

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет международных отношений
Кафедра перевода и межкультурной коммуникации
Направление 45.03.02 – Лингвистика
Направленность (профиль) образовательной программы Перевод и переводоведение

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой

 Т.Ю. Ма

«10» 06 2024 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: Особенности передачи художественных реалий с английского на русский язык (на материале комиксов «Homestuck» и «Problem Sleuth»)

Исполнитель
студент группы 035-об

 10.06.2024
(подпись, дата)

В. К. Андреева

Руководитель
доцент, канд. филол. наук

 10.06.2024
(подпись, дата)

Н.М. Залесова

Нормоконтроль
д-р. филол. наук

 10.06.24
(подпись, дата)

Т. Ю. Ма

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет международных отношений
Кафедра перевода и межкультурной коммуникации

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой
 Т.Ю. Ма
« 1 » 04 2024 г.

ЗАДАНИЕ

К выпускной квалификационной работе студента Андреевой Варвары Константиновны

1. Тема выпускной квалификационной работы: Особенности передачи художественных реалий с английского на русский язык (на материале комиксов «Homestuck» и «Problem Sleuth»)

(утверждена приказом от 17.04.2024 № 1016-уч)

2. Срок сдачи студентом законченной работы: 10.06.24

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе: реалии, художественные реалии

4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке вопросов): Способы передачи реалий в переводе, Способы передачи художественных реалий в переводе

5. Перечень материалов приложения (наличие чертежей, таблиц графиков, схем, программных продуктов, иллюстративного материала): Таблица 1, Таблица 2, Таблица 3

6. Дата выдачи задания: 01.09.23

Руководитель: Залесова Наталья Михайловна, доцент кафедры перевода и межкультурной коммуникации, канд. филол. наук
(фамилия, имя, отчество, должность, ученая степень, ученое звание)

Задание принял к исполнению (дата): 01.09.23 
(подпись студента)

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа содержит 56 с., 3 таблицы, 45 использованных источников.

РЕАЛИЯ, ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ РЕАЛИИ, ЯЗЫК ОРИГИНАЛА, ЯЗЫК ПЕРЕВОДА, РЕФЕРЕНТ, СПОСОБЫ ПЕРЕДАЧИ РЕАЛИЙ, ТРАНСКРИБИРОВАНИЕ, КАЛЬКИРОВАНИЕ, ТРАНСЛИТЕРАЦИЯ, ОПИСАТЕЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД

Бакалаврская работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованной литературы.

Цель работы – исследование художественных реалий и способов их передачи с английского языка на русский в переводах веб-комиксов «Homestuck» и «Problem Sleuth» американского писателя Э. Хасси.

Теоретическая основа исследования опирается на классические и современные труды отечественных и зарубежных ученых в области теории перевода, переводоведения, языкознания и лексикологии.

С использованием аналитического метода и количественных подсчетов были проанализированы художественные реалии в веб-комиксах «Homestuck» и «Problem Sleuth», и выявлены наиболее общеупотребительные способы их передачи в переводе данных произведениях.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Реалии и способы их передачи в художественном тексте	8
1.1 Определение понятия реалия и художественная реалия	9
1.2 Классификация реалий	12
1.3 Функции реалий в художественном тексте	19
1.4 Способы передачи реалий в переводе	23
2 Способы передачи художественных реалий в переводах комиксов «Homestuck» и «Problem Sleuth» Э. Хасси	27
2.1 Реалии в комиксе «Homestuck»	27
2.2 Реалии в комиксе «Problem Sleuth»	36
2.3 Способы передачи художественных реалий	42
Заключение	44
Библиографический список	47

ВВЕДЕНИЕ

Данная бакалаврская работа посвящена исследованию реалий в художественных произведениях веб-комиксах. Особенностью большей части художественных произведений является наличие в них придуманного автором мира, по законам которого живут его персонажи, и в котором существуют определенные элементы, несуществующие в нашей реальности. Этот фактор затрудняет процесс восприятия текста не только для читателя оригинала, но и процесс создания перевода для переводчика – у переводчика нет опоры на свои собственные фоновые знания о существующей действительности, ведь вымышленные миры с их уникальными явлениями, понятиями, географией, персонажами, историей и культурой в полной мере понятны и доступны лишь автору текста на языке оригинала. Это ставит перед переводчиком задачу для поиска подходящего способа перевода содержания художественного текста и поиска эквивалентов для художественных реалий, описываемых автором в произведении.

Актуальность исследования заключается в постоянно растущем интересе к изучению слов-реалий как части текста художественного произведения и их роли в художественном тексте. Слова-реалии несут в себе особый лингвокультурологический компонент и особенно тесно связаны с процессом межкультурной коммуникации.

Объектом данного исследования являются реалии в текстах художественных произведений веб-комиксов «Homestuck» и «Problem Sleuth».

В качестве **предмета** данного исследования выступают способы передачи реалий в веб-комиксах «Homestuck» и «Problem Sleuth» с английского языка на русский.

Цель работы – исследование художественных реалий и способов их передачи с английского языка на русский на материале веб-комиксов «Homestuck» и «Problem Sleuth».

В настоящее время, понятие реалии не до конца раскрыто и требует дальнейшего тщательного рассмотрения с теоретической точки зрения, требует создания нормализованной для практического применения базы установленных закономерностей и соответствий. Достижение цели предполагает рассмотрение следующих **задач**:

- 1) изучить определения реалии и художественной реалии;
- 2) рассмотреть виды классификаций и функции реалий в художественной литературе;
- 3) рассмотреть общие способы передачи реалий с одного языка на другой в художественном тексте;
- 4) найти художественные реалии в веб-комиксах «Homestuck» и «Problem Sleuth» и проанализировать, какие способы перевода использовались для передачи реалий при переводе с английского языка на русский
- 5) обобщить и систематизировать результаты исследования

В работе использовались следующие **методы исследования**: метод сплошной выборки, аналитический метод анализа научной и научно-методической литературы по теме исследования, приемы сопоставления, обобщения и классификации анализируемого материала, приемы контекстуальной интерпретации и количественных подсчетов.

Теоретической базой исследования послужили труды в области перевода и переводоведения и лингвистика: Г. Д. Томахина, С. И. Влахова и С. П. Флорина, В. Н. Комиссарова, В. С. Виноградова, Л. С. Бархударова.

Материалом данного исследования выступают два произведения: веб-комикс «Homestuck» и веб-комикс «Problem Sleuth» американского писателя Э. Хасси. Общий объем материала исследования составил 9803 страницы, было проанализировано 75 реалий (52 реалии из веб-комикса «Homestuck», 23 реалии из веб-комикса «Problem Sleuth»).

Научная **новизна** исследования заключается в комплексном анализе и сопоставлении функций художественных реалий и способов их передачи с

английского языка на русский на материале веб-комиксов, анализе и определении наиболее востребованных и понятных способов передачи художественных реалий.

