

РАЗДЕЛ 6 ЛИНГВОСТИЛИСТИЧЕСКИЕ И ПРАГМАТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПЕРЕВОДА

ПУТИ ДОСТИЖЕНИЯ ЭКВИВАЛЕНТНОСТИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ РЕАЛИЙ СЕРИАЛА «ИГРА ПРЕСТОЛОВ» С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ

Д. С. Борейша

Научный руководитель Ю. В. Новогран, старший преподаватель

Гродненский государственный университет имени Янки Купалы

Гродно, Беларусь

e-mail: t562178@yandex.ru

В данной статье освещаются основные пути достижения эквивалентности при переводе сериала «Игра престолов» с английского на русский язык. Данное исследование позволяет рассмотреть наиболее часто встречающиеся способы, используемые в художественном переводе упомянутого выше сериала, а также влияние социокультурных особенностей аудитории на его локализацию.

Ключевые слова: перевод; телесериал; калькирование; транскрипция; транслитерация.

Введение. На современном этапе развития человечество как никогда заинтересовано в изучении культур других стран. Это неудивительно, поскольку именно в сегодняшних реалиях данное исследование стало доступно не только отдельным представителям, но и каждому желающему. Погружение в культуры других народов осуществляется не только прочтением научной литературы, но и посредством ряда вещей, порой ошибочно относимых исключительно к развлекательной сфере: прослушивание зарубежной музыки, прочтение художественных произведений, зачастую заключающих в себе отголоски исторических событий и традиций различных государств и других общностей людей, просмотр фильмов, сериалов и иных телевизионных программ. Работа специалиста-переводчика позволяет зрительской аудитории из других государств не только осуществить первичное знакомство с какими-то бытовыми аспектами жизни представителей других стран, но и глубже изучить исторические и культурные предпосылки поведения их представителей. Тем не

менее, данный труд сопряжен с множеством проблем и задач, направленных на максимальную адаптацию художественного текста к культуре страны зрителя. Некоторые проблемы при достижении эквивалентности будут рассмотрены в данной статье.

Представленная работа посвящена особенностям перевода англоязычного художественного сериала с английского на русский язык. Для исследования был выбран американский фэнтези телесериал «Игра престолов». Выбор во многом обусловлен его специфическим жанром, отличающимся фэнтезийностью, а также особенностями временного периода, отдаленно напоминающего средневековую Европу. В связи с перечисленными особенностями, от специалистов при локализации телесериала требовалось выполнение определённого ряда задач: сокращение или удлинение фраз и отдельных слов для попадания в тайминги и обеспечения максимальной синхронности с оригинальной версией; осуществление перевода с учетом особенностей авторского стиля оригинального художественного текста (сохранение использованных фигур речи и структур предложений), максимальное адаптирование вымышленной авторами лексики к аудитории конкретной страны.

Основная часть. Итак, для исследования были взяты переводы двух компаний: “Lostfilm” и “kingdoms.ru”. Материал, взятый для последующего анализа переводческих приемов, можно разделить на несколько групп: имена собственные (фамилии, имена, названия королевских домов, топографические названия); реалии, относящиеся к профессиям, родам занятий, званиям и титулам; реалии, связанные с мистическими и вымышленными существами; неживые объекты фэнтезийного мира; названия рас и народов данной вселенной.

Говоря о группе имен собственных, можно подчеркнуть, что достижение эквивалентности достигалось посредством таких способов перевода лексических единиц, как транскрипция и транслитерация, которые использовались практически в равном соотношении. Так, методом транслитерации были переведены следующие имена персонажей и королевских домов: *Tyrion* – ‘Тирион’, *Targaryen* – ‘Таргариен’, *Petyr* – ‘Петир’, *Stark* – ‘Старк’, *Viserys* – ‘Визерис’, *Nimeria* – ‘Нимерия’, *Lannister* – ‘Лан-

нистер', *Ned* – 'Нед'. Также для ряда имен применялась транскрипция: *Baratheon* – 'Баратеон', *Dany* – 'Дени', *Daenerys* – 'Дейнерис', *Jon Arryn* – 'Джон Аррен'. Что касается топографических названий, то при их переводе чаще применяется транслитерация: *Quart* – 'Кварт', *Asshai* – 'Асшай', *Winterfell* – 'Винтерфелл'. Некоторые топографические названия были переведены транслитерацией и подбором функционального аналога – использованием лексемы, имеющей в языке перевода схожее значение [1, с. 43]: *Casterly Rock* – 'Утёс Кастерли'. Ряд мест и локаций сериала были полностью переведены калькированием: *Bear island* – 'Медвежий остров', *Shadow Lands* – 'Край Теней', *The Narrow Sea* – 'Узкое море'. Вопрос возникает при изучении такой локации сериала, как *King's Landing*, переведенной на русский язык «*Королевская Гавань*». Первая часть данного словосочетания переведена калькированием, однако слово *landing* переводится на русский язык, как «*высадка*» и «*лестничная площадка*», но не «*гавань*». Тем не менее, если логически связать слово «*высадка*» как место причаливания кораблей со словом «*гавань*», то можем говорить о том, что в словосочетании *King's Landing*, термин *landing* переводится посредством модуляции.

