

DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-10-86-37>

УДК 811.111'25:821.111-312.9(73)(045)

Ткачик О.В., Петрук Є.Б.

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

ОСОБЛИВОСТІ ТА СКЛАДНОЩІ ПЕРЕКЛАДУ КВАЗІРЕАЛІЙ У СЕРІЇ ФЕНТЕЗІ-РОМАНІВ ДЖ. Р.Р. МАРТИНА «ПІСНЯ ЛЬОДУ І ПОЛУМ'Я»

Анотація. У статті наводяться результати аналізу особливостей та складнощів перекладу авторських реалій, які творять номінативний простір ірреального світу фентезійних романів. Розкривається сутність поняття «квазіреалії» та їх функціональне поле в рамках літератури жанру фентезі. Відомо, що у сфері перекладу художньої літератури особливо складно передавати вихідні одиниці оригінального тексту, які позначають нетипові, національно та культурно марковані поняття – реалії, малозрозумілі або взагалі невідомі у лінгвокультурі цільової аудиторії. Проте якщо при перекладі звичайних реалій на допомогу приходять ряд додаткових інформаційно-довідкових джерел, то у випадку з авторськими реаліями, на основі яких створюється і зображується абсолютно новий фентезійний світ, перед перекладачем постає завдання подвійної складності – не тільки відтворити сам сюжет, стиль і авторські інтенції, а й повністю вибудувати весь ономастикон ірреального простору засобами мови перекладу так, щоб він в уяві цільової читацької аудиторії постав таким же деталізованим, живим і конотативно багатим, яким він постає в англомовній. З огляду на це, основна увага даної роботи приділена визначенню й аналізу перекладацьких помилок, допущених при передачі ряду квазіреалій фентезі. В основі представленого у статті дослідження знаходиться класифікація та обґрунтування помилок і неточностей, допущених при передачі квазіреальних лексичних одиниць в українському перекладі всевітньо відомої серії фентезі-романів Дж. Р.Р. Мартіна «Пісня льоду і полум'я», виконаному Наталею Тисовською та опублікованому видавництвом «КМ-Букс». У роботі визначені помилки співвідносяться із недоцільно використаними перекладацькими трансформаціями, зокрема лексичними та лексико-семантичними перетвореннями вихідних квазіреалій, використання яких призвело, наприклад, до втрати конотативного компонента оригінальних одиниць, ускладнення чи викривлення їх плану змісту, накладання назв реального світу на об'єкти та явища ірреального простору, а також порушення загальної логіки і системності передачі типових для аналізованого світу квазіреалій.

Ключові слова: фентезі, Дж. Р.Р. Мартін, «Пісня льоду і полум'я», український переклад саги, квазіреалії, перекладацькі трансформації, неточності та помилки перекладу квазіреалій.

Tkachyk Olena, Petruk Yevheniia

National Technical University of Ukraine
«Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute»

PECULIARITIES AND DIFFICULTIES IN TRANSLATION OF QUASIREALIA OF GEORGE R.R. MARTIN'S FANTASY NOVELS «A SONG OF ICE AND FIRE»

Summary. The article presents the results of the peculiarities and difficulties of the author's realia translation analysis, which create the nominative space of the unreal world of fantasy novels. The essence of the «quasi-realia» concept and their functional field within the literature of the fantasy genre is revealed. As is known, in the field of translation of fiction it is especially difficult to convey the specific units of the original text, which denote atypical, nationally and culturally marked concepts – realia that are obscure or completely unknown within the linguistic culture of the target audience. However, if some additional information and reference sources can be used for the translation of ordinary realia, in the case of author's realia, on the basis of which a completely new fantasy world is created and depicted, the translator faces a task of a double complexity – to reproduce not only the plot, style and author's intentions, but also completely build the whole onomasticon of unreal space by means of the language of translation so that it appears in the imagination of the target readership as detailed, alive and connotatively rich as it appears in the English one. In view of this, the main focus in this work is made on the definition and analysis of translation inaccuracies made in the transmission of a number of fantasy quasi-realia. The study presented in the article is based on the classification and substantiation of inaccuracies in the transfer of quasi-real lexical units in the Ukrainian translation of the world-famous series of fantasy novels «A Song of Ice and Fire» by George R.R. Martin, made by Natalia Tysovs'ka and published by the publishing house «KM-Books». The identified inaccuracies are correlated with inappropriately used translation transformations, in particular lexical and lexical-semantic changes of the original quasi-realia, the use of which led, for example, to the loss of the connotative component of original units, complicating or distorting their plan of content, superimposing real-world names on objects and phenomena of unreal space, as well as violations of the general logic and systematic transmission of quasi-realia, typical in the analyzed world.