Теоретическая значимость бакалаврской работы заключается в изучении темы реалий и их передачи, которая является важной темой для теории перевода, непосредственно связанная со спецификой национального языка и колорита.

Практическая ценность заключается в возможности дальнейшего использования результатов данного исследования в курсах введения в теорию межкультурной коммуникации, лексикологии, страноведения, теории перевода.

Научная гипотеза работы: предполагается, что в переводе комиксов художественные реалии чаще всего передаются с использованием калькирования, создания нового слова (неологизма), описательного перевода, транскрипции и транслитерации.

Бакалаврская работа состоит из реферата, введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложения, состоящего из двух таблиц. В первой главе исследуется определение реалии и понятия художественной реалии, классификация реалий, функции, которые реалии выполняют в художественном тексте и способы передачи реалий. Во второй главе анализируются способы передачи реалий в произведениях «Homestuck» и «Problem Sleuth» американского писателя Э. Хасси.

В заключении представлены результаты проведенного исследования.

1 РЕАЛИИ И СПОСОБЫ ИХ ПЕРЕДАЧИ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ

Художественный перевод представляет собой письменный перевод художественного литературного текста с одного языка на другой. Главной сложностью в этом виде перевода является передача уникальности авторской манеры повествования, использованных им языковых средств и художественных приемов, созданных эстетических образов, атмосферы, настроения в художественном произведении.

В художественном переводе нет такого же требования к полной точности передачи переводимого текста, которая отражается в других видах перевода как перевод научных, юридических или военных документов.

Многие специалисты в области художественного перевода классифицируют художественный перевод как один из самых сложных видов переводческой деятельности, ссылаясь на факт того, что для хорошего художественного перевода переводчику нужен определенный писательский талант.

Роль художественного перевода крайне важна – художественная литература публикуется и развивается ежедневно, а спрос на переводы произведений как никогда высок.

Много трудностей вызывает содержащееся в художественном произведении количество образно-выразительных средств. Переводчику, несомненно, нужен писательский талант, сообразительность, обширная фантазия и воображение для достижения красивого художественного текста перевода.

Особую трудность в художественном переводе вызывает перевод метафор, неологизмов, реалий, диалектизмов, «говорящих» имен и названий. Из-за частого отсутствия в языке перевода прямых эквивалентов, которое, в свою очередь, мотивировано различиями в быте, языковой картинке мира и культуре, передача данных средств выразительности может вызывать

огромные трудности. Из-за определенных смыслов, вкладываемых автором в его художественный текст, даже слова, имеющие в языке перевода регулярные соответствия, могут быть переданы в переводе иначе из-за контекста, в котором они представлены в художественном тексте оригинала.

Таким образом, художественный перевод требует от переводчика особого подхода. Переводчик должен обладать определенным писательским талантом, умением фантазировать и воображать, ловко чувствовать писательские замыслы в тексте оригинала. Именно эти требования делают художественный перевод сложным видом переводческой деятельности.

1.1 Определение понятия реалия и художественная реалия

В настоящее время большое количество работ посвящено реалиям, и для термина «реалия» было дано немало определений. Единого мнения о том, какое понятие является наиболее комплексным и всеобъемлющим, пока нет. Само слово «реалия» происходит от латинского «*realia*» (действительный), и обозначает предмет или явление в реальной действительности.

Болгарские ученые С. Влахов и С. Флорин интерпретируют реалии как «слова, называющие элементы быта и культуры, исторической эпохи и социального строя, государственного устройства и фольклора определенной страны и народа, которые являются для других стран и народов чуждыми».¹ Слова и словосочетания, которые специфичны и имеют особое значение в восприятии окружающей действительности, культуры и уклада жизни одной этнической общности представляют собой реалии, ведь отражают определенный национальный колорит, который не свойствен для картины мира других народов. Влахов и Флорин в своей работе «Непереводимое в переводе» уместно подмечают что «реалия–слово» используется в системе перевода как знак, с помощью которого «реалия-предмет» получает языковое обличие – т.е. становится лексическим элементом языка, отражающим внеязыковую действительность.² Реалии, в большинстве своем, являются

¹Влахов С.И., Флорин С.П., Непереводимое в переводе. М., 1980. С. 6.

²Там же.

продуктами нашего восприятия окружающего мира, переведенными в формат знака, который может быть декодирован из одной знаковой системы и интерпретирован по законам другой знаковой системы в ней.

Г.Д. Томахин определяет реалии как названия «присущих только определенным нациям и народам предметов материальной культуры, фактов истории, государственных институтов».³ Реалии, в силу своего колорита и

Обычно термин «реалия» используют в широком значении для обозначения всех слов и словосочетаний, которые выделяются в плане национального колорита, вне зависимости от того, к какой национальной реальности и к какому языку они относятся.⁴

Отражение внеязыковой действительности в реалиях – один из самых сложных вопросов в теории перевода, в тоже время один из самых важных в вопросе перевода художественной литературы. Он включает в себя аспекты страноведения, культуры, фоновых знаний, с которыми нужно познакомить читателя перевода, в то время как для читателя оригинала эти реалии уже являются знакомыми.

Однако нельзя сказать это же о художественных реалиях – для читателя оригинала они будут незнакомы на том же уровне, что и для читателя перевода. В данной ситуации переводчик должен не только сам понять мысль и информацию, вкладываемую автором оригинала в оригинальный текст, но и понять, как донести её до читателя перевода и вызвать у него такие же ощущения, какие испытывает читатель оригинала.

Н.И. Паморзская определяет художественные реалии как «элементы словесно-художественного творчества, средства создания культурного фона произведения, смысл которых обуславливается всем контекстом данного художественного произведения и культурой автора».⁵ Названия конкретных предметов быта, явлений, собственные имена героев и географические

³Томахин Г.Д. Америка через американизмы. М., 1982. С. 5.

⁴Иванов, А. О. Безэквивалентная лексика. СПб, 2006. С.70.

⁵Паморозская, Н.И. Роль слов-реалий в создании культурного фона художественного произведения. Вестник Тверского государственного университета, 1990. № 2., С.59–62.

названия служат, как правило, типичными реалиями для придуманной автором вселенной. Именно эти реалии представляют серьезную сложность при переводе художественных произведений. К этому виду реалий относятся квазиреалии – слова или словосочетания, описывающие предметы, элементы окружающей среды и явления в текстах научно-фантастических и фантастических произведений вымышленного мира, не существующие в настоящее время.⁶

Суммируя результаты исследований отечественных и зарубежных ученых, можно выделить следующие характерные черты реалий:

1. Реалия является элементом безэквивалентной лексики, языковой единицей, отражающей в языке уникальные предметы и явления быта, культуры, истории и социума определенной этнической общности, являющиеся чуждыми для другой этнической группы. Реалии вербально выражают культурно-исторические особенности каждого народа.

