

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 Достижение адекватности при переводе кинотекста с английского на русский язык

Студент

С. Г. Гусейнова

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

О. В. Мурдускина

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Допустить к защите

Заведующий кафедрой к.филол.н., доцент С. М. Вопияшина

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

(личная подпись)

«_____» _____ 20____ г.

Тольятти 2018

Аннотация

Актуальность данной работы заключается в том, что на сегодняшний день перевод аудиовизуальной продукции (в частности кинофильмов и сериалов) является одним из самых востребованных видов перевода, однако при переводе таких материалов на другой язык переводчики сталкиваются с некоторыми проблемами лингвистического характера, которые требуют своего решения.

Объектом исследования является сериал «Game of Thrones» и его перевод на русский язык. **Предметом исследования** данной работы – способы достижения адекватности при переводе сериала с английского языка на русский.

Цель – изучить основные пути достижения адекватности при переводе сериала «Game of Thrones» с английского языка на русский. **Задачи:** 1) дать определение термину «кинотекст»; 2) рассмотреть отличительные черты кинотекста; 3) обозначить основные сложности, встречающиеся в кинопереводе; 4) представить способы перевода кинотекста с одного языка на другой; 5) рассмотреть способы достижения адекватности при переводе сериала «Game of Thrones»; 6) проанализировать принятые переводческие решения.

Материалом исследования является американский сериал «Game of Thrones», снятый для канала HBO.

Структура. Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованной литературы.

В **первой главе** рассматриваются понятия кинотекст, киноперевод, адекватность перевода, анализируются типы перевода фильмов, а также основные сложности, встречающиеся в кинопереводе. Во **второй главе** рассматриваются способы достижения адекватности при переводе сериала «Game of Thrones».

Список используемой литературы включает 40 научных источников.

Общий объем работы составляет 49 страниц.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ	8
1.1. Общая характеристика кинотекста	8
1.2. Адекватность как базовое понятие теории киноперевода	15
Выводы по первой главе.....	24
ГЛАВА 2. ДОСТИЖЕНИЕ АДЕКВАТНОСТИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ СЕРИАЛА «GAME OF THRONES» НА РУССКИЙ ЯЗЫК.....	25
2.1. Характеристика сериала «Game of Thrones» как кинотекста.....	25
2.2. Способы достижения адекватности при переводе сериала «Game of Thrones».....	36
Выводы по второй главе.....	46
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	48
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	50
ПРИЛОЖЕНИЕ	55

ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день мы живем в мире, на который очень сильно влияет СМИ. С появлением новых технологий, которые позволили зрителям смотреть аудиовизуальную продукцию на различных носителях, а также в интернете, появились новые формы международной и межкультурной коммуникации, что привело к появлению новых форм перевода. Аудиовизуальная продукция как средство массовой коммуникации, является одним из самых распространенных и влиятельных видов искусства, вследствие чего на экранах можно встретить помимо продукции собственного производства также и зарубежную, на которую наблюдается стабильное увеличение спроса.

Фильмы и сериалы как один из видов аудиовизуального продукта всегда были популярны как в своей стране, так и за рубежом. Поэтому это не просто национальная собственность, напротив, такая продукция выходит далеко за пределы границ и привлекает всеобщее внимание и признание, что приводит к огромной экономической выгоде для киноиндустрии на международном рынке. В свою очередь, следует упомянуть о том, что международный рынок не может быть представлен без команды переводчиков, на которых ложится огромная ответственность, так как их основная цель - установить связь между разными культурами. Однако стоит отметить, что иногда при переводе фильмов и сериалов возникают некие сложности, которые затрудняют работу переводчика, но несмотря на это переводчикам приходится преодолевать их, прилагая значительные усилия.

Актуальность данной работы заключается в том, что на сегодняшний день перевод аудиовизуальной продукции (в частности кинофильмов и сериалов) является одним из самых востребованных видов перевода, однако при переводе таких материалов на другой язык переводчики сталкиваются с некоторыми проблемами лингвистического характера, которые требуют своего решения.

Объектом исследования является сериал «Game of Thrones» и его перевод на русский язык.

Предметом исследования данной работы – способы достижения адекватности при переводе сериала с английского языка на русский.

Цель – изучить основные пути достижения адекватности при переводе сериала «Game of Thrones» с английского языка на русский.

В соответствии с целью исследования ставятся следующие **задачи**:

- дать определение термину «кинотекст»;
- рассмотреть отличительные черты кинотекста;
- обозначить основные сложности, встречающиеся в кинопереводе;
- представить способы перевода кинотекста с одного языка на другой;
- рассмотреть способы достижения адекватности при переводе сериала «Game of Thrones»;
- проанализировать принятые переводческие решения.

Материалом исследования является американский сериал «Game of Thrones», снятый для канала HBO. Сериал является адаптацией одноименной серии книг «Песнь Льда и Пламени», автором которой является Джордж Р. Р. Мартин. Для анализа использовался перевод, выполненный студией LostFilm. Всего было проанализировано шесть сезонов, в каждом из которых насчитывается десять серий.

Для решения поставленных задач были использованы следующие **методы** исследования:

- методы анализа и синтеза, с помощью которых был собран и обобщен теоретический материал по исследуемой теме, а также подведены итоги исследования;
- метод сплошной выборки, с помощью которого был отобран материал для анализа;
- описательно-аналитический метод, давший возможность обработать отобранный материал;

- сравнительно-сопоставительный метод, позволивший сравнить тексты оригинала и перевода с целью выявления примененных трансформаций переводчиком;
- трансформационный метод, с помощью которого были выявлены переводческие трансформации при переводе кинотекста.

Теоретической базой исследования послужили научные труды М. А. Ефремовой, Е. Б. Ивановой, А. В. Козуляева, Ю. М. Лотмана, Р. А. Матасова, Н. В. Скоромысловой, Г. Г. Слышкина, А. П. Чужакина, G. Anderman, J. D. Cintas, P. Orero и других.

Практическая значимость работы состоит в том, что данный материал можно применять в учебных целях, а также практической деятельности переводчика.

Структура и основное содержание работы.

Данная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и приложения.

Во **введении** описывается актуальность, материал исследования и практическая значимость, определяются объект и предмет исследования, а также характеризуются: цель и задачи данной работы.

В **первой главе** «Теоритические основы исследования» рассматриваются понятия кинотекст, киноперевод, адекватность перевода, анализируются типы перевода фильмов, а также основные сложности, встречающиеся в киноперевode.

Во **второй главе** «Достижение адекватности при переводе сериала «Game of Thrones» на русский язык» рассматриваются способы достижения адекватности при переводе сериала «Game of Thrones».

В **заключении** обобщаются результаты проведенного исследования.

Список используемой литературы включает 40 научных источников, из них 12 на английском языке, 4 энциклопедии и словаря.

В **приложении** представлена таблица, в которой демонстрируются элементы, отобранные из исследуемого материала, их перевод, а также приемы, используемые переводчиком при переводе.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

1.1. Общая характеристика кинотекста

Кинематограф, начало которому было положено более чем сто лет назад находится в центре внимания исследователей, чьи мнения сходятся в одном: кино – это особый вид искусства, который обладает особым, своеобразным языком.

Одними из первых представителей, которые начали изучать кинотекст как особый вид текста, являются: Б. Эйхенбаум, В. Шкловский, Ю. Тынянов. Вскоре их труды послужили основой исследования В. В. Ивановой, М. А. Ефремовой, Г. Г. Слышкина, и многих других [1].

Итак, что из себя представляет кинотекст? Действительно ли кинофильм может являться текстом? А. В. Федоров рассматривая данную проблему, дает следующее определение кинотексту «сообщение, изложенное в любом виде (игровой, документальной, анимационный, учебный, научно-популярный) и жанре (драма, мелодрама, комедия, детектив и др.) кинематографа» [43, с.21].

Е. Б. Иванова пишет, что «кинофильм – это текст, то есть связанное семиотическое пространство», а что касается самого фильма, это последовательность кадров, которая представляет собой «фотографическое или рисованное изображение, сопровождаемое звуковым рядом (речью, музыкой, шумами)» [7, с.12].

По мнению Ю. М. Лотмана, кинотекст «может рассматриваться как дискретный» [14, с.50] (то есть состоящий из знаков), а также может рассматриваться как недискретный «в котором значение приписывается непосредственно тексту» [14, с.50]. Помимо этого, он выделяет такие элементы как кадр и кинофраза. Кадр, на его взгляд является одним из значимых понятий киноязыка, так как слово в данном случае сопровождается кадром, а это является основным носителем значения киноязыка [14].

Е. В. Назарьева и М. Б. Ворошилова рассматривают кинофильм как креолизированный текст, то есть в структуре кинофильма задействованы как вербальные, так и невербальные средства. Более того, как отмечает Назарьева, изображение которое появляется на экране, является неотделимой частью кинотекста [5, 17].

С точки зрения Ю. Н. Усова, кинотекст – это «динамическая система пластических форм, которая существует в экранных условиях, пространственно-временных измерений и аудиовизуальными средствами передает последовательность развития мысли художника о мире и о себе» [26, с.55].

Большой вклад в теоретическое исследование кино внесли Г. Г. Слышкин и М. А. Ефремова. Рассматривая кинотекст в целом, они подразделяют его на две системы – лингвистическую и нелингвистическую. Лингвистическая система подразделяется на две составляющие: письменный (надписи, название стран/улиц, телефонные сообщения), устный (речь актеров, песни). Нелингвистическая система также, как и лингвистическая подразделена на две составляющие: звуковая часть (естественные и технические шумы), видеоряд (актеры, фантастические существа, интерьер) [25].

Более того, Слышкин и Ефремова в ходе исследования кинотекста сопоставляют его с литературным текстом, пытаясь объяснить сходство и различие между ними. Они отмечают, что «за кинотекстом, стоит авторский литературный сценарий» [25, с.29], который обладает некими специфическими признаками, а уже на основе этого сценария, благодаря «оператору-постановщику и художнику создается режиссерский (или монтажный) сценарий, выполняющий функции производственного и технического фильма» [25, с.29]. Исходя из этого, можно сделать следующий вывод: главным отличием между этими двумя текстами является то, что, если литературный текст читатели воспринимают визуально, то зрители фильма воспринимают информацию не только визуально, но и на слух [25].

Т. Ф. Петренко и М. Б. Слепакова в своей статье «Взаимодействие киноискусства и литературы» считают, что основным различием кинофильма от литературного произведения является следующее – то что необходимо описать в тексте, в кино можно продемонстрировать с помощью изображения [19].

По мнению Т. В. Милевской и А. И. Брыскина кинотексту присущи те же категории, что и художественному тексту (связанность, целостность, информативность, прагматическая направленность и т.д). Как известно, кинодиалог является одной из главных составляющих кино поэтому, в своей работе, он также уделяет особое внимание кинодиалогу. На его взгляд диалогам в кино свойственна краткость, четкость и информативность по сравнению с диалогами художественного текста [16].

Рассмотрев различные взгляды исследователей по поводу данного вопроса, можно сделать вывод о том, что кино представляет собой сложную систему, сочетающую в себе вербальную и невербальную компоненты. Именно поэтому характеристика кинотекста обусловлена определенными трудностями как технического, так и лингвистического характера.

Рассматривая кинотекст, особое внимание стоит уделить проблемным категориям лингвистического характера. Кинотекст, также, как и любой другой текст вызывает свои сложности при понимании. К основным сложностям можно отнести следующие явления:

1) Реалии (безэквивалентная лексика)

Реалии – это слова присущи народу одной культуры и неизвестны другой, так как данные слова не имеют эквивалента в других языках, иными словами, под данным термином подразумевается отсутствие слова или устойчивого словосочетания в словарном составе другого языка. Именно поэтому, для переводчика кинотекста, как и любого другого текста, необходимо, не только владеть высоким уровнем иностранного языка, но и хорошо разбираться в культуре этого народа [4].

