

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЧОРНОМОРСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ПЕТРА
МОГИЛИ
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ

МЕЛЬНИЧУК АЛЛА МИКОЛАЇВНА
**ОСОБЛИВОСТІ УКРАЇНОМОВНОГО ПЕРЕКЛАДУ ВЛАСНИХ НАЗВ
У РОМАНІ ДЖ.МАРТІНА «ГРА ПРЕСТОЛІВ»**

Автореферат дипломної роботи
на здобуття освітньо-кваліфікаційного рівня магістр

Спеціальності 035 – Філологія
Спеціалізації 035.04 Германські мови та літератури
(переклад включно) - англійська

Науковий керівник:

к. філол. н., ст.викл. Лютянська Наталя Іванівна

Миколаїв – 2020

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Роботу присвячено дослідженню особливостей україномовного перекладу власних назв у романі Дж. Мартіна «Гра престолів». Переклад художніх творів завжди привертає окрему увагу як дослідників в галузі перекладознавства, так і перекладачів-практиків. Для перекладознавців вивчення жанрових особливостей художніх творів здатне висвітлити цілу низку важливих теоретичних питань, пов'язаних зі здійсненням перекладацької діяльності.

Ономастичний матеріал володіє величезним культурологічним потенціалом. Власні назви, як особливі номінативні одиниці, не раз привертати увагу дослідників. Вивченню ономастики присвячували свої праці багато лінгвісти, серед яких М.Я. Блох, В.В. Виноградов, Н.К. Гарбовський, Р.С. Гиляревский, А.Г. Гудманян, Д.І. Єрмолович, Е.С. Отін, А.В. Суперанська, Л.М. Щетинін та ін. Питання функціонування власної назви в художньому тексті розглядалися такими дослідниками, як Н.В. Васильєва, М.В. Горбаневский, В.М. Калінкін, Ю.А. Карпенко, Е.Б. Магазаник, А.Ф. Рогалев, О.І. Фоякова та ін. Проблема передачі красномовних імен англійської мови також неодноразово привертала увагу вчених-лінгвістів (С. Влахов і С. Флорін, Н. Я. Галь, А. В. Калашников, О. Ф. Пефтієва).

Актуальність даної роботи визначається необхідністю дослідження власних назв у художніх текстах, як художнього онімічного простору, з метою осягнення глибинного змісту тексту. Імена і назви складають значну частину словникового складу будь-якої мови. Вони відображають історію та культуру країни, якій належать, тому проблема адекватної передачі власних назв власних при перекладі з однієї мови на іншу була і залишається актуальним завданням перекладачів. У творах Джорджа Мартіна такою особливістю є активне використання власних назв, дослідження яких дозволяє реконструювати авторську картину світу. У цьому вбачається актуальність даного дослідження.

Мета дипломної роботи – визначити особливості україномовного перекладу власних назв у романі Дж. Мартіна «Гра престолів».

Для вирішення даної мети нами були поставлені такі **завдання**:

1. охарактеризувати лінгвостилістичні особливості текстів жанру фентезі;
2. розглянути особливості перекладу творів жанру фентезі;
3. розкрити сутність власних назв в творі фентезі та особливості їх перекладу;
4. визначити особливості роману Дж. Мартіна «Гра престолів» як твору жанру фентезі;
5. проаналізувати засоби відтворення власних назв у романі Дж. Мартіна «Гра престолів» українською мовою.

Для вирішення перерахованих вище завдань було використано такі **методи дослідження**: *метод суцільної вибірки* мовного матеріалу для аналізу, а саме власних назв з роману «Гра престолів»; *метод систематизації та класифікації* для категоризації власних назв та їх різновидів; *метод трансформаційного аналізу* для визначення основних трансформацій при перекладі власних назв; *порівняльний метод*, за допомогою якого було проведено порівняння трансформацій, які можна застосувати для перекладу різних видів авторської лексики; *статистичний метод*, який надав можливість наочно продемонструвати поширеність застосування тих чи інших трансформацій.

Об'єкт дослідження – власні назви в творі Дж. Мартіна «Гра престолів».

Предмет дослідження – особливості україномовного перекладу власних назв у романі Дж. Мартіна «Гра престолів».

Матеріалом дослідження слугували: англomовний текст роману Дж. Мартіна «Гра престолів» та текст його перекладу українською мовою, виконаний Н.І. Тисовською.