Keywords: fantasy, George R.R. Martin, «A Song of Ice and Fire», Ukrainian translation of the saga, quasi-realia, translation transformations, inaccuracies in quasi-realia translation.

Постановка проблеми. Переклад завжди був і надалі залишатиметься важливою зв'язною ланкою між представниками різних культур, оскільки завдяки йому, а саме тим, хто

займається перекладом, стали можливими багатосторонні та різнопланові контакти між людьми з усіх частин світу. Безперервний обмін досвідом, знаннями, спільні дослідження, співпраця, все-

бічні контакти у сфері науки, мистецтва, політики, бізнесу тощо є невід'ємними реаліями сьогодення, які є можливими багатьом в чому завдяки перекладачам і перекладу як такому. Зрозуміло, що специфіка роботи і складність завдань, які постають перед перекладачами тієї чи іншої галузі, мають ряд відмінних рис, і якщо, наприклад, для науково-технічного перекладу основними вимогами є абсолютна точність та чіткість відтворення інформації оригінального тексту, то в художньому – створення такого тексту переклада, який би за всіма своїми стильовими та прагматичними показниками викликав би у цільової читацької аудиторії перекладу такі ж самі відчуття та враження, як текст оригіналу у своїй культурі. Більше того, перекладач має представити твори іноземних авторів у своїй культурі так, щоб зацікавити у ньому та його творчості, а це можливо виключно завдяки створенню якісного перекладу його творів. Чи можливі такі абсолютно якісні переклади художніх творів? Так, існує багато зразків дуже вдало перекладених праць іноземних авторів, проте навіть у них зустрічається ряд помилок, які можуть дещо зіпсувати враження від прочитаного. Таким чином, виокремлення та обґрунтування недоліків того чи іншого тексту перекладу залишатиметься актуальним повсякчас і загалом сприятиме підвищенню якості роботи перекладачів. У центрі уваги даної статті знаходиться аналіз помилок, які зустрічаються у перекладених творах фентезі – літературному жанрі, який наразі користується особливою популярністю.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Переклад фентезійної літератури і її основних жанротворчих елементів – квазіреалій – на даному етапі є відносно новою і ще детально не дослідженою проблемою у царині перекладознавства. Аналіз та опис таких понять як «реалії», «переклад реалій», «фентезі», «квазіреалії фентезі» окремо знаходимо у працях вітчизняних і зарубіжних науковців Л.С. Бархударова, С. Влахова і С. Флоріна, Р.П. Зорівчак, Г.Д. Томахіна, В.С. Виноградова, Я.Й. Рецкера, Н.А. Фененко та А.А. Кочеткової, К.М. Божко, В.М. Беренкової, В.П. Конецької відповідно. Зокрема типології перекладацьких помилок присвячені роботи Л.К. Латишева, М.С. Дорофєвої, Г.О. Халимоника.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Як відомо, специфіка перекладу художніх текстів полягає в адекватній передачі особливостей тексту-оригіналу, тобто в перекладі, виконаному з урахуванням авторських стилю та інтенцій, із максимальним збереженням усіх засобів, які творять оригінальний текст. Що стосується фентезійної літератури, то жанротворчою рисою всіх оригінальних текстів цього жанру є наявність авторської реальності, наділеної специфічними властивостями, незвичайними для нашої дійсності. Особливо явно це виражається на лексичному рівні, оскільки автор фентезійного світу створює великий масив нової лексики для позначення осіб, істот, предметів, явищ, понять, нетипових для реального світу. Таким чином, стає очевидно, що визначальною особливістю і водночас найбільшою складністю перекладу фентезі-романів є адекватне відтворення їх квазіреалій, план вираження і план