2) Жаргон и сленг

Жаргон как правило обозначает принадлежность к какой-либо социальной группе с ее лексическими и грамматическими явлениями. Жаргон неотъемлемо связан с культурными особенностями той или иной страны, поэтому очень важно уметь передавать его особенности на язык перевода, чтобы передать весь смысл реципиенту переводящего языка, в данном случае телезрителю. Этот феномен представляет трудность для киноперевода, так как он построен на основе нарушений последовательности и логики слов, вследствие чего возникает трудность в понимании нюансов, а иногда и смысла.

Термин «жаргон» является также синонимом к понятию «сленг». Возможно, причины такой терминологической неопределенности кроются в историческом развитии самого феномена молодежная речь, а также в определении возрастных рамок понятия молодежь.

Со временем жаргон или сленг стал рассматриваться как язык определенных групп людей в определенных сферах жизни, будь то рабочий коллектив или сообщество людей, объединенных какими-то общими интересами, например, в сфере компьютерных технологий. Если рассматривать более узкую сферу, то можно взять, например, игру в покер, где будет использоваться специфичный для данной группы людей набор терминов и сленг. Поэтому для перевода фильмов важно сначала просмотреть ситуацию на экране и понять терминологию, которую употребляют персонажи и, исходя уже из этого, приступать к переводу сленга, где слова будут приобретать то или иное значение в зависимости от ситуации, показанной фильме.

В основном жаргон воспринимает большинством людей в значении сниженной лексики, используемой в частности в кругах молодежи и подростков, поэтому важно учитывать возраст персонажа, потому что возраст далеко не последний фактор, влияющий на перевод реплик [20].

3) Диалекты, варианты особенности, акцент

Большинство фильмов, показанных на международном уровне, происходят из англоязычных стран, таких как Великобритания или Соединенные Штаты. Однако, в некоторых фильмах могут встретиться несколько вариантов английского языка, что также затрудняет работу переводчика. Следует также отметить, что за исключением некоторых вариантных особенностей английского языка, на сегодняшний день во многих англоязычных фильмах очень часто встречаются персонажи (вымышленные персонажи или же не англоязычные актеры), которые говорят на английском с акцентом, а это является еще одной причиной сложности при восприятии фильма.

4) Юмор

Многие переводчики утверждают, что юмор одна из самых трудных задач, с которыми очень сложно справиться.

Игра слов – это одно из самых главных препятствий при переводе юмора. Если рассматривать шутки на английском языке, как известно в основном они построены на фонетическом созвучии (когда значение схожих слов различны), следовательно, если слушать подобные шутки, то его смысл не сразу станет понятным носителю другого языка. Другой проблемой шутки является культурная особенность. Зачастую в фильмах или в сериалах, когда актеры начинают шутить, они делают некие намеки на сериалы или же телешоу, которые очень популярны в их стране, но если иноязычные зрители не знакомы с ними, то такая шутка теряет весь свой смысл.

Итак, просмотрев особенности кинотекста и основные сложности, встречающиеся при просмотре фильма, следующее на что мы обратим внимание – жанры кино.

С началом появления кино, люди проявляли огромный интерес к данному виду искусства. С тех пор, кинематограф не стоял на месте, с развитием кино начали появляться множество различных жанров: комедия, мюзикл, детектив, боевик, вестерн и т.д., однако, среди множества различных жанров, фэнтези приобрел особую популярность.

Фэнтези является одним из молодых жанров, который начал формироваться в середине двадцатого века, в основе которого лежат черты различных литературных жанров. Изначально фэнтези являлся литературным жанром, но вскоре, он начал взаимодействовать с другими видами искусств, в основном это был кинематограф. На сегодняшний день, многие фильмы/сериалы жанра фэнтези являются экранизацией литературного произведения [3].

Для того, чтобы понять, что из себя представляет данный жанр, рассмотрим его характерные черты.

Характерной чертой фэнтези являются:

- 1) выдуманный мир, являющийся полной противоположностью нашему;
- 2) наряду с обычными людьми встречаются вымышленные герои, существа, которые обладают сверхъестественными силами (магия, колдовство);
- 3) авантюрный сюжет;
- 4) атмосфера средневековья;
- 5) постоянная борьба добра со злом, в основном силы между ними равны;
- 6) выдуманные языки, которых не существует;
- 7) наличие иного мира;
- 8) неожиданный сюжет (в отличии от других жанров, в вымышленном мире фэнтези может произойти все что угодно) [8].

Рассмотрев характерные черты жанра фэнтези, стоит также уделить особое внимание на основные его подвиды. Не смотря на то, что к данной проблеме обращались многие ученые и исследователи, такие как: Т. С. Лазарева, Д. В. Пупонин, Т. В. Половинкина, D. D'Amassa, В. Л. Гопмана, И. В. Лебедев, однако, в связи с тем, что, каждый выдвигает свою точку зрения, единая классификация фэнтези на сегодняшний день отсутствует. Таким образом, опираясь на рассмотренные работы вышеперечисленных ученых и

исследователей, представим необходимую классификацию с подробным описанием.

Высокое/эпическое фэнтези. Отличительной чертой данного поджанра является то, что действие происходит в вымышленном мире (не исключено, что существует параллельный мир), в котором встречаются мифические существа и волшебники. В фильмах, снятых в стиле высокого фэнтези, сюжет строится на борьбе главного героя с могущественным противником, который обладает сверхъестественными силами и стремится овладеть всем миром. К высокому фэнтези можно отнести следующие фильмы: *Властелин колец, Хоббит, Битва титанов.*

Низкое фэнтези. В отличие от высокого фэнтези, в данном случае действие происходит в реальном мире. По большей части персонажами являются обычные люди, которые не верят в волшебство и в магическую силу. Фильмы низкого фэнтези: *Джуманджи, Ночь в музее, Спайдервик: Хроники.*

Темное фэнтези, характеризуется атмосферой страха. Данный поджанр сочетает в себе элементы ужаса и готики, где присутствуют такие создания как вампиры, оборотни, колдуны. Действие происходит в вымышленном мире, которое напоминает средневековье. Не смотря на то, что Зло одержало победу над Добром, но положительные герои продолжают с ними бороться. К данному поджанру относятся такие фильмы как: *Дикая охота, Соломон Кейн, Ван Хельсинг.*

Историческое фэнтези. В историческом фэнтези сюжет строится на основе известных исторических событий в котором присутствуют такие элементы фэнтези как. Волшебство, колдовство, мифологическое существо. Фильмы: *Троя, Гладиатор, 300 спартанцев.*

Готическое фэнтези, является одним из самых старых поджанров фэнтези, который напоминает средневековый рыцарский роман. К героическому фэнтези относятся такие фильмы как: *Белоснежка и охотник, Малифисента.*

Детское фэнтези. Не смотря на то, что данный поджанр предназначен для детской аудитории, но он также пользуется той же популярностью среди взрослых. Главными героями обычно являются дети или подростки, которые обладают уникальными способностями. Фильмы детского фэнтези: *Питер Пэн, Последний убийца драконов, Приключения Шаркобая и Лавы.*

Юмористическое фэнтези. Что касается данного поджанра, здесь название говорит само за себя. «Сюжет наполнен многочисленными комическими ситуациями, в которые попадают главные герои» [21, с.6]. К юмористическому фэнтези относятся следующие фильмы: *Лжец, лжец, Папе снова 17, Цыпочка.*

Героическое фэнтези, является одним из самых старых поджанров фэнтези, который напоминает средневековый рыцарский роман. Что касается главных героев, они как правило не являются положительными героями, это могут быть пираты, бродяги и т.д, которые решают свои проблемы при помощи хитрости, ловкости. К героическому фэнтези можно отнести следующие фильмы: *Пираты Карибского моря, Хеллбой: Герой из некла.*

Городское фэнтези. В городском фэнтези, действие происходит в реальном мире (в городе), где среди людей могут оказаться загадочные существа, такие как вампиры, оборотни, зомби. К данному поджанру относятся такие фильмы как: *Блэйд, Сумерки, Ученик чародея* [12,13,21,41,44].

Рассмотрев особенности данного жанра, мы видим, что, основным отличием фэнтези, от других жанров кино является не только его характерные особенности, но также, в отличии от других жанров, в фэнтези существует множество поджанров где каждый из них имеет свои особенности.

1.2. Адекватность как базовое понятие теории киноперевода

Прежде чем рассмотреть сам термин «киноперевод», что он из себя представляет, рассмотрим историю его возникновения. История перевода

фильмов впервые возникла с конца 19 века, вскоре после появления кинематографа. В научном журнале «Вестник Московского университета», Р. А. Матасов выделил четыре периода истории перевода кинофильмов:

- 1) 1895-1927гг – «период немого кино, примечателен выступлениями конферансье, выполнявших межсемиотический перевод игровых картин, появлением переводных интертитров» [15, с.3];
- 2) в период с 1927г по 1976г перевод фильмов осуществлялся с помощью субтитров и дубляжа;
- 3) в 1976г с появлением домашнего видео, распространение получил одnogолосый синхронный закадровый перевод;
- 4) 1995г. С появлением DVD зрители свободно могли выбрать предпочитаемый для себя вид кино/видео перевода, и возможность просмотра нескольких видов произвольной комбинации [15].

Итак, рассматривая периоды истории перевода кинофильмов, можно выделить четыре разных способа киноперевода, однако на сегодняшний день наиболее популярным среди них являются перевод с помощью субтитров и дубляжа, менее популярным – закадровый перевод. Основной причиной того или иного вида перевода являются следующие факторы: статус целевой культуры, экономический рост страны, тип, в котором используется аудитория, а также традиции и обстоятельства, связанные с историей [39]. Рассмотрим более подробно каждый способ перевода, представленный Матасовым.

Первый способ перевода, который выделяет Матасов – *интертитры*. Что касается интертитров, их использовали только до тех пор, пока не появились звуковые фильмы. Но следует отметить, не смотря на то, что само экранное произведение зрители воспринимали визуально, однако заслуга переводчиков все же присутствовала, так как именно благодаря переводу интертитров (тексты, напечатанные на бумаге) до зрителей пытались донести диалог между актерами.

Субтитры. Данный способ представляет собой надпись, который располагается на нижней части экрана для того чтобы передать речь актеров, однако он может быть представлен как на языке перевода, так и на языке оригинала. Они могут занимать лишь 20% экрана, а это значит, максимальное количество строк должно составлять - две строки, иначе зрителю будет сложно уследить за происходящими событиями [36].

Субтитрирование распространено в небольших западноевропейских странах, в которых программы на иностранном языке имеют высокую долю общего объема выпуска и где рынок недостаточно велик, чтобы поддерживать дублирование. Типичными примерами таких стран являются Нидерланды, Португалия или скандинавские страны. Есть также страны, которые требуют двойных субтитров, так как большинство населения говорит на двух языках, таких как Швейцария, Люксембург, Дания, Финляндия и Бельгия [6,15,30].

Следующий способ перевода, который выделяет Матасов – *дублированный перевод*. Данный способ выполняется следующим образом, речь героев, которая изначально звучала в кино/сериале полностью заменяется на другой язык, при этом зрители не должны почувствовать, что актеры говорят на другом языке. С. А. Кузнецов дает следующее определение данному термину: «замена речевой части звукового фильма новой записью, представляющей собой перевод на другой язык с языка оригинала» [42].

Страны, предпочитающие дублирование - это те, которые используют синхронизацию губ как в кино, так и на телевидении. Это Германия, Австрия, Франция, Италия и Испания. Исторически дубляж был их предпочтительным методом перевода фильмов с 1930-х годов. Только в таких странах рынок настолько велик, что дорогое производство дубляжа может быть прибыльным. В список стран, для которых предпочтителен данный способ перевода можно также отнести и Россию [15,39].