Также метод транслитерации был использован для перевода названий народов и рас: *Dothraki* – 'Дотракийцы', *Andals* – 'Андалы'. Не менее часто при переводе этого вида реалий специалисты пользовались методом калькирования: *Ironborn* – 'Железнорожденные', *The First Men* – 'Первые Люди'. Исключение составляют лишь *Crannogmen*, переводимые разными компаниями как «*Озёрные люди*» или «*Болотные люди*», несмотря на то что *crannog* в ирландском языке обозначает «*остров*». Таким образом, здесь наблюдается контекстуальная замена вместе с калькированием.

Для перевода реалий, имеющих отношение к титулам, являющимися вымышленными и характерными исключительно для мира «Игры престолов», была применена транслитерация, а не лексико-семантическая замена, что ни в коем случае не нарушило восприятие и понимание аудиторией текста, и позволило сохранить атмосферность вымышленной вселенной без создания ассоциаций с реальным миром. Так, методом транс-

литерации были переведены титулы *Khal* – ‘Кхал’ и *Khaleesi* – ‘Кхалиси’. Некоторые титулы и должности в сериале были намеренно сокращены, видоизменены или вовсе опущены в ходе предложения для попадания в тайминги. Так, титул *Horse-lord* скорее переводится калькированием *владыка «табунов, укротитель коней, повелитель лошадей»*, однако, с целью сокращения предложения в русской локализации, компанией “Lostfilm” было использовано слово «*вождь*», а компания “kingdoms.ru” употребила слово «*табунщик*». Табунщиками называют пастухов табуна лошадей, что немного ближе к точному переводу, нежели слово «*вождь*», которое, относится к человеку, являющемуся главой племени, и в контексте данного сериала это слово более приемлемо, пусть оно и несколько отдалено от английского слова оригинала. Таким образом, в переводе “kingdoms.ru” был применен прием модуляции, “Lostfilm” применил контекстуальную замену. Что касается реалий, обозначающих род занятий, то можем проследить, что, в зависимости от контекста, может быть использован прием семантического калькирования: *guardsman* – ‘караульный’ или ‘гвардеец’ в зависимости от контекста, *Hand* – ‘Десница’. Также, с целью сокращения фразы, была применена импликация: *a man on the horseback* – ‘всадник’, *hill tribes* – ‘горцы’.

Что касается перевода реалий, имеющих отношение к названиям мистических существ, то здесь чаще осуществляется поиск межъязыкового синонима: *giant* – ‘великан’, *ghouls* – ‘упырь’. Также можно заметить несколько слов, переведенных транслитерацией: *grumpkin* – ‘грампкин’, *snark* – ‘снарк’. Среди всех лексем данной группы было найдено несколько слов и фраз, переведенных калькированием: *direwolf* – ‘лютоволк’, *white walker* – ‘белый ходок’, *children of the forest* – ‘дети леса’.

Если говорить о реалиях, обозначающих предметы и объекты вселенной «Игры престолов», то здесь использовался способ калькирования в тех случаях, когда объекты могли иметь аналоги в нашем мире: *iron throne* – ‘железный трон’, *dragonglass* – ‘драконье стекло’, *wildfire* – ‘дикий огонь’. В случае, если предметы являлись уникальными для вымышленной вселенной, тогда чаще применялась транслитерация: *Arakh* – ‘Арах’, *valyrian steel* – ‘валирийская сталь’.

Заключение. Резюмируя всё вышесказанное, можно сделать вывод о том, что для достижения максимальной эквивалентности при переводе реалий данного сериала специалисты придерживались комплексного подхода, сочетая лексические трансформации, лексико-семантические замены и контекстуальные замены, что может быть обусловлено не только необходимостью адаптации текста к временным рамкам сериала, к культурным особенностям другой страны, но и высокой потребностью переводчика создать уникальный художественный текст с высокой художественной ценностью. Тем не менее, одними из наиболее часто применяемых приемов при переводе можно назвать транслитерацию и калькирование.

Библиографические ссылки

1. Влахов С.И. Непереводимое в переводе. М. : Международн. отн., 1980. 343 с.

ПЕРЕВОД ЗООНИМОВ (НА ПРИМЕРЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ ДЖ. ОРУЭЛЛА «ANIMAL FARM»)

М. О. Войченко

Научный руководитель О. Н. Филимончик, старший преподаватель

Белорусский государственный университет транспорта

Гомель, Беларусь

e-mail: voichenkomarina100@gmail.com

В статье представлен сравнительно-сопоставительный анализ перевода с английского языка на русский язык зоонимов произведения «Animal Farm», основные способы и стратегии каждого автора при переводе имен собственных, предложен собственный вариант перевода.

Ключевые слова: зоонимы; транскрипция; транслитерация; транспозиция; прямой перевод; лексико-семантическая трансформация.

Введение. Произведение Дж. Оруэлла «Animal Farm» – сатирическая аллегоричная повесть-антиутопия. Аллегоричность этой антиутопии в том, что в роли главных героев выступают животные, прототипом каждого из которых является либо историческая личность, либо определённый класс общества. Поэтому при переводе данной повести тот факт, что все зоонимы «говорящие», является основополагающим.