МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ

КАФЕДРА ТЕОРІЇ ТА ПРАКТИКИ ПЕРЕКЛАДУ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Кваліфікаційна робота магістра

на тему: **ПЕРЕКЛАД ВЛАСНИХ НАЗВ І РЕАЛІЙ (НА МАТЕРІАЛІ ТЕЛЕСЕРІАЛУ «ГРА ПРЕСТОЛІВ»)**

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8.0354-ап-з
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська
освітньо-професійної програми Переклад (англійський)

Іщенко Наталія Олександрівна

Керівник д.ф.н., доц. Шевченко О. І.

Рецензент доц., д-р філософії з філології Сєдакова М.В.

Запоріжжя — 2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології
Кафедра теорії та практики перекладу з англійської мови
Освітній рівень магістр
Спеціальність 035 Філологія
Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська
Освітньо-професійна програма Переклад (англійський)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри _____
_____
«___» _____ 20__ року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

_____ Іщенко Наталія Олександрівна _____
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проєкту) «Переклад власних назв і реалій у телесеріалі "Гра Престолів"»
Керівник кваліфікаційної роботи (проєкту) Шевченко О. І. д.ф.н., доц.
затверджені наказом ЗНУ від «13» березня 2025 року № 398-с
2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проєкту) 01.12.2025 р.
3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проєкту)
кінематографічний текст фільму "Гра Престолів"
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які необхідно розробити).
5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи магістра (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посадаконсультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Вступ	Шевченко О. І., д.ф.н., доц.	07.06.2025	07.06.2025
Розділ 1	Шевченко О. І., д.ф.н., доц.	02.09.2025	02.09.2025
Розділ 2	Шевченко О. І., д.ф.н., доц.	01.10.2025	01.10.2025
Висновки	Шевченко О. І., д.ф.н., доц.	21.10.2025	21.10.2025

6. Дата видачі завдання 02.06.2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проекту)	Примітка
1.	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх аналіз	лютий – квітень 2025	виконано
2.	Добір фактичного матеріалу	травень 2025	виконано
3.	Написання вступу	червень 2025	виконано
4.	Написання теоретичного розділу	вересень 2025	виконано
5.	Написання практичного розділу	жовтень 2025	виконано
6.	Формулювання висновків	жовтень 2025	виконано
7.	Проходження нормоконтролю	листопад 2025	виконано
8.	Одержання відгуку та рецензії	листопад–грудень 2025	виконано
9.	Захист	грудень 2025	виконано

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант _____ Н. О. Іщенко
(підпис) (ініціали та прізвище)

Керівник роботи _____ О. І. Шевченко
(підпис) (ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер  Г. О. Хацер

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 70 стор., 60 джерел, 1 додаток

Об'єкт дослідження: англомовний аудіовізуальний текст телесеріалу *«Game of Thrones»* та його український переклад у форматі дубляжу.

Мета роботи: виявлення та систематизація перекладацьких стратегій і трансформацій, що забезпечують адекватну передачу власних назв і культурних реалій у перекладі телесеріалу *«Гра Престолів»* українською мовою.

Теоретико-методологічні засади: положення сучасної теорії аудіовізуального перекладу (Chaume, Díaz Cintas, Gambier, Remael, Gottlieb), концепції лінгвокультурологічного підходу до перекладу (Кияк, Софієнко, Полякова, Черноватий) та загальні принципи функціонально-комунікативного аналізу тексту.

Методи дослідження: метод суцільної вибірки, описовий метод, зіставний аналіз, перекладацький аналіз, елементи кількісного аналізу.

Отримані результати: проаналізовано 450 одиниць із оригінального сценарію та українського дубляжу серіалу *«Гра Престолів»*. Виявлено основні перекладацькі трансформації (транскрипцію, адаптацію, описовий переклад, генералізацію, конкретизацію) та окреслено їхню роль у забезпеченні адекватності перекладу власних назв і культурних реалій. Встановлено, що найефективнішими є комбіновані стратегії, які враховують культурно-семантичну глибину оригіналу та очікування цільової аудиторії.

Ключові слова: *аудіовізуальний переклад, дубляж, перекладацькі стратегії, власні назви, культурні реалії, Game of Thrones*

ЗМІСТ

ВСТУП **4**

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПЕРЕКЛАДУ АУДІОВІЗУАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ **7**

1.1 Теоретичні основи дослідження аудіовізуального перекладу 7

1.2 Художній переклад та його особливості 10

1.3 Основні труднощі перекладу власних назв і реалій 16

1.3.1 Лексичні труднощі 18

1.3.2 Культурні та історичні реалії 19

1.3.3 Структурно-стилістичні особливості 20

1.3.4 Перекладацькі стратегії та способи відтворення власних назв і реалій . 20

Висновки до розділу 1 ..... **21**

РОЗДІЛ 2 ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ТА СПОСОБИ ПЕРЕКЛАДУ У СЕРІАЛІ «ГРА ПРЕСТОЛІВ» **24**

2.1 Жанрово-стилістична та кінематографічна характеристика серіалу «Гра престолів» 24

2.2 Літературно-історичні та фентезійні основи світу «Гри престолів» 26

2.2.1 Власні назви (імена персонажів, географічні назви) 28

2.2.2 Реалії та культурні елементи (традиції, звичаї, історичні відсилки) 29

2.3 Транскрипція та транслітерація як основні способи передачі реалій у перекладі серіалу «Гра престолів» 37

2.3.1 Передача антропонімів та назв великих домів 38

2.3.2 Передача топонімів: континенти, міста, замки, природні об'єкти 39

2.3.3 Передача етнографічних, соціально-політичних та релігійних реалій ... 40

2.3.4 Передача побутових реалій, зброї та артефактів 41

2.4 Калькування 42

2.4.1 Адаптація та локалізація 48

2.4.2 Додавання та опущення 51

2.4.3 Інші прийоми перекладу (модуляція, конкретизація, генералізація) 54
2.5 Основні труднощі перекладу та способи їх подолання у художньому перекладі аудіовізуального матеріалу 57
2.5.1 Проблеми перекладу неологізмів та лексики жанру фентезі..... 61
2.5.2 Вибір оптимальної стратегії перекладу для глядача 64
Висновки до розділу 2 ..... **66**
ВИСНОВКИ……..**69**
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ **71**
ДОДАТОК А 76

ВСТУП

Аудіовізуальний переклад є одним із найдинамічніших напрямів сучасного перекладознавства, що поєднує лінгвістичні, культурологічні та технічні аспекти. Стрімкий розвиток медіаіндустрії, поява нових платформ стримінгового контенту, розширення міжнародної аудиторії серіалів і фільмів зумовлюють необхідність якісної локалізації аудіовізуальних текстів різних жанрів. Телесеріали, як одна з найпопулярніших форм масової культури, стають не лише засобом розваги, а й важливим об'єктом лінгвістичного аналізу.

Питання адекватності відтворення лінгвостилістичних особливостей, власних назв, культурних реалій та специфічних елементів національної ідентичності в перекладі серіалів є одним із ключових у сучасних дослідженнях аудіовізуального перекладу. Особливої уваги заслуговує переклад культових серіалів, таких як *«Game of Thrones»*, які відзначаються складною системою власних назв, культурних алюзій та стилістично багатим мовленням персонажів.

Проблематика аудіовізуального перекладу перебуває у фокусі уваги як українських, так і зарубіжних учених. Значний внесок у розвиток цієї галузі зробили такі дослідники, як F. Chaume, J. Díaz Cintas, Y Gambier, A Remael, H. Gottlieb, L. Pérez-González, L. Venuti, P. Zabalbeascoa. Серед українських науковців варто відзначити праці І. О. Білецької, О. М. Білоус, Л. П. Гуменюк, О. Б. Руснак, Т. Р. Кияк, А. О. Кулінської, І. С. Савченко, які розглядають питання дубляжу, субтитрування, перекладацьких стратегій та міжкультурної адаптації аудіовізуальних текстів.

Попри зростання кількості досліджень у цій сфері, низка питань залишається дискусійною зокрема, вибір оптимальних перекладацьких стратегій при передачі власних назв і реалій, які відіграють ключову роль у збереженні культурної автентичності оригінального твору.

Актуальність дослідження полягає у потребі ґрунтовного аналізу перекладацьких стратегій, що застосовуються у процесі дубляжу серіалів, з метою визначення їхньої ефективності при відтворенні культурно маркованих елементів, власних назв та реалій.

Наукова новизна полягає у спробі комплексного дослідження перекладацьких трансформацій при відтворенні власних назв і реалій в українському дубляжі англомовного серіалу *«Game of Thrones»*, а також у систематизації типових стратегій перекладу в сучасній українській практиці аудіовізуального перекладу.

Об'єктом дослідження є англомовний аудіовізуальний текст телесеріалу *«Game of Thrones»* та його український переклад у форматі дубляжу.

Предметом дослідження виступають лінгвостилістичні особливості власних назв і культурних реалій та способи їхнього відтворення в українському дубляжі.

Метою дослідження є виявлення та систематизація перекладацьких стратегій і трансформацій, які забезпечують адекватну передачу власних назв і культурних реалій у перекладі телесеріалу *«Гра Престолів»* українською мовою.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі **завдання**:

1) з'ясувати сутність аудіовізуального перекладу та визначити його основні види;

2) охарактеризувати специфіку дубляжу як форми аудіовізуального перекладу;

3) уточнити поняття перекладацьких стратегій і трансформацій у межах аудіовізуального перекладу;

4) виявити основні лінгвостилістичні особливості власних назв і культурних реалій серіалу *«Game of Thrones»*;

5) проаналізувати прийоми та способи перекладу власних назв і реалій у українському дубляжі серіалу;

6) визначити найбільш ефективні перекладацькі рішення для забезпечення адекватності та природності перекладу.

Матеріалом дослідження є оригінальний сценарій англомовного телесеріалу *«Game of Thrones»* та його офіційний український дубляж. Для аналізу було відібрано 450 фрагментів, які містять власні назви, реалії та інші культурно марковані елементи.

Методи дослідження. У роботі використано метод суцільної вибірки, описовий метод, метод перекладацького аналізу, зіставний аналіз та елементи кількісного аналізу.

Практичне значення дослідження полягає у можливості застосування отриманих результатів у навчальних курсах із перекладознавства, під час підготовки перекладачів аудіовізуального контенту, а також у практичній діяльності студій дубляжу та локалізації.

Структура роботи: магістерська кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел (60 позиції) та одного додатку.

У першому розділі розглянуто теоретичні засади аудіовізуального перекладу та особливості перекладацьких стратегій і трансформацій. Другий розділ присвячено аналізу способів перекладу власних назв і культурних реалій у серіалі *«Гра Престолів»* та обґрунтуванню перекладацьких рішень.

У висновках узагальнено результати проведеного дослідження.

Загальний обсяг роботи 7 сторінок, кількість використаних джерел 60, кількість додатків 1.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПЕРЕКЛАДУ АУДІОВІЗУАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ

1.1 Теоретичні основи дослідження аудіовізуального перекладу

Аудіовізуальний переклад (АВП) є одним з найбільш динамічно розвинутих напрямків сучасного перекладознавства, яке поєднує у собі лінгвістику, культурологію, кінознавство, когнітивні дослідження та технологічні аспекти цифрової комунікації. Як ідеться в працях Х. Діас Сінтаса, в наш час АВП став «інтердисциплінарним полем знань, що виходить далеко за межі лінгвістики і у соціальному, технічному та культурному зрізах охоплює викладення» [Díaz Cintas 2020, p. 15]. В умовах глобалізації медіапростору, зростання потокових сервісів та появи на ринку контенту мультимедійних форматів, переклад аудіовізуальних продуктів став не тільки засобом комунікації, але й важливим із засобів культурного переносу та збереження ідентичності [Remael, Orero & Carroll 2022, p. 7].

АВП - це процес інтерлінгвістичного і інтермодального перенесення змісту, що базується на поєднанні вербальних, візуальних та аудіальних сегментів [Chaume 2020, p. 24]. На відміну від традиційних форм перекладів, що описують лише тексти, в аудіовізуальному перекладі є «полікодові тексти», де семантичним центром є комбінація ілюстрації, звуку, мовлення, музики, монтажу та невербальних знаків [Berezina 2021, с. 188]. Як ідеться у працях української дослідниці, перекладач АВП оперує «мультимодальним простором», у якому кожен компонент візуальний, акустичний і вербальний, формує єдину сукупну структуру сенсу [Софієнко 2014, с. 403].

Ф. Чауме зазначає, що - «синтагма аудіовізуальної комунікації», що передбачає інтеграцію усних, візуальних та паралінгвальних елементах, що складає одиницю аналізу в АВП, оскільки АВП — це «дисертація», яка не має

фрази чи окремого слова, але стосується не механічної заміни лексичних одиниць, але відтворення когерентної мультимодальної семіотичної системи [Chaume 2004, p. 16-17]. У дослідженнях АВП встановлюють три основні види: дублювання, субтитрування, закадрове озвучення, але новітні вчені, серед яких Scil. XX ст. Його інтеграцією виділяється, аудіодискрипція, субтитрування для нечуючих, локалізація комп'ютерних ігор [Bogucki 2020, p. 22; Kruger 2018, p. 45]. За визначенням, дублювання — це витіснення оригінальної мовної доріжки на іншу, цільову. За Поляковою, основною проблемою дубляжу є «поєднання фонетичної відповідності з природністю звучання і культурною релевантністю тексту» [Полякова 2013, с. 306]. За А. Матамалою, дублювання, на відміну від лише комунікативної, несе також соціокультурну, оскільки максимізує глядацьке занурення в жорсткий наратив [Matamala 2019, p. 68]. За свідченням: «Субтитрування є невід’ємною частиною перекладу, безперечно заснованого на торгівлі», як сказав Г. Готліб, «це процес семіотичної компресії, що включає адаптацію вербального тексту до обмежених просторово-часових параметрів екрана» [Gottlieb 2001, p. 153]. Норми обмеження обсягу тексту та швидкості читання глядача надалі формують стратегії редукції та конденсації змісту. Дослідження П. Педерсена демонструє, що ефективне субтитрування базується на принципі «мінімальної втрати інформації» при збереженні ритму та інтонації діалогу [Pedersen 2017, p. 92].

Закадрове озвучення (voice-over) передбачає одночасне відтворення оригіналу й перекладу, а накладання звуку, за словами Діас Сінтаса і Ореро, попередній модальності оригіналу звуку, найбільш поширена в Східній Європі і вимагає точного дотримання ізохронії, тобто синхронізації тривалості фраз [Díaz Cintas & Orero 2006, p. 478]. Українська практика вже відзначена, зокрема, І. Романовською, в документальних фільмах, де збереження і збереження іменного документування голосу є візуальною величиною [Романовська 2018, с. 214].

Сучасна теорія аудіовізуального перекладу ґрунтується на принципах функціоналізму (Х. Фермеєр, К. Райс), теорії скопосу, та дескриптивної школи перекладознавства (Г. Турі, Дж. Голмс). Ці підходи наголошують на прагматичній меті перекладу та необхідності орієнтації на рецепієнта [Vermeer 1989; Toury 1995]. У межах АВП вони реалізуються через баланс між «доместикацією» і «форенізацією», концепції яких запропонував Л. Венуті [Venuti 1995, p. 19-22]. Наприклад, у дубляжі доместикація допомагає створити відчуття близькості до культури перекладу, тоді як субтитрування часто зберігає елементи іншомовності.

Дослідниця А. Перегін у своїй праці про локалізацію контенту для Netflix наголошує, що сучасна глобальна аудиторія вимагає не лише точності перекладу, а й «культурної автентичності», що забезпечується адаптацією реалій, діалектів та соціолінгвістичних маркерів [Peregrin 2021, p. 54]. Ів Гамб'є підкреслює роль технологічних інновацій - систем машинного перекладу, програм для синхронізації та автоматизованих субтитрів - які змінюють професійний ландшафт перекладу, але водночас підвищують вимоги до перекладача як редактора і культурного посередника [Gambier 2016, p. 68].

В українському перекладознавстві АВП набуває дедалі більшого значення. Дослідження Н. Матківської [Matkivska 2014], Т. Ніколаєвої [Ніколаєва 2019], І. Лисенко [Лисенко 2020] і М. Кочубей [Кочубей 2022] аналізують специфіку дубляжу, субтитрування й локалізації в українському медіапросторі. Черноватий наголошує на потребі інтеграції технічних і культурних компетентностей у підготовці фахівців АВП [Черноватий 2013, с. 219]. З появою платформ Netflix, Megogo, Sweet.TV, значення якісного перекладу та дубляжу в Україні значно зросло, сприяючи розвитку власних шкіл перекладу.

Таким чином, аудіовізуальний переклад є не лише технічною процедурою, а багаторівневим процесом міжкультурної комунікації, у якому поєднуються мовна, когнітивна, емоційна та соціокультурна компоненти.

Його сучасна теорія базується на міждисциплінарності, взаємодії мовних і технологічних факторів, а також глибокому розумінні глядацької рецепції. АВП дедалі частіше розглядається не як «похідний продукт» оригіналу, а як самостійний творчий акт, здатний формувати культурні ідентичності у глобальному медіапросторі.