Прежде чем перейти к закадровому переводу, стоит выделить группу стран, которые используют как субтитры, так и дублирование. К ним относятся страны центральной Европы (Чехия, Словакия, Венгрия) [15].

Закадровый одnogолосый перевод. Как правило данный способ перевода может выполняться и несколькими людьми, но чаще всего это озвучивается одним человеком, этот способ перевода отличается от предыдущего тем, что оригинальная озвучка всего лишь приглушается, следовательно, во время просмотра кино зрители могут услышать исходный текст. А что касается акцентов, различных диалектов, и других особенностей говорящего они не учитываются [9,38].

К группе стран, использующей такой тип перевода – голос за кадром, относятся небогатые страны Центральной и Восточной Европы (Польша, Латвия, Литва, Эстония) [15].

Несмотря на то, что, перевод кино появился в конце 19 века, однако само понятие «киноперевод» является новой областью исследования, поэтому необходимо отметить, что при изучении данной темы был выявлен ряд синонимичных терминов как на русском, так и на английском языках. Так, например, рассматривая различные работы зарубежных исследователей было выявлено, что, чаще всего данный вид деятельности они предпочитают называть «audiovisual translation» этим термином пользуются лингвисты Пилар Оперо, Джордж Синтас Диаз [34,40]. В книге «Between Text and Image», многие ученые-переводоведы, такие как: Делиа Киаро, Флавиа Кавалиер используют термин «screen translation» [32,33]. Однако, необходимо добавить, что данный термин, также, как и «audiovisual translation» имеет более широкое значение, он представляет собой не только перевод фильмов/сериалов, но и переводы рекламных роликов, компьютерных игр, новостей и прочее. Такие исследователи как А. Жарковска и Ю. Хайкуо данный процесс перевода называют «film translation» [37,39]. Иногда данный процесс перевода также называют «multimedia translation». Что касается отечественных исследователей, то в

большинстве случаев, в своих работах данный вид переводческой деятельности они называют «кино/видео перевод» или «аудиовизуальный перевод».

Исходя из вышепредставленных терминов мы видим, что существует множество различных работ, которые посвящены кинопереводу. Для того, чтобы понять, что из себя представляет киноперевод рассмотрим некоторые из них.

Например, в статье «Теоретический аспект перевода художественных фильмов» Н. В. Скоромыслова, рассматривает основные виды киноперевода такие как: работа синхронного переводчика, озвучка фильма одним или двумя актерами, полный дубляж фильма, использование титров. Также она уделяет внимание основным сложностям киноперевода, и сравнивает перевод кино с художественной литературой [24].

Ю. М. Лотман в своей книге «Семиотика кино и проблемы киноэстетики» уделяет особое внимание на лексику кино, элементы и уровни киноязыка, а также на структуру киноповествования [14].

С. А. Кузьмичев в статье «Перевод кинофильмов как отдельный вид перевода» рассматривает тонкость, технологию, специфику каждого вида перевода, говорит о трудностях перевода, а также дает различные рекомендации по переводу кинодиалогов [11].

Майкл Кронин в отличие от других исследователей, в своей книге «Translation goes to the Movies» рассматривает различные жанры хорошо известных фильмов, снятых в разный период времени («A Night at the Opera», «The Interpreter», «Babel») предоставляя подробный анализ перевода данных фильмов, тем самым пытаясь найти общие закономерности [35].

В книге «Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen», представлены работы многих исследователей, которые уделяют особое внимание на различные способы перевода кино. Следует также отметить, что основное преимущество данной книги заключается в том, что в ней отведена отдельная глава о теории обучения аудиовизуальному переводу [31].

А. Жарковска в отличие от других исследователей в своей работе рассматривает сразу несколько аспектов киноперевода: классификация киноперевода, положительные и отрицательные стороны каждого способа перевода, классификация стран применяемый тот или иной способ перевода [39].

Просмотрев различные работы ученых, следующий аспект на который мы обратим внимание – способ достижения адекватности при переводе кино.

Как было упомянуто выше, кино – это особый вид искусства который обладает особым, своеобразным языком.

На сегодняшний день возникает огромное количество вопросов, которые связаны с тем, как при переводе фильма необходимо передать различные особенности текста с одного языка на другой. Учитывая то, насколько важную роль киноиндустрия играет в современном мире, перевод данного текста должен выполняться профессионально.

Российский лингвист и переводчик Андрей Павлович Чужакин, отмечает, что киноперевод является одним из сложных видов перевода, однако, ставит интересные профессиональные задачи, так как данный вид перевода отличается большой возможностью для творчества. По его словам главная задача переводчика «не снизить общее художественное восприятие, не исказить замысел автора, качество диалогов, речевые характеристики» [28, с.47], а наоборот «сохранить стиль и передать аромат эпохи и индивидуальность» [28, с.47].

По мнению Скоромысловой, с лингвистической точки зрения, фильм как объект исследования вызывает некоторые трудности, в связи с тем, что это не простая система представления знаний, помимо текста он также содержит экстралингвистические факторы, которые очень важны для понимания. Следовательно, при переводе возникают лингвистические трудности, от чего и зависит степень эквивалентности и адекватности перевода [24].

Согласно мнению Чужакина, одной из трудностей киноперевода является то, что, в отличие от участников переговоров персонажи кинофильмов/телесериалов не учитывают интересы переводчиков, они «не говорят «под перевод» (т.е специально учитывая интересы переводчика с целью повышения адекватности коммуникации)» [28, с.47].

Алексей Владимирович Козуляев, ведущий переводчик кинофильмов, в одном из своих интервью, на вопрос: «Любой ли человек который хорошо говорит на двух языках может быть аудиовизуальным переводчиком?», дает отрицательный ответ, так как в отличие от аудиовизуального переводчика, человек хорошо владеющий двумя языками не способен осуществить эквивалентный перевод. На его взгляд основной задачей переводчика кино является «умение пересоздавать произведение», то есть, переводчик должен брать исходное произведение, изучить его с точки зрения визуального языка, сюжета, прилагая к нему определенные правила сокращений и адаптации, тем самым из получившихся деталей пересоздать произведение на родной язык, учитывая возрастную категорию зрителей (для кого изначально был предназначен исходный фильм) [45].

Из всего вышесказанного следует, что для перевода кинотекста требуется огромный опыт, знания, логика, эрудиция, но главным преимуществом перевода данного текста является знание культуры переводимого языка (чтобы знать, как использовать слова, для передачи смысла слов в полной мере). Для того чтобы перевод кинотекста был выполнен профессионально и качественно, переводчику необходимо соблюдать основную цель перевода – достижение максимальной адекватности.

Итак, что же представляет собой понятие «адекватный перевод»? На сегодняшний день существует ряд работ, в которых представлены различные взгляды ученых-переводоведов по поводу данного вопроса.

Адекватным переводом является перевод, в котором переводчик предоставляет все замыслы автора (неосознанные и продуманные) в смысле

идейно-эмоционального влияния на получателя информации, по возможности, соблюдая особенности которые содержатся в подлиннике.

Выдающийся лингвист, переводчик, Александр Давыдович Швейцер, термину «адекватность» дает следующее определение: «это такое соотношение исходного и конечного текстов, при котором последовательно учитывается цель перевода» [29, с.92]. Помимо этого, он добавляет, что, решение, которое принимает переводчик в процессе перевода зачастую носит компромиссный характер, так как, для того чтобы перевод был адекватным, переводчик вынужден идти на некие потери, для передачи основной мысли заложенной в оригинальном тексте [29].

Другой российский лингвист, переводчик, Яков Иосифович Рецкер, затрагивая проблему адекватности, первым делом обращает внимание на основные задачи, которые должны выполнять переводчики во время перевода, он отмечает, переводя текст с одного языка на другой, переводчику следует средствами переводящего языка целостно и точно передать содержание оригинала, сохранив его стилистические и экспрессивные особенности. Адекватным переводом он признает такой перевод в котором переводчик передает ту или иную информацию равноценными средствами. Говоря иными словами, «в отличии от пересказа, перевод должен передавать не только то, что выражено подлинником, но и так как это выражено в нем» [22, с.10], при этом данное требование «относится как ко всему переводу данного текста в целом, так и к отдельным его частям» [22, с.10].

С точки зрения Вадима Витальевича Сдобникова, перевод может быть адекватным (успешно выполненным) в том случае, если переводчик заранее сможет определить кто именно будет реципиентом исходного текста [23].

А. В. Федоров, рассматривая термин «адекватность», полагает, что в русском языке данный термин можно заменить на «полноценность» которое, во-первых, означает соответствие оригинальному тексту по функции, во-вторых, обоснованность выбора тех или иных средств в переводе [27].

По мнению российского лингвиста В. Н. Комисарова, «адекватный перевод», это перевод, который отвечает на определенные требования и поставленную прагматическую задачу, в результате которого исходное сообщение оправдывает ожидания участников межкультурной коммуникации [10].

В отличие от всех вышеперечисленных мнений, А. Паршин рассматривая адекватный перевод, не только дает определение этому термину, но и выделяет способы перевода по типу адекватности:

1) семантико-стилистически адекватный перевод, под данным типом перевода подразумевается «семантически полный и точный и стилистически эквивалентный перевод, соответствующий функционально-стилистическим нормам языка перевода»

2) «прагматически (функционально) адекватный перевод – тип перевода, вследствие чего передается главная коммуникативная функция оригинала

3) дезигнативно адекватный перевод – тип перевода, который точно и верно отвечает на информационный запрос потребителя и не обязательно передающий полное смысловое содержание и ведущую коммуникативную функцию оригинала» [18].

Итак, рассмотрев различные мнения ученых-переводоведов можно сделать следующий вывод: для достижения адекватного перевода, переводчик вынужден идти на некие потери, чтобы передать основную идею, заложенную в тексте, в тоже время, он обязан сохранить стилистические и экспрессивные особенности. Иными словами, для того чтобы привлечь к экрану телезрителей, основной задачей переводчика является естественное звучание текста с учетом того, что, должна быть сохранена оригинальность исходного текста.

Выводы по первой главе

Киноперевод своего рода является искусством, которое в отличии от других видов перевода выделяется своей необычайностью и своеобразием. Своеобразие как правило обусловлено тем, что данный текст по сравнению с остальными текстами является креолизированным. Принимая во внимание этот факт, при переводе данного текста необходимо учитывать такие особенности как: вербальный компонент кино, к которому относятся как устная, так и письменная составляющая, и изображение, появляющееся на экране, что является его неотъемлемой частью.

Изучая историю перевода кинофильма, было выявлено, что перевод кино на другой язык осуществлялся четырьмя различными способами:

- перевод интертитров, который отсутствует на данный момент
- фильмы, переведенные с помощью субтитров
- перевод фильмов с помощью дубляжа
- закадровый перевод

На данный момент наиболее огромной популярностью пользуются субтитрование и дубляж, закадровый перевод по сравнению с остальными менее популярен. Причиной выбора того или иного способа перевода являются такие факторы как: экономический рост страны, статус целевой аудитории, сложившаяся традиция и обстоятельства.

Кинотекст как любой другой вид текста обусловлен определенными трудностями лингвистического характера, что в дальнейшем при переводе вызывает некие сложности, однако, учитывая тот факт, что киноиндустрия играет немаловажную роль в современном мире, перевод данного текста должен выполняться качественно и профессионально. Для того чтобы достичь такого результата необходимо следовать главному принципу перевода – достижение максимально возможной адекватности.

