***Діана Городиська,***

***Марина Рудіна,***

*м. Київ, Україна*

**Реалії у творах фантазійного змісту та труднощі їх перекладу**

Сьогодні література фантастичного жанру посідає одне з перших місць у рейтингу найбільш популярної для прочитання, як на теренах України, так і закордоном, що сприяє виникненню нових творів жанру фентезі, які захоплюють читачів своїм незвичайним світом і небуденною картиною життя. Слід віддати належне саме явищу перекладу фантастичної літератури, адже завдяки йому вона й знаходить поширення серед розмаїтої аудиторії читачів різних країн і народів. Проте не завжди перекладачі мають змогу й навички перекладу літератури фантастичного змісту, адже зберігаючи внутрішнє емоційне навантаження твору такого жанру та, хоча й вигадану автором, проте водночас альтернативну картину світу й елементи фантастичного, важливо змусити читача повністю поринути у фактично неіснуючий світ. Саме тому не всі фахівці з перекладу вдаються до відтворення літератури фентезі, бо цей жанр вимагає не лише наявності екстралінгвістичних знань, але й широкої палітри навичок художньої обробки тексту перекладу. Найчастіше, працюючи над перекладом іншомовних фантастичних творів, перекладач стикається з проблемою передачі безеквівалентних слів, зокрема реалій. Позначаючи поняття і явища, які існують в одній культурі, але часто повністю відсутні в іншій, реалії є особливими словами-об’єктами при перекладі. Хоча в перекладознавстві й розроблено способи, які дозволяють відтворити зміст фантазійного твору зрозуміло для цільової аудиторії, все ж проблема залишається актуальною.

Дослідженню реалій присвячено значну кількість наукових робіт таких учених, як М.К. Гарбовський, Є.М. Верещагін, В.Г. Костомаров, Г.Д. Томахін і багатьох інших. Учений-лінгвіст М.К. Гарбовський визначає реалії як предмети реальної дійсності, які існують у культурі вихідної мови, але не мають точних аналогів у культурі мови перекладу. Значного поширення термін «реалія» набув після опублікування робіт болгарських дослідників С. Флоріна і С. Влахова. Цей термін розуміється ними так: слова або словосполучення, які характерні для життя одного народу і не мають еквівалентів у інших мовах, а, отже, не піддаються перекладу. Саме це визначення поняття «реалія» вважається найбільш повним, оскільки відображає всі основні характеристики і властивості означеної мовної одиниці [7, c. 67].

Ураховуючи специфічні труднощі, які виникають у процесі перекладу реалій, виділяють такі їх групи: 1) лакуни і часткові невідповідності в національних системах фантастичних образів; 2) реалії та реалії-неологізми, засновані на алюзіях і асоціаціях; 3) вигадані автором імена та назви для позначення неіснуючих об’єктів. Зазначена класифікація є відносною і створена на підставі відмінності в методиках передачі реалій. Насправді ж картина передачі реалії значно різноманітніша, тим не менше, можна стверджувати, що кожна реалія несе на собі частину ознак однієї із зазначених підгруп [1, c. 33].

Проблема передачі національної специфіки оригіналу іншою мовою була і залишається актуальною. У сучасному перекладознавстві вченими постійно акцентується увага на важливості питання, пов’язаного з правильним відтворенням іншою мовою сенсу слів, які позначають предмети і явища, що презентують національну специфіку культури і мови. Загалом основною проблемою при перекладі слів, які належать до безеквівалентної лексики, є неможливість фактичного перекладу таких слів. Тобто, в процесі відтворення такої лексики не завжди можна звернутися за допомогою до словників або так званих перевірених джерел. Беручи до уваги особливості творів фантастичного жанру, можна констатувати, що проблема передачі реалій у них постає більш гостро, адже перекладачу потрібно не тільки точно відтворити сенс та емоційне навантаження того чи іншого слова, але й зберегти його цілісний фантастичний образ.

Функцією реалій у фантастичних творах є позначення і найменування об’єктів і явищ вигаданого світу. Подібні слова дозволяють читачеві цілком поринути в загадковий світ твору й побудувати у свідомості певний художній образ. Безсумнівно, саме з цієї причини переклад безеквівалентної лексики у творах жанру фентезі зумовлює певні труднощі. У доробку письменників фантастичного жанру як основну трудність перекладачі виділяють «квазіреалії», себто вигадані, неіснуючі речі, майстерно поєднані з реальним життям [2, c. 296]. Латинський префікс «квазі» означає «близько», «майже». Реалії, які використовуються у фантастичних творах, є плодом уяви автора і слугують інструментом передачі альтернативного світу та інтерпретації дійсності, отже називати їх псевдореаліями (є й такі пропозиції), на нашу думку, не коректно. Квазіреаліі надають альтернативному світу забарвлення фантастичності та одночасно створюють враження правдоподібності, дозволяючи тим самим читачеві повірити в імовірну можливість існування такого вигаданого світу [2, c. 298].