змісту яких був би еквівалентним закладеним в оригінальних лексичних одиницях. З огляду на це, перед перекладачами такої літератури стоїть завдання подвійної складності: не просто відтворити сюжет, стиль і закладені в оригіналі інтенції автора, а й повністю вибудувати весь номінативний простір та ономастикон ірреального простору, правильно і повноцінно передати засобами цільової мови усі квазіреальні денотати і їх можливі конотативні компоненти при створенні еквівалентних квазіреалій у мові перекладу. Що ж стосується проблеми з'ясування сутності і типології випадків відхилення від окреслених умов передачі квазіреальних одиниць, а також їх детального обґрунтування, то вона на даному етапі не є достатньо дослідженою, що й зумовлює актуальність даної роботи.

Мета статті. Основною метою представленої у статті дослідження є встановлення, класифікація, аналіз та обґрунтування природи помилок та неточностей, які допускаються при перекладі фентезійної літератури загалом і в українському перекладі саги Дж. Р.Р. Мартіна «Пісня льоду і полум'я», виконаного Наталею Тисовською та опублікованому видавництвом «КМ-Букс» зокрема.

Виклад основного матеріалу. Термін *квазіреалії* («квазі-» від лат. «quasi» – якби, немов, несправжній, уявний) вживається на позначення реалій, схожих у зіставлюваних культурах за основними ознаками, але відмінними за другорядними [1]. Таким чином квазіреалії розглядаються як явища культури вигаданого світу – літератури жанру фентезі та фантастики, для яких роль реалій є визначальною і жанротворчою, адже за допомогою них автор створює новий, ірреальний та абсолютно автономний світ, який є відображенням його індивідуально-авторського світобачення й осмислення дійсності.

Функціональне поле квазіреалій у жанрі фентезі є дуже широким, оскільки вони виконують функцію відтворення часо-просторової організації світу, створення місцевого та відтворення історичного колориту, символічну, асоціативну функції [6, с. 151–172]; референційну, фатичну, репрезентативну, конотативну функції [4]; а також функції позначення і найменування об'єктів і явищ ірреального світу, творення мови фентезі, забезпечення інтертекстуальності й алюзивності образів фентезійного світу, оцінки якості та меж авторської словотворчості.

Вибір серії романів американського письменника і сценариста Дж. Р.Р. Мартіна «Пісня льоду і полум'я» (далі «Пісня...») для аналізу в рамках даного дослідження обумовлений, поперше, тим, що це є одним із найбільш відомих зразків фентезійної літератури, який вже понад десятиліття знаходиться на піку популярності, і, по-друге, простір цієї саги є дуже деталізованим – загальна кількість її квазіреалій складає декілька тисяч одиниць.

За допомогою методу суцільної вибірки було відібрано 1840 одиниць-квазіреалій із 5 англомовних романів «Пісні...» і їх українського перекладу, виконаного Наталею Тисовською й опублікованого видавництвом «КМ-Букс». За аналізу 2938 трансформацій, використаних при перекладі обраних одиниць, було виявлено, що помилки приходяться на 2 % від усіх перетворень.



Рис. 1. Класифікація помилок перекладу за Л.К. Латішевим

За тематично-предметним принципом поділу такі одиниці відносяться насамперед до квазіреалій-антропонімів та топонімів, менше до етнографічних та соціально-політичних квазіреалій.

Традиційна класифікація перекладацьких помилок, розроблена Л.К. Латішевим [2] виглядає наступним чином (рис. 1).