ГЛАВА 2. ДОСТИЖЕНИЕ АДЕКВАТНОСТИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ СЕРИАЛА «GAME OF THRONES» НА РУССКИЙ ЯЗЫК

2.1. Характеристика сериала «Game of Thrones» как кинотекста

Телевизионный сериал «Game of Thrones», снятый в жанре фэнтези, создателями которого являются Дэвид Бэниофф и Д. Б. Уайс, впервые был показан на американском телеканале HBO. Данный сериал является адаптацией одноименной серии книг «Песнь Льда и Пламени», автором которого является Джордж Р. Р. Мартин. Впервые сериал вышел на экран в 2011 году, всего на телеканале было показано семь сезонов. Дата выхода нового (заключительного) сезона долгожданного сериала состоится в апреле-мае 2019 года.

Действие в «Game of Thrones» разворачивается в выдуманном мире, который напоминает средневековую Европу. Одна из основных причин, благодаря чему этот сериал привлекает огромную аудиторию телезрителей, это то, что в нем, одновременно представлено несколько сюжетных линий.

Первая сюжетная линия рассказывает о продолжительной борьбе между пятью основными претендентами, которые сражаются за завоевание и удержание Железного трона.

Вторая сюжетная линия повествует о наследниках свергнутой династии Дайнерис и Визериас Тайгарианы, в чьи планы входит вернуть себе, то, что принадлежит им по праву (трон).

Третья сюжетная линия посвящена братству, которому предназначено защищать государство от всяких опасностей (приближающаяся зима, которая грозит государству, таинственные существа, живущие на севере).

Однако, сюжетная линия является не единственной причиной на основе чего, данный сериал приобрел огромную популярность. Надо отдать должное, что жанр также сыграл немаловажную роль. Как известно, фильмы/сериалы, снятые в жанре фэнтези являются одним из наиболее предпочтительных на сегодняшний день, так как жанр фэнтези представляет

собой придуманный мир со своими особенностями и неожиданным сюжетом. Рассмотрим более подробно на примерах, какие аспекты подтверждают, что «Game of Thrones» является фэнтезийным сериалом.

Вымышленный мир. Одним из основных причин, доказывающих, что данный сериал относится к жанру фэнтези – несуществующий мир. С начала просмотра первой серии, можно увидеть, что места, где разворачиваются основные события (Винтерфелл, Утес Кастерли, Пентос, Летние острова, Край теней и т.д) – отсутствуют в реальном мире.

Несуществующие языки. Основным языком на котором говорит большая часть героев (жители всех семи королевств) – *Common tongue (общий язык)*, который более известен нам как английский. Однако, кроме английского языка, в сериале, некоторые герои говорят на несуществующих языках:

- *Dothraki (дотракийский)* – носителями которого являются жители центральной равнины Эссоса.

- *Valyrian (валирийский)* – язык, которым владеют Дейнерис, Миссандея, а также на котором предпочитают говорить красные жрецы.

Магические существа. На протяжении всего сериала встречаются ряд магических существ, которые можно разделить на две группы:

- *магические звери:* Мантикоры, Лютоволки, Трехглазые вороны, Драконы;

- *магические расы:* Дети леса, Гиганты, Белые ходоки, Вихты, Тени и т.д.;

Сверхъестественные силы. В сериале «Game of Thrones», встречаются герои, которые обладают сверхъестественными силами, к ним относятся:

Мирри – колдунья, которая с помощью магических ритуалов может исцелить жизнь человека.

Меги – всем известна как ведьма, чье предсказание о будущем в результате оказывается правдой.

Бран Старк и Жойен Рид наделены даром видеть настоящее и предвидеть будущее. Кроме того, Бран также наделен способностью вселяться

в тело человека или в сознание животных и наблюдать за происходящим их глазами, а также управлять их действиями. Так, например, когда Бран и его друзья собираются найти Трехглазого ворона, на них начинают нападать вихты, ему приходится вселиться в тело Ходорора, чтобы спасти свою жизнь и жизнь друзей. Но и на этом способности Брана не заканчиваются; благодаря Трехглазому ворону он начинает видеть далекое прошлое (детство своего отца, дядю Бенджена, тетю Лину; благодаря этому видению для него раскрываются многие тайны прошлого: кем были созданы Белые Ходоки, причину восстания короля Роберта против Таргариенов, кем на самом деле является его брат Джон Сноу).

Мелисандра – одна из главных героинь, которая обладает сразу несколькими способностями:

- может предсказывать по огню
- родила тень, с помощью которого убила короля Ренли Баратеона
- может менять свой облик благодаря магическому ожерелью
- может вернуть к жизни смертных (в одной из серий, когда некоторые дозорные хотят убить Джона Сноу за якобы его предательство, они начинают несколько раз ударять его ножом, в ходе чего он умирает. Но благодаря Мелисандре, он воскрешает). Но этим умением также владеет *Торос*, который несколько раз после смерти Берика возвращал ему жизнь.

Вымышленные боги. Вымышленные боги – это еще одна отличительная черта «Game of Thrones» от реального мира. В сериале представлено множество народов, каждый из которых верит в своего бога: Владыка Света, Утонувший Бог, Старые Боги, Многоликий и т.д.

Несуществующая болезнь. Серая хворь является страшной и смертельной болезнью, которая может передаваться через малейшее прикосновение. Люди, страдающие этой болезнью выглядят «каменными», так как их кожа сереет и затвердевает напоминая камень.

Рассмотрев ключевые факты о самом сериале, далее нам предстоит рассмотреть характерные особенности и основные черты кинотекста «Game of Thrones».

В предыдущей главе, на основе работ различных ученых, нами было выявлено следующее: кинотекст состоит из двух систем –лингвистической и нелингвистической, а также имеет схожие черты с литературным текстом.

Обращая внимание на понятия лингвистическая/нелингвистическая система, следует отметить, что нелингвистическая система не содержит в себе таких элементов, которые возможно и необходимо рассмотреть в переводе, поэтому мы перейдем к лингвистической, которая содержит в себе письменную и устную составляющие.

Итак, рассматривая письменную составляющую, первым параметром сходства, на основе которого можно сравнить литературный текст и лингвистический состав кинотекста – это *заглавные титры*, которые появляются с первых секунд начала просмотра кинофильма/сериала. Например:

HBO Entertainment – телевизионная компания

Sean Bean – актер

Emilia Clarke – актриса

Jain Glain – актер

Kit Harington – актер

Nina Gold, Robert Sterne – кастинг-директор

Michele Clapton – художник по костюмам

Ramin Djawadi – композитор

Oral Norrie Ottey – монтаж

Gemma Jackson – художник-постановщик

Alik Sakharov – оператор

Tom McCarthy – режиссер

George R. R. Martin – исполнительный продюсер

Guymen Casody, Carolin Straus – соисполнительные продюсеры

Marc Huffam, Joanna Burn, Frank Doelger – продюсеры

David Benioff, D. B. Weiss – авторы идеи

Game of Thrones – название сериала

Written for television by David Benioff, D. B. Weiss – авторы сценария

Как мы видим в заглавных титрах представлена информация, благодаря которой телезрители могут познакомиться с создателями сериала, с оператором/художником-постановщиком, актерским составом, и с многими другими, кто работал над данным сериалом. Что касается книги, в книге роль заглавных титров, играет титульный лист, в котором представлены основные сведения, характеризующие книгу. Кроме того, еще одним отличием между этими двумя видами текстов является то, что в кинофильме заглавные титры сопровождаются специальной музыкой, которая написана для фильма. В данном случае – это *Main Title – Ramin Djawadi (00:01:41)*.

Хотелось также отметить, что помимо заглавных титров, в кинофильмах присутствуют также *заключительные титры*, которые появляются после окончания фильма, в которых представлена более подробная информация: актеры как главные, так и второстепенные, а также весь состав съемочной группы.

Следующее, на что мы обратим внимание – *надписи*. В основном надписи в сериале появляются, когда необходимо показать место, где происходит то или иное действие.

- *Winterfell – (замок)*
- *King's Landing (Capital of the Seven Kingdoms) – (город)*
- *Pentos (across the Narrow Sea) – (город)*

Однако это не единственное что относится к надписям. К надписям мы можем также отнести: карты (демонстрирующие территорию семи королевств), записки и письма, а также книги которые были продемонстрированы в сериале.

Еще один элемент который мы рассмотрим – *субтитры*. Субтитры, также как титры и надписи относятся к письменной составляющей фильма.

Как уже нами было указано, в сериале существуют два выдуманных языка на которых говорят некоторые герои, поэтому, в подобных сценах на нижней части экрана появляются субтитры на английском языке, для того, чтобы зрителям было ясно, о чем идет речь.

Zhey jalan atthirari anni. Hash azisi?

Moon of my live. Are you hurt?

Рассмотрев письменные составляющие сериала, далее мы перейдем к устной составляющей.

Обращаясь к устной составляющей, прежде всего хотелось бы отметить, что, еще один параметр сходства между литературным текстом и кинотекстом, является текст в целом, а именно диалог, представленный в книге и фильме.

Как уже было отмечено выше, рассматриваемый нами сериал снят по мотивам романа «Песнь Льда и Пламени», поэтому, в качестве примера для сравнения мы рассмотрим произведение Джорджа Р. Р. Мартина и соответствующий ему сериал, снятый Дэвидом Бенниоффом и Д.Б. Уайссом.

В представленном нами фрагменте будет продемонстрирована встреча двух героев – Джона Сноу и Тириона Ланистера.

1)

“You are Ned Stark’s bastard, aren’t you?”

Jon felt coldness pass right through him. He pressed his lips together and said nothing.

“Did I offend you?” Lanister said. “Sorry. Dwarfs don’t have to be tactful. Generations of capering fools in motley have won me the right to dress badly and say any damn thing that comes into my head.” He grinned. “You are the bastard, though.”

Lord Eddard Stark is my father,” Jon admitted stiffly. (A Game of Thrones, Book One of A Ice and Fire)

2)

- You are Ned Stark’s bastard, aren’t you?

Did I offend you? Sorry.

- Lord Eddard Stark is my father. (Серуал)

Итак, просмотрев два одинаковых фрагмента в двух разных источниках, мы можем сделать следующий вывод: при экранизации литературного текста, некоторые элементы первоисточника остаются неизменными, но наблюдается краткость изложения информации. Причина краткости заключается в том, что, то, как автор описывает чувства и действия героев (сюда можно также отнести описание их внешности), на экране все это передается с помощью изображения и игры актеров.

Что касается лингвистического состава, изучаемого кинотекста, то к устной составляющей мы можем также отнести *песни*, которые были исполнены самими героями.

- *It's Always Summer Under the Sea* (в исполнении принцессы Ширен)
- *Hands of Gold* (в исполнении рыцарей)
- *The Dornishman's Wife* (в исполнении рыцаря Бронна)

Рассматривая лингвистические характеристики изучаемого сериала, хотелось бы обратить особое внимание на его лексическую составляющую. Основываясь на том, что данный сериал снят в жанре фэнтези, в нем содержится огромное количество различных реалий вымышленного мира. Всего было насчитано 158 реалий, в качестве примера рассмотрим часть из них. Для того, чтобы представить выбранные нами реалии, мы воспользуемся классификацией С. Влахова, С. Флорина и В. С. Виноградова [2,4].