Теоретична та практична значимість даної роботи полягає в тому, що її результати можуть бути використані в лінгвістичних курсах, присвячених словотвору, лексикології, тенденціям розвитку англійської мови та на заняттях з таких дисциплін, як «Стилістика англійської мови», «Теорія та практика перекладу».

Апробація роботи. Результати проведеного дослідження були представлені на студентській конференції «Могилянські читання-2019».

Структура роботи: робота складається зі вступу, двох розділів (теоретичного та практичного), загальних висновків, списку використаних джерел та summary.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ РОБОТИ

У **Вступі** обґрунтовується вибір теми, її актуальність, виділяються предмет і об'єкт дослідження, його мета і завдання, методи наукового дослідження, визначається теоретична та практична цінність дослідження, зазначається матеріал дослідження.

Перший розділ роботи «Теоретичні засади дослідження творів жанру фентезі» присвячений огляду теоретичних розвідок з дослідження творів жанру фентезі, а саме: лінгвостилістичним особливостям текстів жанру фентезі та особливостям їх перекладу. Крім того, вивчаються власні назви у творах фентезі та особливості їх перекладу. Було виявлено, що література фентезі виділяється своїми жанрово-стилістичними особливостями. Вони відрізняють твори фентезі від творів інших жанрів. Для фентезі характерним є наявність індивідуально-авторських слів і власних назв. Фантасти у своїх творах застосовують спеціальні засоби виразності. В основному це індивідуально-авторські слова й імена власні, які позначають реалії описуваних світів. Автори фентезі в своїх творах створюють новий світ, і в зв'язку з цим вигадують нові слова. Герої творів фентезі можуть розмовляти штучними мовами, користуватися предметами або стикатися з істотами, яких

немає в реальному світі і тому вони не мають своїх назв. Твори, що належать до жанру фентезі, зазвичай характеризуються також низкою специфічних мовних особливостей. Це обумовлено тим, що вигадані світи мають властивості, які також були створені автором, та які частково або повністю замінили об'єкти нашої дійсності. Тому для детального опису неіснуючих світів, їх законів, реалій та мешканців письменники часто не можуть обмежитися вже існуючими поняттями. Тут і виникає необхідність створювати наряду з новими реаліями, нові слова на їх позначення. Такі сконструйовані слова ще не мають однозначного наукового визначення, дослідники називають їх по-різному: «еґологізми» (В.В. Виноградов), «потенційні слова» (О.А. Земська), «квазілексеми» (Н. Соскіна) та ін. Вони є найголовнішим пластом лексики, який викликає труднощі при перекладі у жанрі фентезі. Дане питання було розглянуто в цілому ряді робіт різних дослідників: І.О. Маклакова, Й. Козел, А.Г. Службіна і ін. Саме антропоніми, окаяоналізми, неологізми, топоніми і реалії складають основні складнощі при перекладі, адже вони є домінуючими засобами створення авторського світу – їх наявність є наслідком однієї з основних характеристик романів-фентезі. Особливий внесок в дослідження ономастики, як науки, внесли такі лінгвісти як: А.В. Суперанська, А. Бах, Н.В. Подільська, Д.І. Єрмолович. Власні імена вживаються в різних функціональних стилях, звідси і наявність широкого спектра визначень поняття «власна назва».

Згідно думки А.В. Суперанської: «імена власні, які називають лексичні одиниці, на відміну від загальних слів, які вважаються позначають одиницями. Іншими словами, основна функція власних назв – номінативна, призначена для розрізнення однотипних об'єктів».

А.В. Суперанська, спираючись на різних лінгвістів ХХ століття, запропонувала яскраву класифікацію власних імен. Дана класифікація є однією з базових і виділяє наступні категорії:

- імена живих істот і істот, які сприймаються як живі (антропоніми, зооніми, міфоніми);

- імена неживих предметів (топоніми, космоніми, астроніми, фітоніми, хрематоніми, назви засобів пересування, сортові та фірмові назви);

- власні імена комплексних об'єктів (назви підприємств, установ, товариств, об'єднань, назви органів періодичної преси, хрононіми, назви свят, ювілеїв, торжеств, назви заходів, кампаній, воєн, назви творів літератури і мистецтва, документоніми, назви стихійних лих, фалероніми).

Д.І. Єрмолович виділяє:

– персоналії: антропоніми, персоналії змішаного типу, відомі персоналії, топоніми, зооніми, астроніми.

– назви судів, космічних кораблів і апаратів;

– назви компаній і організацій;

– назви літературних і художніх творів.