Оскільки реалії є одиницями, які позначають явища культури, то квазіреалії можна вважати одиницями, які позначають явища «альтернативної культури», створеної власне автором фантастичного твору. Виходячи з цього, філолог К.М. Божко вважає доцільним позначати реалії та квазіреаліі як «культуроніми» [3, c. 189]. Що стосується класифікації культуронімів, то видатний дослідник В.В. Кабакчі поділяє їх на ксеноніми (реалії, що використовуються для позначення специфічних елементів культур), поліоніми (зустрічаються в багатьох культурах; різні в одних випадках за формою, а в інших – за значенням) і ідіоніми (специфічні елементи «своєї» культури мовою даної культури). За аналогією з класифікацією культуронімів можна класифікувати і реалії, що використовуються у фантастичних творах, тобто квазіреалії [4, c. 163].

Таким чином, квазіреаліі, за аналогією до культуронімів, можна поділити на три види. По-перше, ксеноніми – слова або словосполучення, які не існують у початковій мові й не потребують трансформації в мові перекладу. Цей тип квазіреалій особливо не впливає на формування в читача фантастичного образу, а лише передає семантику. Основними способами передачі даного типу реалій є транскрипція, транслітерація, графічне перенесення, які передбачають автоматичне перенесення звукової або графічної оболонки квазіреаліі вихідної мови в мову перекладу. По-друге, поліоніми – слова або словосполучення, які відіграють важливу роль у створенні в читача образу фантастичної дійсності. Їх прийнято поділяти на: а) квазіреаліі другого порядку, які мають експліцитну внутрішню форму і перекладаються за допомогою калькування; б) квазіреаліі третього порядку, які мають імпліцитну внутрішню форму і перекладаються за допомогою функціонального аналога або ж створення перекладацького неологізму. По-третє, ідіоніми – слова, які відсутні в тексті оригінального твору і є безпосереднім винаходом перекладача. У перекладі даного типу реалій найчастіше використовується контекстуальний переклад, описовий переклад або ж прийом опущення [4, c. 167].

Способи перекладу реалій у текстах різних жанрів досліджуються досить тривалий час і багатьма науковцями-філологами. Традиційно виокремлюються наукові здобутки В.С. Виноградова, А.В. Федорова, С. Влахова та С. Флоріна. Так, В.С. Виноградов виділив такі способи перекладу реалій: 1) транскодування; 2) генералізація; 3) уподібнення; 4) перифраза [5, c. 118]. А.В. Федоров визначив три основних способи відтворення такого типу безеквівалентної лексики: 1) транслітерація; 2) створення неологізмів; 3) наближений переклад, коли для відтворення реалії використовується близьке за функцією слово в мові перекладу [6, c. 79].

Проте, беручи до уваги класифікацію реалій творів жанру фентезі, зазначимо, що найбільш вдало для передачі безеквівалентних одиниць можна застосувати теорію болгарських учених С. Влахова та С. Флоріна, які виділяють такі способи перекладу, як: І) транскодування; ІІ) заміни, які у свою чергу поділяються на: 1) створення неологізму шляхом використання: а) кальки; б) напівкальки; в) освоєння; г) семантичного неологізму; 2) наближений переклад (використовується частіше, ніж будь-який інший спосіб перекладу й дозволяє відтворити предметний зміст реалії, хоча й нівелює при цьому її колорит); 3) контекстуальний переклад – прийом, за якого зміст передається завдяки трансформації контексту [7, c. 67].

Наведемо приклад відтворення квазіреалії-ксеноніма за допомогою способу транскодування: *“…You can opt to add your name more times in exchange for* ***tesserae*** *”* [8, c. 3]; – *«…Ти можеш попросити, щоб твоє ім’я вписали на карточки більше разів в обмін на «****тесери****»*» [9, c. 5]*.* Квазіреалія “ tesserae ” відтворена за допомогою транскрипції, оскільки вона не несе в собі прихованого змісту чи емоційного навантаження, то перекладач передав пряме графічне зображення слова аби зберегти зміст вихідного твору.

Прикладом відтворення квазіреалії-поліоніма за допомогою способу калькування є: *“* *Our house is almost at the edge of the* ***Seam****, I only have to pass a few gates to reach the scruffy field**”* [8, c. 2]; – *«Наша хата стоїть на околиці* ***Скиби****. Тож мені достатньо минути кілька хвірток, щоб опинитися на брудному полі.»* [9, c. 2]*.* Як зазначено вище, поліоніми – слова, які відіграють значну роль у творенні фантастичного сприйняття у читача, поділяються на ті, що мають прозорий зрозумілий зміст, і такі, що мають приховану невідому суть. У даному випадку слово “Seam” було відтворено за допомогою калькування, адже зміст реалії був досить зрозумілим для читача і не вимагав створення нового авторського неологізму. З англійської саме слово “seam” має значення «край». У тексті це слово позначає назву району, тобто його можна віднести до реаліїї-топоніма.