2. Реалии, которые выпадают из слоя безэквивалентной лексики, находят в других языках эквиваленты, и начинают фиксироваться в словарях.

3. Неосвоенные реалии не имеют полных соответствий в других языках, из-за чего правильный перевод этих реалий является одной из сложнейших задач при переводе текстов.

4. Художественные реалии – особая группа реалий, требующая особого подхода при переводе текстов, т.к. представляет собой отражение лингвокультурного компонента вымышленного мира.

5. Реалии могут принадлежать к нескольким лексическим классам одновременно.

Связь культуры и языка очень хорошо отражается в существовании реалий – с появлением новой материальной или духовной действительности в картинке мира носителей языка, обозначение этой действительности (реалия) образуется в языке.

⁶Тараканова, Ю. Е. Квазиреалии как лексический элемент научно-фантастического текста на примере перевода рассказа «Февраль 1999: Илла» Рэя Брэдбери на русский язык. Вестник МГОУ, 2007. № 1 : Сер. Лингвистика, С. 294-299.

Главным отличием реалий от других слов и словосочетаний является её отличительное предметное содержание. Между предметом (явлением, понятием), которое обозначает реалия, и культурой, в которой существует этот предмет, расположена тесная связь, которая так же связана с историей и развитием данной культуры. Именно по этой причине реалии наполнены национально-историческим колоритом.

Итак, характеристика реалий, данная выше, определяет реалии как особый пласт безэквивалентной лексики, который называет определенный предмет или явление, характерные для определенной общности людей, но чуждо для другой. При этом обозначаемый предмет или явление имеет тесную, неразрывную связь с культурой, историей, материальной и духовной реальностью данной общности, и поэтому не имеет эквивалентов в других языках. Нельзя с точностью утверждать, что все реалии непереводимы; языковую единицу почти всегда можно перевести тем или иным способом, но не всегда есть возможность передать отдельные элементы её значения без потерь в переводе

1.2 Классификация реалий

В каждом языке содержится огромное количество реалий - и каждая из них, при этом, имеет определенные особенности, фонетические, лексические, морфологические. Как и с любым другим видом обширного пласта лексики, реалии необходимо классифицировать и упорядочить для возможности более точного анализа её подклассов. Классификация реалий, кроме этого, поможет найти более верный подход к возможным переводам разных подклассов реалий, ведь имея точные знания о расположении конкретной реалии в классификации, можно сделать вывод о том, какую степень значимости она имеет в определенном текстовом контексте.

На сегодняшний день ученые не смогли прийти к единому мнению о том, какая из существующих классификаций национально-окрашенной безэквивалентной лексики является единой. Проблема заключается в том, что данные языковые единицы можно классифицировать по разным языковым

признакам. Так или иначе, реалии имеют определенные характерные черты, которые и являются базисом для создания уже существующих классификаций.

Ниже рассматриваются несколько классификаций реалий, первая из которых принадлежит С. Влахову и С. Флорину. Она имеет следующий вид:

1. Предметное деление.
2. Местное деление (от национальной и языковой принадлежности).
3. Временное деление.

Рассмотрим данную классификацию более подробно.

1. Предметное деление.

1.1 Географические реалии, тесно связанные с географией и другими близкими науками (зоогеографией, ботанической географией и др.). Очень похожи на терминологию, что затрудняет их точное разграничение. К этим реалиям относятся:

а) названия объектов физической географии (степь, сопка, пассат, canyon);

б) названия географических объектов, связанных с человеческой деятельностью (ранчо, крига, limited-access road);

в) названия эндемиков (животных и растений, которые обитают на ограниченном ареале) (кенгуру, коала, пальма, *Lumnaea*, *Dionaea muscipula*).

1. 2 Этнографические реалии – лова, обозначающие понятия быта, материальной и духовной культуры, искусства, религии, фольклора.

1.2.1 Быт:

а) пища, напитки, бытовые заведения (щи, чебуреки, pub, saloon);

б) одежда (в том числе обувь, головные уборы и др.) (кимоно, варежки, сомбреро, garry cap, kilt);

в) жилье, мебель, посуда (изба, igloo);

г) транспорт (транспортные средства и водители транспортных средств) (катамаран, ямщик, cabbie);

д) другие (предметы).

1.2.2 Труд:

а) люди труда (фермер, дворник, консьержа, gaucho);

б) орудия труда (губерка, мачете, lasso, boomerang);

в) организация труда (колхоз, guild, ranch).

1.2.3 Искусство и культура:

а) музыка и танцы (лезгинка, хоро, blues, reel);

б) музыкальные инструменты (балалайка, банджо, ukulele, castanets);

в) театр (арлекин, мистерия, commedia dell'arte);

г) праздники (Первомай, День Победы, Thanksgiving Day, Hanukkah);

д) мифология и фольклор (Дед Мороз, Баба Яга, Boogeyman, cooties).

1.2.4 Этнические объекты:

а) этнонимы (названия наций, народов, племён, племенных союзов, родов) (Казах, Basque, Guzul);

б) клички (шутливые или обидные) (кокни, гринго, yankee).

1.2.5 Меры измерений и деньги:

а) единицы мер (метр, foot, yard, mile);

б) денежные единицы (рубль, копейка, dollar, peso, cent).

1.3 Общественно-политические реалии.

1.3.1 Административно-территориальное устройство:

а) административно-территориальные единицы (губерния, графство, state, district);

б) населенные пункты (столица, хутор, aul, hamlet);

в) части населенного пункта (ларго, citadel).

1.3.2 Органы и носители власти:

а) органы власти (народное собрание, дума, upper house, senate);

б) носители власти (вождь, царь, sheriff, pharaoh).

1.3.3 Общественно-политическая жизнь:

а) политические организации и политические деятели (большевики, троцкисты, Ku-Klux-Klan, leveler);

б) патриотические и общественные движения и их деятели (партизаны, западники, slavophiles);

в) социальные явления и движения, их представители (НЭП, хиппи, lobbyist, Malcom X);

г) учебные, культурные и государственные учреждения (колледж, кампус, Capitol, White House);

д) сословия и касты, их представители (дворянство, купечество, рагаһ, samurai).

Рассмотрим классификацию В.С. Виноградова. Он определяет реалии как лексику, несущую в себе фоновую информацию, под которой он понимает «социокультурные сведения, характерные лишь для определенной нации и национальности, освоенные массой их представителей и отраженные в языке данной национальной общности», а за основу своей классификации взял предметное деление, разработанное С. Влаховым и С. Флориним.

Итак, классификация В. С. Виноградова выглядит следующим образом:

1. Ономастические реалии, такие как:

а) антропонимы;

б) топонимы;

в) имена литературных героев;

г) названия компаний, магазинов и проч.;

2. Ассоциативные реалии:

а) вегетативные символы;

б) анималистические символы;

в) цветовая символика;

г) фольклорные, исторические и литературно-книжные аллюзии (ссылаются на образ жизни, характер, поведение литературных героев, персонажей фольклора или исторических личностей);

д) языковые аллюзии (чаще всего фразеологические).⁷

⁷Виноградов, В. С. Перевод: Общие и лексические вопросы. М., Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. С. 109-112.