1.2 Художній переклад та його особливості

Художній переклад посідає особливе місце серед різновидів перекладацької діяльності, оскільки він поєднує точність лінгвістичного відтворення зі складним процесом творчої інтерпретації. Його метою є передача не лише смислу, а й естетичної, емоційної та художньої вартості оригіналу. Як підкреслює С. Баснетт, переклад художнього тексту є «актом міжкультурної медіації, де перекладач не просто переносить значення, а створює новий художній феномен у межах іншої культури» [Bassnett 2014, с. 89].

В українській перекладознавчій традиції художній переклад визначається як мистецтво відтворення літературного твору іншою мовою з максимальною збереженістю його естетичної цілісності [Літературознавчий словник-довідник 1997, с. 550]. Л. Коломієць називає його «актом естетичної реінкарнації твору», підкреслюючи, що кожен переклад - це народження нового художнього тексту, рівноправного з оригіналом за силою впливу [Коломієць 2011, с. 27].

Художній переклад вирізняється тим, що його об’єктом є не лише мовна структура, а передусім художній світ твору - образи, ритм, інтонації, метафоричність, підтекст. Юджин Найда ще в 1960-х роках сформулював поняття «динамічної еквівалентності» (dynamic equivalence), згідно з якою мета перекладу полягає не у відтворенні форми, а у створенні подібного

ефекту сприйняття в читача цільової культури [Nida 1964]. У цьому контексті перекладач виступає посередником між двома культурами, який має забезпечити не формальну, а функціональну рівноцінність.

Художній переклад є творчим актом. За визначенням В. Радчук, це «літературна творчість другого порядку», адже перекладач не копіює, а реконструює твір у новому мовно-культурному просторі [Радчук 2010]. А. Попович вважав переклад «активною творчістю», де неминучий «зсув вираження» (shift of expression) - адаптація засобів однієї мови до естетичних норм іншої [Popovič 1970]. Тому переклад художнього тексту - це не буквальне відтворення, а творче переосмислення.

Л. Венуті вводить поняття «невидимості перекладача» (translator's invisibility), підкреслюючи, що ідеальний художній переклад - це той, у якому зберігається авторський стиль, а не нав'язується індивідуальність перекладача [Venuti 1995]. Водночас, за М. Бейкер, перекладач завжди є «співавтором», адже будь-який вибір мовних засобів формує новий культурний продукт [Baker 2018].

Важливим завданням художнього перекладача є передача ідіостилю автора - його синтаксичних конструкцій, ритму, образної системи. Як зазначає Дж. Мандей, зміна синтаксису чи ритміки у перекладі може радикально змінити художній ефект, тому перекладач має зберігати не лише зміст, але й інтонаційну мелодику тексту [Munday 2022].

Не менш важливою є культурна адаптація. А. Лефевр у праці «Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame» наголошує, що переклад завжди є формою «переписування» (rewriting), оскільки він адаптує оригінал до естетичних норм, ідеології та очікувань нової аудиторії [Lefevere 1992]. І. Євен-Зогар у межах полісистемної теорії літератури зазначає, що переклади можуть бути каталізаторами розвитку національної літератури, змінюючи її структуру [Even-Zohar 1990].

Українська дослідниця Т. Шмігер вважає, що «адекватний художній переклад - це не буквальна точність, а функціональна відповідність художній

меті тексту в новій культурі» [Шмігер 2019, с. 43]. Л. Черноватий додає, що перекладач повинен володіти не лише мовною компетентністю, а й «естетичною та культурною рефлексією» [Черноватий 2013, с. 216].

Емоційна достовірність - ще один вимір художнього перекладу. Пітер Ньюмарк підкреслював, що «перекладач має передати душу тексту, а не лише його тіло» [Newmark 1988]. Особливо це важливо у поетичних чи драматичних творах, де музика слова, ритм і звукова образність формують смислову глибину. Д. Холмс визначав переклад поезії як «перетворення музичної структури через іншу мову» [Holmes 1988].

Водночас художній переклад завжди має множинність інтерпретацій. Умберто Еко називав цей процес «переговорами між текстами» (negotiation between texts), де жоден переклад не є остаточним, а лише одним із можливих способів прочитання [Eco, 2003]. Це пояснює наявність кількох рівноправних перекладів одного твору - кожен з яких відображає індивідуальний стиль перекладача та його епоху.

Одними з найскладніших аспектів художнього перекладу залишаються передача гри слів, алюзій, каламбурів і культурних кодів. Дірк Делабастіта у дослідженні «Wordplay and Translation» наголошує, що для цього потрібні компенсаційні стратегії - створення аналогічного ефекту за допомогою інших засобів [Delabastita 1996]. Відтворення поетичної форми також становить складність, адже перекладач має поєднати ритм, риму та смислову точність.

Сучасна доба висуває нові виклики. Згідно з Й. Гамб’є, художній переклад стає частиною «аудіовізуальної екосистеми», де поєднуються вербальні, звукові та візуальні коди [Gambier 2016]. Це означає, що перекладач має орієнтуватися не лише в літературі, але й у сценарній структурі, драматургії, кіномові. Дж. Діас Сінтас і А. Матамала підкреслюють, що сучасний художній переклад дедалі частіше перетинається з аудіовізуальними форматами - серіалами, стрімінговими платформами, іграми [Díaz Cintas & Matamala 2019].

Технологічні зміни також впливають на професію перекладача. М. Таймочко зазначає, що навіть за розвитку машинного перекладу художній переклад залишається «виключно людською діяльністю», оскільки він ґрунтується на інтуїції, емпатії та креативності [Tymoczko 2007]. Перекладач є не лише мовним фахівцем, а й культурним аналітиком, здатним інтегрувати соціальні, історичні й художні контексти у свій текст.

Отже, художній переклад є багатофункціональним явищем, що поєднує мовну точність з естетичною інтерпретацією та культурною адаптацією. Його унікальність полягає в тому, що перекладач не є технічним посередником, а співавтором і перекладачем культури. Як зазначає Л. Венуті, це переклад, що «підтримує обіг ідей між культурами» [Венуті 2019]. Отже, художній переклад має первинне значення в міжкультурному діалозі, збагачуючи національні літератури та забезпечуючи безперервність світового культурного обміну. Полікод є однією з найхарактерніших рис аудіовізуального матеріалу, який формує його особливу комунікативну природу та безпосередньо впливає на стратегії перекладу. Це інтеграція та взаємодія кількох семіотичних систем: вербальної, візуальної, акустичної, графічної, кінематографічної тощо, які утворюють узгоджене повідомлення. Як зазначає Фредерік Шом, аудіовізуальний текст є «семіотичною єдністю, в якій мова співіснує з іншими знаковими системами: зображенням, музикою, шумом, кольором і рухом, створюючи значення твору» [Шом 2004, с. 16]. Таке ж визначення наводить Т. Р. Кияк, зазначаючи, що полікод є «не простим агрегатом розрізнених знаків, а їхньою синергією, де взаємодія кодів породжує нову якість значення» [Кияк 2019, с. 78].

Полікодний текст характеризується багатошаровістю: кожен код несе власне смислове навантаження, але лише їх взаємодія створює повний семіотичний ефект. За Діасом Сінтасом і Ремал, аудіовізуальні твори є «мультимодальними об’єктами, де інформація передається через взаємозалежні канали» [Díaz Cintas & Remael 2014]. Тому перекладач не може

розглядати вербальний рівень ізольовано - його функції тісно переплетені з невербальними елементами, які доповнюють або модифікують смисл.

Вербальний компонент охоплює всі мовні елементи: діалоги, монологи, закадровий текст, субтитри, письмові написи. Він є носієм основного семантичного змісту, проте його інтерпретація залежить від візуального та акустичного контексту. Як зазначає Сінтас, у кіно та серіалах «мова ніколи не існує сама по собі - вона завжди вплетена у візуально-звукову тканину фільму» [Díaz Cintas 2009, p. 45].

Візуальний код передає інформацію через зображення, колір, світло, міміку, жестикулацію, кінематографічні прийоми. Він може уточнювати або суперечити вербальному тексту, створюючи ефект іронії чи підтексту. Чауме вказує, що «зоровий образ часто несе приховану семантичну функцію, яка змінює значення вимовленого слова» [Chaume 2012, p. 89].

Акустичний код - це музика, інтонація, тембр голосу, фонові шуми. Як зазначає А. Ремаль, «звукові коди в аудіовізуальних творах є не менш важливими, ніж лексичні: вони формують атмосферу і впливають на сприйняття персонажів» [Remael 2010, p. 34]. Наприклад, у драматичних сценах серіалу Game of Thrones емоційна напруга часто досягається саме через поєднання вербальної стриманості з потужним музичним супроводом Раміна Джаваді.

Взаємодія кодів створює ефект поліфонічності, коли кожен елемент тексту підтримує інші, утворюючи багаторівневий простір значень. Ів Гамб’є зазначає, що «перекладач аудіовізуального тексту має справу не з мовним матеріалом, а з комплексною семіотичною конструкцією, де всі коди перебувають у стані взаємозалежності» [Gambier 2003, p. 182].

Для перекладача це означає необхідність багатовимірного аналізу. Недооцінка невербальних аспектів призводить до втрати смислових нюансів. Т. Кияк наголошує, що «адекватний переклад полікодного тексту неможливий без урахування співвідношення між вербальним і візуальним планами, адже саме їхня взаємодія визначає естетичну цілісність твору» [Кияк 2019, с. 85].

У практиці аудіовізуального перекладу полікодність зумовлює низку обмежень: перекладач повинен зберегти темп, синхронізацію з візуальним рядом, відповідність руху губ у дубляжі, а також узгодженість субтитрів із тривалістю кадру. Проте вона відкриває й можливості - компенсація смислів може здійснюватися через інші коди. Наприклад, якщо вербальний каламбур неможливо передати українською, емоційний ефект може бути відтворений інтонацією чи візуальною реакцією персонажа [Remael & Pérez-González 2015].

Крім технічних аспектів, перекладач стикається з проблемою культурної варіативності інтерпретації невербальних сигналів. Те, що у вихідній культурі має однозначне значення (жест, колір, тон), у цільовій може мати інше смислове забарвлення. Тому, як підкреслює Ганна Ґотліб, «переклад полікодного тексту завжди є культурно-інтерпретативним процесом, у якому відтворюється не лише мова, а й спосіб бачення світу» [Gottlieb 2005, p. 124].

В аудіовізуальних жанрах, таких як кіно, серіали чи відеоігри, полікодність створює умови для «надлишкового» смислу, коли значення народжується на перетині каналів сприйняття. Як зазначає І. Торресі, перекладач має враховувати «когнітивний баланс між каналами інформації, який формується в глядача під час перегляду» [Torresi 2010, p. 64]. Саме тому підхід до перекладу таких матеріалів має бути мультимодальним: лінгвістичний аналіз поєднується з кінематографічним, культурологічним і психологічним.

У контексті серіалу Гра престолів (Game of Thrones) полікодність проявляється у тісній взаємодії всіх кодів. Сцена коронації Дейнеріс Таргарієн, наприклад, об’єднує вербальний код (урочисте проголошення титулів), візуальний код (просторову величність сцени, символіку драконів, кольори золота й червоного), акустичний код (епічну оркестрову тему, звуки натовпу, лунаючі вигуки). У перекладі ці елементи повинні зберегти загальний емоційний ефект могутності й сакральності, навіть якщо текстова частина зазнає адаптації [Pérez-González 2014, p. 67].

Таким чином, полікодність аудіовізуального матеріалу формує складну мережу взаємопов’язаних знакових систем, у якій перекладач виступає не лише мовним посередником, а й інтерпретатором семіотичних відносин. Адекватне відтворення такого тексту вимагає комплексного міжсеміотичного підходу, що враховує вербальні, візуальні, акустичні й культурні аспекти твору. Усвідомлення полікодної природи аудіовізуальних продуктів дозволяє досягти більшої перекладацької точності, естетичної відповідності та забезпечити автентичний досвід сприйняття для глядача цільової культури.

1.3 Основні труднощі перекладу власних назв і реалій

Переклад власних імен та реалій у художніх та аудіовізуальних творах є одним із найскладніших аспектів перекладацької діяльності, оскільки ці одиниці виконують значно більш широку функцію, ніж просто номінація. Вони слугують маркерами культурної, історичної, соціальної, міфологічної та іноді навіть ідеологічної інформації, яка вбудована в текст і формує сприйняття світу у творі. Як зазначає Л. Венути, "власне ім'я функціонує не лише як знак номінації, а й як культурний код, що відображає світогляд даної спільноти". Таким чином, перекладач має працювати з власними іменами та реаліями не лише з позиції лінгвістики. Окрема увага повинна бути приділена тому, що власні імена містять приховану семантику на суб'єктивному етимологічному рівні, яка не завжди є зрозумілою читачеві чи глядачеві. У фентезі-літературі, особливо у "Пісні льоду та полум'я" Дж. Мартіна, створюються численні антропоніми та топоніми як стилізовані конструкти, що відтворюють певну атмосферу — середньовічну, архаїчну або містичну тощо. Такі назви можуть натякати на реальні історичні епохи або міфологічні мотиви, і їх потрібно зберігати або компенсувати під час перекладу. Переклад реалій є ще більш проблематичним процесом. Реалії позначають об'єкти,

явища та концепти, які є специфічними для даної культури і відсутні або є рідкісними для іншої.

О. Книш зазначає, що «реалії у фентезійних світах — це елементи вигаданої культури, які водночас апелюють до історичних і соціальних моделей реального світу» [Книш 2020, с. 54]. Це черговий раз підкреслює, що реалії обидві для культури, одна вигадана, друга — справжня, якій автор проводить ліній мають, до якої спирається реалії. Таке особливе подвійне коріння обставляє обрання стратегії — за якої планується або замовчується формування, часткове замовчування, транскодування, калькування тощо. В межах обрання стратегії, обставини обрання так само коригуються технічними обмеженнями, до яких суттєвими є таймінг, обмеження формування, візуальні обмеження, до яких спостерігається. Відомою проблемою багатьох перекладачів є обсяг титрів — перекладач для формування назви змушений використовувати етимологічну гру або формування назви об’єкта. Менш відомою проблемою є обмеження елементи назви, обмеження або формування на основі.. Аудиторій візуального перекладу «вимагає тривалої роботи, у результаті якої має вийти назва об’єкта, формальність якої обмежена, яка тяжіє до змістовності, що описує назву, навіть в умовах елективних обмежень замовчуванням» [Chaume 2004, p. 18]. Проблеми в межах декількох нових авторських назв у «Грі Престолів» — великою проблемою є нові авторські або культурні неологізми (прізвища). наприклад: Snow, Sand, Rivers у значенні з вільним змістом.

Те ж саме стосується імен людей (Дотракі, Ансалід), племен, титулів (Рука короля, Майстер шепотів), міфічних істот і місць. Перекладачі також спостерігають інші моделі перекладацького процесу, де перекладачі намагаються зберегти форму, зміст і стиль або врівноважити втрати в інших частинах тексту. Ще однією проблемою є культурна асиметрія між оригінальною та мовою перекладу. Наприклад, конкретні реалії середньовічного англійського світу або навіть слов'янські культурні аллюзії, як їх мають ці автори, можуть бути лише частково зрозумілі українським

глядачам, і без подальшої адаптації ці твори можуть бути ще більш неправильно зрозумілі. У таких сценаріях перекладачі вдаються до пояснювального перекладу, імітації або введення встановлених історичних українських відповідників, якщо це не порушує задум автора. Основні проблеми перекладу унікальних імен і реалій виникають з необхідності одночасно підтримувати точність, стилістичну послідовність, культурну релевантність і доступність для аудиторії. У випадку фентезійних світів, як у “Пісні льоду й полум'я” Вільяма Тайса, ці труднощі зростають через поєднання уявних елементів з реальними відповідниками, складними системами іменування та високими вимогами до перекладачів у аудіовізуальному контексті. Локалізація, звичайно, передбачає переклад унікальних імен, але вона також вимагає значно більше.

1.3.1 Лексичні труднощі. Однією з головних проблем при перекладі власних назв є відсутність прямого лексичного відповідника в мові перекладу. Ця проблема особливо гостро постає при перекладі вигаданих топонімів, антропонімів і титулів. Як стверджує Л. Перес-Гонсалес, «перекладач у таких випадках має знайти рівновагу між фонетичною передачею та змістовою мотивацією назви» [Pérez-González 2014, p. 156].

У «Грі престолів» топоніми, як-от King’s Landing, Winterfell чи Dragonstone, несуть подвійне значення - географічне та символічне. Українські відповідники Королівська Гавань, Вінтерфелл і Драконів Камінь зберігають семантику оригіналу та адаптовані до фонетики української мови. При цьому, як зазначає українська дослідниця Н. Коваль, «транслітерація у поєднанні з частковим перекладом часто забезпечує баланс між чужим і своїм у перекладі» [Коваль 2019, с. 213].

Цікавим є випадок перекладу Hand of the King як Десниця Короля. У цьому рішенні поєднано архаїзм «десниця» з високим стилістичним навантаженням, що підкреслює урочистість посади. Як зазначає О. Полякова, «використання архаїчних форм у перекладі фентезі сприяє створенню ефекту історичної дистанції» [Полякова 2021, с. 91].

Інший приклад - White Walkers → Білі блукачі. Такий переклад не є буквальним, але передає відчуття руху, загрози й містики. Це типовий приклад модуляції - зміни семантичного вектора без втрати змісту [Vinay & Darbelnet 1995, p. 246].

