	Томмен	транскрипция
183	Tully	Талли	транскрипция
184	Tumberjon	Тумберджон	транслитерация
185	Tyrosh	Тирош	транслитерация
186	Vaes Dothrak	Вейес Дотрак	транскрипция, транслитерация
187	Valyria	Валирия	транслитерация
188	Valyrian steel	валирийская сталь	транслитерация + калькирование
189	Varamyr Sixskins	Варамир Шестишкурый	транслитерация + калькирование, замена части речи
190	Vinegar Vaellyn	Ваэллин Уксусный	калькирование + транслитерация, перестановка
191	Viserys	Визерис	транскрипция
192	Volantis	Валантис	транскрипция
193	Walgrave	Валгрейв	транслитерация
194	Warden of the North	Хранитель Севера	калькирование
195	Waymar Royce	Уэймар Ройс	транскрипция
196	Westeros	Вестерос	транслитерация

197	Will	Уилл	транскрипция
198	Willem Darry	Уиллем Дарри	транслитерация
199	Winterfell	Винтерфелл (сноска: в этом названии на общем языке сливаются наступление зимы и ее свирепость)	транслитерация, описательный перевод в сноске
200	Yi Ti	Йи Ти	транслитерация