Перш ніж співвіднести визначені недоліки передачі ряду квазіреалій «Пісні...» із представленими на рис. 1 групами, пропонуємо ототожити їх із недоцільно використаними перекладацькими трансформаціями. Розглянемо окремо ці групи неточностей, допущених при перекладі:

1) випадки недоцільного використання лексичних трансформацій:

а) використання засобів транскодування (транскрибування та транслітерації) для передачі власних імен, які містять у своєму складі перекладні або ж характеризуючі особу чи предмет елементи:

– у квазіреаліях-антропонімах, наприклад, *Mance Rayder* – *Манс Рейдер* (втрата характеризуючого компонента імені персонажа: він є ватажком дикунів, які постійно здійснюють напади на Стіну та північні території Семи Королівств, тож було б більш доцільно використати метод калькування і перекласти лексему «Rayder» як «нальотчик», «нападник» чи «грабіжник», зберігши тим самим закладену в оригіналі конотацію), *Davos Seaworth* – *Давос Сіворт* (також відбувається втрата характеризуючого компонента імені персонажа («sea» – «море» і «worth» – «вартий/ цінний»), який майже усе своє життя провів у морі. З огляду на це, при передачі імені персонажа українською мовою було б доречніше вдатися до використання кальки, принаймні частково, аби більш-менш влучно передати закладене у ньому значення), *Oakheart* – *Окгарт* (відбувається порушення оригінального ряду взаємопов'язаних квазіреалій: *House Oakheart* (дім Окгарт) – *from the castle Old Oak* (із замку Старий Дуб) – *its coat*

of arms is «Three green oak leaves on gold» (на гербі дому зображено три зелені дубові листочки на золотому полі), *Hightower* – *Гайтавер* (також відбувається порушення ряду взаємопов'язаних квазіреалій: *House Hightower* (дім Гайтавер) – *from the castle Hightower* (із замку Висока вежа) – *its coat of arms* is «White stone lighthouse tower» (на гербі дому біла кам'яна вежа маяка) та ін.

Окремо варто розглядати групи типових у Семи Королівствах прізвищ для байстрюків, які варіюються від регіону до регіону і які у тексті перекладу передано за допомогою транскрибування: наприклад, «*Storm*» – «Шторм» (у Штормових землях), «*Flowers*» – «Флаверс» (на Розлогах), «*Ryke*» – «Райк» (на Залізних островах). Складність та проблематичність досягнення еквівалентності перекладу й адекватного відтворення закладеного в оригінальних лексемах квазіреаліях значення пов'язана насамперед із тим, що ці прізвища відображають певну особливість того чи іншого регіону, наприклад, «*Snow*» (з англ. «сніг») – «Сноу» (прізвище байстрюків на півночі, де сніг є нормальним явищем навіть влітку), «*Rivers*» (з англ. «річки») – «Ріверз» (у Річкових землях, де зосереджена найбільша кількість водойм країни), «*Hill*» (з англ. «пагорб») – «Гіл» (на заході, у рельєфі якого переважають гори та пагорби), «*Sand*» (з англ. «пісок») – «Санд» (прізвище байстрюків у Дорні, де засушливий клімат і багато пустель). Як можна побачити, при транскодуванні закладений конотативний компонент повністю нівелюється, а у випадку застосування калькування отримані лексичні одиниці виглядали б досить дивно, наприклад, *Jon Snow* – Джон Сніг, *Ellaria Sand* – Еларія Пісок, *Martyn Rivers* – Мартин Річка тощо. З огляду на це, ці та зазначені вище у межах даної підгрупи випадки слід відносити не скільки до помилок, а стільки до складнощів перекладу, коли певні втрати у плані змісту ряду вихідних одиниць були неминучими;