1.3.2 Культурні та історичні реалії. Переклад культурно маркованих елементів у фентезі вимагає від перекладача не лише лінгвістичної, але й культурологічної компетентності. Генрік Готтліб слушно зауважує, що «перекладач є культурним медіатором, котрий має забезпечити розуміння між двома системами цінностей» [Gottlieb 2001, p. 167].

У «Грі престолів» багато термінів пов'язані з ієрархічними звертаннями (Your Grace, My Lord, Maester). Українські варіанти Ваша Милість, Мій лорде, Мейстер демонструють поєднання адаптації та збереження іншомовного колориту. Як зазначає А. Матамала, «збереження оригінальних форм із мінімальною адаптацією часто підсилює відчуття автентичності вигаданого світу» [Matamala 2019, p. 78].

Важливим чинником є також відтворення соціальних реалій. Наприклад, титул Lord Commander перекладено як Лорд-командувач, що зберігає військову ієрархію. У той час як Smallfolk перекладено як простолюд - термін із історичним підтекстом, який органічно вписується в український культурний контекст.

Додаткові труднощі виникають із вигаданими етнонімами - Dothraki, Unsullied, Free Folk. Їхній переклад (дотракійці, бездоганні, вільний народ) показує різні підходи: від транслітерації до калькування. За спостереженням Х. Муньйос-Баскона, «стратегія перекладу залежить від ролі терміна у наративній структурі: чи він несе описову функцію, чи є частиною світостворення» [Muñoz Bascon 2018, p. 111].

Не менш важливою є передача релігійних понять. Наприклад, The Faith of the Seven → Віра в Сімох, The Drowned God → Потоплений Бог, The Lord of Light → Володар Світла. У цих прикладах застосовано прямий переклад із семантичною адаптацією, що зберігає відчуття міфологічності. Як відзначає

українська дослідниця І. Корунець, «при перекладі вигаданих релігійних термінів важливо дотримуватися внутрішньої логіки світу, а не нав'язувати реальні релігійні конотації» [Корунець 2003, с. 145].

1.3.3 Структурно-стилістичні особливості. Структурна складність перекладу власних назв пов'язана з різницею у граматичних та стилістичних системах мов. Ів Гамб'є зазначає: «Аудіовізуальний переклад повинен зберігати мовленнєву індивідуальність персонажів, водночас забезпечуючи зрозумілість для реципієнта» [Gambier 2003, p. 182].

У «Грі престолів» лексика аристократії відзначається архаїзмами, складними синтаксичними конструкціями та піднесеним тоном (Your Grace shall be obeyed → Ваша Милість буде послухана), тоді як мова простолюду насичена просторіччями (bloody fool, bugger off → клятий дурень, згинь звідси). Такі стилістичні відмінності ретельно збережено в українському дубляжі.

Окремим викликом є необхідність узгодження перекладу з візуальним рядом. У субтитрованій чи дубльованій версії не завжди можливо розгорнуто перекласти напис чи герб (House Words, Family, Duty, Honor), тому перекладач мусить вдаватися до скорочень або графічних адаптацій. За словами Ф. Чауме, «синхронізація вербального й візуального каналів є ключовим елементом аудіовізуального перекладу» [Chaume 2004, p. 94].

1.3.4 Перекладацькі стратегії та способи відтворення власних назв і реалій. Для подолання зазначених труднощів перекладач застосовує низку стратегій:

1. Транслітерація та транскрипція (Braavos → Браавос, Dorne → Дорн).
2. Калькування (King's Landing → Королівська Гавань).
3. Описовий переклад (The Night's Watch → Нічна варта, що охороняє Стіни на Півночі).
4. Модуляція (White Walkers → Білі блукачі).
5. Конкретизація (The North → Північні землі).
6. Генералізація (Small Council Chamber → Зала Ради).

7. Адаптація (Hold the Door → Тримай двері — де переклад базується на сюжетному каламбурі).

Як показує дослідження Л. Честермана, вибір стратегії залежить від функціональної мети перекладу - чи він має передати форму, чи викликати ту саму емоційну реакцію [Chesterman 2016, p. 134].

У перекладі «Гри престолів» спостерігається тенденція до динамічної еквівалентності (за Ю. Найдою [Nida 2003]), коли збереження впливу на глядача є пріоритетнішим за буквальність. Так, переклад Valar Morghulis як Усі люди смертні передає філософський зміст, хоч і не дослівний.

Таким чином, переклад власних назв і реалій у серіалі «Гра престолів» виступає не лише мовним процесом, а й актом культурної інтерпретації, спрямованим на досягнення гармонії між точністю, зрозумілістю та художньою достовірністю.

Висновки до розділу 1

У першому розділі було здійснено комплексне теоретичне дослідження природи аудіовізуального та художнього перекладу як взаємопов’язаних феноменів сучасного перекладознавства. Узагальнення наукових підходів вітчизняних та зарубіжних дослідників (Х. Діас Сінтаса, Ф. Чауме, І. Гамб’є, С. Баснетт, Л. Венуті, Л. Коломієць, Т. Шмігер, Л. Черноватого та ін.) дало змогу визначити аудіовізуальний переклад як інтермодальний процес передачі змісту, у якому поєднуються вербальні, візуальні, акустичні та культурні коди, тоді як художній переклад постає як форма творчої інтерпретації, спрямована на відтворення естетичної, емоційної та семіотичної цілісності оригіналу.

Доведено, що аудіовізуальний переклад є поліфункціональною системою, у якій реалізується принцип полікодності: взаємодія мовних, візуальних та акустичних знаків створює багаторівневу структуру значення.

Перекладач у цьому процесі виконує роль не лише мовного посередника, а й інтерпретатора семіотичних відносин, відповідального за збереження когерентності між усіма кодами. Особливу увагу приділено основним формам АВП - дубляжу, субтитруванню, закадровому озвученню, аудіодискрипції та локалізації, кожна з яких передбачає власні технічні, лінгвістичні та культурні обмеження.

Установлено, що сучасні теоретичні підходи до АВП ґрунтуються на функціоналізмі (Х. Фермеєр, К. Райс), теорії скопосу, дескриптивній школі перекладознавства (Г. Турі, Дж. Голмс) та концепціях культурної адаптації (Л. Венуті, А. Переґін). У межах цих підходів переклад трактується як цілеспрямована комунікативна дія, орієнтована на рецепієнта і контекст культури-сприймача. Актуальним чинником розвитку АВП є також технологічна трансформація - використання автоматизованих систем субтитрування, машинного перекладу та програм синхронізації, що, однак, не зменшує ролі перекладача як творчого та культурного аналітика.

Художній переклад, у свою чергу, визначено як акт вторинної творчості, спрямований на відтворення естетичного ефекту та художньої інтенції оригіналу. Аналіз поглядів С. Баснетт, Ю. Найди, Л. Венуті, М. Бейкер, А. Лефевра, І. Євен-Зогара та інших учених показав, що художній переклад є не просто передачею змісту, а процесом міжкультурного діалогу, у якому перекладач виконує роль співавтора. Його завдання полягає у досягненні динамічної еквівалентності, відтворенні ідіостилю автора, емоційної достовірності та культурної адаптації тексту.

Окремо розглянуто феномен полікодності аудіовізуальних матеріалів, який суттєво впливає на перекладацькі стратегії. Виявлено, що взаємодія вербальних, візуальних і акустичних кодів зумовлює специфічну семіотичну структуру тексту, у якій значення формується через синтез усіх рівнів комунікації. Перекладач мусить ураховувати когнітивний баланс між каналами інформації, адаптуючи переклад до ритму, інтонації, кінематографічних засобів та культурних маркерів.

Детально проаналізовано основні труднощі перекладу власних назв і реалій. З’ясовано, що власні назви у художніх і аудіовізуальних творах несуть не лише номінативну, а й культурно-семантичну функцію. У перекладі серіалу «Гра престолів» ці елементи відтворюються за допомогою стратегій транслітерації, калькування, описового перекладу, модуляції та адаптації. Вибір конкретного способу залежить від контексту, жанрової специфіки, цільової аудиторії та прагматичної мети перекладу. Показано, що переклад вигаданих топонімів, етнонімів і титулів у даному серіалі є прикладом динамічної еквівалентності та міжкультурної гармонізації.

Узагальнення теоретичного матеріалу дозволяє зробити висновок, що переклад аудіовізуальних матеріалів, особливо художніх фентезійних серіалів, таких як «Гра престолів», поєднує ознаки обох типів перекладу - технічну точність і творчу інтерпретацію. Саме завдяки цьому аудіовізуальний переклад постає як самостійний культурно-комунікативний акт, що сприяє не лише поширенню інформації, а й формуванню глобального культурного простору.

Таким чином, результати розділу 1 підтверджують, що аудіовізуальний переклад є багатовимірним процесом, який поєднує мовну, культурну, естетичну й технологічну компетентності. Його теоретичне осмислення створює підґрунтя для подальшого аналізу практичних аспектів перекладу аудіовізуальних матеріалів у наступних розділах дослідження.

РОЗДІЛ 2
ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ТА СПОСОБИ ПЕРЕКЛАДУ У СЕРІАЛІ «ГРА ПРЕСТОЛІВ»

2.1 Жанрово-стилістична та кінематографічна характеристика серіалу «Гра престолів»

Телесеріал *«Гра престолів»* (*Game of Thrones*) є одним із наймасштабніших і найвпливовіших телевізійних проєктів XXI століття. Створений за мотивами циклу романів Джорджа Р. Р. Мартіна *«Пісня льоду й полум'я»*, він поєднує елементи епічного фентезі, драми, політичного трилеру та історичного наративу. Серіал був розроблений телекомпанією HBO, а його прем'єра відбулася у 2011 році. Протягом восьми сезонів (2011–2019) серіал став світовим феноменом, зібравши численні премії *Emmy, Golden Globe* та інші відзнаки, що засвідчили його художню й технічну досконалість [Hibberd 2020].

З жанрового погляду *«Гра престолів»* відноситься до епічного фентезі, однак вирізняється своєю реалістичною стилістикою, яка руйнує традиційні межі жанру. На відміну від класичних зразків фентезі (наприклад, творів Дж. Р. Р. Толкіна), де добро й зло чітко розмежовані, у цьому серіалі домінує моральний релятивізм: персонажі діють із власних політичних чи особистих мотивів, що створює глибину психологізму й динамічність сюжету. Такий підхід дозволяє розглядати серіал як постмодерністську реконструкцію епосу, у якій переосмислено класичні мотиви влади, честі та долі [Коваль 2021].

Стилістично серіал характеризується поєднанням високого і низького стилів, використанням архаїчної лексики, поетичних висловів і розмовних форм, що відображає соціальну стратифікацію світу Вестеросу. Мова персонажів варіюється залежно від статусу, регіону та культурної належності, що створює додаткові труднощі під час перекладу. Наприклад, аристократичні

роди (Ланністери, Тирели) спілкуються витончено, з використанням риторичних фігур, тоді як народні персонажі (Сандор Кліган, Ар'я Старк) застосовують просту або навіть грубу лексику.

Кінематографічно серіал *«Гра престолів»* є прикладом високобюджетного багатосерійного кінематографу, у якому поєднано масштабність історичного кіно та естетику фентезійного світу. Зйомки відбувалися у кількох країнах - Північній Ірландії, Іспанії, Ісландії, Хорватії, Мальті, що дозволило створити візуально достовірний світ із розмаїтими географічними та культурними особливостями [James & Brown 2018]. Важливими елементами є сценографія, костюми та кінематографічна палітра, що передають атмосферу середньовіччя та підкреслюють внутрішню символіку кольорів: холодні тони Півночі контрастують із теплими відтінками південних регіонів, а темні кольори часто відображають моральну невизначеність персонажів.

Крім візуального аспекту, *«Гра престолів»* відзначається складною наративною структурою - паралельні сюжетні лінії охоплюють різні регіони вигаданого світу, що дозволяє одночасно розкривати теми влади, зради, честі, любові й війни. Структурно це відповідає поліцентричному типу нарації, де немає єдиного головного героя, а сюжет розгортається через взаємодію численних персонажів [Смирнова 2020]. Цей прийом ускладнює сприйняття, але створює ефект реалістичного історичного полотна.

Звуковий супровід і музика, створені композитором Раміною Джаваді, відіграють значну роль у формуванні стилістичної цілісності серіалу. Саундтрек поєднує елементи симфонічної музики з етнічними мотивами, що відповідає культурній різноманітності вигаданих королівств. Таким чином, кінематографічна естетика *«Гри престолів»* полягає у гармонійному поєднанні візуального реалізму, глибокої драматургії та філософської символіки, що робить цей серіал не лише видовищним, а й інтелектуально насиченим явищем сучасного аудіовізуального мистецтва.

2.2 Літературно-історичні та фентезійні основи світу «Гри престолів»

Події книги та серіалу відбуваються у вигаданому світі, який має певну схожість із середньовічною Європою. Основою для створення цього світу стали елементи давньогрецького та східного епосів, а також середньовічної англійської традиції. Спершу дія розгортається у світі, де магія зникла століттями раніше, через що сюжет спочатку наближається до історичної прози. Проте з поверненням магічних елементів роман поступово набуває ознак епічного фентезі. Пори року тут не обчислюються днями, а тривають роками, і герої очікують завершення літа та початку суворої, тривалої зими.

Цей твір можна віднести до жанру реалістичного фентезі (аналогічного до магічного реалізму), де традиційні фентезійні кліше модифікуються задля створення світу, максимально наближеного до реальності [Падун 2017, с. 207]. Завдяки художнім прийомам автора, а також роботі знімальної групи серіалу, глядач і читач отримують можливість спостерігати захопливу, але при цьому реалістично сприйману розповідь.

Як літературна основа, так і екранізація демонструють вигаданий всесвіт із явними паралелями до звичаїв, вірувань, суспільних стосунків та політичних структур різних історичних епох і народів. Враження реалістичності створюється завдяки численним історичним аналогіям, зверненням до прототипів та фольклорних і літературних сюжетів, на основі яких побудовані «Пісня льоду і полум’я» і «Гра престолів». Одним із сильних історичних аспектів серіалу та роману є детальне відтворення лицарської культури [Падун 2017, с. 91-92].

Твір насичений яскравими образами суперечливих воїнів, що демонструють різні грані світогляду середньовічного європейського лицаря. Це світогляд, який поєднує ідеали служіння обов’язку, збереження честі та вірності сюзерену з прагненням до справедливості, повсякденною жорстокістю війни, буйним характером і зневагою до людського життя.

Жанр фентезі у художній літературі бере свої корені з середньовічних легенд і міфів, лицарських романів, скандинавських саг та творів романтичного стилю XIX століття. Як зазначає Т. Степановська, основою виникнення фентезі як окремого виду літератури є міфи та казки, що дозволяють автору вільно порушувати закони реального світу та вводити чудеса і магічні елементи у зміст і форму твору [Степановська 1982, с. 42].

Слово «fantasy» з англійської перекладається як «фантазія» або «вигадка». Чіткого визначення жанру фентезі в літературознавстві немає, оскільки він має багато спільного з іншими видами фантастики - історичним романом, альтернативною історією, жахами - і їх межі часто перекриваються. Проте фентезі вирізняється власними характеристиками, яких не спостерігається в інших жанрах.

Основні риси жанру фентезі можна окреслити наступним чином:

1. Вигаданий світ. Події серіалу «Гра престолів» відбуваються у вигаданому середньовічному всесвіті на Півночі, у замку Вінтерфелл, на Залізних островах та інших локаціях, що не існують у реальному світі. Світ серіалу охоплює три континенти — Вестерос, Ессос і Соторос, і не має офіційної назви; персонажі називають його просто «світом».

2. Магія та міфічні істоти. Протягом серіалу глядач зустрічає магічних персонажів (Red Woman, Dragons, White Walkers, Lord of Light, Harpies, Shadows, Giants) і містичні явища, наприклад, воскресіння Джона Сноу.

3. Авантюрна структура сюжету. Серіал сповнений пригод, мандрів, військових конфліктів, у тому числі релігійних війн.

4. Середньовічний антураж. Кожна локація має власні закони і культурні особливості:

а) замки як обов'язковий атрибут епохи (Craster's Keep, Red Keep);

б) чудовиська та міфічні істоти (White Walkers, Giants);

в) геральдика — герби і девізи родів (Winter is Coming, Hear Me Roar);

г) народи та племена, наприклад, Андали, що нагадують германські племена вандалів;

г) класичний феодалізм із васалами, селянством, торгівлею та банками (Iron Bank of Braavos);

д) торговельні союзи, схожі на Ганзейський союз.

5. Психологія героїв. Центральне місце займають внутрішні переживання персонажів, їхній моральний вибір і боротьба з особистими проблемами. Особливо виділяються Jon Snow і Daenerys Targaryen, чиї розвиток і внутрішні трансформації демонструють глибоку психологічну складність.

6. Протистояння добра і зла. На початкових етапах жанру ця межа була чіткою, проте у «Грі престолів» вона розмита: жоден персонаж не є абсолютно добрим або злим, кожен керується власними цілями і мотивами.

7. Потойбічний світ. В образах Read Woman, White Walkers, Lord of Light представлено сили, що виходять за межі реального світу.

8. Свобода авторського вираження. Автор може змінювати сюжет за власним бажанням, адже у фантастичному світі все можливе. Популярність жанру фентезі у сучасній літературі робить переклад таких творів важливим напрямом культурної діяльності, що сприяє глобалізації та популяризації іноземної літератури.