3. Бытовые реалии:

- а) жилище, имущество;
- б) одежда, обувь, головные уборы и т.д.;
- в) еда, напитки;
- г) труд, ремесло, род занятий;
- д) деньги и меры измерения;
- е) музыкальные инструменты, народные танцы, песни, певцы-исполнители;
- ж) народные праздники, ритуалы, обряды;
- з) обращения.

4. Им так же выделяется такой раздел реалий как природные реалии, которые разделяются на:

- а) животных;
- б) растения;
- в) ландшафт.

5. Реалии государственно-административного устройства и социальной жизни:

- а) государственные институты, админ. субъекты;
- б) партии, общественные организации, их члены;
- в) предприятия и заведения;
- г) воинские подразделения, правоохранительные органы, чины;
- д) профессии, должности, титулы, звания.

Как мы видим, эта классификация очень схожа с предметной классификацией Влахова и Флорина, за исключением того, что Виноградов выделяет ономастические и ассоциативные реалии в отдельные обособленные группы. Некоторые ученые считают имена собственные реалии, однако другие не согласны с данной точкой зрения.

Вернемся к рассмотрению классификации реалий С. Влахова и С. Флорина.

При рассмотрении реалий по месту, ученые учитывают два взаимосвязанных и взаимовлияющих условия – национальная принадлежность обозначаемого реалией объекта (референта) и участвующие в переводе языки.

Таким образом, классификация реалий по месту выглядит следующим образом:

1. В плоскости одного языка:

1.1 «Свои» реалии:

а) национальные;

б) локальные;

в) микролокальные.

1.2 «Чужие» реалии:

а) интернациональные;

б) региональные.

2. В плоскости двух и более языков. В данном случае реалии рассматриваются с точки зрения перевода, при этом есть тесная связь с лексикографией и другими сравнительными науками: а) внутренние реалии; б) внешние реалии.

Под «своими» реалиями понимаются исконные слова данного языка.

Национальные реалии называют объекты, принадлежащие данному народу, этносу или нации, но чуждые за пределами страны. Национальная реалия определяет точку для местного деления – перед тем, как реалия принимает статус интернациональной или региональной, она носит национальный характер.

Локальные реалии (местные) принадлежат определенному диалекту языка, либо языку определенной социальной группы. Как и другие диалектизмы, они называют характерные для определенной местности предметы или явления.

С. Влахов и С. Флорин называют реалии, сфера употребления для которых ограничивается лишь одним малым социальным объектом (городом, поселком, семьей) микрореалиями.

Под «чужими» реалиями понимаются заимствования (слова иноязычного происхождения, вошедшие в словарный состав данного языка), кальки (поморфемные или пословные наименования чужих для данного народа явлений, предметов и объектов), и транскрибированные реалии другого языка. Являются окказионализмами или неологизмами.

Интернациональные реалии существуют в лексике нескольких языков и внесены в соответствующие словари, сохраняют за собой свою национальную окраску. Их особенностью является то, что их содержание может отличаться от первоначального: так, например, самурай (eng. Samurai) из своего оригинального значения «феодалного воина» стало обозначать любого воина, вооруженного мечом.

Региональными реалиями называют реалии, которые распространились среди нескольких народов, вместе с референтом, и существуют в лексике нескольких языков.

Внешние реалии являются одинаково чуждыми для обоих языков; внутренние реалии – это слова, принадлежащие одному из двух языков, и, исходя из этого, чужие для другого.

Статус реалии не является постоянным качеством слова или словосочетания. Это хорошо наблюдается при переходе реалии в термин и термина в реалию. Деление по временному признаку разделяет реалии на две группы: а) реалии современные; б) реалии исторические.⁸

Ученые, чьи классификации приведены в данной бакалаврской работе, сами понимали деление реалий как «условное». Многие реалии можно отнести одновременно к нескольким рубрикам предметной классификации, различным её делениям или иным классам переводческих единиц.

⁸ Влахов С. И., Флорин С. П., Непереводимое в переводе. М., 1980. С. 37-45.

Таким образом, становится видно, что реалии могут быть классифицированы по целому ряду различных признаков. Так как в лингвистике нет единой, общепринятой комплексной и структурированной классификации, существуют разногласия в отношении того, на какие категории разделяются реалии. Однако рассмотренные выше классификации в глубокой мере отражают общие принципы их деления – при сравнении нескольких классификаций становится очевидно что они все очень похожи, и имеют лишь небольшие различия по принципу, на основе которого ученые группируют те или иные реалии. Несмотря на то, что эти классификации не полностью совершенны в плане их строгой структурированности, представленные ими деления значительно упрощают процесс передачи реалий в переводе.

1.3 Функции реалий в художественном тексте

Роль слов-реалий в произведениях художественной литературы вызывает большой интерес к изучению данного вопроса. Национально-культурный колорит слов-реалий позволяет создать в произведении определенную атмосферу, позволяет читателям ближе познакомиться с миром и культурой носителей языка, получить новые фоновые знания. Помимо языкового аспекта, слова-реалии отражают культурный и исторический аспект определенного народа – читателю интересен не только лишь сюжет произведения, но и время и культурный период, во время которого разворачиваются события произведения.

Реалии в контексте художественной литературы, особенно в таких литературных жанрах, как научная фантастика и фэнтези, значительно отличаются от реалий в широком их понимании. Если реалии реального мира являются общими для целой группы человек (которые разделяют одну культуру, язык, национальность), то реалии в художественной литературе жанров научной фантастики и фэнтези, где действие происходит в определенной воображаемой вселенной, не всегда могут совпадать с реалиями реального мира.

При переводе художественной литературы трудности, безусловно, возникают из-за безэквивалентной лексики. Если при наличии в тексте реалий «реального» мира переводчик может положиться на свои собственные знания и фоновую информацию, обратиться в определённые источники за культурной и социальной справкой, то как он может перевести то, что, в действительности, в точности понятно лишь одному человеку – автору оригинального текста? Здесь, безусловно, авторские заметки и пояснения в оригинальном тексте облегчают переводческую работу. Особую трудность в себе несет передача эстетической и эмоциональной стороны оригинала на язык перевода. Может ли переводчик составить текст, который смог бы оказать такое же эмоциональное воздействие на читателей перевода, какое оригинальный текст оказал на читателей оригинала?

Одной из важнейших черт художественной литературы любого поджанра, безусловно, является наличие в тексте художественных деталей. Под художественной деталью в литературном тексте понимается выразительная подробность, при помощи которой писателем создается художественный образ, оказывающий воздействие на читателя. Эти фрагменты текста часто отражают или внешний мир, окружающий персонажей произведения, или же описывают внутренний мир самих персонажей, показывая читателю их переживания и мысли по поводу той или иной ситуации. В ней могут так же описываться особенности обстановки, внешние черты персонажей или объектов, окружающих их.