Географические реалии:

1) Объекты физической географии:

Города:

Pentos, Asshai, Braavos, Valyria, Astapor, Meereen, Sunspear, Yunkai, Volantis, White Harbor, Mole Town, Vaes Dothrak

Моря:

Narrow Sea, Smoking Sea, Jade Sea, Dothraki Sea, Great Grass Sea

Острова:

Bear Island, Iron Island, Summer Island, Basilisk Isles, Dragonstone, Sapphire Isle, Arbor

Реки:

Blackwater, Mander, Weeping Water, Red Fork

Континенты:

Westeros, Essos

Регионы:

The Reach, the Dorne, the Neck, Yi Ti, Riverlands, Stormlands

2) Названия эндемиков:

Растения:

- *Dusk Rose, Lady's Lace, Harpy's Gold* – растения, которые встречаются в Миэринне
- *Weirwood* – является священным деревом для жителей севера, на котором изображено человеческое лицо
- *Ghost Grass* – светящаяся трава которая встречается в Краю Теней

Животные:

- *Direwolves* – животное, которое по своему виду напоминает волка, но в отличии от волка он во много раз крупнее
- *Manticores* – ядовитое насекомое, которое с виду напоминает скорпиона
- *Krakens* – существа, которые обитают в морях.

Этнографические реалии:

1) Быт

Пища и напитки

- *Kidney pie* – является одним из традиционных блюд Вестероса.
- *Lamprey pie* – блюдо, которое подается членам королевской семьи
- *Lemon cake* – популярный десерт Семи Королевств

- *Rabbit stew* – блюдо, приготовленное из кролика
- *Ale* – напиток предпочитаемый членами Ночного Дозора

Лечебное средство и ядовитое вещество

- *Essence of Nightshade* – лекарственный препарат, который используют в малых дозах для снятия беспокойства
- *Milk of the poppy* – снадобье, используется ранеными для обезболивания
- *Basilisk venom* – средство, используемое для убийства
- *Widow's blood* – ядовитое вещество, вызывающее медленную и мучительную смерть
- *Tears of Lys* - весьма дорогостоящий яд, не имеющий ни вкуса, ни запаха
- *Wolfsbane* – редкий яд, который практически невозможно достать
- *Manticore venom* – является одним из самых смертоносных ядов

2) Искусство и культура

Мифология

- *Lord of the Light* – бог, в которого верят жители Эссоса. Поклоняясь этому богу люди верят что существует всего лишь два божества, борющихся друг против друга *God of Light/Love/Joy* и *God of Darkness/Evil/Fear*
- *God of Death* – бог который также известен под другим именем *Many-Faced God*. Верующие – жители Браавоса (Безликие).
- *Drowned God* - божество железнорожденных
- *Old Gods* – боги в которых верят большая часть жителей Севера
- *Faith of Seven* – является одно из ведущих религий Семи Королевств

3) Этнические объекты

Этнонимы (Народы)

- *First Men* – народ, проживающий в Вестероссе до вторжения Андалов
- *Northerner, Andals, Dornish* – народы проживающие в Вестероссе
- *Ironborn* – население Железных островов
- *White Walkers, Giants, Free Folk (Wildings), Thenns, Children of the Forest* – существа, подобные человеку, проживающие за Стеной
- *Dothraki, Valyrians* – люди, проживающие в Эссосе

Клички

- *The Bastard of Winterfell* (Jon Snow)
- *Little Dove* (Sansa Stark)
- *Kingslayer* (Jamie Lanister)
- *Imp/Halfmen/the Demon Monkey* (Tyrion Lanister)
- *Littlefinger* (Lord Baelish)
- *Halfhand* (Qhorin)
- *The Mother of Dragons/Mhysa* (Daenerys Targarian)
- *Hound* (Sandor Clegane)
- *Reek* (Theon Greyjoy)
- *Blackfish* (uncle of Catelyn)

Денежные единицы

- *Gold Dragon, Silver Stag, Copper Penny* – монеты которыми пользуются в Семи Королевствах
- *Honors* – денежная единица Миэрина

Общественно-политические реалии:

Звание, степени, титулы

Kings:

Night King, King in the North, King of the Iron Islands

Queen:

Queen Regent, queen of the Andals and First Men

Lady:

Lady of Winterfell, Lady of Bear Islands

Lord:

Lord of Winterfell, Lord Commander of Night's Watch,

Others:

Hand of the King, Lord of the Seven Kingdoms and Protector of the Realm, Prince of Dorne, Warden of the North, the king-beyond-the-Wall, Khaleesi of the Great Grass Sea, Maester of Coins

Оружие

Valyrian steel dagger – кинжал принадлежащий Арье, Брану Стркам и Лорду Бейлишу

Needle – меч, принадлежавший Арье

Arakh – меч дотракийцев

Ономастические реалии:

Название сооружений

Название замков:

Haystack Hall, Kingsgrave, Lemonwood, Dreadford, Castamare, Shadow Tower, Castle Black, Harenhal, Casterly Rock

Название прочих сооружений:

- *the Sept of Baelor* – религиозный центр
- *Citadel* – место обучение мастеров
- *Moat Cailin* – крепость принадлежащая Стркам

Исходя из всех вышепредставленных групп, мы можем сделать следующий вывод, для того чтобы у зрителя создалось впечатление выдуманного мира, по большей части были представлены географические реалии. Следующая группа в которой также насчитывалось огромное количество реалий – этнографические реалии, как мы видим в данной группе больше всего были представлены мифологические персонажи, а также вымышленные народы, чтобы еще раз подчеркнуть, что данный сериал относится к жанру фэнтези. Общественно-политические реалии также

сыграли немаловажную роль, основную часть реалий в данной группе составляли титулы. Одна из самых малых групп, в которой насчитывается малое количество реалий – ономастические реалии.

2.2. Способы достижения адекватности при переводе сериала «Game of Thrones»

Киноперевод – это один самых сложных видов переводческой деятельности, в отличии от других видов перевода, в процессе перевода фильмов перед переводчиком стоят несколько основных задач: учитывать вербальные и невербальные компоненты, уделять особое внимание на лингвистическую и нелингвистическую систему, а также за исключением всего этого, для перевода кинотекста требуются, фоновые знания, эрудиция чтобы в результате получился качественный продукт. Для достижения такого результата, необходимо следовать главной цели перевода – достижение максимальной адекватности.

В данном параграфе мы более подробно рассмотрим то, на сколько адекватно был переведен выбранный нами сериал “Game of Thrones” на русский язык. Для анализа мы использовали оригинальный текст сериала сопоставляя его с переводом, который был выполнен студией «LostFilm». С целью преодоления сложностей, которые возникали в речи героев и для более точного анализа, в ходе исследования нами были использованы также субтитры, как на исходном, так и на переводящем языках.

Итак, в предыдущем параграфе, рассматривая лингвистическую систему кинотекста, мы разделили ее на две составляющие – письменную и устную, поэтому в дальнейшем, для проведения анализа мы будем использовать эти два элемента.

Сначала мы рассмотрим **письменную составляющую** сериала “Game of Thrones”.

Титры. Прежде чем начать рассматривать способ перевода титров, хотелось бы отметить, что при переводе зарубежных фильмов и сериалов на

русский язык, титры выглядят следующим образом, они либо остаются на языке оригинала и никаким способом не передаются, либо их переводят устно (озвучивают).

Заглавные титры. В рассматриваемом нами сериале, для передачи заглавных титров был использован устный перевод, однако, следует отметить, что переводчик посчитал нужным переводить не все представленные элементы. Например, во время представления телевизионной компании и некоторых должностей съемочной группы переводчик посчитал нужным не переводить их. Возможно такое решение переводчика объясняется тем, что данные лица, не являются ключевыми фигурами этого сериала. Что касается переведенных элементов, например, название должностей, в основном применялся эквивалентный перевод: *music by* – композитор, *production designer* – художник-постановщик, *costume designer* – художник по костюмам. При передаче имен собственных применялись транскрипция и транслитерация *Sean Bean* – Шон Бин, *Maisie Williams* – Мэйси Уильямс, *Van Patten* – Ван Паттен. При переводе названия сериала переводчик использовал прием калькирования *Game of Thrones* – Игра Престолов.

Если говорить о *заключительных титрах*, то они так же, как и заглавные титры сопровождаются музыкой, но они никаким образом не переводятся.

Просмотрев способ перевода титров, далее мы перейдем к **надписям**. Что касается надписей, они в отличии от титров передаются тремя разными способами:

- 1) надписи, представленные в оригинале полностью исчезают, так как вместо них появляются переведенные
- 2) надписи остаются без изменений, но, для пояснения, на экране появляются титры на переводящем языке
- 3) во время появления надписей (в оригинале), их озвучивают на русском языке

Однако следует также добавить, что в некоторых случаях при появлении надписей на экране ни один из способов перевода не применяется.

Так как в данном сериале были представлены надписи различного рода, сначала мы рассмотрим те, которые обозначают места, где происходят действия.

Оригинал	Перевод
<i>Winterfell</i>	Озвучивание, Винтерфелл
<i>King's Landing (Capital of the Seven Kingdoms)</i>	Озвучивание, Королевская Гавань (столица семи королевств)
<i>Pentos (across the Narrow Sea)</i>	Озвучивание, Пентос (город за Узким морем)

Как мы видим, в данном примере переводчик предпочел воспользоваться одним из вышеперечисленных способов перевода – надписи, появившиеся на экране были оставлены на языке оригинала, но для того, чтобы зрителям было понятно, где разворачивается происходящее действие, титры были озвучены на русском языке.

Что касается карт и книг, которые были представлены на протяжении всего сериала, необходимо отметить, что ни один из вышепредставленных способов перевода не был применен, переводчик решил оставить их на языке оригинала, не внося никаких изменений. На наш взгляд, данное решение обосновывается тем, что, в надписях такого рода не содержится столь важной информации, которую следовало бы знать зрителям. Письма, также, как карты и книги, при появлении на экране не переводятся, вероятно основной причиной этому послужило то, что герои сами зачитывали представленную в нем информацию.

Последнее что мы рассмотрим в письменной составляющей – **субтитры**. Несмотря на то, что при просмотре сериала в оригинале, когда персонажи начинают говорить на дотракийском и валирийском, на экране появляются субтитры на английском языке, то в версии с русской озвучкой

речь персонажей заменяется на русский язык, а субтитры по-прежнему остаются на английском языке без изменений.

Проанализировав письменную составляющую сериала “Game of Thrones”, далее мы обратимся к устной.

Рассматривая **устную составляющую**, прежде всего хотелось бы обратить внимание на **песни**. Говоря о песнях, необходимо отметить, что песня как стихотворное произведение при переводе требует рифмы и благозвучия, а это удается довольно-таки нелегко, поэтому их перевод в виде песен на переводящем языке осуществляется редко (в основном это происходит в мультфильмах и мюзиклах). В данном сериале было представлено более чем трех песен, которые исполняли сами персонажи. Относительно русской озвучки, выполненной студией LostFilm, данные песни не были переведены, к тому же, к ним не было представлено субтитров во время их звучания, одним словом, в русской озвучке был представлен голос самих актеров. Если рассматривать это с точки зрения качества перевода, на наш взгляд оценивать такой перевод как неадекватный не стоит, поскольку в данном случае представленные песни не относятся к таким песням, в которых заключается важная информация с точки зрения понимания развития сюжетной линии, или которые являются непосредственной частью диалогов персонажей, как это бывает, к примеру, в мюзиклах или мультфильмах. В изучаемом нами сериале песни создают важный эмоциональный фон, что в основном достигается за счет сочетания видеоряда, музыкальной тональности и ритма текста песни, которые вполне понятны иноязычным реципиентам и без перевода.

Рассмотрев способ передачи песен, далее мы перейдем к **звучащей речи героев**. Первое что мы выделим это *акцент*. В данном сериале представлено множество различных персонажей, которые проживают на разных регионах вымышленного континента, поэтому каждому из них присуща особая манера говорения. В качестве примера мы представим одного из персонажей под именем Сиро Форель (учитель по фехтованию).