Одним з лінгвістичних засобів створення національних характеристик у творах є антропоніми – «особисті іменування людини: особисте ім'я, патроніми (по батькові та інші іменування по батькові), прізвища, родові імена, прізвиська та псевдоніми (індивідуальні або групові), криптоніми (приховувані імена)». Композиційна структура антропонімів американських фентезійних творів представлена В.М. Беренковою:

– двохчленова модель іменування персонажів «особисте ім'я + прізвище» (*Primrose Everdeen* – *Прімроуз Евердін*, *Katniss Everdeen* – *Катнісс Евердін*);

– двохчленова модель «посада + прізвище» (*Mayor Undersee* – *мер Андерс*, *President Snow* – *президент Сноу*);

– двохчленова модель «особисте ім'я + прізвисько» (*Saucerhead Tharpe* – *Плоскомордий Тарп*, *Pular Humility* – *Пулар Сором'язливий*);

– одночленова модель «особисте ім'я» (*Gale* – *Гейл*, *Madge* – *Мадж*).

Кожна власна назву, при перекладі, вимагає індивідуального підходу, через це і виникає одна з серйозних перекладацьких проблем, особливо в рамках художнього перекладу.

У другому розділі « **Перекладацькі засоби відтворення власних назв у романі Дж. Мартіна «Гра престолів»** » аналізуються перекладацькі засоби відтворення власних назв у вищезазначеному романі.

Роман Дж. Мартіна «Гра престолів» як твір жанру фентезі характеризується відмінністю світу, описаного у творі, від реального. Автор задіює різні засоби сучасної англійської мови і створює нові слова, які не тільки називають незвичайні предмети і явища вигаданої дійсності, а й підвищують виразність твору. Сюжетна лінія, як і характер її героїв, зазнає постійних змін, які є часто непередбачувані, тому емотивно-оцінна неологічна лексика, як правило, не має однозначної образності. Автор намагається, щоб вигадані реалії виглядали достовірно, чимось нагадували реальний світ, створюючи правдоподібні реалії фантастичного світу, автор користується існуючими в мові моделями словотворення. Роман Дж. Мартіна «Гра престолів» відноситься до жанру фентезі за своїми жанрово-композиційним характеристиками, а саме: наявністю великої кількості головних героїв, рівних за своєю значущістю, і другорядних персонажів; наявністю детально продуманої географії, відображеної в картах; списку родоводів і історії подій, що відбуваються. Наступною відмінною рисою жанру фентезі є використання архаїзмів та історизмів, і роман Дж. Мартіна без сумніву, багатий як на застарілі слова, так і лексику, що відноситься до епохи середньовіччя. Крім того, у творі присутні неологізми на позначення магії, міфологічних істот, «міфоподібних» істот. Дж. Мартін в своєму творі звертається до міфів стародавніх скандинавських і германських племен. Вигаданий світ в його романі чітко розділений на добро і зло, світло і темряву. Твір Дж. Мартіна поєднує риси фентезі, епосу та історичного пригодницького роману. Як і багато інших авторів фентезі, Джордж Мартін при створенні своїх героїв спирався на міфологію. У його романі фігурують кельтські, японські, індійські та інші міфи, так чи інакше адаптовані для світу, створеного письменником, і сприйняття сучасним читачем. Таким чином, нескладно провести паралель між дітьми лісу Мартіна і богами кельтської міфології – народом племені

Дану. І тих, і інших що прийшли на землю люди змусили покинути звичне місце проживання і згодом ховатися в лісах.