– у квазіреаліях-топонімах, на відміну від описаних вище випадків недосконалого перекладу антропонімів, виявлені порушення еквівалентності перекладу відносно вже не до складності, а власне до неточностей та алогічностей перекладу. Безумовною помилкою слід вважати недоцільне використання засобів транскодування, що призвело до втрати частини змісту оригінальних квазіреалій – перекладач вдається до калькування одних одиниць і транскодування інших, часто однотипних, наприклад, *Wetwood* – *Мокрий ліс*, але *Hornwood* – *ліси Горнвуд* (з англ. «horn» – «ріг», але спец. у географії «мис», «заточка»; відбувається втрата значення, яку загалом можна вважати несуттєвою), *Stonedance* – *Танок Каменів* та *Greenstone* – *Зеленоскеля*, але *Dragonstone* – *Драконстон*, *Stone Hedge* – *Смоунгедж* і *Stonehouse* – *Смоунгавз* (з англ. «stone» – «камінь», «скеля» в одних випадках перекладач передає калькою, в других – транслітерацією, у третій – транскрипцією; втрати значення загалом можна вважати несуттєвими, проте порушення логіки і системи найменування типових об'єктів-топонімів одразу помітні), *Dreadfort* – *Страхфорт*, але *Vanefort* – *Бейнфорт* (з англ. «bane» – «прокляття», «загибель», «отрута»; відбувається суттєва втрата конотативного компоненту-характеристики вихідної квазіреалії), подібні порушення логіки і системи передачі власні назв трапляються і в ряді топонімів, наприклад, *Flint's Finger* – *Флінтів Перст*, але *the Flint Cliffs* – *Кремінні скелі*, *Blackmont* – *Чорногора*, але *Estermont* – *Естермонт*, *Sallydance village* – *село Танцююча Саллі* або *Maidenpool* – *Дівостав*, проте *Crag* – *Крег* (хоча «crag» – «скеля») чи *Yronwood* – *Айронвуд* (хоча «iron» – «залізо» і «wood» – «ліс/дерево») та ін.;

– у квазіреалії-етнонімі *crannogmen* – *краножани* дещо недоцільно використані засоби транскодування, внаслідок чого було втрачено зміст вихідної лексичної одиниці. З англійської мови лексема «crannog» перекладається як «будиночок на штучному острові; штучний острів на озері; будиночок на озері» (Cambridge Dictionary), а в самих текстах «Пісні...» знаходимо наступний опис даної квазіреалії: «...the crannogmen, who dwelt amongst the bogs of the Neck and seldom left their wetlands. They were a poor folk, fishers and frog-hunters who lived in houses of thatch and woven reeds on floating islands hidden in the deeps of the swamp...» [8] («...краножан, які мешкали серед боліт Перешийку й рідко коли полишали свої мочарі. Народ це був небагатий, який переважно рибалив і ловив жаб і жив у хатках з лози й очерету, збудованих на плавучих острівцях, що ховаються в болотяній глушині...») [3]. З огляду на це, вважаємо за краще перекласти б квазіреалію «crannogmen» як «мешканці озер» / «озерні мешканці» чи більш лаконічно «озерники» або ж «мешканці боліт» / «болотяні мешанці» / «болотники».

б) використання калькування, яке супроводжувалося нераціональним підбором українських відповідників:

– у квазіреаліях-антропонімах, що позначають прізвиська персонажів, зокрема у випадку з прізвиськом Тиріона Ланістера *Imp* – *Куць*. Так, з англійської мови лексема «imp» перекла-

дається як «чорт», «чортеня», «бісеня» тощо [7], до синонімічного ряду якого, згідно зі Всесвітнім словником української мови, входять лексеми «куцак», «куций» і власне «куць». Проте якщо перші два варіанти є розмовними формами, то останній – виключно діалектною, в результаті чого ускладнюється розуміння даного квазіантропоніма.

