

**Квазиреалии в переводе научной фантастики (на материале франшизы
«Warhammer 40000»)**

Григорьев Иван Сергеевич

Студент (бакалавр)

Алтайский государственный педагогический университет, Лингвистический институт,
Барнаул, Россия

E-mail: ivanrig352@gmail.com

Настоящее исследование посвящено изучению специфики функционирования квазиреалий в научной фантастике и выявлению особенностей их передачи при переводе. Авторы современной научной фантастики регулярно вводят реалии, характерные для вымышленных миров, лежащих в основе таких произведений. Подобное явление характерно как для литературы, так и для кинематографа. Квазиреалии служат для создания правдоподобности вымышленного мира, погружая читателя и зрителя в атмосферу произведения [2]. Однако для переводчика такие реалии представляют особый вызов, поскольку для их адекватной передачи необходимо не только хорошо знать язык оригинала и язык перевода, но и авторский мир, его внутреннюю и внешнюю историю, а в исключительных случаях – его вымышленные языки и наречия, а также произведения других авторов, при помощи которых автор создаёт квазиреалии, и на которые он делает отсылки.

Под квазиреалиями понимаются реалии, принадлежащие миру, созданному автором. Сами квазиреалии подразделяются на две основных категории: полные, очевидно принадлежащие к области фантастики, и частичные, позволяющие автору создать квазимир по образу и подобию мира, в котором мы существуем [2]. При этом к ним вполне применимы и другие системы классификаций, разработанные учёными для классических реалий. Большинство приемов перевода, при помощи которых передаются собственно реалии, применяются также и при передаче квазиреалий. Приведём примеры таких квазиреалий, отобранных из франшизы «Warhammer 40000», и приемов их перевода.

Самым первым видом квазиреалии, с которым неизбежно столкнётся как читатель, так и переводчик, будет имя собственное. По аналогии с классической реалией, вымышленные имена могут передаваться транскрипцией и транслитерацией (например, *Daimon Kolkord* [4] – *Дэймон Колкорд*, *Даимон Колкорд* [1]) [3]. Если имя собственное имеет прозрачную внутреннюю форму и прямо указывает на какую-либо характерную черту, применяется и покомпонентный перевод, то есть калькирование (*Boneshackle* – *Костолом* [1]). В качестве примера можно привести также название организации *Adeptus Arbites*, традиционно переводимой как «*Адептус Арбитрес*» [1]. Данный пример интересен тем, что в нём реализован комбинированный прием перевода, а именно транслитерация с элементами адаптации (добавление буквы) с целью уподобления слова в ИЯ слову в ПЯ.

Ко второй группе квазиреалий, особенно характерных для франшизы «Warhammer 40000», относятся названия боевых единиц (*Revelatum*, *Subductor*, *Chirurgant*), звания (*Proctor-Exactant*), а также названия различных технических средств и элементов окружения. Как правило, такие наименования представляют собой окказионализмы, при создании которых зачастую используются словообразовательные морфемы из разных языков, преимущественно из английского языка и латыни. Прокомментируем приемы перевода данных квазиреалий более подробно, поскольку эти названия зачастую представляют собой отдельные наименования для существующих в реальном мире вещей в рамках мира вымышленного. Так, вполне распространённые в реальном мире беспроводные наушники во франшизе «Warhammer 40000» называются *vox-beads*, переводимых как *вокс-бусины* [1], а не менее

распространённый в реальном мире пулемёт был окрещён как *heavy stubber* [4] (*тяжёлый стаббер*). При передаче этих квазиреалий переводчик прибегнул к комбинации приемов перевода, а именно калькированию одного из компонентов с целью передачи его семантики, а также транскрипции при передаче единиц с непрозрачным значением. В некоторых случаях для передачи одной номинации могут использоваться разные приемы перевода. В качестве примера можно привести вышеупомянутое звание *Proctor-Exactant*, имеющее как минимум 3 варианта перевода: *Проктор-Исполнитель*, *Проктор-Взыскатель* [1] (покомпонентный перевод) и *Проктор-Экзактант* (транслитерация).

При переводе подобных квазиреалий переводчику приходится учитывать не только контекст, но и уникальную переводческую традицию, а в идеале – обладать обширными знаниями языка для определения значения квазиреалии и технологией перевода для адекватной ее передачи.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что для передачи квазиреалий, погружающих реципиента в вымышленный мир с особой атмосферой, применяется целый комплекс переводческих приемов. В проведенном исследовании приведены примеры различных приемов передачи квазиреалий, демонстрирующих, что разные переводчики совершенно по-разному передают те или иные квазиреалии, в особенности при условии отсутствия сложившейся переводческой традиции и комплексных отсылок и трансформаций, используемых при создании такой реалии. Как показало исследование, доминантными приемами перевода квазиреалий являются транскрипция, транслитерация, обеспечивающие краткость наименования и передающие особый колорит, а также покомпонентный перевод (калькирование), раскрывающий значение квазиреалии и обеспечивающий понимание исходного текста.

Источники и литература

- 1) Духовные оковы / Soulshackle. URL: https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Духовные_оковы_-_Soulshackle_ (рассказ)
- 2) Рогатова С.В. Классификация и роль квазиреалий в литературной вселенной Дж.Р.Р. Толкина на материале романа-эпопеи «Властелин колец» // Экономические и социально-гуманитарные исследования. 2021, №4 (32).
- 3) Романова С.П. Пособие по переводу с английского на русский. М. : Книжный дом Университет, 2004.
- 4) Kill Team: Soulshackle, Games Workshop Limited, Willow Road, Nottingham, NG7 2WS, UK 2023.