Варто зазначити, що власні назви у романі Дж. Мартіна «Гра престолів» відтворюються завдяки різним засобам та прийомам. Так, прийом транслітерації є досить популярним і використовується для передачі назв міст і титулів (60%). Наприклад, *Tyrion Lannister* – *Тіріон Ланністер*, *Arya Stark* – *Ар'я Старк*. Слід відмітити, що у деяких випадках транслітерація і калькування використовуються одночасно (11 %). Наприклад, *Daenerys Stormborn* – *Даєнеріс Штормонароджена*; *Mance Rayder* – *Манс Грабіжник*. Випадки передачі реалій за допомогою прийому транскрипції і експлікації присутні у романі, але не є численними (5%). Наприклад, *The Others* – *Білі ходоки* (експлікація), *Daenerys* – *Дейєнеріс*. За допомогою калькування перекладаються такі групи власних імен: клички і прізвиська (*The Lion of Lannister* - *Лев Ланністерів*, *The Kingslayer*- *Царєвбивця*); зооніми (*Loptail* – *Корнохвост*, *Softfoot* – *Гультяй*); назви замків (*Craster's Keep*– *Замок Кростера*); назви мечів (*Ice* - *лід*, *Longclaw* - *Довгий Кіготь*); назви воєн, битв та інших подій (*the Century of Blood* - *століття крові*, *the Age of Heroes* - *століття героїв*); генеративи і титули (*The King of Winter* - *Король Зими*, *титул короля Робба Старка*); частина топонімів (*Dragonstone* *Драконстон*, *Narrow Sea* - *Вузьке Море*); назви кораблів (*Stonn Dancer*– *«Танцюючі на вала»*, *Lioness* - *«Левиця»*); імена богів (*The Lord of Light* – *Владика світла*). Описовий переклад являє собою переклад з допомогою транслітерації або транскрипції з додаванням коментарів до даного перекладу в примітці або додатку (24%). Наприклад, *honors* – *круглі золоті монети, які використовуються в Мієрині, Волантисі та Кварті*; *milk of the poppy* – *сильний лікарський засіб*.

Висновки узагальнюють проведене дослідження.

ВИСНОВКИ

Дана робота присвячена особливостям україномовного перекладу власних назв у романі Дж. Мартіна «Гра престолів». Так, було охарактеризовано лінгвістичні особливості текстів жанру фентезі. Література фентезі виділяється своїми жанрово-стилістичними особливостями. Вони відрізняють твори фентезі від творів інших жанрів. Для фентезі характерним є наявність індивідуально-авторських слів і власних назв. Фантасти у своїх творах застосовують спеціальні засоби виразності. В основному це індивідуально-авторські слова і імена власні, які позначають реалії описуваних світів. Автори фентезі в своїх творах створюють новий світ, і в зв'язку з цим придумують нові слова. Герої творів фентезі можуть розмовляти штучними мовами, користуватися предметами або стикатися з істотами, яких немає в реальному світі і тому вони не мають своїх назв. Автори фентезі, так, як і автори наукової фантастики, створюють нові слова, якщо не можуть їх знайти серед одиниць мови, а вони дуже важливі для передачі образу. Створення оригінальних мов, властивих певним мешканцям вигаданого світу, є доволі розповсюдженим способом створення художньої системи твору жанру фентезі. Такі штучні мови не претендують на використання в реальному житті, вони створені в рамках художнього твору для досягнення естетичного або гумористичного ефекту. Вигадані мови представлено в серії сучасних фентезійних романів. Проте численні штучні мови лише згадувалися, і майже не проявлялися в творах, а тому відігравали незначну роль у формуванні їх стилю. У жанрі фентезі описуються потойбічні сили. Мовна гра є одним з домінуючих авторських прийомів у книгах жанру фентезі. Дуже часто використовують латинську мову. Автори фентезі, так, як і автори наукової фантастики, створюють нові слова, якщо не можуть їх знайти серед одиниць мови.

Розглянуто основні прийоми перекладу текстів жанру фентезі. В перекладознавстві визначають такі головні види перекладацьких трансформацій: еквівалент або близьке до нього слово; транскрипція; транскрипція у поєднанні з описовим перекладом; буквальный переклад;

калькування; описовий переклад; формування нового терміна або надання нового значення вже існуючим. Безеквівалентну лексику перекладають описовим способом; фонову лексику – найчастіше способом приблизного перекладу; а еквівалентну лексику – способом калькування, якщо існують спільні поняття в мовах, або за допомогою добору еквівалента.

Розкрито сутність власних назв в творі фентезі та собливості їх перекладу. Власна назва – це універсальна, функціонально-семантична категорія іменників, особливий тип словесних знаків, призначений для виділення та ідентифікації одиничних об'єктів (живих і неживих), що виражають одиничні поняття, загальні уявлення про ці об'єкти в мові і культурі народу. Власні імена в творах художньої літератури часто грають специфічну роль, допомагаючи авторам найбільш ефективно зобразити дійсність в світлі їх ідейно-естетичних позицій. Однією з основних передумов реалістичності художнього твору є відповідність використаних в ньому власних імен закономірностям національної ономастичної системи. Вдало вибране ім'я стає додатковим засобом характеристики персонажа, підсилює емоційне враження усього твору. У семантиці власної назви завжди потенційно міститься конотативна, екстралінгвістична інформація, яка, як правило, актуалізується і експліцитно виражається в акті комунікації, в акті комунікації автора і читача. Крім того, входячи в той чи інший контекст, власна назва багатогранно сприяє формуванню образної структури твору, реалізації конкретного художнього завдання, створення певного ефекту. в семантиці власної назви виділяють три основних компоненти: денотативний – співвідноситься з денотатом, предметом, типом, що визначає характер іменування; сигніфікативний – співвідноситься з сигніфікатом, з тим поняттям, яке опосередковано втілюється у власній назві; прагматичний - складається з нескінченного числа суб'єктивних значень і асоціацій, що виникають на основі об'єктивної інформації про денотат. Виділяють наступні категорії власних назв: імена живих істот й істот, які сприймаються як живі (антропоніми, зооніми, міфоніми); імена неживих предметів (топоніми, космоніми, астроніми,