Художественная деталь, которой являются художественные реалии, подобно символу, раскрывает писательский замысел. Художественные детали добавляются автором в произведение с целью помочь читателю ближе почувствовать атмосферу произведения, сопереживать персонажам на более глубоком уровне.

Говоря о художественных реалиях в произведениях жанров научной фантастики и фэнтези, мы говорим о словах, которые становятся реалиями в

данных вымышленных мирах определенных произведений, но не являются такими в реальном мире, либо их референт в реальном мире не существует.

Как и другие лексические единицы, реалии выполняют ряд определенных функций в тексте. Реалии в художественном тексте помогают читателю лучше понять описываемый мир, его события, нормы, язык, культуру.

1. Функция создания местного (национального) колорита

Отражение в тексте национальных особенностей, таких как этнографическая природа места действия произведения, картина мира его жителей и их быта представляет собой одну из главных характеристик всех этнических общностей. Национальные реалии в произведениях помогают в создании определенных этнографических черт быта определенного народа. Наиболее ярко это отражается в локальных реалиях, которые показывают уникальную историю и быт определенного региона страны. В отличие от национальных реалий, реалии локальные отражают диалект языка, и лишь в редких случаях – язык определенной этнической группы.

2. Функция создания исторического колорита

При создании исторической перспективы неотъемлемым элементом является временная характеристика, связанная с фактором времени. В произведениях художественной литературы всегда отражается какая-то эпоха (эпоха создания, или какая-либо историческая эпоха). Из-за этого исторические реалии имеют особую значимость, а их перевод становится одной из главных задач переводчика. При переводе ему непосредственно нужно отразить закрепленный временной период, который так же содержит в себе историко-культурный элемент, и позволяет познакомить читателя ближе с эпохой произведения.

3. Функция символа

Символьная функция реалии позволяет ей отображать определенный образ в произведении, с которым так же могут быть связаны другие слова-образы. Благодаря этой цепочке, образующей систему, в произведении выражается художественный замысел автора.

4. Функция эстетизации бытовой реальности

Реалии, называющие конкретные предметы, существующие как реальные физические объекты, становятся частью предметного словаря художественного текста. В каждом художественном тексте присутствуют слова, обозначающие события и вещи в их нормативном значении. Эти вещи позволяют автору создать образ вещей из реального мира, который становится одним из изобразительных средств, на которые при написании текста оригинала опирается автор.

5. Функция маркера чужой культуры

В текстах, описывающих фрагменты чужой языковой картины мира, реалии выступают в роли репрезентантов чужой действительности. Маркеры «чужой культуры» – это реалии, представляющие собой заимствованные слова, называющие свойственные другой культуре объекты, явления материального и духовного мира. В этом случае степень известности реалии в культуре языка перевода и её освоенность, частота использования играют большую роль в создании адекватного и понятного перевода.

Ещё одним особенным аспектом в работе передачи художественных реалий выступает факт того, что реалии «вымышленного мира» произведения могут быть непонятны и некоторым читателям оригинала. Задачей переводчика будет не только передать эти самые реалии, но и попытаться сделать так, чтобы они были понятны читателям перевода и оказали на них такое же воздействие, какое бы оказал оригинальный текст.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что реалии, являясь главной составляющей эстетики в художественном тексте, выполняют в нем многочисленные разнообразные функции: помогают объединить все идеи и фрагменты произведения во всецелую систему, формируют эстетическую экспрессивность текста, отражают художественный замысел автора. Однако их функциональный потенциал различается – так, реалии, обозначающие предметы, чаще всего исполняют функцию создания местного, исторического колорита, и эстетизации бытовой реальности. Однако самым

богатым функциональным потенциалом обладают реалии, обозначающие культурные концепты, так как они отражают все выше перечисленные функции в художественном тексте. Все это подтверждает мысль о том, что в рамках художественных произведений вся совокупность реалий выполняет единую задачу – передачу содержания произведения вместе с оказанием на читателя определенного влияния, создания определенной эстетики в понимании текста.

1.4 Способы передачи реалий в переводе

Реалии – очень важный элемент фоновых знаний, необходимый как для понимания оригинального текста на иностранном языке, так и для передачи этого текста в переводе на язык перевода. Недостаток фоновых знаний – недостаточно полное знание географии и истории определенной страны, её исторических деятелей, культуры и искусства может привести к искажению фактов в процессе перевода, что приводит к некорректной передаче на язык перевода из-за неумения распознать реалии в тексте.

Большая часть трудностей, возникающая в переводе реалий, обусловлена фактом того, что в языке перевода не существует явления или предмета, который обозначает реалия в языке оригинала. Переводчику необходимо использовать различные переводческие трансформации, позволяющие достичь максимальной переводческой эквивалентности и адекватности перевода, несмотря на разницу в семантических системах двух языков.

Обобщая приемы передачи иностранных реалий, С. Влахов и С. Флоров сводя их к двум основным приемам: транскрипции и непосредственному переводу.⁹

Транскрипция представляет собой механический перенос реалии из языка оригинала на язык перевода, воспроизведение звучания этого слова из языка оригинала согласно фонетическим правилам языка перевода. Данный

⁹Влахов С. И., Флорин С. П., Непереводимое в переводе. М., 1980. С. 87.

прием аналогичен заимствованию иностранного слова – он сохраняет национальный колорит реалии.

Для передачи реалий применяется и похожая к транскрипции техника транслитерации, которая представляет собой воспроизведение буквенного состава лексической единицы, однако её недостатком является факт того, что передача графической формы менее эффективна для передачи национального колорита реалии. Однако, несмотря на недостатки этих двух способов, они, чаще всего, являются единственными способами передачи безэквивалентной лексической единицы из языка оригинала.

Прямая передача реалий переводом применяется в тех случаях, когда транслитерация или транскрипция являются абсолютно невозможными, либо нежелательными. К способам перевода реалий относят: калькирование, полукалькирование, создание нового слова (неологизма), освоение реалии, приблизительный перевод, описательный перевод, контекстуальный перевод, конкретизацию и генерализацию.

Калькирование представляет собой перевод лексической единицы с языка оригинала путем замещения её составляющих компонентов соответствующими компонентами в языке перевода. Это новое слово копирует структуру и состав исходной лексической единицы из языка оригинала.¹⁰

Полукалька – частичное заимствование, образуемое путем буквального перевода части слова или словосочетания с языка оригинала.

Создание нового слова (неологизма) позволяет лучше понять значение реалии. Этот способ передачи реалии также может образовываться в результате присвоения новых значений уже существующим, известным словам.¹¹

¹⁰ Комиссаров, В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М., 1990. С. 105.

¹¹ Хакимова, Ш. Р. Приемы перевода интернациональных реалий. Молодой ученый, 2014, Вып. №2 Сер. Филология и лингвистика в современном обществе. С. 179-181.