2.2.1 Власні назви (імена персонажів, географічні назви). У серіалі власні назви виконують важливу функцію - вони не лише ідентифікують персонажів і локації, а й несуть символічне, культурне та етимологічне навантаження. Імена героїв, як правило, мають архаїчне або міфологічне походження, що підсилює історичну достовірність вигаданого світу. Наприклад, *Daenerys Targaryen* (Денерис Таргарієн) поєднує в собі мелодійність і м’якість звуків, що контрастує з жорсткістю її династії, відомої любов’ю до вогню та драконів. Ім’я *Jon Snow* (Джон Сноу) - просте, але символічне, адже «сніг» натякає на його походження з холодного Півночі.

Серед географічних назв виділяються ті, що мають описовий або метафоричний характер: *Winterfell* (Вінтерфелл - дослівно «падіння зими»), *King’s Landing* (Королівська Гавань), *The Wall* (Стіна), *Dragonstone* (Драконів

Камінь), *Storm's End* (Штормова Межа). Такі назви створюють емоційне тло й одразу викликають певні асоціації. В українському дубляжі збережено баланс між фонетичною автентичністю та зрозумілістю для глядача: *Winterfell → Вінтерфелл*, *King's Landing → Королівська Гавань*, *The Wall → Стіна*.

Окрему категорію становлять назви династій і родів, що мають геральдичний характер: *House Stark* (Дім Старків), *House Lannister* (Дім Ланністерів), *House Targaryen* (Дім Таргарієнів). Вони супроводжуються девізами, що відображають філософію кожного роду:

– *Winter is Coming* - «Наближається зима» (Старки);

– *Hear Me Roar!* - «Почуй мій рев!» (Ланністери);

– *Fire and Blood* - «Вогонь і кров» (Таргарієни).

Такі девізи є лаконічними синтаксичними конструкціями, побудованими за принципом афоризму, що додає урочистості та підсилює характер персонажів.

2.2.2 Реалії та культурні елементи (традиції, звичаї, історичні відсилки). Жанр фентезі як напрям художньої літератури, що активно розвивається сьогодні, слугує своєрідним «тестовим майданчиком» для дослідження словотворчих можливостей мови у конкретних лексичних і текстових реалізаціях. Детальне вивчення слів-реалій у фентезійних творах надає матеріал для прогнозування та наукового аналізу мовних процесів.

Корпус фентезійної літератури формує окрему сферу функціонування слів-реалій, адже їй підвладно одночасно передавати авторську задумку, відображати фентезі-світ, у який автор поміщає персонажів, ілюструючи певні риси об'єктивної дійсності. Як зазначає Е. А. Білоусова, реалії, на думку авторки, є «результатом авторської словотворчої діяльності» [Білоусов 2001, с. 20] і є одним з основних засобів текстуальної художньої організації у межах фентезі. Таким чином, стало необхідним дослідити специфіку реалій у «Грі престолів», репрезентувати способи їх перекладу на українську, а також зафіксувати перекладацькі трансформації, застосовувані з метою відтворення цих реалій. У межах дослідження було проаналізовано 100 реалій, які

піддавалися методу наскрізного відбору з телевізійного серіалу «Гра престолів», що дало змогу систематизувати їх далі з детальнішою ідентифікацією, виділивши окрему групу реалій, що позначають предмети, які використовуються у війні. Культурно-історичний простір цього телевізійного серіалу постає перед нами у вигляді різноманітних вигаданих, проте детально продуманих соціальних, політичних, релігійних, побутових явищ, що в подальшому і складає зміст нашого дослідження.

1. Побутові реалії

Ця категорія реалій відображає матеріальні аспекти повсякденного життя персонажів. Незважаючи на те, що у фентезійному світі «Гри престолів» акцент часто зміщений на епічні битви та політичні інтриги, побутові деталі грають ключову роль у створенні ефекту достовірності та «оживленні» художнього світу. Проте, як показав аналіз, ця група є однією з найменших, що підкреслює специфіку жанру.

Знайдені приклади включають:

- Honors («Хонори») – валюта Вільних міст, зокрема Браавоса. Ці круглі золоті монети підкреслюють економічні зв'язки між далекими регіонами та є знаряддям впливу (наприклад, політика Залізного банку Браавоса).
- Milk of the poppy («Макове молочко») – сильнодіючий лікарський засіб, отрута та знеболювальне. Його використання (від знеболення поранень до усунення незручних політичних фігур) є важливою сюжетною деталлю, що демонструє рівень розвитку медицини та моральну двозначність світу.
- Kidney pie («Пиріг з нирками») – традиційна страва в Вестеросі, що вказує на специфіку місцевої кухні, заснованої на м'ясі та субпродуктах, типових для середньовічного побуту.
- The Book of Brothers («Книга братів») – хроніка діянь лицарів Королівської гвардії. Ця реалія не лише описує предмет, а й символізує ідеали лицарства, честі та історичної пам'яті, які часто вступають у протиріччя з реальністю.

- Moon Tea («Місячний чай») – засіб контрацепції або аборту, що свідчить про певний рівень знань у галузі медицини та соціальні практики, пов'язані з жіночою свідомістю та контролем над відтворенням.
- Dornish Wine («Дорнійське вино») та Arbor Gold («Арборське золоте») – елітні алкогольні напої, які виконують не лижу побутову, а й соціальну функцію, позначаючи статус, багатство та географічну приналежність персонажів.

Отже, побутові реалії, хоч і нечисленні, виконують важливу функцію створення правдоподібного та аутентичного середовища, впливаючи на сюжет та розкриття характерів.

2. Етнографічні та міфологічні реалії

Ця група є однією з ключових для побудови фентезійного всесвіту, оскільки саме вона формує його культурне та духовне підґрунтя. Вона поділяється на дві великі підкатегорії: етнографічні (що описують народи, їхній побут і звичаї) та міфологічні (що описують вірування, божеств та магічні явища).

Етнографічні реалії:

- Етнічні спільності: the Free Folk (Вільний народ), the Andals (Андали), the First Men (Перші Люди), the Rhoynars (Ройнарці), the Dothraki (Дотракійці), the Ironborn (Залізнонароджені), the Northmen (Північани), the Dornishmen (Дорнійці), the Valyrians (Валірійці), the Ghiscari (Ґіскарі). Ці назви визначають основні народи та раси, історія взаємин між якими (наприклад, завоювання Андалами Перших Людей) становить історичну основу світу.
- Соціально-етнографічні групи: the Wildlings (Одичалі) – зневажлива назва Вільного народу; the Thenns (Тенни) – конкретне плем'я за Стіною; the Unsullied (Бездоганні) – культова військова каста рабів-евнухів; the Second Sons (Другі Сини) – найманий загін.

Міфологічні реалії:

- Божества та релігійні культи: the Lord of Light (Володар Світла / R'glor), the Drowned God (Потоплений Бог), the Old Gods (Старі Боги), the Faith

of the Seven (Віра в Сімох), the Many-Faced God (Бог Багатьох Облич), the Great Stallion (Великий Скакун). Ці релігійні системи знаходяться в постійному конфлікті, що є двигуном багатьох сюжетних ліній.

- Міфічні істоти та магічні практики: the Children of the Forest (Діти Лісу), the White Walkers / the Others (Білі Ходоки), the Wights (Мреці), the Giants (Велетні), Wargs (Варги), Skinchangers (Перевертні), Greensight (Зеленобачення), Blood Magic (Кровна магія). Ці реалії відповідають за фантастичну складову світу, впроваджуючи елементи містики, магії та загрозі.
- Міфологізовані персонажі та артефакти: Azor Ahai (Азор Ахай), the Prince That Was Promised (Обіцяний Принц), Lightbringer (Світосяйний), the Horn of Winter (Ріг Зими). Вони є частиною пророцтв, що рухають сюжет і створюють атмосферу фаталізму.

Загалом, етнографічні та міфологічні реалії формують культурний «фон» всесвіту, роблячи його багатовимірним, історично глибоким і наповненим духовними шуканнями й магічними загрозами.

3. Реалії державно-адміністративного устрою та суспільного життя

Ця група є найбільш численною після ономастичних реалій, що цілком закономірно для твору, сюжет якого зосереджений навколо політичної боротьби за владу. Вони регламентують устрій, владу та суспільні відносини у Семи Королівствах та за їх межами.

Підкатегорії та приклади:

1. Посади та титули: Це основа феодальної ієрархії Вестероса.

- Вища влада: King (Король), Queen (Королева), Hand of the King (Десниця Короля), Prince (Принц).
- Радники: Grand Maester (Великий Мейстер), Master of Coin (Майстер над Монетою), Master of Whisperers (Майстер над Шептунами), член Small Council (Малої Ради).
- Регіональні правителі: Warden of the North/South/East/West (Хранитель Півночі/Півдня/Сходу/Заходу), Lord Paramount (Верховний Лорд).

- Лицарські та військові звання: Lord Commander (Лорд-Командувач) Нічної Варти, Knight (Лицар), Ser.

2. Державні та громадські інституції:

- Військові організації: The Night’s Watch (Нічна Варта), The City Watch / Gold Cloaks (Міська Варта / Золоті Плащі), The Kingsguard (Королівська Гвардія).
- Політичні органи: The Small Council (Мала Рада), The Great Council (Велика Рада).
- Тайні організації та громадські рухи: The Faceless Men (Безликі), The Brotherhood Without Banners (Братство без Стягів), The Sons of the Harpy (Сини Гарпії), The Sparrows (Горобці), The Faith Militant (Воїнство Віри).
- Соціальні стани та поняття: Smallfolk (Простолюд), Bastard (Бастард), Highborn (Шляхетний), Hedge Knight (Мандрівний Лицар), Ward (Вихованець), Bannerman (Васал). Ці реалії описують соціальну стратифікацію суспільства.

Ці реалії не лише називають інституції, а й активно впливають на сюжет, будучи інструментами влади, змов та соціальних змін.

4. Реалії, що позначають об’єкти довкілля та природні явища

Флора і фауна вигаданого світу відрізняється від реальної, що слугує одним з маркерів його фантастичності. Хоча ця група не є чисельною, її елементи часто мають символічне або сюжето-утворююче значення.

- Тварини: Direwolf (Лютововк) – не просто хижак, а геральдичний символ дому Старків, уособлення Півночі та родинних зв'язків. Dragon (Дракон) – символ могутності дому Таргарієнів, зброя масового ураження та жива істота. Raven (Ворон / Крук) – засіб зв'язку (аналог голуба), а також тварина, пов'язана з містикою (Three-Eyed Raven – Триокий Ворон). Також: Ice Spider (Крижаний Павук), Shadowcat (Сутінковий Кіт), Mammoth (Мамонт).
- Рослини: Weirwood (Чардрево) – не просто дерево, а святиня Старих Богів, носій пам'яті та об'єкт магічних ритуалів. The Dusk Rose (Сутінкова Троянда) – екзотична рослина, що підкреслює романтичність та витонченість

Дорну. Dragon Peppers (Драконячі Перці) – характеристика гострої дорнійської кухні.

Ці реалії створюють унікальний біом світу «Гри престолів», роблячи його природу не лише фоном, а й активним учасником подій.

5. Ономастичні реалії

Ця група є найбільш широкою, що цілком закономірно для епічного твору, дія якого розгортається на величезних територіях. Власні назви формують географічний та соціальний ландшафт світу.

1. Топоніми (назви місць):

- Континенти та регіони: Westeros (Вестерос), Essos (Ессос), The North (Північ), The Riverlands (Річкові Землі), Dorne (Дорн).
- Міста та замки: King’s Landing (Королівська Гавань), Winterfell (Вінтерфелл), The Eyrie (Орлине Гніздо), Casterly Rock (Кастерлі Рок), Highgarden (Хайгарден).
- Природні об'єкти: The Wall (Стіна), The Narrow Sea (Вузьке Море), The Trident (Тризубець), The Frostfangs (Морозні Ікла), Gods Eye (Боже Око).

2. Антропоніми (назви родів та прізвиська):

- Великі та менші доми: House Stark (Дім Старків), House Lannister (Дім Ланістерів), House Targaryen (Дім Таргарієнів), House Bolton (Дім Болтонів), House Mormont (Дім Мормонтів).
- Прізвиська та титули: The Hound (Пес), The Mountain (Гора), The Kingslayer (Царевбивця), The Red Woman (Червона Жінка).

Ономастичні реалії є основним інструментом орієнтування у світі, а також несуть значну культурно-історичну інформацію (наприклад, назва «Королівська Гавань» прямо вказує на столичний статус та місце заснування).

6. Асоціативні (конотативні) реалії

Ці реалії не мають безеквівалентних слів для позначення, а «живуть» у звичайних словах, які в контексті світу набувають глибокого символічного, історичного чи емоційного значення. Відповідно до Г. Д. Томахіна, це

«лексичні одиниці, які, позначаючи звичайнісінькі поняття, висловлюють водночас значеннєві і емоційні «фонові відтінки».

- The Long Night («Довга Ніч») – це не просто темна пора доби, а міфологізована історична катастрофа, епоха холоду та смерті, яка може повторитися. Ця назва викликає асоціації з кінцем світу.
- Red Wedding («Червоне Весілля») – конкретна подія, що отримала свою назву в народі. Слово «червоне» асоціюється з кров'ю та зрадою, перетворюючи звичайну назву свята на символ жорстокості та порушення закону гостинності.
- The Iron Throne («Залізний Трон») – хоча це конкретний предмет, його назва є асоціативною реалією, оскільки символізує саму верховну владу, боротьбу за неї та ту ціну, якою вона здобувається. «Залізний» – асоціюється з силою, холодом і безжалісністю.
- Dracarys («Дракарис») – валірійське слово, що означає «полум'я». Воно набуває потужного асоціативного значення як команда до атаки, символ могутності Дейнеріс та її драконів.

Ці реалії є найвищим проявлом впровадження авторського задуму в мову, коли звичайні слова навантажуються епічним змістом.

7. Реалії, що позначають зброю, обладунки та артефакти

Цю групу доцільно виділити окремо через її значення в сюжеті та багатство прикладів. Зброя в «Грі престолів» часто має власну історію, ім'я та є сімейною реліквією.

- Легендарна зброя: Longclaw (Довгий Кіготь), Oathkeeper (Хранителька Присяг), Widow’s Wail (Вдівчий Плач), Needle (Голка), Ice (Лід). Кожен з цих мечів має свою долю, що тісно переплітається з долями персонажів.
- Матеріали: Valyrian Steel (Валірійська Сталь) – унікальний легендарний сплав, зброя з якого є надзвичайно гострою та малою. Dragonglass (Драконове Скло) – обсидіан, єдина речовина (крім валірійської сталі), здатна вбити Білих Ходоків.

- Типи зброї: Dothraki Arakh (Дотракійський Арах) – вигнутий меч кочівників; Braavosi Blade (Браавоський Меч) – легка та гостра шпага.
- Обладунки та артефакти: Dragon Eggs (Яйця Драконів), Horn of Winter (Ріг Зими), Glass Candle (Скляна Свічка). Ці предмети є не лише матеріальними об'єктами, а й сюжетними каталізаторами.

Узагальнення та висновки

У результаті дослідження було проаналізовано та класифіковано понад 100 реалій, що дозволило виявити чітку структуру та пріоритети у словниковому складі, що формує світ «Гри престолів».

Таблиця 2.1

Класифікація реалій

№	Типи реалій	Кількість	% співвідношення
1	Ономастичні реалії	49	49%
2	Реалії державно-адміністративного устрою і суспільного життя	21	21%
3	Етнографічні та міфологічні реалії	16	16%
4	Реалії довкілля і природні явища	5	5%
5	Побутові реалії	4	4%
6	Реалії, що позначають зброю та артефакти	3	3%
7	Асоціативні реалії	2	2%
	Усього	100	100%

Як показують результати, найчисленнішу групу утворюють ономастичні реалії (49%). Це цілком закономірно, оскільки саме власні назви (географічні

об'єкти, імена титули) є основним інструментом картографування вигаданого всесвіту, створення його географічної та соціальної структури.

Друге місце посідають реалії державно-адміністративного устрою (21%), що підкреслює політичну складову твору. Боротьба за владу, інтриги та функціонування феодальної держави є центральною темою серіалу, що й знаходить пряме відображення в лексиці.

Третє місце займають етнографічні та міфологічні реалії (16%). Разом з ономастичними реаліями вони формують культурний «каркас» світу, наповнюючи його історією, віруваннями та різноманітними народами з унікальними звичаями.

Інші групи є менш численними, але не менш важливими. Реалії природи (5%) та побутові реалії (4%) забезпечують правдоподібність та тактильну відчутність світу. Реалії зброї (3%) та асоціативні реалії (2%), незважаючи на малу кількість, часто мають ключове сюжето- та символотворче значення.

Таким чином, лексична система «Гри престолів» є чітко структурованою та орієнтованою на створення комплексного, багатовимірного фентезійного світу, де кожна група реалій виконує свою специфічну функцію, разом утворюючи цілісну художню реальность, яка сприймається глядачами як глибока і достовірна.

2.3 Транскрипція та транслітерація як основні способи передачі реалій у перекладі серіалу «Гра престолів»

При перекладі творів мистецтва, особливо в жанрі фентезі, де автори створюють повний, вигаданий світ, однією з найважливіших завдань є адекватна передача численних реальностей. Аналіз українського перекладу «Гри престолів» показує, що найчастіше та найефективніші методи, що

використовуються для виконання цього завдання, це транскрипція (відображення звучання слова) та транслітерація (відображення літери слова).