фітоніми, хремотоніми, назви засобів пересування, сортові та фірмові назви); власні імена комплексних об'єктів (назви підприємств, установ, товариств, об'єднань, назви органів періодичної преси, хрононіми, назви свят, ювілеїв, торжеств, назви заходів, кампаній, воєн, назви творів літератури і мистецтва, документоніми, назви стихійних лих, фалероніми).

Визначено особливості роману Дж. Мартіна «Гра престолів» як твору жанру фентезі, який характеризується відмінністю світу, описаного в романі, від реального, Дж. Мартін задіює різні засоби сучасної англійської мови і створює нові слова, які не тільки називають незвичайні предмети і явища вигаданої дійсності, а й підвищують виразність твору. Основне завдання в даному творі – відобразити відмінні риси створеного автором світу і підкреслити його незвичайність. Сюжетна лінія, як і характер її героїв, зазнає постійних змін, які є часто непередбачувані, тому емотивно-оцінна неологічна лексика, як правило, не має однозначну образність. Автор намагається, щоб вигадані реалії виглядали достовірно, в чимось нагадували реальний світ, створюючи правдоподібні реалії фантастичного світу, автор користується існуючими в мові моделями словотворення. Роман «Гра престолів» відноситься до жанру фентезі за своїми жанрово-композиційним характеристикам: наявність великої кількості головних героїв, рівних за своєю значущістю, і другорядних персонажів; наявність детально продуманої географії, відображеної в картах; списку родоводів і історії подій, що відбуваються. Наступною відмінною рисою жанру фентезі є використання архаїзмів та історизмів, і роман Дж. Мартіна без сумніву, багатий на застарілі слова, так і лексику, що відноситься до епохи середньовіччя Крім того, у творі присутні неологізми на позначення: магії, міфологічних істот, «міфоподібних» істот. Дж. Мартін в своєму творі звертався до міфів стародавніх скандинавських і германських племен. Вигаданий світ в його романі був чітко розділений на добро і зло, світло і темряву. Твір Дж. Мартіна поєднує риси фентезі, епосу та історичного пригодницького роману. Як і багато інших авторів фентезі, Джордж Мартін при створенні своїх героїв

спирався на міфологію. У його романі фігурують кельтські, японські, індійські та інші міфи, так чи інакше адаптовані для світу, створеного письменником, і сприйняття сучасного читача. Таким чином, нескладно провести паралель між дітьми лісу Мартіна і богами кельтської міфології – народом племені Дану. І тих, і інших що прийшли на землю люди змусили покинути звичне місце проживання і згодом ховатися в лісах.

Проаналізовано засоби відтворення власних назв у романі Дж. Мартіна «Гра престолів» українською мовою. Аналізуючи відібрані методом суцільної вибірки неологізми, можна зробити висновок, що найбільш частотним способом передачі є калькування. Прийом транслітерації є досить популярним і використовується для передачі назв міст і титулів. У деяких випадках транслітерація і калькування використовуються одночасно. Випадки передачі реалій за допомогою прийому транскрипції і експлікації присутні у романі, але не є численними. За допомогою калькування перекладаються такі групи власних імен: клички і прізвиська; зооніми; назви замків; назви мечів; назви воєн, битв та інших подій; генеративи і титули; частина топонімів; назви установ, закладів; назви книг, творів; назви кораблів; імена богів. Описовий переклад являє собою переклад з допомогою транслітерації або транскрипції з додаванням коментарів до даного перекладу в примітці або додатку.

АНОТАЦІЯ

Мельничук А. Особливості україномовного перекладу власних назв у романі Дж. Мартіна «Гра престолів». – На правах рукопису.