Освоение реалии – это адаптация реалии на языке перевода, придание ей нового облика, привычного для языка перевода.¹²

Приблизительный перевод – использование слова, обозначающего нечто близкое, но не тождественное по функции, для передачи реалии. Поиск в языке перевода аналога иноязычной реалии, который был бы знаком реципиенту. Чаще всего используется вместе с приемом генерализации. Недостаток этого способа передачи – создание ложной национально-культурной ассимиляции.

Описательный перевод – передача реалии путем объяснения значения. В этом случае реалия не переводится аналогичной единицей из языка перевода, но нет возможности неполного понимания. Объяснение может быть коротким или длинным, в зависимости от контекста. К этому способу передачи реалий обращаются для избежания заимствований.

Контекстуальный перевод – переводимое слово или словосочетание переводится с опорой на контекст произведения, а не строгие словарные соответствия.

Генерализация и конкретизация – замена видового понятия родовым (и наоборот), передача реалий способом использования языковых единиц, имеющих более широкое или узкое значение.¹³

У каждого из представленных приемов передачи реалий есть свои достоинства и недостатки – поэтому переводчики очень часто используют комбинированные способы передачи реалий, или дают её пояснение.

Опущение или неправильная передача реалий приводит к неполному раскрытию значения слова, что не позволяет читателю перевода понять намеки и аллюзии произведения. Перевод реалий требует от переводчика хорошего уровня культурной и страноведческой подготовки.

Таким образом, существуют различные способы для передачи реалий на язык перевода. Чаще всего способы передачи разделяют на перевод и

¹² Влахов С. И., Флорин С. П., Непереводимое в переводе. М., 1980. С. 112.

¹³ Виноградов, В. С. Перевод: Общие и лексические вопросы. М., Издательство института общего среднего образования РАО, 2001, С. 98.

заимствование. В определенных контекстах реалию, без какой-либо потери информации в тексте для читателя, можно опустить. Каждый отдельный случай передачи реалии должен быть проанализирован для выбора конкретного, оптимального метода для передачи реалии в переводе на язык перевода.

2 СПОСОБЫ ПЕРЕДАЧИ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ РЕАЛИЙ В ПЕРЕВОДАХ КОМИКСОВ «HOMESTUCK» И «PROBLEM SLEUTH» Э. ХАССИ

Художественные произведения, зачастую, но не всегда, показывают жизнь персонажей в определенной реальности, которая кардинально отличается от нашей – по средствам технологического развития, присутствия уникальных волшебных элементов, или других компонентов, которые не могут существовать в плоскости нашей реальности. Чаще всего данная реальность в определенной степени перекликается с нашей – имеет схожие с реальным миром концепты и социальную, природную среду. Однако фантастические составляющие в вымышленном мире несовместимы с научными обоснованиями реального мира.

Одной из особенностей вымышленных авторских миров является наличие в них различных сказочных или научно-продвинутых элементов – таких как существование необычных вымышленных существ, сказочных рас, технологий, которые не могут существовать в современном мире из-за уровня технологического и научного развития в наше время.

Особенность такого формата художественных произведений как веб-комикс заключается в том, что их публикация в сети Интернет позволяет им иметь широкую огласку благодаря своей доступности. Особенностью двух рассматриваемых в данной бакалаврской работе веб-комиксов является их жанр – «Interactive fiction», позволяющий взаимодействовать с историей и персонажами через написание команд или других действий со стороны читателя. «Интерактивный вымысел» представляет собой определенное «текстовое приключение», аналогичное компьютерной игре, ведь развивается от прямого воздействия со стороны читателя-«игрока».

2.1 Реалии в комиксе «Homestuck»

Краткий обзор произведения

Выбор этого произведения американского писателя Эндрю Хасси обусловлен тем, что комикс содержит в себе огромное количество реалий, которые были переведены на русский различными методами, что позволяет проанализировать это произведение с этой стороны. Мир, созданный Э. Хасси в данном комиксе – очень обширен и загадочен, очень детализирован и пропитан уникальными концептами, а реалии в нем играют важную роль в раскрытии вселенной и создания образов героев, их быта и восприятия ими мира.

«Homestuck» (в русском варианте иногда именуемый «Застрявшие дома») – веб-комикс, созданный американским писателем и художником Эндрю Хасси, публиковавшийся в период с 13 апреля 2009 года по 13 апреля 2016 года. Для анализа способов передачи реалий веб-комикса с английского на русский язык был выбран перевод от переводческой группы «RTFelt», публиковавшийся с 22 июля 2011 года по 14 апреля 2016 года.

Рассказ повествует о четырех подростках, ведущих друг с другом на протяжении многих лет общение по сети Интернет, которые решили опробовать некую новую игру под названием «SBURB». В ходе игры персонажи, в ходе кооперации друг с другом, получают возможность избежать конца света в своем «реальном мире», переместившись, через игру, в некую «Стартосферу», в которой они в дальнейшем продолжают свое приключение. В данном пространстве каждый из четырех персонажей находится на своей собственной планете внутри «Стартосферы» и проходит свой собственный «путь героя» для возвышения своего ранга по «Эшелестнице».

Особенностью комикса являются реалии и концепты, существующие в мире, созданным автором. Некоторые из них имеют определенный фоновый контекст, связывающий их с реальным миром «вне комикса», но большая часть из них находят отклик и смысл лишь в самом произведении и за его пределами не несут никакой культурной и социальной ценности (для людей, не знакомых с произведением). Так, к примеру, выдуманная автором раса

троллей названа так из-за распространенного в реальности концепта «Интернет-троллей», т.е. людей, которые публикуют и распространяют в Интернет-пространствах сообщения и изображения провокационного характера для создания конфликта. Тролли в комиксе живут на своей собственной планете «Альтернии», на которой существуют свои особые социально-этические нормы и законы; их биология и анатомия отличаются от человеческих.

По своей структуре комикс состоит из 7 актов, некоторые из которых, в свою очередь, подразделяются на под-акты и антракты, двух антрактов и одной сцены титров.

Обзор функций и способов перевода реалий.

В ходе исследования было отобрано 52 реалии из веб-комикса «Homestuck» американского писателя Э. Хасси. 22 из 52 исследованных реалий передавались с помощью калькирования (42,31%), 10 с помощью создания нового слова (неологизма) (19,23%), 7 с помощью транскрипции (13,46%), 6 с помощью транслитерации (11,54%), 6 с помощью описательного перевода (11,54%) и 1 с помощью контекстуального перевода (1,92%). Анализ способов передачи реалий был основан на классификации, разработанной С. Влаховым и С. Флориным.

Рассмотрим примеры передачи реалий в переводе из веб-комикса.

Калькирование

«Pesterchum» – Достань Кореша. Представляет собой программу чат-клиент, позволяющую героям произведения общаться по сети Интернет. Эта реалия позволяет нам ближе познакомиться с бытом персонажей комикса – приобщиться к тому, чем герои пользуются для постоянного, каждодневного общения друг с другом.