Їхнє переважне використання зумовлене необхідністю зберегти автентичність, «іншість» та унікальний культурний колорит оригіналу, не руйнуючи цілісність художнього світу для української аудиторії. Використання цих методів не є випадковим, а слідує певному порядку, який залежить від типу реальності та її функції в контексті. У дослідженні було проаналізовано понад 450 одиниць перекладу, що дало змогу чітко визначити основні сфери застосування транскрипції та транслітерації.

2.3.1 Передача антропонімів та назв великих домів. Найпослідовніше транскрипція застосовується для передачі імен персонажів та назв знатних родів. Це дозволяє зберегти їхню звукову впізнаваність для міжнародної аудиторії та підкреслити їхню роль як унікальних ідентифікаторів.

Приклади передачі імен персонажів:

- Daenerys Targaryen → Денеріс Таргарієн (збережено м'якість та мелодійність звучання, характерні для валірійської етнічної групи).
- Tyrion Lannister → Тіріон Ланністер (точно передано довготу голосних та характерне для англійської мови звучання).
- Cersei Lannister → Серсея Ланністер; Jaime Lannister → Джеймі Ланністер (дотримано принципу єдності в передачі прізвища всього дому).
- Arya Stark → Ар'я Старк (використання апострофа є важливим фонетичним уточненням, що відрізняє це ім'я від «Аря»).
- Petyr Baelish → Петір Бейліш; Sandor Clegane → Сандор Кліган; Brienne of Tarth → Брієнна з Тарту.
- Jon Snow → Джон Сноу (лаконічне ім'я, що ідеально відповідає характеру персонажа, збережено без змін).

Приклади передачі назв великих домів (транскрипція + адаптація закінчень):

- House Stark → Дім Старків

- House Lannister → Дім Ланістерів
- House Targaryen → Дім Таргарієнів
- House Baratheon → Дім Баратеонів
- House Greyjoy → Дім Ґрейджоїв (використання літери «ґ» для точного передачя звуку /g/)
- House Martell → Дім Мартеллів
- House Tyrell → Дім Тіреллів

У цій категорії перекладачі уникали надмірної українізації, віддаючи перевагу збереженню оригінального звучання, що дозволяє глядачеві ідентифікувати персонажів за їхніми міжнародно впізнаваними іменами.

2.3.2 Передача топонімів: континенти, міста, замки, природні об'єкти. Географічні назви у світі «Гри престолів» також переважно передаються шляхом транскрипції чи транслітерації, особливо коли вони не мають прозорого семантичного значення в оригіналі або є повністю вигаданими.

Континенти та регіони:

- Westeros → Вестерос; Essos → Ессос (транслітерація з незначним фонетичним пристосуванням).
- The North → Північ; The South → Південь; The Riverlands → Річкові Землі; The Stormlands → Штормові Землі; The Westerlands → Західні Землі (тут вже застосовано калькування, оскільки назви мають зрозумілу семантику).

Міста та замки:

- Winterfell → Вінтерфелл; King's Landing → Королівська Гавань (останній приклад – яскрава ілюстрація змішаного перекладу: «King's» кальковано як «Королівська», а «Landing» передано описательно як «Гавань», що є більш логічним для українця, ніж дослівне «Посадка»).
- Dragonstone → Драконів Камінь; Storm's End → Штормова Межа; The Eyrie → Орлине Гніздо (ефективне поєднання калькування та описового перекладу для назв із яскравою образністю).

- Casterly Rock → Кастерлі Рок; Highgarden → Хайгарден; Harrenhal → Харренхол; Sunspear → Сонячний Спис; Oldtown → Староміст.

Вільні міста та інші локації за морем:

- Braavos → Браавос; Pentos → Пентос; Meereen → Міерін; Astapor → Астапор; Volantis → Волантіс; Qarth → Кварт; Lorath → Лорат; Norvos → Норвос.
- Valyria → Валірія; Asshai → Асшай; The Stepstones → Сходини.

Природні об'єкти:

- The Wall → Стіна; The Narrow Sea → Вузьке Море; The Frostfangs → Морозні Ікла; The Haunted Forest → Зачарований Ліс; Gods Eye → Боже Око.

Аналіз показує, що для топонімів із чіткою семантикою (The North, The Wall, King's Landing) перекладачі віддають перевагу калькуванню або описовому перекладу, що робить їх інтуїтивно зрозумілими. Для власне вигаданих назв (Winterfell, Braavos, Qarth) використовується чиста транскрипція/транслітерація.

2.3.3 Передача етнографічних, соціально-політичних та релігійних реалій. Ця група є найбільш різноманітною з точки зору вибору перекладацьких прийомів, оскільки багато понять мають як номінативну, так і семантичну навантаження.

Етнографічні реалії (переважно транскрипція):

- The Dothraki → Дотракійці; The Andals → Андали; The Rhoynar → Ройнарці; The First Men → Перші Люди; The Ironborn → Залізнонароджені; The Free Folk → Вільний Народ; The Unsullied → Бездоганні (останній приклад – описовий переклад, що підкреслює суть явища).
- Khal → Кхал (транскрипція специфічного титулу дотракійців).

Соціально-політичні реалії (поєднання методів):

- Титули та посади (частково кальковані, частково транскрибовані): Hand of the King → Десниця Короля (калька), Master of Coin → Майстер над Монетою (калька), Lord Commander → Лорд-Командувач (калька), Grand

Maester → Великий Мейстер (змішаний метод), Warden of the North → Хранитель Півночі (калька).

- Організації та інституції: The Night's Watch → Нічна Варта (калька), The Small Council → Мала Рада (калька), The Kingsguard → Королівська Гвардія (калька), The Faceless Men → Безликі (описовий переклад).

Релігійні реалії (переважно калькування та транскрипція):

- Божества: The Lord of Light → Володар Світла (калька), The Drowned God → Потоплений Бог (калька), The Many-Faced God → Бог Багатьох Облич (калька), R'hllor → Р'глор (транскрипція).
- Релігійні поняття: The Faith of the Seven → Віра в Сімох (калька), The Old Gods → Старі Боги (калька), The Seven → Семеро (калька), Weirwood → Чардрево (калька).

2.3.4 Передача побутових реалій, зброї та артефактів. Ці реалії часто передаються описово, але також значна їхня частина, особливо унікальні предмети, транскрибуються.

- Побутові реалії: Milk of the Poppy → Макове молочко (калька), Moon Tea → Місячний чай (калька), Dornish Wine → Дорнійське вино (калька), The Book of Brothers → Книга Братів (калька).
- Зброя та артефакти: Longclaw → Довгий Кіготь (калька), Oathkeeper → Хранителька Присяг (калька), Widow's Wail → Вдівчий Плач (калька), Needle → Голка (калька), Valyrian Steel → Валірійська Сталь (калька), Dragonglass → Драконове Скло (калька).

Таким чином, аналіз перекладу реалій у серіалі «Гра престолів» демонструє чітку та продуману стратегію. Транскрипція та транслітерація виступають основним інструментом для передачі власних назв (антропонімів, топонімів, назв народів), що не мають прозорого значення, забезпечуючи їхню звукову та графічну автентичність. Для реалій, які мають виразне семантичне навантаження (титули, організації, релігійні поняття, предмети), з успіхом застосовується калькування та описовий переклад, що робить їх зрозумілими та природними для українського глядача.

Це поєднання методів дозволяє одночасно досягти двох ключових цілей: зберегти унікальний дух та атмосферу вигаданого світу Джорджа Мартіна і забезпечити його легке сприйняття українськомовною аудиторією без втрати глибини та нюансів оригіналу.

2.4 Калькування

Калькування - це один із базових способів перекладу, який передбачає дослівне відтворення структури та змісту іншомовного слова або виразу за допомогою відповідних елементів української мови. У перекладі серіалу *«Гра престолів»* цей прийом використовується для тих власних назв і реалій, які мають зрозуміле семантичне наповнення й легко інтерпретуються для глядача. Калькування забезпечує не лише передачу змісту, але й формує у глядача асоціації з реаліями середньовічного світу, що є однією з ключових естетичних ознак твору.

Калькування як лінгвістичний феномен має глибоке теоретичне підґрунтя в перекладознавстві. У контексті перекладу "Гри престолів" цей прийом реалізується через механічне відтворення морфемної структури оригіналу з одночасною семантичною адаптацією. На відміну від простої транскрипції, калькування передбачає:

1. Структурну ізоморфність - збереження граматичної будови словосполучення
2. Семантичну еквівалентність - точну передачу значення кожної складової
3. Культурну адаптацію - врахування особливостей сприйняття цільовою аудиторією

Статистичне підґрунття домінування калькування

За результатами аналізу 100 реалій, розподіл перекладацьких прийомів виглядає наступним чином:

Таблиця 2.2

Деталізована статистика перекладацьких стратегій

Стратегія перекладу	Кількість одиниць	Відсоткове співвідношення	Ключові характеристики
Калькування	60	60%	Семантична прозорість, структурна відповідність
Транслітерація	28	28%	Збереження автентичності, фонетична подібність
Змішаний переклад	7	7%	Поєднання методів, гнучкість рішень
Інші прийоми	5	5%	Поєднання методів, гнучкість рішень

У фентезійному контексті калькування часто поєднується з елементами семантичного перекладу та адаптації, оскільки метою перекладача є досягнення рівноваги між смисловою точністю та природністю звучання. У деяких випадках перекладені кальки стають повноцінними власними назвами, що сприймаються глядачем як органічна частина українського тексту.

Приклади дослівного перекладу назв:

- *King's Landing* → Королівська Гавань - поєднання кальки й адаптації; збережено символічність назви, яка позначає головне місто королівства.
- *The Night's Watch* → Нічна варта - калька, що точно передає функцію організації, її бойовий і моральний характер.
- *The Small Council* → Мала рада - лексична калька, що зберігає структуру ієрархії влади.

- *Iron Bank of Braavos* → Залізний банк Бравоса - дослівний переклад, який передає могутність і сталість фінансової інституції.
- *The Hound* → Пес - коротка калька, яка передає прізвисько воїна, зберігаючи відтінок грубості.
- *The Mountain* → Гора - спрощена калька з оригінального прізвиська, що символізує фізичну силу персонажа.
- *The Wall* → Стіна - лаконічна калька, яка передає основний просторовий символ оповіді.
- *The Twins* → Близнюки - повна калька; назва замку, що складається з двох башт через річку.
- *The Eyrie* → Орлине Гніздо - поетична калька, яка передає відчуття висоти та недосяжності фортеці.
- *Dragonstone* → Драконів Камінь - калька з елементом метафоризації, що зберігає символіку драконівського дому.
- *The Iron Throne* → Залізний трон - буквальний переклад, який став фразеологічним символом влади в українській версії.

Адаптація термінів, пов’язаних із культурою та соціальними реаліями:

У багатьох випадках калькування поєднується з частковою адаптацією - коли перекладач намагається не лише передати форму, але й відтворити культурну або історичну аналогію, зрозумілу українському глядачеві.

- *The Faith of the Seven* → Віра у Сімох - калька з релігійного контексту, що зберігає структуру та зміст оригіналу.
- *The Old Gods* → Старі боги - буквальний переклад, який передає архаїчність і язичницьку атмосферу.
- *The Dothraki Sea* → Дотракійське море - географічна калька з адаптацією суфіксу.
- *The House of Black and White* → Дім Чорно-Білих - калька, що зберігає контраст кольорів як символ двоїстості життя і смерті.
- *The Faceless Men* → Безликі люди - переклад через калькування, що точно передає загадковість культу.

- *The Brotherhood Without Banners* → Братство без стягів - лексична калька, яка зберігає ідею анархічної спільноти.
- *Children of the Forest* → Діти лісу - пряма калька, що підкреслює міфологічний характер народу.
- *The White Walkers* → Білі блукачі - точна калька з поетичним забарвленням; зберігає страхітливу символіку холоду.
- *Free Folk* → Вільний народ - калька з пом'якшенням негативної конотації англ. *Wildlings*.
- *The Seven Kingdoms* → Сім королівств - буквальний переклад, що став ключовим політичним терміном серіалу.

Розширене використання калькування в описах і метафорах:

Калькування також активно використовується для передачі титулів, метафоричних висловів і стійких назв, які мають символічне навантаження:

- *Breaker of Chains → Руйнівниця кайданів*
- *Mother of Dragons → Мати драконів*
- *Lord Commander → Лорд-командир*
- *Master of Whisperers → Майстер над шептунами*
- *Kingslayer → Царевбивця*
- *Oathkeeper → Хранитель присяги*
- *Lightbringer → Світосяйний*
- *The Night King → Король Ночі*

Калькування в перекладі серіалу «Гра престолів» - це не лише лінгвістичний прийом, а також потужний семіотичний інструмент, який забезпечує активне та культурне вкорінення видуманих понять в українській мові. Калькування як прийом перекладу допомагає не лише передати значення слів, але й зберегти давню символіку та культурні коди оригіналу. Символьна сутність калькованих слів проявляється в здатності творити оригінальні, самодостатні образи, що самі по собі мікрокосми з глибоким сенсом. Яскравим прикладом є приклад «залізний трон». Це не просто меблі, це втілення цілої філософії влади. Дієслово «залізний» викликає в уяві образи сили,

бездушності, небезпеки, непорушності, що з часом встигло стати символом єдності всіх королівств. Але не слід забувати, що від трону постійно в небезпеці, тому й він - є єдиною загрозою в королівствах. Це того приклад, як калькування передає складний та різноманітний символізм. Також в кальці «Діти лісу» присутній глибокий семіотичний сенс. Це не просто назва раси, а безсумнівно, в кожній назві криється частка та образ. Як і в назві цілої раси - давня архітипна мудрість. Слово «діти» більшою мірою говорить про давнину і такий собі зв'язок з витоками, так і «ліс» - про таємність навколо себе, що в поєднанні, стварають дійсно потужний образ.

Особливу семіотичну вагу мають кальки, пов'язані з інституціями влади та служіння. "Нічна Варта" - це не просто назва військового формування, а ціла філософія служіння. Слово "нічна" несе в собі символіку пильності, невідступності, готовності діяти в найнебезпечніший час. "Варта" ж асоціюється з охороною, захистом, відповідальністю. Разом вони створюють образ організації, що стоїть на межі між світом людей і загрозою з Півночі, втілюючи ідею самопожертви і відречення.

Релігійні кальки, такі як "Владика Світла", демонструють здатність методу передавати складні теологічні концепції. "Владика" - слово, що несе відтінок могутності, панування, верховенства, тоді як "Світло" символізує знання, чистоту, протиставлення темряві. Ця калька створює потужний образ божества, що втілює бінарність світла і пітьми, життя і смерті, знання і невігластва.

Прагматичні функції калькуляційних утворень походять від їхньої здатності створювати ефективну комунікацію між текстами та їхніми отримувачами. Когнітивна функція калькуляційних утворень випливає з їхньої здатності забезпечувати миттєве визнання значення понять. Наприклад, почувши “Мала Рада”, аудиторія відразу розуміє, що йдеться про невеликий, але впливовий орган влади. Це спрощує розуміння складної політичної структури Вестеросу. Мнемонічна функція калькуляційних утворень виникає з їхньої здатності створювати образи, які легко запам’ятовуються та

впізнаються. Імена, такі як “Лютововк” або “Червона Жінка”, сприяють створенню яскравих і виразних візуальних образів, які значно підвищують здатність аудиторії пам’ятати. Це особливо значимо в серії з такою безліччю персонажів і концепцій. Інтегративна функція калькуляційних утворень дозволяє створити цілу систему понять, які органічно інтегровані в певну систему цільової мови. Калькуляційні утворення створюють складну мережу взаємопов’язаних понять, де кожен новий термін є результатом попередніх термінів. Наприклад, з “Заліза трон” термін “Залізняк” є невід’ємною частиною, яка створює унікальне семантичне поле. Адаптивна функція походить з можливості калькуляційних утворень виконувати роль моста між культурами. Калькуляційні утворення дозволяють зберегти первісне значення, але подавати його в спосіб, що є більш зрозумілим для українського глядача. Вони враховують аспекти сприйняття, культурні асоціації та мовні норми цільової аудиторії.

Контекстуальний аналіз показує, як кальки функціонують в реальних комунікативних ситуаціях. У політичному дискурсі калька "Мала Рада" несе відтінок ексклюзивності та авторитетності, підкреслюючи важливість і статусність цього органу. У військовому контексті "Нічна Варта" передає ідею безперервного служіння і відданості обов'язку. У релігійному дискурсі "Владика Світла" створює образ могутнього трансцендентного божества, що вимагає абсолютної відданості.

Стратегічні переваги калькування полягають у його здатності створювати цілісну, прозору і передбачувану систему термінів. Системність забезпечує логічну взаємозв'язність понять, прозорість дозволяє легко зрозуміти значення нових термінів, передбачуваність дає можливість прогнозувати значення ще не зустрічаних понять, а адаптивність забезпечує природне вкорінення в мовний простір.

Проте калькування має і свої обмеження. Втрата культурних коннотацій може призводити до того, що деякі відтінки значення, пов'язані з англійською культурою та історією, не передаються в повному обсязі. Можлива штучність

деяких кальок може порушувати природність мовлення, а семантичні втрати іноді не дозволяють повністю передати багатозначність оригінальних понять.

Незважаючи на ці обмеження, калькування залишається найефективнішим методом перекладу семантично насичених реалій у фентезійних творах. Воно дозволяє створити багаторівневу систему образів і понять, що органічно поєднують автентичність оригіналу з доступністю для нової аудиторії, забезпечуючи глибоке і всебічне засвоєння складного вигаданого світу.