Також недосконалою є і передача прізвиська *Hound* – *Гончак* (серед усіх варіантів перекладу багатозначної лексеми «hound» (гончак (у значенні мисливський пес) / собака, пес (зазвичай іронічно або зневажливо про людину) / собака, негідник (грубо про людину) та ін. [5]) перекладач вживає перше значення – «гончак». Проте, з огляду на те, що дана квазіреалія позначає прізвисько персонажа Сандора Клігана, який у текстах «Пісні...» описується як «*He is a dog, just as he says. A half-wild, mean-tempered dog that bites any hand that tries to pet him, and yet will savage any man who tries to hurt his masters*» [8] («*Він пес, як і каже. Навітьдикий злий пес, що кусає руку, яка намагається його попестити, й водночас готовий роздерти будь-кого, хто образить його господарів*» [3]), а саме прізвисько пов'язано як із гербом його будинку, що зображує трьох собак, так і з його лютим характером і беззаперечним послухом господарям (а саме жорстокому королевиці Джофрі), переклад «Гончак» змінює і нівелює закладене в оригінальному «Hound» зневажливе значення. Таким чином, варіант «Пес» став би більш влучним і кращим еквівалентом англійської одиниці, на основі чого можна підсумувати, що в даному випадку стратегія конкретизації як така є доцільною, проте використана дещо невлучно);

– у квазіреаліях-топонімах, наприклад, у випадках *River Road* – *Річковий гостинець*, *Gold Road* – *Золотий гостинець*, *Kingsroad* – *Королівський гостинець*, *Rose Road* – *Рожевий гостинець* тощо замість простого і звичного перекладу слова «road» як «дорога» або ж «шлях» була використана лексема «гостинець». Так, одним зі значень «гостинця» є «великий битий шлях; шосе», але, згідно зі словником [5], воно є застарілим діалектизмом, яке, зрозуміло, не входить до активного лексичного складу української мови, тоді як «гостинець» у значенні «річ або ласощі, які звичайно привозять, приносять або передають звідки-небудь як подарунок» [5] є загально відомим і часто вживаним. До подібних випадків підбору українських відповідників, які ускладнюють сприйняття оригінальних квазіреалій, відносно також топоніми *Casterly Rock* (з англ. «rock» – «камінь», «скеля») – *Кичера Кастерлі* (так, «кичера» – це гора, яка майже вся вкрита лісом, але в діалекті південно-західного наріччя української мови (Словник української мови)) і *Deep Den* (з англ. «den» – «лігво», «барліг», «нора») – *Глибока Гавра* (так, «гавра» – це барліг, насамперед ведмежий, але в західноукраїнських діалектах), а також квазіетнограф-назву закладу *Outcast Inn* (з англ. «outcast» – «вигнанець», «безхатченко») – «*Зайзд баніміс*» (так, «баніт» – це людина, оголошена поза законом, вигнанець, але слово належить до застарілої лексики);

– в етнографічних квазіреаліях було виявлено наступні алогічності перекладу: *Stallion* –

Огир (сузір'я) (з англ. «stallion» – жеребець; «огир» – те саме, що й жеребець, але цей варіант, по-перше, є запозиченням із тюркських мов – тур. *augir*, [ajkir, ɔjgür], а, по-друге, відноситься до рідковживаної лексики, що, зрозуміло, ускладнює розуміння вихідної квазіреалії), кораблі *King Robert's Hammer* – «Келеп короля Роберта» та *Warhammer* – «Келеп» (з англ. «(war) hammer» – «(бойовий) молот»; так, «келеп» тлумачиться як різновид бойового кавалерійського молота-топірця, який був важливим елементом озброєння козаків XVII ст. [5], проте зараз ця лексема є не просто рідко вживаною, а й відноситься до архаїзмів, що ускладнює розуміння вихідної квазіреалії;

2) випадки недоречного використання лексико-семантичних трансформацій:

а) недоцільність використання конкретизації при перекладі частини вихідної лексичної одиниці була виявлена у квазіреалії-назві страви *salads of spinach, chickpeas, and turnip greens* – салати зі шпинату, турецького гороху й ріпкової гички (так, лексема «chickpeas» дослівно перекладається як «нут» або «турецький горох», проте у фентезійному світі «Пісні...» немає такої країни як Туреччина, а тому будь-які посилання на неї при перекладі квазіреалій, а отже, накладання назв реального світу на об'єкти, предмети чи явища ірреального простору варто вважати грубою помилкою;