Приемом калькирования также были переведены другие аспекты бытовой жизни героев – то, каким образом они хранят и носят с собой различные вещи для последующего применения. Так словосочетание «Captcha Deck» передается на русский язык через калькирование в

словосочетание «Картотека Каптчалага» – определенная ячейка, внутри которой герои хранят подобранные ими предметы до следующего использования, вне зависимости от формы и размеров объекта, размещенного в картотеке. Реалия на языке оригинала образуется из комбинирования слов «capcha» (термин, характеризующий компьютерный тест, позволяющий убедиться в том, что операционной системой пользуется человек) и «catalogue» (каталог).

Возможность хранить предметы и вынимать их позволяет активный на данный момент «Fetch Modus» – в русском варианте «Методе Доступа» через калькирование. Данное явление имеет довольно сложную структуру и имеет множество модификаций и видов – Методы Доступа в комиксе пародируют настольные игры, различные способы структурирования данных и другие комплексные классификации.

Для самозащиты или нападения на врагов, персонажи веб-комикса «Homestuck» используют свои «Оружиевидные боевые способусы» (передача реалии «Weaponkind strife specibus» из оригинала способом калькирования), помещая в «Боевые Картотеки» («Strife Deck», ещё одна реалия, адаптированная в переводе с помощью калькирования) любые предметы для использования в дальнейшем бою. Однако для корректной работы данной системы предмет, помещенный игроком в боевую картотеку, должен соответствовать типовому образу (т.е. виду), к которому относится способус.

Реалия «Echeladder» (в русском переводе веб-комикса адаптированная использованием калькирования как «Эшелестница») представляет собой систему рангов внутри игры «SBURB». Выполняя различные задания на своей планете и уничтожая врагов, персонажи открывают новую ступень, а вместе с ней – награды, включающие в себя разного рода усиления для их картотек и оружия, материю и другие предметы.

Реалия «Nemospectrum» также передается в переводе веб-комикса на русский язык с использованием калькирования – «Гемоспектр». Эта реалия рассказывает о биологической и социальной природе мира Троллей –

странных, похожих на людей существ из далекого космоса, с которыми общаются герои веб-комикса. Существа их расы различаются в своем физическом и психологическом развитии в зависимости от того, к какой «касте» из-за цвета своей крови они относятся.

В процессе проведения исследования было установлено, что 22 из 52 проанализированных реалий веб-комикса «Homestuck» были адаптированы в переводе на русский язык способом калькирования, что составило 42,31% от общего количества проанализированных реалий.

Создание нового слова (неологизма)

Множество реалий в веб-комиксе также было адаптировано путем создания нового слова (неологизма). Так, реалия «Dreamself», которой характеризуется альтер эго персонажа, находящаяся в дреме на одной из планет-лун, просыпающееся, когда персонаж засыпает, в переводе веб-комикса на русский язык была адаптирована как «Снобличие» (объединением слов «сны» и «обличие»). Данный способ перевода и рассмотрения данной реалии кажется наиболее адекватным – он не вызывает у читателя чувство недопонимания, как реалия оригинала, которая может ошибочно заставить читателя подумать о том, что во времени одновременно существуют две версии одного персонажа.

Ещё одним примером передачи реалии в переводе созданием нового слова является перевод реалии «MotherGrub». Несмотря на то, что подростковые и взрослые особи троллей анатомически максимально близки к людям, их детская форма таковой не является. В комиксе говорится, что маленькие тролли представляют собой личинок, вылупляющихся из яиц, которые откладывает и о безопасности которых заботится данное похожее на жука существо. В этом аспекте нам понятно, какой образ создается в оригинале – и для передачи того же образа в тексте перевода, переводчики решили адаптировать эту реалию созданием нового слова, «Троллематка». Созданный в переводе неологизм выполняет те же функции и создает такой

же образ, что и реалия в оригинале – указывает на биологические особенности данной расы.

Ещё одним примером создания нового слова в переводе веб-комикса на русский язык служит адаптация реалии «Recuperacoons». Данная реалия представляет собой аналог человеческой кровати, существующий на планете троллей, в тоже время показывающий их биологические отличия. Этот объект представляет себе огромный кокон, наполненный субстанцией, позволяющей троллям расслабиться и восстановить свои силы. Эти объекты интерьера могут быть различных размеров и форм. В переводе на русский язык для передачи данной реалии было создано новое слово – «Восставанны», опирающееся на внешний вид этого объекта и его функций.

В процессе проведения исследования было установлено, что 10 из 52 проанализированных реалий веб-комикса «Homestuck» были адаптированы в переводе на русский язык с помощью создания нового слова (неологизма), что составило 19,23% от общего количества проанализированных реалий.

Транскрипция

Третьим самым используемым способом передачи реалий в переводе с английского языка на русский стало использование транскрипции.

Так, реалия «Lich», обозначающая определенного внутриигрового монстра и имеющая устойчивое словарное соответствие «нежить» в переводе веб-комикса на русский язык адаптируется как «Лич». Скорее всего, данный способ перевода был применен для сохранения атмосферы «иной реальности», представляемой Э. Хасси в оригинале.

Реалия «Alternia» представляет собой планету, на которой проживает раса троллей. Культура этой планеты кардинально отличается от культуры Земли – жители Альтернии постоянно охотятся на животных и других особей своего вида, бодрствуют лишь ночью из-за аллергии к солнечному свету, и постоянно находятся в конфликте друг с другом. В переводе веб-комикса на русский язык данная реалия адаптируется транскрипцией.

Примером транскрипции также служит адаптация названий лун, на которых обитают снобличия героев – «Derse» и «Prospit», переведенные как «Дерс» и «Проспит» соответственно. Эти реалии описывают два конфликтующих с собой королевства. Из авторских комментариев Э. Хасси к печатному изданию веб-комикса «Homestuck» можно установить, что слово «Derse» образуется от комбинации «dearth» (голод, недостаток пищи) и «terse» (лаконичность, немногословность), в то время как слово «» образуется от комбинации «prosperity» (успех, процветание) и «respite» (отдых).

В процессе проведения исследования было установлено, что 7 из 52 проанализированных реалий веб-комикса «Homestuck» были адаптированы в переводе на русский язык способом транскрипции, что составило 13,46% от общего количества проанализированных реалий.

Транслитерация

С помощью данного приема была передана реалия «Beforus» - Бефорус. В данном комиксе, до существования Альтернии, существовала другая планета, населенная троллями, и социокультурный строй этой планеты куда ближе к социокультурным нормам людей с Земли. В оригинале «Beforus» является комбинацией слов «before» и «us», отражая историческую составляющую художественного мира веб-комикса «Homestuck». Скорее всего способ транслитерации в переводе веб-комикса на русский язык был использован для сохранения ощущения «иной» культуры мира троллей в данной вымышленной вселенной.