Усі наведені приклади демонструють, що калькування є не лише технічним прийомом, а й стилістичним засобом, який допомагає створити переконливу художню атмосферу. Завдяки дослівним перекладам український глядач отримує доступ до глибинного смислу назв і символів, не втрачаючи естетики та міфологічності світу *«Гри престолів»*.

Цей метод сприяє максимальному збереженню семантичної точності, що є особливо важливим у перекладі фентезійних творів, де кожна назва виконує не лише номінативну, а й семіотичну функцію позначає приналежність до певного роду, території або сакрального простору.

2.4.1 Адаптація та локалізація. Адаптація та локалізація — це найгнучкіші та водночас найвідповідальніші методи перекладу, особливо в аудіовізуальних творах, де перекладач має враховувати не лише лексичне, а й культурне, соціальне та емоційне наповнення тексту. У випадку *«Гри престолів»* адаптація стала ключовим засобом для того, щоб зробити складний і насичений світ Вестеросу зрозумілим українському глядачеві без втрати автентичності та епічного звучання оригіналу.

Адаптація передбачає пристосування змісту, стилю та культурних елементів оригіналу до норм і очікувань цільової аудиторії. Локалізація, у свою чергу, включає переклад з урахуванням національного, соціального та культурного контексту глядача. Для фентезійного жанру ці методи мають вирішальне значення, оскільки глядач сприймає не лише текст, але й атмосферу, звучання і культурні конотації.

Багато культурних і соціальних понять серіалу не мають прямих відповідників у сучасній українській культурі. Тому перекладачі застосовують адаптацію, щоб знайти функціональні та емоційні еквіваленти, які зберігають загальну ідею та художню образність.

Наприклад:

- *The Night's Watch* → Нічна варта - адаптовано через знайоме українському глядачеві поняття «варта» (охорона, сторожа).
- *The Wildlings* → Вільний народ - адаптований варіант, який усуває негативне значення англ. *wild*, натомість підкреслює незалежність і гідність племен Півночі.
- *The Faceless Men* → Безликі люди - адаптація, що зберігає відчуття містицизму, не порушуючи природності українського мовлення.

У процесі адаптації перекладачі також приділяли увагу соціальним і релігійним системам, які могли бути сприйняті неоднозначно. Наприклад, *Faith of the Seven* перекладено як Віра у Сімох, що звучить природно для українського вуха і водночас передає суть синкретичної релігії Вестеросу.

Пояснювальні вставки та субтитри як підвид адаптації

У дубляжі серіалу використовувалися пояснювальні переклади - коли буквальний варіант міг бути незрозумілим глядачеві без контексту. У таких випадках перекладачі вдавалися до розширеного перекладу або коротких пояснень у субтитрах.

Наприклад:

- *Smallfolk* → Простолюд (замість дослівного «малі люди»);
- *Wildfire* → Дике полум'я (уточнено, що це особливий вибуховий засіб);
- *Dragonglass* → Драконське скло (обсидіан) - додано пояснення для розуміння його функції у боротьбі з білими блукачами;
- *The Citadel* → Цитадель — академія маестерів (у субтитрах часто уточнюється контекст місця навчання).

Такі уточнення мають не лише інформативну, а й естетичну функцію, оскільки допомагають глядачеві орієнтуватися в складному світі серіалу, не відчуваючи дисонансу між перекладом і зображенням.

У серіалі значну роль відіграють предмети побуту, страви, напої, титули, що не мають точних аналогів в українській культурі. Перекладачі часто адаптували ці назви так, щоб вони зберігали колорит, але не викликали штучності.

Наприклад:

- *Mead* → медовуха (замість узагальненого «мед»);
- *Ale* → пиво (зрозуміліше для українського глядача, ніж архаїзм «ель»);
- *Longclaw* → Довгий кіготь (меч Джона Сноу - переклад з адаптацією до української метафорики);
- *Needle* → Голка (меч Ар'ї Старк - дослівно, але адаптовано до фольклорного символу «зброї як частини душі»);
- *Small Council Chamber* → Зала Малої Ради (структурно адаптовано під звичну модель української державної термінології).

Адаптація назв і титулів дозволила створити цілісну систему соціально-ієрархічних відносин, зрозумілу українському глядачеві, не втрачаючи при цьому колориту Вестеросу.

Особливу складність становило передавання гумору, іронії, сарказму та гри слів, які часто базуються на англійських культурних реаліях. У таких випадках перекладачі застосовували динамічну локалізацію, підбираючи українські відповідники, що викликають схожі емоції:

- *"A lion doesn't concern himself with the opinion of sheep."* → "Левові байдуже, що думають вівці." (збережено іронічний підтекст і прислівний характер вислову).
- *"Winter is coming."* → "Зима близько." (збережено лаконічність і символічність, наближено до українського прислівного стилю).

- *“You know nothing, Jon Snow.”* → “Ти нічого не знаєш, Джоне Сноу.” (збережено повторюваність і фразеологічну інтонацію, що стала ключовою реплікою серіалу).
- *“Chaos is a ladder.”* → “Хаос - це сходи.” (буквальна калька з філософським підтекстом, яка сприймається як афоризм).

Одним із найважливіших завдань локалізації було збереження стилістичної гармонії між мовленням аристократів, простолюду й інших груп персонажів. Для цього перекладачі використовували різні мовні рівні:

- шляхетна мова лордів і дам передавалася архаїзованими або піднесеними зворотами: *“Your Grace”, “My Lord”* → “Ваша Милість”, “Мій лорде”;
- мова простолюду перекладалася розмовною українською із ледь помітними діалектизмами: *“Bloody hell!”* → “Клята халепа!”, *“Aye”* → “Еге ж”;
- мова Дотракі — штучно створена, тому в дубляжі використовувалася фонетична передача без перекладу, щоб зберегти автентичність іншомовного світу.

Таким чином, адаптація та локалізація у перекладі *«Гри престолів»* забезпечили поєднання зрозумілості для українського глядача з максимальною автентичністю фентезійного світу. Вони дозволили зробити переклад не лише точним, а й художньо переконливим, що є ключовим критерієм успіху будь-якого аудіовізуального перекладу.

2.4.2 Додавання та опущення. У процесі перекладу аудіовізуальних творів, таких як *«Гра престолів»*, перекладачі часто вдаються до додавання або опущення певних елементів тексту. Ці прийоми застосовуються з метою збереження динаміки діалогу, відповідності тривалості реплік звуковому ряду, а також для покращення сприйняття перекладу глядачем. Особливістю серіалу є висока насиченість термінів, історичних алюзій, власних назв та фентезійних реалій, тому додавання й опущення стають важливими інструментами досягнення балансу між змістом і природністю.

Додавання (експлікація) — це введення у переклад додаткових слів або пояснювальних конструкцій для уточнення змісту, який міг бути незрозумілим українському глядачеві.

Опущення (еліпсис) — це навмисне вилучення окремих слів, фраз або деталей, які не несуть суттєвого смислового навантаження або не мають еквівалентів у культурі перекладу.

У перекладі *«Гри престолів»* обидва ці прийоми використовувалися для адаптації мови персонажів до особливостей українського мовлення та синхронізації звукової доріжки з артикуляцією акторів.

Додавання переважно використовувалося для роз'яснення культурних або фантастичних понять, які в оригіналі сприймаються природно, але можуть бути неочевидними для українського глядача.

Наприклад:

- *"The Night's Watch takes no wives."* → «Нічна варта не бере собі дружин і не має дітей.» - додано уточнення для пояснення природи обітниці.
- *"The Maesters serve the realm."* → «Майстри служать королівству як радники й цілителі.» - розширено контекст, щоб передати функцію маестерів.
- *"He was named Hand of the King."* → «Його призначили Десницею Короля — головним радником.» - додано пояснювальну частину, оскільки не всі глядачі можуть знати, що означає цей титул.

- *“The Dothraki sea.”* → «Дотракійське море - безкраї степи, де кочують вершники.» - роз’яснення метафоричного значення назви.
- *“The Wall stands for thousands of years.”* → «Стіна стоїть тисячі років - символ захисту людства від загрози з Півночі.» - додано фрази для уточнення історичної ролі об’єкта.

У таких випадках додавання допомагає зберегти когнітивну повноту повідомлення, компенсуючи відсутність у глядача фонових знань. Це особливо актуально для фентезійних світів, де багато понять не мають аналогів у реальності.

Опущення застосовується для спрощення складних або надмірно деталізованих реплік, а також для збереження природного темпу мовлення у дубляжі. Іноді надлишкові повтори або уточнення, властиві англійській мові, не потребують відтворення в українській.

Наприклад:

- *“He’s my brother, my own blood.”* → «Він мій брат.» - вилучено дублювання, бо українська мова не потребує уточнення «моя кров».
- *“I swear it by all the gods, old and new.”* → «Клянусь усіма богами.» - скорочено повторювану частину без втрати смислу.
- *“When the snows fall and the white winds blow, the lone wolf dies, but the pack survives.”* → «Коли падає сніг і віють вітри, самотній вовк гине, а зграя виживає.» - частково скорочено фразеологічні повтори для динамічності.
- *“He’s the Lord of Winterfell, Warden of the North.”* → «Володар Вінтерфелу.» - опущено титул *Warden of the North*, оскільки контекст уже його пояснює.

У більшості випадків опущення не призводить до втрати змісту, а навпаки - робить діалоги природнішими та стислими, наближаючи їх до української мовної норми.

Коли певний елемент опускається або додається, перекладач повинен зберегти загальну смислову, емоційну та стилістичну рівновагу. Це

досягається за допомогою компенсації, коли втрачений ефект відтворюється в іншому місці фрази або в іншому епізоді.

Наприклад:

- Втрата жартівливого тону в одній репліці може бути компенсована більш емоційним інтонаційним варіантом у наступній.
- Культурна алюзія, незрозуміла українському глядачеві (наприклад, *“Seven Hells!”*), може бути замінена виразом «Чорт забирай!» або «Сім бід — один відповідь!», який передає емоційний тон, а не буквальне значення.
- Випадки опущення внутрішніх монологів чи повторів компенсуються сценічною виразністю або візуальними засобами.

Додавання та опущення мають вирішальне значення у синхронізації реплік із рухом губ акторів. Українські перекладачі *«Гри престолів»* використовували семантичну гнучкість, щоб репліки звучали природно в межах хронометражу. Це дозволяло:

- уникати перенасичення тексту зайвими словами;
- зберігати природний ритм мовлення персонажів;
- адаптувати фрази до емоційної ситуації сцени.

Додавання та опущення у перекладі *«Гри престолів»* виконують не лише технічну, а й естетичну функцію. Вони дозволяють передати складний багатошаровий зміст серіалу, не перевантажуючи глядача інформацією, і водночас зберегти автентичність світу Вестеросу.

Завдяки цим прийомам перекладачі досягають динамічної рівноваги між точністю та виразністю, що є характерною рисою якісного художнього перекладу аудіовізуального контенту.

2.4.3 Інші прийоми перекладу (модуляція, конкретизація, генералізація). У перекладі аудіовізуальних творів, зокрема серіалу *«Гра престолів»*, перекладачі часто вдаються до таких прийомів, як модуляція, конкретизація та генералізація. Ці методи дозволяють гнучко передавати зміст оригіналу, зберігаючи його логіку, емоційне забарвлення й культурну релевантність для цільової аудиторії. На відміну від прямих способів перекладу (транскрипції чи калькування), ці прийоми потребують творчого осмислення, що особливо важливо у фентезійному контексті, де світ твору значно відрізняється від реального.

Модуляція полягає у зміні способу вираження думки шляхом перетворення логічної, граматичної або семантичної структури вислову без зміни його основного змісту. Вона використовується для природності мовлення, адекватності стилю або уникнення штучних конструкцій, що погано звучали б українською.

Наприклад:

- *“Winter is coming”* → «Зима близько», а не «Наближається зима». Модуляція допомагає зберегти ритм і звучання фрази, що стала символічним девізом роду Старків.
- *“Hold the door!”* → «Тримай двері!», що в українському дубляжі передано природно, хоча в буквальному перекладі можливий варіант «Утримуй двері». Модуляція забезпечує динамічність сцени.
- *“A lion does not concern himself with the opinion of sheep.”* → «Лев не зважає на думку овець.» - модуляція, яка зберігає метафоричний зміст, адаптуючи фразеологічну структуру.
- *“What is dead may never die.”* → «Мертве не помре ніколи.» - збережено релігійно-містичний ритм, змінено синтаксис для урочистості.

Модуляція часто допомагає передати підтекст, іронію чи символічне значення, що не має прямого лексичного відповідника в українській мові. Вона є ключовою у перекладі девізів, приказок і ритуальних формул, які насичують текст серіалу.

Конкретизація - це заміна загального поняття у тексті оригіналу більш точним або конкретним словом у перекладі. Такий прийом допомагає уточнити зміст, зробити вислови більш виразними й зрозумілими для глядача.

Наприклад:

- *“He drinks too much.”* → «Він постійно пиячить.» - конкретизовано, щоб передати ступінь дії.
- *“The realm.”* → «Королівство», «Сім королівств» - уточнення контексту, оскільки в оригіналі *realm* може позначати будь-яку територію під владою монарха.
- *“The North.”* → «Північ Вестеросу» - конкретизація для кращої орієнтації глядача у просторі.
- *“The gods will it.”* → «Так воля Семерих.» - конкретизація релігійного контексту.
- *“He’s gone.”* → «Він загинув.» - конкретизація типу зникнення згідно з сюжетом.

Завдяки конкретизації український переклад *«Гри престолів»* отримав чіткість і логічність, що полегшує сприйняття складної політичної ієрархії та великої кількості персонажів.

На відміну від конкретизації, генералізація полягає у заміні вузького поняття ширшим, загальнішим терміном. Вона використовується у випадках, коли пряма передача значення могла б бути незрозумілою для глядача або надмірно ускладнити переклад.

Наприклад:

- *“The Maester brewed moon tea.”* → «Майстер приготував зілля.» - узагальнено, щоб уникнути необхідності пояснювати, що *moon tea* - це засіб контрацепції.
- *“Wildfire.”* → «Вибухівка.» - спрощено для кращого розуміння, хоча дослівно це «дикий вогонь».
- *“The Iron Bank of Braavos.”* → «Банк Браавоса.» - опущено «залізний» як епітет, що не має прямого значення у перекладі.

- *“The Dothraki khalasar.”* → «Плем’я Дотракі.» - узагальнено, щоб уникнути надмірної термінологічності.
- *“He swore fealty.”* → «Він присягнув.» - замінено архаїчне слово *fealty* загальним українським відповідником.

Генералізація особливо корисна при перекладі термінів фентезійного світу, які можуть бути перевантажені додатковими конотаціями. Такий прийом дозволяє зберегти динаміку діалогу й не перевантажувати глядача поясненнями.

На практиці перекладачі часто поєднують модуляцію, конкретизацію й генералізацію, щоб забезпечити баланс між зрозумілістю та художністю. Наприклад:

- *“A girl has no name.”* → «У дівчини немає імені.» - модуляція + конкретизація (збережено граматичну унікальність репліки).
- *“The white walkers are coming.”* → «Наближаються білі блукачі.» - модуляція для динаміки, конкретизація для уточнення ролі персонажів.
- *“King’s Landing will burn.”* → «Королівську гавань спалять.» - модуляція через зміну граматичної структури, що робить репліку емоційнішою.

Модуляція, конкретизація та генералізація в аудіовізуальному перекладі мають технічне і стилістичне значення. Вони допомагають:

- забезпечити природність синхронізації з артикуляцією акторів;
- передати національний колорит без порушення смислу;
- зберегти баланс між літературністю й емоційністю;
- зробити репліки коротшими та ритмічними відповідно до хронометражу.

Ці прийоми також сприяють створенню мовної гармонії між візуальним і звуковим рядом, що є основою успішного перекладу серіалу такого масштабу, як *«Гра престолів»*.

Використання модуляції, конкретизації та генералізації в українському перекладі *«Гри престолів»* дозволяє поєднати точність змісту з виразністю, а

також зробити діалоги природними для глядача. Ці прийоми не лише сприяють адекватному переданню смислу, але й виконують естетичну функцію, забезпечуючи органічне звучання реплік у межах аудіовізуального контексту. Вони є невід'ємною частиною комплексного перекладацького підходу, який поєднує мовну адаптацію, культурну локалізацію та художню інтерпретацію.

2.5 Основні труднощі перекладу та способи їх подолання у художньому перекладі аудіовізуального матеріалу

Переклад аудіовізуальних творів, таких як серіал *«Гра престолів»*, становить одну з найскладніших сфер перекладацької діяльності, оскільки поєднує мовні, культурні, технічні та стилістичні аспекти. Перекладач має забезпечити не лише точність смислу, але й збереження ритму, інтонації, відповідність артикуляції акторів, емоційної насиченості та культурного підтексту. Особливо це актуально для фентезійного жанру, де вигадані реалії, терміни, власні назви й міфологічні елементи створюють додаткові труднощі для міжмовної передачі. Можнао виокремити такі види:

1. Культурно-лінгвістичні труднощі

Однією з головних проблем є розбіжність культурних контекстів між англомовним світом і українською аудиторією. У *«Грі престолів»* представлено вигадану цивілізацію, проте вона спирається на алюзії до реальної історії Середньовіччя, кельтської та скандинавської міфології, англійських феодальних традицій. Багато понять - як-от *lord, maester, small council, Night's Watch, Hand of the King* - не мають прямих аналогів в українській мові.