Так, например, отличительной чертой его речи является твердое произношение «r» в словах которых употребляется данная буква (*trouble is the perfect time for train*); в некоторых случаях вместо звука [a] он произносит [o], например, когда он произносил слово *God* звук «a» был заменен на «o»; в словах которых согласная буква должна произноситься твердо он произносил их смягчая – *small, steel, will*. Относительно перевода *Lostfilm*, для того чтобы передать схожий эффект, при озвучке данного персонажа, во-первых, в речи слышится картавость и искажение речи – *ми* вместо *мы*, *таньец* вместо *танец*, *бистрее* вместо *быстрее*, во-вторых, во многих словах ударение ставится неверно (*я – твоей учитель танцеев; мальчик или девочка, ты фехтовальщик*).

Следующая особенность которую мы рассмотрим – *реалии* вымышленного мира (которые являются отличительной чертой этого сериала). Исходя из того, что, рассматриваемый нами сериал снят в жанре фэнтези, в данном случае реалии являются жанрообразующим элементом кинотекста. Как уже нами было отмечено, реалии являются одной из сложных составляющих, которые не легко передать с одного языка на другой, тем более в том случае, когда это реалии вымышленного мира. Однако для преодоления таких сложностей и достижения адекватного перевода существует множество различных приемов и методов которым пользуются переводчики. Для передачи реалий сериала «*Game of Thrones*» в основном применялись следующие способы: транскрипция, транслитерация и калькирование. Каждый из выбранных способов того или иного перевода более подробно рассмотрим на примерах.

Итак, все реалии, встречающиеся в данном сериале нами были подразделены на четыре группы. Первая группа которую мы рассмотрим – **географические реалии**.

В данной группе было представлено две подгруппы: *объекты физической географии* и *эндемики*. Реалии, относящиеся к первой подгруппе в основном были переданы с помощью калькирования, например:

Dothraki Sea – Дотракийское море

Stormlands – Штормовые земли

Mole Town – Кротовый Городок

Great Grass Sea – Великое Травяное море

Sapphire Isle – Сапфировый остров

Basilisk Isles – острова Василиска

Однако, рассматривая вышепредставленные примеры можно заметить, как в некоторых случаях, части речи во время перевода подвергаются изменению, так, например, слова *Mole*, *Sapphire*, которые на английском представлены в виде существительного в переводе на русский передаются прилагательным. Представим еще один пример на слове *Stormlands*, который отличается от предыдущих. Как мы видим данное слово в оригинале представлено как одно целое, но при переводе оно выглядит в виде словосочетания. При применении калькирования, можно увидеть еще одну трансформацию к которому прибегнул переводчик – перестановка (*Basilisk Isles*). Не смотря на то, что, во всех остальных случаях при переводе названий островов переводчик не выполнял никаких перестановок, в данном случае посчитал это нужным, поскольку если бы он перевел данную реалию как *Василисковые острова*, то это звучало бы не столь удачно.

Рассматривая топонимы следует также отметить, что при переводе реалий также был применен прием транслитерации, в основном данный способ был применен при переводе названий городов:

Yunkai – Юнкай

Vaes Dothrak – Ваэс Дотрак

Astapor – Астапор

Что касается эндемиков, следует отметить, они были переданы различными путями, с помощью калькирования и транслитерации:

Ghost Grass – Призрачная трава

Harpy's Gold – Злато Гарпии

Manticore – Манतिकора

Kraken – Кракен

Shadowcat – Призрачный кот

Рассмотрев реалии, относящиеся к данной группе мы можем сделать вывод, реалии, относящиеся к данной группе были переданы следующими способами, при помощи калькирования – 62,9%, к транслитерации подвергались 29% реалий, остальные приемы составили – 8,1%.

Следующую группу реалий которую нам предстоит рассмотреть – **этнографические реалии**. В данной группе, при передачи реалий чаще всего применяется прием калькирования, в основном сюда можно отнести названия мифологических персонажей, вымышленных народов и снадобья различного рода:

God of Light – Бог Света

Tears of Lys – Слезы Лисса

Widow's Blood – Вдовья Кровь

Для достижения адекватного перевода, еще одним приемом которым воспользовался переводчик – грамматическая замена, данный способ встречается при передачи следующих реалий:

Lamprey Pie – Пирог с миногой

Pigeon Pie – Пирог с голубями

Silver Stag – Серебряные Олени

Одним из разнообразных приемов использующихся для передачи реалий подвергались реалии-клички, рассмотрим некоторые из них:

Little Dove – Голубка

Kingslayer – Цареубийца

Halfmen – Полумуж

Halfhand – Полурукий

Demon Monkey – Мерзкая обезьянка

Hound – Пес

Reek - Вонючка

Mhyisa – Муса

Итак, представив некое количество кличек встречающихся в сериале, необходимо определить какому способу перевода подвергался каждый из них. Первое прозвище, которое предстоит анализировать – *Little Dove*, которое принадлежит Сансе Старк. В основном ее так называла королева Серсея, поскольку она была очень милой и хрупкой девушкой. Как мы видим, в оригинале данное прозвище состоит из двух слов, но при переводе оно заменяется одним. Прежде чем начать рассматривать причину такого выбора следует отметить что данный перевод является удачным, поскольку если мы переведем *Little Dove* дословно, то получится – *маленький голубь*, что для русского реципиента будет звучать очень странно и непривычно, однако, чтобы сохранить эту особенность в переводе, переводчик попытался соединить два слова в одно и передать слово «маленький» через суффикс – к (как известно данный суффикс придает уменьшительно-ласкательное значение). При передачи данной реалии был использован прием – лексическая замена.

Следующее прозвище которое мы рассмотрим – *Kingslayer*, прозвище, которое принадлежит Джейме Ланнесткру. Исходя из данного прозвища становится ясно, что Джейми является человеком причастным в убийстве короля. Если рассматривать способ передачи данной реалии, то можно сказать, что в данном случае был применен такой прием как функциональный аналог поскольку английское слово *King* на русский язык было переведено как *Царь*. Однако если рассматривать это с другой стороны, то мы видим, что был применен способ калькирования. Не смотря на то, что слово *King* и означает *Король*, во многих словарях встречается такой перевод как *Царь*. Поэтому для благозвучия переводчик прибегнул к данному способу перевода. К тому же если перевести эту реалию как *Королеубийца*, перевод оказался бы весьма неудачным.

Такие прозвища как *Halfmen*, *Halfhand*, *Demon Monkey*, были переведены с помощью калькирования, однако в таких примерах как *Halfmen* и *Demon Monkey*, помимо приема калькирования был также применен прием

конкретизации. Прозвища, переданные путем подбора эквивалента являются *Hound* и *Reek*. Единственная кличка, передающаяся с помощью транскрипции – *Mhyisa*.

Рассмотрев все реалии, представленные в данной группе, мы можем сказать, что реалии которые были переведены способом калькирования составляют 66,1%, при помощи грамматической замены было переведено 6,8% реалий, подбор эквивалента – 5,1%, остальные приемы составили – 22%.

Следующая группа реалий, которую нам предстоит рассмотреть – **общественно-политические реалии**. В данной группе были представлены различные титулы/звания и названия оружия. Что касается титулов и званий, в основном при их передачи применялись калькирование, а также калькирование+транслитерация:

King of the Iron Islands – *Король Железных островов*

Queen Regent – *Королева-регент*

Prince of Dorne – *Принц Дорна*

На наш взгляд это один из видов реалий, который (в отличии от тех, которые передаются с помощью транслитерации) несет в себе особый смысл, поэтому используя именно эти приемы перевода, переводчик сумел достичь адекватного перевода.

Говоря об оружии, необходимо отметить, это были одними из тех реалий, которых насчитывалось меньше всего. В данном сериале, всего было представлено четыре разных оружия, два из них переводилось с помощью подбора эквивалента: *Needle* – *Игла*, *Battle-axe* – *Боевой топор*, один из них был передан с помощью калькирования: *Valyrian Steel dagger* – *Кинжал из Валирийской стали*, еще один с помощью транслитерации: *Arakh* – *Арахх*.

Итак, рассматривая группу общественно-политических реалий, мы делаем следующий вывод, прием калькирования был применен в 54,5%, транслитерация+калькирование применялся в 31,8%, подбор эквивалента составляет 9,1%, транслитерация – 4,6%.

Следующая группа реалий, которую мы рассмотрим – **ономастические реалии**. В данной группе были представлены *названия замков* и *названия сооружений*. Реалии, относящиеся к данной подгруппе в основном были переданы с помощью калькирования, например:

Last Hearth – Последний Очаг

Kingsgarve – Королевская Гробница

Lemonwood – Лимонная Роща

При переводе ономастических реалий, также были применены транслитерация и транскрипция, они применялись в следующих случаях: *Dreadford – Дредфорд, Haystack Hall – Хэйстак Холл*.

Учитывая все реалии, представленные в данной группе, отсюда следует 53,4% реалий было переведено с помощью калькирования, в 33,3% было использовано транскрипция и транслитерация, остальные приемы, которые были использованы по одному разу, составили – 13,3%.

Итак, рассмотрев все реалии, представленные в четырех разных группах, мы приходим к следующему выводу, благодаря использованию различных приемов перевода, которые необходимо применять при появлении подобных явлений, переводчику удалось достичь адекватного перевода данного элемента, изучаемого кинотекста.

Относительно всех реалий которые были нами проанализированы, было выявлено, наиболее часто используемым приемом перевода, которым пользовался переводчик является калькирование, что в целом составило – 49,5%. Как мы видим по процентным соотношениям это составило более пятидесяти процентов (то есть больше половины анализируемых слов), причиной такого выбора является то, что во всех этих словах было заложено особое значение, которое необходимо было донести до зрителей, поэтому применив именно данный способ перевода, переводчику удалось передать смысл этих слов. Следующим наиболее часто используемым приемом был прием транслитерирования – 17%. Перевод с помощью транскрипции составил – 9%, подбор эквивалента – 8%, с помощью

транскрипция/транслитерация+калькирование было переведено 6% реалий, остальные приемы, к которым относились в том числе комплексные трансформации (модуляция, конкретизация, опущение, грамматическая замена) составили 10,5%.

Выводы по второй главе

В ходе исследования теоретической части, в качестве материала исследования был выбран телевизионный сериал под названием «Game of Thrones».

Ссылаясь на работы ученых, которые были представлены в теоретической части, необходимо было рассмотреть текст кино по двум системам (лингвистический/нелингвистический), найти схожие черты литературного текста и текста кино, а также выяснить насколько адекватно данный сериал был переведен на русский язык. Для выполнения данного анализа, мы просмотрели сериал «Game of Thrones» в оригинале и сравнивали его с русским переводом, который был выполнен студией LostFilm. Для преодоления сложностей разного характера, в ходе исследования нами были использованы также субтитры на исходном и на переводящем языках.

Во ходе анализа текста кино, была рассмотрена, лишь лингвистическая система (состоящая из двух частей – письменной и устной), поскольку нелингвистическая система (звуковая часть, к которому относятся естественные/технические шумы и видеоряд) является одним из факторов, который может повлиять на выбор переводчиком того или иного переводческого решения при переводе (например, требования хронометража или артикуляции). В данной работе мы рассматривали способы адекватного перевода, изучаемого кинотекста с лингвистической точки зрения, как наиболее показательные в плане анализа типичных способов достижения адекватности при переводе.

В письменной и устной составляющей лингвистической системы кинотекста нами были рассмотрены, несколько элементов, при переводе на русский язык они передавались устно, либо перевод отсутствовал. К переводящимся элементам были отнесены: заглавные титры, субтитры, некоторые надписи, к не переводящимся: песни, заключительные титры.