*“My father’s voice comes back to me. “Not these, Katniss. Never these. They’re* ***nightlock****. You’ll be dead before they reach your stomach.”* [8, c. 164]; – *«І немов почула батьків голос: «Не ці, Катніс. Ніколи не їж цих ягід. Це* ***вовче лико****. Вони отруйні. Ти помреш іще перш, ніж вони потраплять у шлунок»* [9, c. 170] – є прикладом речення з реалією-поліонімом, яка має прихований зміст. Назва ягід походить від двох реальних рослин, з англійської “plants hemlock”– «болиголов» [10, c. 465] та “deadly nightshade”– «беладона» [10, c.132]. Аби передати функцію та небезпечність рослини, перекладач застосував неологізм «вовче лико», або ж інша назва в народі «вовчі ягоди», бо саме ця рослина одразу асоціюється з отрутою.

Розглянемо приклад реалії-ідіоніма, яку перекладач зазвичай відтворює завдяки контекстуальному перекладу – прийому, за якого зміст передається через трансформацію контексту або ж завдяки наближеному перекладу: “*Well, well, well. Katniss, there’s no guarantee they’ll be bows and arrows in the arena, but during your private session with the* ***Gamemakers****, show them what you can do»* [8, c. 94]; – *«Що ж. Добре, добре. Катніс, ніхто не може гарантувати, що на арені буде лук зі стрілами, але під час показового виступу перед* ***продюсерами****, що контролюють весь процес, продемонструй їм усе, на що здатна. До того часу краще зовсім не підходь до лука. Ти щось тямиш у пастках?»* [9, c. 92]*.* Слово “gamemaker” означає «упорядник», або ж «той, хто керує» [10, c. 587]*.* Аби пояснити читачам значення слова та якомога більше наблизити контекст до рівня розуміння цільової аудиторії, перекладач використав слово «продюсер» та вдався до прийому додавання «*що контролюють весь процес*», тим самим видозмінивши контекст оригіналу.

Таким чином, доходимо висновку, що квазіреалії, тобто реалії, які використовуються у творах жанру фентезі, можна відтворити за допомогою транскодування, калькування, створення неологізму або напівкальки, перекладу за допомогою зміни контексту речення або взагалі опущення деяких його елементів. Переклад квазіреалій вимагає від перекладача не лише знання мови й культури цільової аудиторії, але й наявності художньої майстерності у відтворенні нових, неіснуючих слів. Основною проблемою при передачі такого виду безеквівалентної лексики є збереження семантики слова та його емоційного навантаження, що є важливим у прагненні справити художнє враження на читача. Отже, квазіреалії й реалії, що використовуються у творах жанру фентезі, є похідними альтернативного світу, який існує поряд із нами. Оскільки це і є провідною рисою фантастики і наукової фантастики в цілому, то в перекладі важливо зберігати елемент реального, аби не зійти з колії фантастичної літератури та не увійти в колію казки.

**Література**

**1.** Тимошенкова Т. М., Переверзєв В. Ю. Про передачу реалій у перекладі творів жанру «фентезі» / Т. М. Тимошенкова, В. Ю. Переверзєв // Вісник Харківського національного ун-ту ім. В.Н. Каразіна. – вип. № 352 – Харків, 1991. – С. 32-35.

**2.** Черніцина Ю. Є. Квазіреалії як лексичний елемент науково-фантастичного тексту на прикладі перекладу розповіді «Лютий 1999: Ілла» Рея Бредбері / Ю. Є. Черніцина // Вісник Московського державного обласного університету «Лінгвістика». – вип. №1 – Москва, 2007.– С. 296-299.

**3.** Божко К. М. Квазіреалії світу фентезі, їх класифікація та роль у впливі тексту перекладу на реципієнта // Науково-технічні відомості Санкт-Петербурзького державного політехнічного університету. – вип.. №3 – СПб., 2011. – С. 189-191

**4.** Кабакчі В. В. Введення в інтерлінгво культурологію / В.В. Кабакчі. – CПб. : Вид-во СПбДУЕФ, 2012. – C. 163-167.

**5.** Виноградов В.В. Про теорію художньої мови / В. В. Виноградов. – М. : Вища школа, 1971. – 240 с.

**6.** Федоров А.В. Основи загальної теорії перекладу / А. В. Федоров. – М .: Вища школа, 1983. – 416 с.

**7.** Влахов С. І., Флорін С. П. Неперекладне у перекладі / С. І. Влахова, С. П. Флорін. – М. : Міжнародні відносини, 1980. – С. 67-93.

**8.** Collins S. The hunger games (Book 1) / S. Collins. – New York: Scholastic Press, 2008. – 384 р.

**9.** Коллінз С. Голодні ігри (книга 1) / С. Коллінз; пер. з англ. У. Григораш. – К. : КМ-БУКС, 20016. – 384 с.

**10.** Степул О. Л. Сучасний англо-укр. та укр.-англ. словник / О. Л. Степул. –Харків : Промінь, 2003. – 736 с.