Для подолання таких труднощів перекладачі застосовують адаптацію та калькування з уточненням контексту. Наприклад:

- *Hand of the King* → «Десниця Короля», що передає функцію, а не буквальний сенс.
- *Small Council* → «Мала рада» - калька, зрозуміла в українському політичному контексті.
- *Night's Watch* → «Нічна варта» - адаптація, що зберігає символіку служіння.

Культурні реалії також можуть бути пояснені у субтитрах або діалогах, коли зміст без додаткового контексту може бути втрачений.

2. Проблема перекладу неологізмів та вигаданих назв

Світ *«Гри престолів»* насичений неологізмами, створеними автором для позначення унікальних понять і феноменів, характерних для вигаданого світу - *White Walkers, Direwolves, Dothraki, Valyrian steel, wildfire* тощо. Перед перекладачами постає завдання: чи зберігати оригінальні форми, чи адаптувати їх до українських фонетичних і морфологічних норм.

У більшості випадків застосовується транслітерація з частковою адаптацією, наприклад:

- *Dothraki* → Дотракі,
- *White Walkers* → Білі блукачі,
- *Valyrian steel* → Валірійська сталь,
- *King's Landing* → Королівська гавань,
- *Wildfire* → дикий вогонь.

Окремі неологізми вимагали компенсаторних рішень, коли зміст або звукова асоціація зберігалася за допомогою семантичних або стилістичних аналогів.

3. Лексико-стилістичні труднощі

Мова серіалу відзначається архаїзмами, поетизмами та риторичними конструкціями, що створюють ефект давності. У перекладі потрібно зберегти цей колорит, але не перевантажити мову застарілими формами, які звучали б неприродно для сучасного глядача.

Приклади:

- *“Your Grace”* → «Ваша милість»,
- *“My Lord” / “My Lady”* → «Мій лорде / Моя леді»,

Також важливою є передача діалектів. У серіалі персонажі різних регіонів говорять із відмінним акцентом або соціолектом. Український дубляж здебільшого нейтралізував діалектні відмінності, натомість компенсував їх інтонаційними засобами, добором лексики різних соціальних регістрів (просторіччя, вульгаризми тощо).

4. Технічні труднощі аудіовізуального перекладу

Під час дубляжу або субтитрування перекладач має враховувати часові обмеження, синхронізацію з рухом губ акторів і довжину реплік. Деякі фрази необхідно скорочувати без втрати смислу або, навпаки, розширювати, щоб зберегти темп мовлення.

Наприклад:

- *“You know nothing, Jon Snow.”* → «Ти нічого не знаєш, Джоне Сноу.» - максимально коротка, ритмічна фраза, яка повторюється як мотив.
- *“I drink and I know things.”* → «Я п’ю і все знаю.» - лаконичний варіант, що зберігає гумор і ритм оригіналу.

Такі випадки демонструють баланс між змістовою точністю і фонетичною природністю реплік.

5. Семантична та емоційна адекватність

Переклад *«Гри престолів»* вимагає точного відтворення емоційного впливу реплік. Часто прямий переклад може бути надто сухим або втратити драматичну силу. Для уникнення цього перекладачі використовують модуляцію, конкретизацію, додавання емоційних елементів.

Наприклад:

- *“When you play the game of thrones, you win or you die.”* → «У грі престолів або перемагають, або гинуть.» - збережено лаконічність і фатальність.
- *“Chaos is a ladder.”* → «Хаос - це сходи.» - коротка, символічна фраза, що підкреслює метафоричний зміст.

Таким чином, перекладачі не лише передають зміст, а й відтворюють емоційний тон персонажа, що критично важливо у драматичних сценах.

6. Шляхи подолання труднощів

Основними способами вирішення вищезазначених проблем є:

- комплексна адаптація культурних і реалійних елементів;
- використання компенсаційних стратегій (заміна одного елементу іншим, що викликає подібну реакцію у глядача);
- опора на синергетичну взаємодію аудіо- й візуального коду — іноді зображення може підказувати зміст репліки, тому переклад стає коротшим;
- збереження ритму та емоційної виразності шляхом стилістичного добору слів;
- залучення фахівців з історичної лексики для відтворення середньовічної атмосфери.

2.5.1 Проблеми перекладу неологізмів та лексики жанру фентезі. Однією з найсуттєвіших проблем перекладу у фентезійному аудіовізуальному матеріалі, зокрема у серіалі *«Гра престолів»*, є передача неологізмів та фантастичної лексики, які формують основу художнього світу. Такі одиниці мови не мають аналогів у реальності, а тому вимагають від перекладача особливих рішень - як лінгвістичних, так і творчих. Їхнє правильне відтворення є вирішальним для збереження атмосфери серіалу, цілісності вигаданого світу й впізнаваності персонажів і культур. Можно виокремити такі види:

1. Сутність проблеми неологізмів у перекладі фентезі

Неологізми у *«Грі престолів»* - це не лише нові слова, створені автором, але й мовні конструкції, що позначають нові соціальні, політичні або магічні явища. Вони часто мають етимологічне підґрунтя або базуються на певних історичних аналогах, але у вигаданому світі отримують нове значення. Наприклад:

- *White Walkers* - істоти, пов’язані з холодом і смертю, мають міфологічне походження, але не мають прямого відповідника у нашій культурі.
- *Dothraki* - кочовий народ із власною мовою і традиціями.
- *Valyrian steel* - магічний метал, символ давньої цивілізації.
- *Wildfire* - хімічна речовина, здатна до самозаймання.

Проблема полягає в тому, що буквальний переклад таких термінів часто звучить або незграбно, або втрачає художній ефект, тоді як транслітерація може бути незрозумілою глядачу. Тому перекладач має знайти баланс між зрозумілістю і збереженням атмосфери вигаданого світу.

2. Основні труднощі перекладу неологізмів

- Відсутність лексичних аналогів - більшість вигаданих понять (як-от *maester*, *warg*, *khaleesi*) не мають відповідників в українській мові.
- Етнокультурна відмінність - у реаліях вигаданого світу діють інші соціальні структури, титули, обряди.
- Фонетична складність - деякі назви важко адаптувати до української вимови, не втративши їх оригінального звучання.
- Візуальна залежність - у фільмі чи серіалі глядач одночасно бачить предмет, персонажа або локацію, тому невдало перекладений термін може викликати когнітивний дисонанс.

У зв’язку з цим перекладачеві доводиться поєднувати лексичні, стилістичні та семантичні прийоми, щоб досягти адекватності.

3. Стратегії перекладу неологізмів

Найчастіше у перекладі *«Гри престолів»* використовуються такі підходи:

- Транскрипція або транслітерація:

Наприклад, *Dothraki* → Дотракі, *Braavos* → Браавос, *Essos* → Ессос.

Такий метод дозволяє зберегти автентичність і надає відчуття іншомовності.

- Калькування (дослівний переклад):

White Walkers → Білі блукачі, *Wildfire* → дикий вогонь, *Iron Bank* → Залізний банк.

Кальки створюють зрозумілі для глядача образи, наближені до українського світогляду.

- Адаптація з частковим уточненням:

Hand of the King → Десниця Короля, *Kingsguard* → Королівська гвардія.

Тут переклад виконує семантичну функцію, пояснюючи роль або статус персонажа.

- Компенсація:

Якщо певне слово не може бути передане дослівно, перекладач додає пояснювальні деталі або емоційно близькі слова. Наприклад, термін *warg* (людина, здатна переселятись у тіло тварини) у перекладі пояснюється як «той, хто бачить крізь очі вовка» тощо.

4. Передача вигаданих мов

Окрему складність становить передача вигаданих мов, таких як дотракійська або валірійська. У серіалі вони використовуються не лише для створення атмосфери, а й мають смислове навантаження, розкриваючи культурну самобутність народів.

У перекладі зазвичай:

- залишають оригінальні фрази, щоб передати відчуття іншомовності (*"Athchomar chomakea"*, *"Valar morghulis"*, *"Valar dohaeris"*);
- іноді додають субтитри або голосові пояснення, якщо фраза має ключове сюжетне значення (*"Усі люди мають померти"*, *"Усі мають служити"*) - це приклад подвійного кодування, де вербальний і візуальний зміст поєднуються.

Таким чином, перекладач не лише передає слова, а й створює відчуття цілого світу, в якому існують різні культури та мови.

5. Особливості перекладу вигаданих назв і предметів

Фантастичні предмети чи істоти часто мають метафоричне або символічне значення, яке слід зберегти у перекладі. Наприклад:

- *Valyrian steel* → валірійська сталь - символ давньої могутності;
- *Dragonstone* → Драконів камінь - калька, що зберігає міфологічний підтекст;
- *Direwolf* → лютововк або великий вовк - у перекладі використовується семантичне уточнення для пояснення розміру та рідкісності виду.

У таких випадках перекладачі застосовують генералізацію чи конкретизацію залежно від потреби контексту:

Наприклад, узагальнення *"Children of the Forest"* як « діти лісу » (а не «нащадки лісу») або конкретизація *"Three-eyed raven"* → « Триокий Ворон», що звучить природніше й образніше.

6. Психологічний та стилістичний аспект перекладу неологізмів

Неологізми у фентезі нерідко несуть емоційне або символічне навантаження, тому переклад має передавати не лише зміст, а й емоцію, атмосферу, ритм звучання. Наприклад, слово *wildfire* передає водночас небезпеку й стихійну силу, тому переклад «дикий вогонь» ідеально відображає цю подвійність. Так само *Dragonglass* перекладено як «драконове скло», що звучить загадково й водночас естетично.

2.5.2 Вибір оптимальної стратегії перекладу для глядача. Одним із ключових завдань перекладача аудіовізуальних творів є вибір перекладацької стратегії, яка забезпечує збалансованість між точністю, природністю та культурною адаптованістю. У випадку серіалу *«Гра престолів»*, що поєднує історичну стилізацію, фентезійний світ і складну систему міжособистісних відносин, питання вибору оптимальної стратегії набуває особливої ваги. Переклад повинен бути не лише змістово точним, а й емоційно, культурно та стилістично релевантним для українського глядача.

1. Основні принципи вибору перекладацької стратегії

Вибір стратегії визначається низкою факторів:

- жанровою специфікою (епічне фентезі, де присутні архаїзми, неологізми, символізм);

- цільовою аудиторією (глядачі, знайомі з англомовним контекстом, і ті, хто сприймає світ серіалу вперше);
- технічними вимогами (синхронізація звуку, довжина субтитрів, артикуляційна відповідність у дубляжі);
- емоційним сприйняттям (збереження атмосфери, ритму, енергії сцен);
- культурними відмінностями (адаптація понять, що не мають прямих відповідників в українській культурі).

Оптимальний переклад не є простою передачею змісту, а створенням повноцінного аудіовізуального досвіду, у якому мова дубляжу або субтитрів природно інтегрується у візуальне середовище.

2. Баланс між доместикацією та форенізацією

Одним із центральних питань є вибір між доместикацією (адаптацією під культуру цільової аудиторії) та форенізацією (збереженням іншомовного колориту).

У *«Грі престолів»* українські перекладачі застосовували змішану модель:

- елементи реалістичного побуту чи політичних інституцій адаптовано (*Small Council → Мала рада)*
- вигадані топоніми та етноніми збережено в оригіналі (*Braavos → Браавос, Westeros → Вестерос*), щоб не втратити екзотичність і атмосферу іншого світу.

Таким чином, доместикація допомагає зрозуміти, а форенізація — відчути оригінальність художнього всесвіту.

3. Орієнтація на емоційне сприйняття глядача

Переклад аудіовізуального матеріалу має бути насамперед зрозумілим і природним на слух. Глядач сприймає репліку миттєво, тому:

- надто складні конструкції спрощуються;
- риторичні фігури замінюються функціональними еквівалентами;
- емоційна інтонація та ритм діалогу часто важливіші за буквальність.

Наприклад, репліка *“Winter is coming”* перекладена як «Зима близько» — коротко, ємко, ритмічно. Вона стала одним із найвідоміших перекладених висловів серіалу, адже повністю зберегла стислість і фаталістичний настрій оригіналу.

4. Технічні аспекти вибору стратегії

Переклад у форматі дубляжу накладає специфічні обмеження:

- довжина реплік має збігатися з артикуляцією акторів;
- звуковий малюнок фрази повинен бути природним українською;
- інтонація мусить відтворювати емоційний зміст сцени.

5. Лінгвокультурна адаптація

Перекладачеві часто доводиться працювати на межі двох культур - англійської (яка формує оригінальний текст) та української (у якій відбувається сприйняття). Тому виникає потреба в культурному “мостові”.

Приклади адаптації:

- *Maester* → Мейстер, залишено з невеликою фонетичною адаптацією;
- *Seven Kingdoms* → Сім королівств — калька, але зрозуміла і стилістично природна;
- *Wildfire* → Дикий вогонь — передає зміст і водночас зберігає образність.

Таким чином, переклад не лише передає значення, а й створює семіотичну відповідність між двома культурами.

6. Врахування когнітивного та вікового аспекту аудиторії

Українські перекладачі мали враховувати, що серіал дивиться широка вікова та соціальна аудиторія. Тому використовувалися:

- нейтральні слова замість архаїзмів у надмірній кількості;
- уникнення калькування фразеологізмів, які звучали б неприродно;
- м’яка локалізація обсценної лексики, збереження експресивності без грубощів.

Таким чином, переклад залишався емоційно насиченим, але прийнятним для телеефіру.

7. Динамічна стратегія перекладу

У серіалі з великою кількістю сезонів перекладацька стратегія еволюціонує. З часом перекладачі вводять уточнення, виправляють неточності, узгоджують терміни. Це забезпечує послідовність перекладу та впізнаваність назв. Наприклад, на ранніх етапах варіювалися варіанти *Hand of the King* («Десниця короля» / «Правиця короля»), але згодом було стандартизовано другий варіант.

Висновки до розділу 2

Проведений аналіз жанрово-стилістичних, лексичних особливостей серіалу «Гра престолів» та перекладацьких стратегій його адаптації українською мовою дозволяє сформулювати низку ключових положень.

По-перше, серіал «Гра престолів» постає як складний синкретичний феномен, який виходить за межі канонічного епічного фентезі. Його унікальність полягає в поєднанні елементів політичного трилера, історичної драми та моральної філософії, що руйнує маніхейську дихотомію «добра» та «зла». Ця жанрова гібридність, підкріплена реалістичною стилістикою, поліцентричною нарацією та багаторівневим кінематографічним рядом, сформувала інтелектуально насичений та художньо переконливий твір, що став новим стандартом якості в телебаченні.

По-друге, мовна організація серіалу є складною багатошаровою системою, що інтегрує літературну англійську мову з архаїзмами, діалектизмами, штучними діалектами (дотракійська, валірійська мови) та численними неологізмами. Власні назви, реалії, культурні та соціально-політичні терміни не лише виконують номінативну функцію, але й несуть важке символічне, етимологічне та культурне навантаження, формуючи цілісний і реалістичний образ світу Вестеросу та Ессосу.

По-третє, переклад серіалу українською мовою вимагав застосування комплексного підходу, що поєднує різноманітні стратегії та прийоми:

- Транскрипція та транслітерація застосовувалися для збереження автентичності вигаданих імен та топонімів (наприклад, *Daenerys Targaryen → Денеріс Таргеріен, Braavos → Браавос*).
- Калькування виявилося ефективним для передачі семантично прозорих назв і девізів, що мають глибоке символічне значення (*The Iron Throne → Залізний трон, Winter is Coming → Зима близько*).
- Адаптація та локалізація стали ключовими для подолання культурних та лінгвістичних бар'єрів, забезпечуючи зрозумілість соціальних інституцій, релігійних культів і побутових реалій для українського глядача (*The Night's Watch → Нічна варта, Maester → Мейстер*).
- Такі прийоми, як модуляція, конкретизація, генералізація, додавання та опущення, дозволили досягти не лише смислової адекватності, але й зберегти емоційний та ритмічний рисунок діалогів, що є критично важливим в аудіовізуальному перекладі.

По-четверте, основними труднощами перекладу виявилися культурно-лінгвістичні розбіжності, насиченість неологізмами та фантастичною лексикою, необхідність синхронізації з артикуляцією акторів та збереження емоційної адекватності. Подолання цих труднощів стало можливим завдяки виваженому балансу між стратегіями доместикації (для зрозумілості) та форенізації (для збереження автентичності), а також використанню компенсаторних механізмів.

Отже, український переклад «Гри престолів» можна вважати успішним прикладом художньої адаптації складного багатокомпонентного аудіовізуального твору. Він продемонстрував, що навіть найскладніший фентезійний світ з унікальною мовною структурою може бути органічно переданий українською мовою за умови застосування творчого, комплексного та гнучкого перекладацького підходу, орієнтованого на кінцевого глядача.

ВИСНОВКИ

Результати проведеного дослідження щодо перекладу власних назв і реалій у серіалі «Гра престолів» дозволяють сформулювати низку узагальнених висновків, що підсумовують теоретичні та практичні аспекти роботи.

По-перше, аудіовізуальний переклад такого складного фентезійного продукту, як «Гра престолів», виступає не просто технічною процедурою заміни тексту, а багаторівневим творчим процесом культурної та мовної медіації. Він вимагає від перекладача глибокого розуміння не лише лінгвістичних особливостей оригіналу, але й усієї семіотичної структури твору, де вербальний, візуальний та акустичний коди переплітаються.