Для того чтобы найти схожие черты кинотекста с литературным текстом, нами был проанализирован кинотекст выбранного нами сериала и литературное произведение, на основе которого был снят данный сериал. В результате анализа было выявлено, что рассмотренные два текста имеют схожие черты, одним из существенных отличий кинотекста от литературного является его краткость, поскольку авторский монолог на экране передается с помощью изображения. При сравнении также было выявлено следующее сходство: заглавные титры, используемые в сериале для предоставления информации о создателях и участников кино – титульный лист, предоставляющий основные сведения, характеризующий книгу.

Особое внимание было уделено лексической составляющей. В связи с тем, что данный сериал снят в жанре фэнтези в нем преобладает огромное количество выдуманных реалий. Сначала отобранные нами реалии были классифицированы на четыре группы, затем проанализирован способ их передачи на русский язык. При передачи данных явлений, переводчик применял всевозможные виды трансформаций чтобы достичь адекватного перевода.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Кинотекст – это своеобразный текст, который имеет свои необычные характерные черты. Текст кино можно отнести к креолизованному виду текста, в структуре которого задействованы вербальные и невербальные компоненты, которые сопровождаются видеоматериалом.

В ходе исследования также было выявлено, что кинотекст имеет схожие черты с литературным текстом, поскольку ему присущи такие характерные черты как связанность, информативность, а также прагматическая направленность, единственным отличием между ними является, то, что литературный текст читателями воспринимается визуально, в то время как зрители кино воспринимают информацию как визуально, так и на слух. В качестве доказательства тому, что кинотекст и литературный текст имеет схожие черты, в практической части был представлен пример, в котором сравнивалось литературное произведение на основе которого был снят выбранный нами сериал.

При изучении киноперевода особое внимание было уделено способам перевода кинотекста с одного языка на другой. К данным способам относятся:

- перевод при помощи субтитров (надписи, появляющиеся на нижней части экрана);
- дублированный перевод (оригинальная речь при переводе полностью заменяется другой);
- закадровый перевод (при переводе на другой язык присутствует оригинальная озвучка);

Выбирая каждый из вышеуказанных способов перевода, основная задача переводчика – предоставить качественный продукт. Для достижения такого результата, главное, о чем не должен забывать переводчик – следовать главному принципу перевода, то есть достигнуть максимальной адекватности.

Для того, чтобы рассмотреть насколько адекватно был выполнен перевод сериала «Game of Thrones», оригинал был сопоставлен с русским переводом, в результате чего была рассмотрена лингвистическая система кинотекста, в которую входят письменная и устная составляющие.

При просмотре лексической составляющей особое внимание было уделено словам реалиям, которые встречались на протяжении всего сериала. Выбранные реалии были проклассифицированы на группы, затем проанализированы, способы их перевода и были сделаны выводы о том, насколько адекватно они были переданы на русский язык.

Подводя итог, необходимо отметить, несмотря на то, что при переводе сериала на русский язык некоторые переводческие решения были спорными, но в целом, переводчикам удалось сделать адекватный перевод данного сериала на русский язык.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Винникова Т. А. Особенности исследования кинотекста в различных научных парадигмах. Омский Научный Вестник. 2015. №2. С. 58–61.
2. Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). М. : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.
3. Винтерле И. Д. Роль кинематографа в развитии современной литературы фэнтези // Вестник Нижегород. ун-та. №4 (2). 2010. С. 827–829.
4. Влахов С. И., Флорин С. П. Непереводимое в переводе. Изд. 4-е. М. : «Р.Валент», 2009. 360 с.
5. Ворошилова М. Б. Креолизированный текст: кинотекст. // Политическая лингвистика. Вып. № (2)22. Екатеринбург, 2001. С. 106–110.
6. Земцев С. С., Крапивкина О. А. Дублирование или субтитрование: о предпочтениях российского и западного кинозрителя. [Электронный ресурс] URL: <http://docplayer.ru/36251224-Dublirovanie-ili-subtitirovanie-o-predpochteniyah-rossiyskogo-i-zapadnogo-kinozritelya.html> (дата обращения: 18.02.2018).
7. Иванова Е. Б. Интертекстуальные связи в художественных фильмах: Автореф. дис. канд. филол. наук. Волгоград, 2001. 15 с.
8. Киселева И. А. Особенности перевода литературы жанра фэнтези // Вестник Санкт-Петербургского ун-та. Серия 9. Вып.1 Ч.2. 2007. С. 55–58.
9. Козуляев А. В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. 2015. №13. С. 3–24.
10. Комисаров В. Н. Современное переводоведение : учебное пособие. М. : ЭТС, 2002. 424 с.

11. Кузьмичев С. А. Перевод кинофильмов как отдельный вид перевода // Вестник МГЛУ. 2012. Выпуск 9. С. 140–149.
12. Лазарева Т. С. Фэнтези (Краткий обзор основных разновидностей жанра) // Вестник Дальневосточной гос. науч. библ. №2(15). 2002. С. 87–99.
13. Лебедев И. В. Проблема жанровой классификации фэнтези как вида приключенческой литературы // Вестник Моск. гос. гум. ун-та. им. М.А. Шолохова. 2015. №3. С. 362–367.
14. Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин : Издательство «Ээсти Раамат», 1973.
15. Матасов Р. А. История кино/видео перевода // Вестник Моск. ун-та. Серия 22. №3. 2008. С. 3–26.
16. Милевская Т. В., Брыскин А. И. Кинотекст как особая разновидность художественного текста: к постановке проблемы // Таврический научный образователь. 2015. №5. С. 53–55. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/kinotekst-kak-osobaya-raznovidnost-hudozhestvennogo-teksta-k-postanovke-problemy> (дата обращения: 05.02.2018).
17. Назарьева Е. В. Характерные черты кинотекста как формы художественной реальности. // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Научный журнал. Вып. №2 (56): в 2-х ч. Ч. 2. Тамбов : Издательство Грамота, 2016. С. 121–124.
18. Паршин А. Теория и практика перевода. [Электронный ресурс] URL: <https://www.litmir.me/br/?b=123949&p=6> (дата обращения: 07.02.2018).
19. Петренко Т. Ф., Слепакова М. Б. Взаимодействие киноискусства и литературы. Издание ПГЛУ «Университетские чтения», 2016. URL: https://www.pglu.ru/upload/iblock/25c/uch_2010_iv_00034.pdf (дата обращения: 28.01.2018).

20. Полехина Е. В. Молодежный жаргон как объект лингвистического исследования // Вестник Волгогр. гос. ун-та. Сер. 2, Языкозн. 2012. №1(15). С. 180–183.
21. Пупонин Д. В., Половинкина Т. В. Типология жанра фэнтези в современной русской литературе // Избранные вопросы современной науки. Часть 20. М. : Издательство «Перо», 2016. С. 166–192.
22. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика. М. : Р. Валент, 2007. 244 с.
23. Сдобников В. В., Петрова О. В. Теория перевода. М. : АСТ : Восток-Запад, 2007. 488 с.
24. Скоромыслова Н. В. Теоритический аспект перевода художественных фильмов // Вестник Моск. гос. обл. ун-та. Сер. Лингвистика. 2010. №1. С. 153–156.
25. Слышкин Г. Г., Ефремова М. А. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа). М. : Водолей Publishers, 2004. 153 с.
26. Усов Ю. Н. Методика использования киноискусства в идейно-эстетическом воспитании учащихся 8-10 классов. Таллин : Министерство просвещения, 1980. 125 с.
27. Федоров А. В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы) : учеб. пособие для инст. и факульт. иностр. языков. СПб. : Филологический факультет СПбГУ ; М. : ООО «Издательский Дом «ФИЛОЛОГИЯ ТРИ», 2002. 416 с.
28. Чужакин А. П. Мир перевода, или Вечный поиск взаимопонимания. Москва. : Валент, 1999. 156 с.
29. Швейцер А. Д. Теория перевода. Статус, проблемы, аспекты. М. : Наука, 1988. 215 с.
30. Agost R. Translation in bilingual contexts. Different norms in dubbing translation // Topics in audiovisual translation edited by Pilar Orero. Amsterdam, Philadelphia, PA: John Benjamin Pub, 2004. P. 63–82.

31. Audiovisual Translation: language transfer on screen edited by J. Diaz Cintas and G. Anderman. London: Falgrave Macmillan, 2009. 256p.
32. Cavaliere F. Measuring the perception of the screen translation of *Un Posto al Sole*: Across cultural study // *Between Text and image. Updating research in screen translation* edited by D. Chiaro., C. Heiss, C. Bucaria. Amsterdam, Philadelphia, PA: John Benjamin Pub, 2008. P. 165–180.
33. Chiaro D. Issues of quality in screen translation // *Between Text and image. Updating research in screen translation* edited by D. Chiaro., C. Heiss, C. Bucaria. Amsterdam, Philadelphia, PA: John Benjamin Pub, 2008. P. 241–256.
34. Cintas J. D., Anderman G. Introduction // *Audiovisual Translation: language transfer on screen* edited by J. Diaz Cintas and G. Anderman. London: Falgrave Macmillan, 2009. P. 1–20.
35. Cronin M. *Translation goes to the Movies*. London, New York: Routledge, 2009. 145p.
36. Georgakopoulou P. Subtitling for the DVD Industry // *Audiovisual Translation: language transfer on screen* edited by J. Diaz Cintas and G. Anderman. London: Falgrave Macmillan, 2009. P. 21–35.
37. Haikuo Y. English-Chinese Film Translation in China // *Journal of Translation*. 2013. Volume 9. №2. P. 55–65.
38. Matkivska N. Audiovisual Translation: Conception, Types, Characters' Speech Translation Strategies Applied // *Studies about languages*. 2014. №25. P. 38–44.
39. Szarkowska A. The Power of Film Translation. *Translation Journal* [Электронный ресурс] URL: <http://translationjournal.net/journal/32film.htm> (дата обращения: 08.02.2018).
40. Orero P. Audiovisual translation. A new dynamic umbrella // *Topics in audiovisual translation* edited by Pilar Orero. Amsterdam, Philadelphia, PA: John Benjamin Pub, 2004. P. 7–13.

Словари и энциклопедии

41. Гопман В. Л. Фэнтези // Литературная энциклопедия терминов и понятий. М. : НПК «Интелвак», 2001. С. 1161–1164.
42. Кузнецов С. А. Большой толковый словарь русского языка : 1-е изд-е: СПб. : Норнит, 1998.
43. Федоров А. В. Словарь терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности. М. : МОО «Информация для всех», 2014. 64 с.
44. D'Amassa D. Encyclopedia of Fantasy and Horror Fiction. New York: Facts on File, 2006. 488p.
45. Козуляев А. В. [интервью в программе «Переплет»] // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=K0fXqKtj2e4&t=1577s> (дата обращения: 28.02.2018).

Иллюстративный материал

46. «Game of Thrones» 1 сезон (1-10 серии).
47. «Game of Thrones» 2 сезон (1-10 серии).
48. «Game of Thrones» 3 сезон (1-10 серии).
49. «Game of Thrones» 4 сезон (1-10 серии).
50. «Game of Thrones» 5 сезон (1-10 серии).
51. «Game of Thrones» 6 сезон (1-10 серии).
52. Martin G.R.R. Game of Thrones. Book one of A Song of Ice and Fire. Bantam, 2011. 720p.