Магістерська робота на здобуття ступеня магістра філології за спеціальністю 035 Філологія, 035.04 Германські мови та літератури (переклад включно) – англійська. – Чорноморський національний університет імені Петра Могили, Миколаїв, 2020.

У цій роботі розглянуто деякі особливості власних імен у романі Джорджа Мартіна «Гра престолів» та їх переклад українською мовою. У дипломній роботі розглядаються найбільш часто використовувані способи перекладу власних імен перекладачем під час роботи з жанрами фентезі. Крім того, досліджено особливості перекладу власних імен, винайдених автором.

Роман Дж. Мартіна «Гра престолів» як твір фантастичного жанру характеризується різницею між світом, описаним у творі, та реальним. Автор використовує різні засоби сучасної англійської мови та створює нові слова, які не лише називають незвичні предмети та явища вигаданої реальності, але й підсилюють виразність твору.

Результати дослідження показали, що найчастотнішим способом перекладу є калька. Транслітерація є досить популярною і використовується для передачі імен та назв міст. У деяких випадках транслітерація та калька застосовуються одночасно. Випадки перекладу реалій за допомогою транскрипції та експлікації присутні у романі, але не є численними. За допомогою кальки перекладаються такі групи власних імен: імена та прізвиська; зооніми; назви замків; назви мечів; назви війн, битв та інших подій; генеративи і титули; частина топонімів; найменування установ, установи; назви книг, творів; назви кораблів; імена богів.

Ключові слова: реалія, фентезі, власні назви, стратегія перекладу, транслітерація, транскрипція, калька, ономастика.

АННОТАЦІЯ

Мельничук А. Особенности украиноязычного перевода имен собственных в романе Дж. Мартина «Игра престолов». – На правах рукописи.

Магистерская работа на соискание степени магистра филологии по специальности 035 Филология, 035.04 Германские языки и литературы (перевод включительно) – английский. – Черноморский национальный университет имени Петра Могилы, Николаев, 2020.

Эта работа посвящена некоторым особенностям имен собственных в романе Джорджа Мартина «Игра престолов» и их перевода на украинский язык. В дипломе рассматриваются наиболее распространенные методы перевода собственных имен переводчиком при работе с произведениями жанра фэнтези. Кроме того, исследованы особенности перевода изобретенных автором имен собственных.

Роман Дж. Мартина «Игра престолов» как произведение жанра фэнтези характеризуется различием между миром, описанным в произведении, и реальным. Автор использует различные средства современного английского языка и создает новые слова, которые не только называют необычные предметы и явления вымышленной реальности, но и усиливают выразительность произведения.

Результаты исследования показали, что наиболее частым способом перевода является калька. Транслитерация довольно популярна и используется для передачи названий городов и названий. В некоторых случаях транслитерация и калька используются одновременно. Случаи перевода реалий посредством транскрипции и экспликации присутствуют в романе, но их немного. С помощью кальки переводятся следующие группы собственных имен: имена и псевдонимы; зоонимы; названия замков; названия мечей; названия войн, сражений и других событий; генеративы и титулы; часть топонимов; названия учреждений; названия книг, произведений; названия кораблей; имена богов.

Ключевые слова: реалия, фэнтези, имена собственные, стратегия перевода, транслитерация, транскрипция, калька, ономастика.

ABSTRACT

Melnychuk, Alla. Specifics of Ukrainian translation of proper names in the novel by George Martin “Game of Thrones”. – Manuscript.

This work deals with some of proper names peculiarities in the novel “Game of Thrones” by George Martin and its translation into Ukrainian. The thesis looks at

the most commonly used methods of translating proper names by the translator when working with fantasy genre works. In addition, the peculiarities of translation of the proper names invented by the author are investigated.

G. Martin's novel "Game of Thrones" as a work of fantasy genre is characterized by the difference between the world described in the work and the real one. The author uses different means of the modern English language and creates new words that not only name unusual objects and phenomena of fictional reality, but also enhance the expressiveness of the work.

The results of the research have shown that the most frequent way of translation is calque. Transliteration is quite popular and is used to convey city names and titles. In some cases, transliteration and calque are used simultaneously. Cases of translating realia by means of transcription and explication are present in the novel, but are not numerous. With the help of calque the following groups of proper names are translated: names and nicknames; zoonyms; the names of the castles; sword names; names of wars, battles and other events; generatives and titles; part of place names; names of institutions, establishments; titles of books, works; names of ships; the names of the gods.

Key words: *realia, fantasy, proper names, translation strategy, transliteration, transcription, calque, onomastics.*