б) недоцільність застосування модуляції у квазіреалії-антропонімі: при передачі прізвиська персонажа *the Lord Of Bones (Rattleshirt)* – Кістяний Лорд (*Tararax*) об'єкт «Rattleshirt» було замінено на звук «Тарарах», який він видає. З огляду на те, що в текстах «Пісні...» даний персонаж описується як «...was armored in bones. Cow bones, sheep bones, the bones of goats and aurochs and elk, the great bones of the hairy mammoths ... and human bones as well» [8] («...на вершині була кістяна зброя. Кості коров'ячі, овечі, цапині, кості турів і лосів, костомахи волохатих мамонтів... і людські кості також» [3]), то прізвисько «Тарарах» звучить дещо комічно, внаслідок чого руйнується образ грізного і безжального до ворогів персонажа;

в) недоцільне використання засобів заміни (інтергіпонімічної трансформації) та реномінації:

– у назві корабля *Sparrowhawk* – «Сорокопуд» (з англ. «sparrowhawk» – яструб-перепелятник, тобто хижий птах, який полює на інших, менших птахів, у той час як сорокопуд є невеличкою пташкою, що живиться переважно комахами. Таким чином, з огляду на те, що дана квазіреалія є найменуванням корабля, який належить до найпотужнішого флоту Семи Королівств, то назва «Яструб» була б більш доречною, аніж «Сорокопуд»);

– у квазіетнонімі *Sand Snakes* – гадюки, який у світі «Пісні...» вживається на позначення байстрючок персонажа Оберина Мартела, внаслідок використання реномінації з елементом емпізації вважаємо недоречним, оскільки в результаті у перекладі, по-перше, втрачається частина оригінального закладеного територіального компонента етноніма (з англ. «sand» – «пісок», пісок є характерним для пустель, а пустелі типові виключно для південного регіону Семи Королівств –

Дорну), і, по-друге, з'являється зайва негативна конотація, пов'язана із традицією сприйняття в українській культурі лексеми «гадюка» – згідно з тлумачним словником, «гадюка» вживається у переносному значенні як лайливе слово, зневажливо про злу, підступну людину (Словник української мови);

г) порушення системності передачі однакових квазіреальних титулів та посад, наприклад, *Defender of the Vale* – захисник Видолу, але *Defender of the Marches* – сторож Прикордоння. Окрім порушення системи найменування спостерігається також і видозміна значення вихідної одиниці «Defender» при її передачі лексемою «сторож». Так, хоча дане слово і тлумачиться як «той, хто захищає, оберігає що-небудь, пильно стежить за недоторканністю чогось» [5], проте в наших реаліях професія сторожа не ціниться високо і сприймається як щось просте, необтяжливе, що не потребує значних розумових і фізичних зусиль, а тому можна було б підібрати більш вдалий варіант передачі аналізованої квазіреалії засобами української мови.

Повертаючись до представленої на початку статті класифікації перекладацьких помилок Л.К. Латишева, можемо узагальнити, що помилки перекладу авторських реалій досліджуваної фентезі-саги складають насамперед неправильну лексико-стилістичну адаптацію ряду вихідних одиниць, а також допущення неточностей і неясностей, спричинених недоцільним використанням лексичних та лексико-семантичних перетворень оригінальних квазіреалій.

Висновки і пропозиції. Отже, велика кількість квазіреалій як авторських новоутворень, що слугують основою створення й існування автономного і логічно побудованого за своїми законами світу, зображеного у творах фентезі простору, становлять найбільшу складність при створенні адекватного й еквівалентного перекладу оригінального твору засобами цільової мови. Причиною цього, по-перше, є багатоплановість функціонального поля квазіреалій у фентезійній літературі, і, по-друге, накладання денотативного значення і конотативної інформації у переважній більшості авторських реалій, які творять номінативне поле та ономастикон ірреального світу. З огляду на це, типовими помилками перекладу таких одиниць стає недоцільне використання лексичних та лексико-семантичних трансформацій, які призводять до втрати змісту та/або конотативних компонентів вихідних одиниць; нераціонального підбору українських відповідників, що в результаті ускладнюють сприйняття квазіреалій; накладання назв реального світу на об'єкти та явища ірреального простору; порушення оригінального ряду взаємопов'язаних квазіреалій; а також порушення логіки і системи найменування типових вихідних одиниць. Таким чином, уникнення саме таких типів помилок при перекладі літератури жанру фентезі сприятиме підвищенню загальної якості перекладу твору оригіналу тією чи іншою цільовою мовою, а також зможе більш повноцінно передати увесь денотативний і конотативний потенціал вихідних квазіреальних одиниць для цільової читацької аудиторії.