Приложение 1

	Оригинал	Перевод	Способ перевода
<i>Письменная составляющая (титры)</i>			
1	Sean Bean	Шон Бин	транскрипция
2	Mark Addy	Марк Эдди	транслитерация + транскрипция
3	Nicolay Coster-Waldau	Николай Костер-Валдау	транскрипция + транслитерация
4	Lena Headey	Лена Хиди	транслитерация
5	Emilia Clarke	Эмилия Кларк	транслитерация
6	Jain Glain	Иэн Глен	транскрипция
7	Harry Lloyd	Гарри Ллойд	транскрипция + транслитерация
8	Kit Harington	Кит Харингтон	транслитерация
9	Sophie Turner	Софи Тернер	транскрипция
10	Maisie Williams	Мэйси Уильямс	транскрипция
11	Richard Madden	Ричард Мэдден	транслитерация
12	Alfie Allen	Алфи Аллен	транслитерация
13	Isaac Hempstead Wright	Исаак Хемпстид-Райт	транслитерация + транскрипция
14	Jack Gleeson	Джек Глисон	транскрипция
15	Peter Dinklage	Питер Динклэйдж	транскрипция
16	Michele Clapton	Мишель Клэптон	транскрипция
17	Ramin Djawadi	Рамин Джавади	транслитерация
18	Oral Norrie Ottey	Орал Норри Оттей	транслитерация
19	Gemma Jackson	Джемма Джэксон	транскрипция
20	Alik Sakharov	Алик Сахаров	транслитерация
21	Mark Huffam	Марк Хаффам	транслитерация + транскрипция
22	Joana Burn	Джоана Берн	транскрипция
23	Frank Doelger	Фрэнк Дельгер	транскрипция
24	David Benioff	Дэвид Бениофф	транскрипция + транслитерация
25	D.B. Weiss	Дэн Уайс	конкретизация, опущение, транскрипция
26	based on A Song Of Ice And Fire by George R.R. Martin	по циклу романов «Песнь Льда и Пламени» Джорджа Мартина	эквивалент + добавление, калькирование, транскрипция
27	Game of Thrones	Игра Престолов	калькирование
28	written for television by David Benioff, D.B. Weiss	авторы сценария Дэвид Бениофф и Дэн Уайс	модуляция, транслитерация, конкретизация, опущение, транскрипция
29	Tim Van Patten	Тим Ван Паттен	транслитерация
30	casting by	кастинг-директор	конкретизация
31	costume designer	художник по костюмам	эквивалент
32	music by	композитор	эквивалент
33	editor	монтаж	эквивалент
34	producer designer	художник-постановщик	эквивалент
35	director of	главный оператор	эквивалент

	photography		
36	consulting producer	консультирующий продюсер	эквивалент
37	co-executive producer	исполнительный сопродюсер	эквивалент
38	producer	продюсер	транслитерация
39	executive producer	исполнительный продюсер	эквивалент
40	created by	создано	эквивалент
41	written by	авторы сценария	эквивалент
42	directed by	режиссер	эквивалент
<i>Устная составляющая (реалии)</i>			
<i>Географические реалии</i>			
43	Dusk Rose	Сумеречная роза	калькирование, замена части речи
44	Lady's Lace	Девичье кружево	калькирование, конкретизация значения
45	Harpy's Gold	Злато гарпии	калькирование, перестановка
46	Weirwood	Чардрево	калькирование
47	Ghost Grass	Призрачная трава	калькирование, замена части речи
48	Direwolf	Лютоволк	калькирование
49	Manticore	Мантикора	транслитерация
50	Kraken	Кракен	транслитерация
51	Shadowcat	Призрачный кот	калькирование, замена части речи
52	Pentos	Пентос	транслитерация
53	Asshai	Асшай	транслитерация
54	Braavos	Браавос	транслитерация
55	Valyria	Валирия	транслитерация
56	Astapor	Астапор	транслитерация
57	Meereen	Миэрин	транслитерация
58	Mole Town	Кротовый городок	калькирование, замена части речи
59	Sunspear	Солнечное Копье	калькирование
60	Yunkai	Юнкай	транслитерация
61	Volantis	Волантис	транслитерация
62	White Harbor	Белая Гавань	калькирование
63	Vaes Dothrak	Ваэс Дотрак	транслитерация
64	King's Landing	Королевская Гавань	калькирование
65	Narrow Sea	Узкое море	калькирование
66	Smoking Sea	Дымящееся море	калькирование
67	Jade Sea	Нефритовое море	калькирование, замена части речи
68	Dothraki Sea	Дотракийское море	калькирование
69	Great Grass Sea	Великое Травяное море	калькирование, замена части речи
70	Bear Island	Медвежий остров	калькирование, замена части речи
71	Norvos	Норвос	транслитерация
72	Iron Island	Железный остров	калькирование, замена части

			речи
73	Summer Island	Летние острова	калькирование, замена части речи
74	Basilisk Isles	острова Василька	калькирование, перестановка
75	Dragonstone	Драконий камень	калькирование
76	Sapphire Isle	Сапфировый остров	калькирование, замена части речи
77	Arbor	Арбор	транслитерация
78	Blackwater	Черноводная	калькирование
79	Mander	Мандер	транслитерация
80	Weeping Water	Плачущая вода	калькирование
81	Red Fork	Красный Зубец	калькирование
82	Westeros	Вестерос	транслитерация
83	Essos	Эссос	транслитерация
84	the Reach	Простор	калькирование
85	the Dorne	Дорн	транслитерация
86	the Neck	Перешеек	калькирование
87	Yi Ti	Йи Ти	транслитерация
88	Riverlands	Речные земли	калькирование
89	Stormlands	Штормовые земли	калькирование
90	God's Eye	Божье Око	калькирование
91	Flea Bottom	Блошиный Конец	калькирование, замена части речи
92	Frostfrangs	Морозные клыки	калькирование
93	Gulf of Grief	Залив печали	калькирование
94	Blackwater Bay	Залив Черноводный	калькирование, перестановка
95	Fairmarket	Ярмарочное Поле	модуляция
96	Noath	Наат	транскрипция
97	the Sept of Baelor	Септа Бейлора	калькирование
98	Tarth	Тарт	транскрипция
99	Shivering Sea	Дрожащее море	калькирование
100	Isle of faces	остров Ликов	калькирование
101	Pyke	Пайк	транскрипция
102	Winterfell	Винтерфелл	транслитерация
103	Gods Eye	Божье око	калькирование
104	Shadow lands	Край теней	калькирование, конкретизация
<i>Этнографические реалии</i>			
105	Kidney pie	Пирог с почками	калькирование, перестановка, грамматическая замена
106	Lamprey pie	Пирог с мингой	калькирование, перестановка, грамматическая замена
107	Pigeon pie	Пирог с голубями	калькирование, перестановка, грамматическая замена
108	Lemon cake	Лимонное пирожное	калькирование, замена части речи
109	Rabbit stew	Кроличья похлебка	калькирование
110	Ale	Эль	транскрипция
111	Essence of Nightshade	Эссенция ночной тени	транскрипция, калькирование
112	Milk of the poppy	Маковое молочко	калькирование, замена части речи, перестановка
113	Basilisk venom	яд василиска	калькирование, перестановка,

114	Widow's blood	Вдовья кровь	калькирование
115	Tears of Lys	Слезы лисса	калькирование
116	Wolfsbane	Волчья смерть	калькирование, конкретизация
117	Manticore venom	яд мантикоры	калькирование, перестановка
118	Lord of the Light	Владыка света	калькирование
119	God of Light	Бог света	калькирование
120	God of Love	Бог любви	калькирование
121	God of Joy	Бог радости	калькирование
122	God of Darkness	Бог тьмы	калькирование
123	God of Evil	Бог зла	калькирование
124	God of Fear	Бог страха	калькирование
125	God of Death	Бог смерти	калькирование
126	Many-Faced God	Многоликий бог	калькирование
127	Drowned God	Утонувший бог	калькирование
128	Old Gods	Старые боги	калькирование
129	First Men	Первые Люди	калькирование
130	Northerner	Северяне	калькирование
131	Andals	Андалы	транслитерация +калькирование
132	Dornish	Дорнийцы	транслитерация +калькирование
133	Wildings	Одичалые	калькирование
134	Ironborn	Железнорожденные	калькирование
135	White Walkers	Белые ходоки	калькирование
136	Giants	Великаны	калькирование
137	Free Folk	Вольный народ	калькирование
138	Thenns	Тенны	транслитерация, калькирование
139	Children of the Forest	Дети леса	калькирование
140	Dothraki	Дотракийцы	транслитерация
141	Valyrians	Валерийцы	транскрипция, калькирование
142	the Bastard of Winterfell	Бастард из Винтерфела	калькирование
143	Little Dove	Голубка	опущение, компенсация
144	Kingslayer	Цареубийца	калькирование
145	Imp	Бес	эквивалент
146	Halfmen	Полумуж	калькирование
147	the Demon Monkey	Мерзкая обезьянка	калькирование, модуляция
148	Littlefinger	Мизинец	калькирование
149	Halfhand	Полурукий	калькирование
150	the Mother of Dragons	Мать драконов	калькирование
151	Mhysa	Миса	транскрипция
152	Red Woman	Красная женщина	калькирование
153	Reek	Вонючка	эквивалент
154	Hot Pie	Пирожок	опущение
155	Mad King	Безумный король	калькирование
156	Hound	Пес	эквивалент
157	Grey Worm	Серый червь	калькирование
158	Black Rat	Черная крыса	калькирование
159	Blackfish	Черная рыба	калькирование
160	Gold Dragon	Золотой дракон	калькирование
161	Silver Stag	Серебряные олени	грамматическая замена

162	Copper Penny	Медные пенни	калькирование +транслитерация
163	Honor	Хонор	транслитерация
<i>Общественно-политические реалии</i>			
164	Night King	Король Ночи	калькирование, перестановка
165	King in the North	Король Севера	калькирование
166	King of the Iron Islands	Король Железных островов	калькирование
167	Queen Regent	Королева-регент	калькирование +транслитерация
168	Queen of the Andals and First Men	Королева Андалов и Первых людей	калькирование
169	Queen of Meereen	Королева Миэрина	калькирование
170	Lady of Winterfell	Леди Винтерфелла	транслитерация +калькирование
171	Lady of Bear Islands	Леди Медвежьего острова	транслитерация +калькирование
172	Lord Commander of Night's Watch	Лорд-командующий Ночного дозора	транслитерация +калькирование
173	Lord Commander of Kingsguard	Лорд-командующий королевской гвардией	транслитерация +калькирование
174	Prince of Dorne	Принц Дорна	транслитерация +калькирование
175	Hand of the King	Десница короля	калькирование
176	Warden of the North	Хранитель Севера	калькирование
177	the king-beyond-the-Wall	Король-за-Стеной	калькирование
178	Khaleesi of the Great Grass Sea	Кхалиси Великого травяного моря	транслитерация +калькирование
179	Maester of Coins	Мастер над монетой	калькирование
180	Lord of the Seven Kingdoms and Protector of the Realm	Правитель Семи Королевств и защитник государства	калькирование, конкретизация
181	Valyrian steel dagger	Кинжал из валирийской стали	калькирование, перестановка
182	Needle	Игла	эквивалент
183	Battle-axe	Боевой топор	эквивалент
184	Arakh	Арах	транслитерация
185	Heartsbane	Губитель Сердец	калькирование, конкретизация, перестановка
<i>Ономастические реалии</i>			
186	Harrenhal	Харенхол	транскрипция
187	Casterly Rock	Утес Кастерли	транслитерация +калькирование, перестановка
188	Castle Black	Черный замок	калькирование, перестановка
189	Red Keep	Красный замок	калькирование, конкретизация
190	Citadel	Цитадель	транскрипция
191	Kingsgrave	Королевская Гробница	калькирование
192	Castamere	Кастамере	транслитерация
193	Lemonwood	Лимонная Роща	калькирование
194	Dreadford	Дредфорд	транслитерация

195	Last Hearth	Последний Очаг	калькирование
196	Haystack Hall	Хэйстак Холл	транскрипция
197	Night's Watch	Ночной дозор	калькирование, конкретизация
198	Shadow Tower	Сумеречная башня	калькирование
199	Moat Cailin	Ров Кейлин	калькирование + транскрипция
200	Great Pyramid of Meeren	Великая пирамида Миэрина	калькирование