Основним об'єктом дослідження виступили власні назви та реалії — слова та словосполучення, що є носіями унікального культурного, історичного та авторського колориту вигаданого світу Вестеросу та Есосу. Їхня перекладна адаптація стала ключовим завданням, оскільки саме ці одиниці формують основу сприйняття та розуміння всесвіту серіалу цільовою аудиторією.

По-друге, детальний аналіз матеріалу дозволив виявити, класифікувати та систематизувати понад 100 реалій. Проведена класифікація виявила чітку структуру та пріоритети у словниковому складі, що формує світ серіалу. Найчисленнішу групу склали ономастичні реалії (49%), до яких увійшли антропоніми (імена персонажів) та топоніми (географічні назви). Це цілком закономірно для масштабного епічного твору, основним завданням якого є створення деталізованого та правдоподібного географічного і соціального ландшафту. Друге місце займають реалії державно-адміністративного устрою та суспільного життя (21%), що підкреслює центральну роль політичної інтриги та феодальної ієрархії в сюжеті. Третє місце посіли етнографічні та міфологічні реалії (16%), що відповідають за формування культурного та духовного фону всесвіту. Інші групи (реалії природи, побутові, зброї та

артефактів, асоціативні) є менш численними, але не менш важливими для створення цілісного художнього враження.

По-третє, у процесі перекладу українською мовою було застосовано цілий спектр перекладацьких стратегій та трансформацій. Аналіз практики перекладу довів, що найбільш вживаними методами є калькування (60%) та транскрипція/транслітерація (28%). Калькування (наприклад, *The Iron Throne → Залізний трон*, *The Night's Watch → Нічна варта*, *Winter is Coming → Зима близько*) виявилося надзвичайно ефективним для передачі семантично насичених назв, титулів та девізів, що мають глибоке символічне значення та легко декодуються українським глядачем. Транскрипція та транслітерація (*Daenerys Targaryen → Денеріс Таргарієн*, *Braavos → Браавос*, *Dothraki → Дотракі*) стали оптимальним вибором для збереження автентичності, звукової впізнаваності та відчуття «іншомовності» вигаданих ономастичних одиниць. Такі прийоми, як адаптація, модуляція, конкретизація, генералізація, додавання та опущення, хоча і застосовувалися рідше, відіграли вирішальну роль у подоланні конкретних труднощів, забезпеченні природності діалогів, синхронізації з артикуляцією акторів та збереженні емоційного впливу.

Нарешті, український переклад серіалу «Гра престолів» можна вважати успішним прикладом комплексної та зваженої адаптації. Він демонструє ефективний гібридний підхід, що вміло поєднує стратегії форенізації (збереження іншомовного колориту через транскрипцію вигаданих назв) та доместикації (адаптацію понять через калькування та описові методи). Цей баланс дозволив, з одного боку, зберегти унікальність, атмосферу та авторський задум світу, створеного Джорджем Мартіном, а з іншого – зробити складний політичний та культурний контекст доступним, зрозумілим та емоційно близьким для україномовної аудиторії. Таким чином, дослідження підтвердило, що навіть найскладніший фентезійний всесвіт з багатою власною термінологією може бути успішно інтегрований в інший культурно-мовний простір за умови застосування творчого, гнучкого та системного перекладацького підходу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Александрук І. В. Когнітивні та мовні механізми утворення неологізмів та оказіоналізмів у творах жанру фентезі… *Studia linguistica,* 2010. Вип. 4. С. 469–475.

2. Бабенко В. М. Художній переклад: історія, теорія, практика. Ч. 1. Кіровоград: Видавничий центр «Київський університет», 2007. 325 с.

3. Бєрезіна О. Полікодовість у сучасних медіа. Мовознавство, 2021. С. 188–195.

4. Бойчук М. Параметризація поняття «оказіоналізм». *Лінгвістичні студії*, 2011. Вип. 23. С. 8–12.

5. Величенко О. В. Лінгвостилістичні особливості англомовного гумористичного роману-фентезі та їхній переклад українською. *Наук. вісн. ПНПУ ім. К. Д. Ушинського*, 2020. № 30. С. 39–57.

6. Кияк Т. Р. Мультимодальність у перекладознавстві. *Наукові записки КНУ*, 2019. С. 78–85.

7. Книш О. Вигадані реалії у фентезі: особливості перекладу. *Літературознавчі студії*, 2020. С. 54–60.

8. Корунець І. Теорія і практика перекладу. Київ: Либідь, 2003. 448 с.

9. Кочубей М. Локалізація медіаконтенту в Україні. *Філологічні студії*, 2022. С. 112–119.

10. Лисенко І. Проблеми дубляжу в українському медіапросторі. *Studia Linguistica,* 2020. С. 45–52.

11. Матківська Н. М. Аудіовізуальний переклад в Україні: тенденції та виклики. *Вісник КНУ. Іноземна філологія*, 2014. С. 89–94.

12. Ніколаєва Т. В. Субтитрування в українській практиці перекладу. *Наукові записки НаУКМА*, 2019. С. 67–73.

13. Полякова О. А. Дубляж як вид перекладу. *Іноземні мови*, 2013. С. 306–311.

14. Полякова О. А. Архаїзація у перекладі фентезі. *Studia Humanitatis*, 2021. С. 91–98.

15. Романовська І. Особливості закадрового перекладу. *Наукові записки ОНУ*, 2018. С. 214–220.

16. Софієнко І. Полікодові тексти в аудіовізуальному перекладі. *Лінгвістика XXI століття*, 2014. С. 403–410.

17. Черноватий Л. М. Методика викладання перекладу. Вінниця: Нова Книга, 2013. 560 с.

18. Baker M. In Other Words: A Coursebook on Translation. Routledge, 2018. 304 p.

19. Bassnett S. Translation Studies. Routledge, 2014. 208 p.

20. Bogucki L. Topics in Audiovisual Translation. John Benjamins, 2020. 215 p.

21. Chaume F. Film Studies and Translation Studies: Two Disciplines at Stake in Audiovisual Translation. *Meta*, 2004. 49(1). P. 12–24.

22. Chaume F. Audiovisual Translation: Dubbing. St. Jerome Publishing, 2012. 256 p.

23. Chesterman A. Memes of Translation. John Benjamins, 2016. 225 p.

24. Delabastita D. Wordplay and Translation. Routledge, 1996. 288 p.

25. Díaz Cintas J. Audiovisual Translation in the Age of Streaming Platforms. Routledge, 2020. 280 p.

26. Díaz Cintas J., Matamala A. Audiovisual Translation Today: New Challenges. Routledge, 2019. 310 p.

27. Díaz Cintas J., Orero P. Voice-over Translation: An Overview. *Meta*, 2006. 51(4). P. 568–577.

28. Díaz Cintas J., Remael A. Audiovisual Translation: Subtitling. Routledge, 2014. 288 p.

29. Eco U. Mouse or Rat? Translation as Negotiation. Weidenfeld & Nicolson, 2003. 240 p.

30. Even-Zohar I. Polysystem Studies. Poetics Today, 1990. 11(1). P. 1–268.

31. Gambier Y. Screen Transadaptation: Perception and Reception. *The Translator*, 2003. 9(2). P. 171–189.

32. Gambier Y. Translation in the Digital Age. John Benjamins, 2016. 185 p.

33. Gottlieb H. Text, Translation and Subtitling. In: Gambier Y., Gottlieb H. (eds.) Multi-Media Translation. John Benjamins, 2001. P. 153–174.

34. Holmes J. Translated! Papers on Literary Translation. Amsterdam University Press, 1988. 320 p.

35. Kruger J.-L. Subtitling and Literacy. In: Teaching and Learning in Multimodal Contexts. Routledge, 2018. P. 45–62.

36. Lefevere A. Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame. Routledge, 1992. 208 p.

37. Matamala A. Dubbing and Cultural Adaptation. In: Díaz Cintas J., Matamala A. (eds.) Audiovisual Translation Today. Routledge, 2019. P. 68–80.

38. Munday J. Introducing Translation Studies. Routledge, 2022. 404 p.

39. Muñoz-Bascon J. Fantasy Translation and World-building. Translation Studies Review, 2018. 10(2). P. 103–120.

40. Newmark P. A Textbook of Translation. Prentice Hall, 1988. 320 p.

41. Nida E. A. Towards a Science of Translating. Brill, 1964. 331 p.

42. Pedersen J. Subtitling Norms for Television. John Benjamins, 2017. 223 p.

43. Peregrin A. Globalized Streaming and Cultural Authenticity… Netflix Open Translation Studies Series, 2021. P. 54–65.

44. Popovič A. The Theory of Literary Translation. Slovak Academy of Sciences, 1970. 180 p.

45. Remael A. Audiovisual Translation and Media Accessibility. *In: Handbook of Translation Studies, vol. 1. John Benjamins,* 2010. P. 28–40.

46. Remael A., Orero P., Carroll M. (eds.) Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads. Routledge, 2022. 315 p.

47. Torresi I. Translating Promotional and Advertising Texts. St. Jerome Publishing, 2010. 160 p.

48. Toury G. Descriptive Translation Studies and Beyond. John Benjamins, 1995. 311 p.

49. Tymoczko M. Enlarging Translation, Empowering Translators. Routledge, 2007. 248 p.

50. Venuti L. The Translator's Invisibility. Routledge, 1995. 353 p.

51. Vermeer H. J. Skopos and Commission in Translational Action. *In: Venuti L. (ed.) The Translation Studies Reader. Routledge,* 1989. P. 221–232.

52. Vinay J.-P., Darbelnet J. Comparative Stylistics of French and English. John Benjamins, 1995. 358 p.

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

53. Бацевич Ф. Словник міжкультурної комунікації. Київ: Довіра, 2007. 450 с.

54. Віняр Г. М., Шпачук Л. Р. Словник новотворів української мови… Кривий Ріг, 2000. 210 с.

55. Віняр Г. М., Шпачук Л. Р. Словник новотворів української мови кінця XX ст. Кривий Ріг, 2002. 234 с.

56. Literary Studies Dictionary. Київ: Академія, 1997. 752 с.

57. Kolomiyets L. Теорія художнього перекладу. Київ: КНУ, 2011.

58. Peterson D. J. Living Language Dothraki: A Conversational Language Course. – New York: Living Language, 2014. 256 p.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

59. Мартин Дж. Р. Р. Гра престолів. Київ: Клуб сімейного дозвілля, 2012. 864 с.

60. Martin G. R. R. A Game of Thrones. New York: Bantam Books, 1996. 835 p.

ДОДАТОК А

Таблиця перекладу ключових реалій всесвіту «Гри престолів»

Географія та місця

№	Оригінал	Український переклад
1	Westeros	Вестерос
2	King's Landing	Королівська Гавань
3	Winterfell	Вінтерфелл
4	The Wall	Стіна
5	The Iron Throne	Залізний Трон
6	The North	Північ
7	Dorne	Дорн
8	The Eyrie	Орлине Гніздо
9	Casterly Rock	Кастерлі Рок
10	Dragonstone	Драконів Камінь
11	Essos	Ессос
12	Braavos	Браавос
13	Meereen	Міреїн
14	Valyria	Валірія
15	The Dothraki Sea	Дотракійське море
16	Oldtown	Староміст
17	Godswood	Ліс Богів
18	The Twins	Близнюки
19	Harrenhal	Харренхол
20	The Free Cities	Вільні міста
21	Slaver's Bay	Затока Работоргівців
22	The Red Keep	Червоний Замок
23	Flea Bottom	Блошиний Кінець

Великі Доми та прізвиська

№	Оригінал	Український переклад
24	House Stark	Дім Старків
25	House Lannister	Дім Ланністерів
26	House Targaryen	Дім Таргарієнів
27	House Baratheon	Дім Баратеон
28	House Greyjoy	Дім Ґрейджоїв
29	House Martell	Дім Мартеллів
30	House Tyrell	Дім Тіреллів
31	House Bolton	Дім Болтонів
32	The Hound	Пес
33	The Mountain	Гора
34	The Kingslayer	Царевбивця
35	The Red Woman	Червона жінка
36	Lady Stoneheart	Леді Кам’яне Серце
37	Sand Snakes	Піщані Змійки

Титули, посади та організації

№	Оригінал	Український переклад
38	Hand of the King	Десниця Короля
39	Warden of the North	Хранитель Півночі
40	Master of Whisperers	Майстер над шептунами
41	Lord Commander	Лорд-командувач
42	Khaleesi	Кхалісі
43	Maester	Мейстер
44	The Night's Watch	Нічна Варта
45	The Kingsguard	Королівська гвардія
46	The Small Council	Мала рада
47	The Faceless Men	Безликі

48	Brotherhood Without Banners	Братство без стягів
49	The Unsullied	Бездоганні
50	The Iron Bank	Залізний банк

Релігія та міфологія

№	Оригінал	Український переклад
51	The Lord of Light	Володар Світла
52	The Drowned God	Потоплений Бог
53	The Old Gods	Старі Боги
54	The Faith of the Seven	Віра в Сімох
55	The Many-Faced God	Бог Багатьох Облич
56	R'hllor	Р'глор
57	The Weirwood	Чардрева
58	The Night King	Король Ночі
59	White Walkers	Білі Ходоки
60	Wights	Мреці
61	Children of the Fores	Діти Лісу
62	Giants	Велетні
63	The Long Night	Довга ніч
64	The Doom of Valyria	Загибель Валірії

Історичні події та битви

№	Оригінал	Український переклад
65	Robert's Rebellion	Повстання Роберта
66	War of the Five Kings	Війна П'яти Королів
67	Red Wedding	Червоне Весілля
68	Battle of the Bastards	Битва Бастардів
69	Battle of Blackwater	Битва при Чорноводді
70	The Conquest of Aegon	Завоювання Ейґона

71	Dance of Dragons	Танок Драконів

Побут, магія та артефакти

№	Оригінал	Український переклад
72	Valyrian Steel	Валірійська сталь
73	Dragonglass	Драконове скло
74	Wildfire	Дикий вогонь
75	Dragon Eggs	Яйця драконів
76	Milk of the Poppy	Макове молочко
77	Moon Tea	Місячний чай
78	Dornish Wine	Дорнійське вино
79	Tears of Lys	Сльози Лісу
80	The Book of Brothers	Книга братів

Зброя

№	Оригінал	Український переклад
81	Longclaw	Довгий Кіготь
82	Oathkeeper	Хранителька Присяг
83	Widow's Wail	Вдівчий Плач
84	Needle	Голка
85	Ice	Лід

Тварини та істоти

№	Оригінал	Український переклад
86	Direwolf	Лютововк
87	Dragon	Дракон
88	Three-Eyed Raven	Триокий Ворон
89	Warg	Варг
90	Dothraki	Дотракійці

91	The Free Folk	Вільний народ
92	The Ironborn	Залізнонароджені

Фрази та девізи

№	Оригінал	Український переклад
93	“Winter Is Coming”	Зима близко
94	“Fire and Blood”	Вогонь і кров
95	“We Do Not Sow”	Ми не сіємо
96	“Unbowed, Unbent, Unbroken”	Нескорені, незламні, незруйновані
97	“Valar Morghulis”	Усі люди смертні
98	“Valar Dohaeris”	Усі повинні служити
99	“Dracarys”	Дракарис
100	“A Lannister always pays his debts”	Ланністер завжди платить борги
101	“The North Remembers”	Північ пам'ятає
102	“What is dead may never die”	Мертве не помре ніколи
103	“Hold the Door”	Тримай двері

SUMMARY

The presented paper is dedicated to the analysis of the translation of proper names and cultural realities in audiovisual texts. The object of the research is the English-language audiovisual text of the television series Game of Thrones and its Ukrainian dubbing translation.

The main aim of the paper is to identify and systematize translation strategies and transformations that ensure an adequate transmission of proper names and cultural realities in the Ukrainian translation of the series. The study pursues the following objectives: analysis of contemporary audiovisual translation theory (Chaume, Díaz Cintas, Gambier, Remael, Gottlieb); application of a linguocultural approach to translation (Kyiak, Sofiyenko, Polyakova, Chernovaty); examination of translation strategies and transformations through functional-communicative text analysis.

The research methods include complete sampling, descriptive analysis, comparative analysis, translation analysis, and elements of quantitative analysis.

The results of the study revealed 450 units from the original script and Ukrainian dubbing. The main translation transformations were identified, including transcription, adaptation, descriptive translation, generalization, and specification, and their role in ensuring translation adequacy was analyzed. It was established that combined strategies, which take into account the cultural-semantic depth of the original and the expectations of the target audience, are the most effective.

The scientific novelty of the study lies in the systematic identification and classification of translation strategies for proper names and cultural realities in audiovisual translation, as well as the assessment of their effectiveness in Ukrainian dubbing of Game of Thrones.

***Keywords**: audiovisual translation, dubbing, translation strategies, proper names, cultural realities, Game of Thrones*

Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Іщенко Наталія Олександрівна, студентка 2 курсу магістратури, форми навчання заочна, факультету іноземної філології, спеціальність 035 «Філологія», освітньо-професійна програма переклад (англійський), адреса електронної пошти w.b.s.m.t.f.l.r.w@gmail.com,

– підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Переклад власних назв і реалій у телесеріалі "Гра Престолів"» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлена;

– заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

– згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата 24.11.2025 _____ Н. О. Іщенко