Список літератури:

1. Конецкая В.П. Лексико-семантическая характеристика языковых реалий. Великобритания : лингвострановедческий словарь. Москва, 1978. 486 с.
2. Латышев Л.К., Семенов А.Л. Перевод: теория, практика и методика преподавания : Учеб. пособие для студ. перевод. фак. высш. учеб. заведений. Москва : Академия, 2003. 192 с.
3. Мартин Дж. Р.Р. Битва королів. КМ-БУКС. 2014. 864 с. URL: <http://testlib.meta.ua/book/334790/> (дата звернення: 15.10.2020).
4. Михайлов Н.Н. Теория художественного текста : учеб. пособие для студ. филол. фак. высш. учебных заведений. URL: http://www.academiamedia.kz/ftp_share/_books/fragments/fragment_20189.pdf (дата звернення: 15.10.2020).
5. Словник української мови. Академічний тлумачний словник (1970–1980). URL: <http://sum.in.ua/> (дата звернення: 15.10.2020).
6. Фененко Н. А. Функциональный потенциал реалий во французском тексте. *Вестник Воронежского государственного университета*. 2014. № 12. С. 151–172.
7. Cambridge dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/ru/> (дата звернення: 15.10.2020).
8. Martin, George R.R. A Clash of Kings. Voyager Books. 1998. 761 p. Available at: <http://thefreeonlinenovel.com/bi/a-clash-of-kings> (дата звернення: 15.10.2020).

References:

1. Konetskaya, V.P. (1976). Leksiko-semanticheskaya kharakteristika yazykovykh realiy. Great Britain: Linguistic and Regional Dictionary. Moscow, 486 p. (in Russian)
2. Latyshev, L.K., & Semenov, A.L. (2003). Perevod: teoriya, praktika i metodika prepodavaniya: Ucheb. posobiye dlya stud. perevod. fak. vyssh. ucheb. zavedeniy. Moscow: Akademiya, 192 p. (in Russian)
3. Martin, George R.R. (2014). Bytva koroliv. KM-BUKS. Available at: <http://testlib.meta.ua/book/334790/> (accessed 15 October 2020). (in Ukrainian)
4. Mikhailov, N.N. (2006). Teoriya khudozhestvennogo teksta: ucheb. posobiye dlya stud. filol. fak. vyssh. ucheb. zavedeniy. Moscow: Publishing Center «Academy». Available at: http://www.academiamedia.kz/ftp_share/books/fragments/fragment20189.pdf (accessed 15 October 2020). (in Russian)
5. Martin, George R.R. (1998). A Clash of Kings. Voyager Books. Available at: <http://thefreeonlinenovel.com/bi/a-clash-of-kings> (accessed 15 October 2020).
6. Slovnyk ukraiyins'koyi movy. Akademichnyy tлумachnyy slovnyk (1970–1980). Available at: <http://sum.in.ua/> (accessed 15 October 2020). (in Ukrainian)
7. Fenenko, N.A. (2014). Funktsional'nyy potentsial realiy vo frantsuzskom tekste. *Bulletin of Voronezh State University*, vol. 12, pp. 151–172. (in Russian)
8. Cambridge dictionary. Available at: <https://dictionary.cambridge.org/ru/> (accessed 15 October 2020).
9. Martin, George R.R. (1998). A Clash of Kings. Voyager Books. Available at: <http://thefreeonlinenovel.com/bi/a-clash-of-kings> (accessed 15 October 2020).