С помощью приема транслитерации была передана реалия «Dancestor» – «Данцестор». Под данцесторами в комиксе понимаются версии троллей Альтернии, существовавшие на Бефорусе – из-за временных и пространственных особенностей мира веб-комикса, эти персонажи являются одновременно «предками» и «потомками» троллей Альтернии. Адаптация реалии в русском переводе с использованием транслитерации объясняется трудностью в создании хорошего аналога посредством создания нового слова.

В процессе проведения исследования было установлено, что 6 из 52 проанализированных реалий веб-комикса «Homestuck» были адаптированы в переводе на русский язык способом транслитерации, что составило 11,54% от общего количества проанализированных реалий.

Описательный перевод

С помощью описательного перевода адаптируется реалия «Quest Bed» – «Ложа Приключенца». Данный легендарный объект внутри вселенной веб-комикса позволяет героям достичь конца их Эшелестницы – достичь их Богоуровня. Описательный перевод в переводе веб-комикса на русский обоснован тем, как читатели на протяжении множества страниц наблюдают за приключениями их героев – вариант перевода калькированием, как, к примеру, «Квестовая Кровать», кажется менее удачным и плохо отражает весь смысл и контекст реалии в тексте оригинала.

«Typing quirk» – «стиль письма». Все герои в веб-комиксе имеют свой определенный стиль письма – некоторые из них не используют пунктуацию, некоторые пишут лишь с использованием заглавных букв, некоторые удваивают буквы в словах или словосочетаниях, другие – заменяют определенные звуки на символы или буквы. У слова «quirk» есть устоявшееся словарное соответствие «причуда», однако в переводе веб-комикса на русский язык этот концепт из мира персонажей «Homestuck» передается с использованием описательного перевода.

«Sopor slime» – «летаргическая слизь». Предметы интерьера, «Восставанны», в которых спят тролли, наполняются данной субстанцией. Конкретные свойства этого вещества не описываются в мельчайших деталях, но подразумевается, что оно помогает троллям заснуть. В оригинале словосочетание образуется с использованием слова «sopor», обозначающего глубокий сон. В переводе реалии на русский язык с использованием описательного перевода переводчики отражают главную функцию данного объекта – то, что оно помогает данной расе погрузиться в состояние бездействия и сна.

В процессе проведения исследования было установлено, что 6 из 52 проанализированных реалий веб-комикса «Homestuck» были адаптированы в переводе на русский язык способом описательного перевода, что составило 11,54% от общего количества проанализированных реалий.

Контекстуальный перевод

Во время анализа перевода веб-комикса «Homestuck» с английского языка на русский был найден только один пример контекстуального перевода – перевода реалии «Grist» как «Материя». У понятия «grist» существует множество устоявшихся словарных соответствий – зерно, масса, крупа. Однако во вселенной веб-комикса «Homestuck» этот термин перенимает другое значение – он представляет собой внутриигровую валюту, с помощью которой персонажи могут создавать различные предметы или модифицировать уже существующие, а так же создавать различные постройки – из-за чего в переводе с английского на русский язык смысл и образ этой реалии передаются через контекстуальный перевод.

В процессе проведения исследования было установлено, что 1 из 52 проанализированных реалий веб-комикса «Homestuck» была адаптирована в переводе на русский язык способом контекстуального перевода, что составило 1,92% от общего количества проанализированных реалий.

В ходе исследования способов передачи реалий веб-комикса «Homestuck» с английского на русский были обнаружены следующие данные: из 52 реалий 22 в переводе были переданы с помощью использования калькирования, что составляет 42,31% от общего количества проанализированных реалий. 10 реалий были переведены на русский способом создания нового слова, что составило 19,23% от общего количества реалий. 7 реалий было адаптировано в переводе веб-комикса на русский язык через транскрипцию, что составило 13,46% от общего числа реалий. 6 реалий были адаптированы способом транслитерации – что составило 11,54% от общего количества всех реалий. Также 6 реалий было адаптировано через описательный перевод, что составило 11,54% от общего количества

проанализированных реалий. Лишь 1 реалия в переводе с английского на русский язык была адаптирована с помощью контекстуального перевода, что составляет 1,92% от общего количества всех проанализированных реалий.

Подводя итоги, можно сделать вывод о том, что большая часть реалий была передана путем калькирования. В первую очередь это объясняется стремлением переводчика наиболее понятно, но, в тоже время, приближенно к оригиналу, передать содержание текста читателям произведения. Нельзя не отметить и роль ориентирования переводчика на целевую аудиторию при создании перевода – переводчики попытались оказать на читателей перевода такое же ощущение «новизны», которое вызывает у читателей оригинала чтение произведения на языке оригинала. Как мы видим, реалии играют огромную роль в придании произведению особенного колорита и черт реальности персонажей в нем, выделяют особенные концепты и предметы этой вселенной, индивидуализируют и идентифицируют предметы и явления.

2.2 Реалии в комиксе «Problem Sleuth»

Краткий обзор произведения

«Problem Sleuth» (в русском варианте – «Бедовый Сыщик») – третий веб-комикс в жанре Interactive Fiction от Эндрю Хасси, вышедший в период с 10 марта 2008 года по 10 марта 2009 года. История о том, как три детектива, живущие в выдуманной вселенной, действие которой происходит во время эпохи Сухого закона США в выдуманном городе «Чикагополисе», но с элементами научной фантастики, пытаются выбраться из своих офисов и начать очередное расследование, однако на их пути попадает огромное множество препятствий. Изначально может показаться, что действие в этой вселенной происходит в самый обычный исторический период – однако многие реалии, концепты и элементы истории указывают на то, что этот вымышленный мир почти не имеет ничего общего с известной исторической эпохой. Повествование в истории ведется довольно быстро, каждая страница представляет перед читателем новую головоломку, которую ему предстоит осмыслить и решить. Из пародии на криминальные драмы Голливуда 40-

50ых годов данное текстовое приключение превращается в сюрреалистичную научно-фантастическую комедию, в которой читатель и его взаимодействие с веб-комиксом играют не последнюю роль.

Большую часть начала истории Бедовый Сыщик и его товарищи (Крутой Детектив и Озорной Инспектор) проводят в попытках решить ряд различных головоломок для того, чтобы выбраться из своих офисов, а затем и из здания, в котором они заключены, чтобы отправиться расследовать различного рода преступления. По мере их попыток достичь этой цели, мир вокруг них начинает меняться – так, мы узнаем, что в настоящее время они все заключены в офисе, окна в котором являются ненастоящими, и представляют собой порталы на улицы Воображаемого города выдуманной вселенной, который, в свою очередь, расположен над гигантским плато, где располагаются четыре королевства, находящиеся в вечном конфликте.

В данной истории часто упоминаются не художественные реалии времен Сухого закона, такие как «speakeasy» (нелегальный бар) и «Chicago overcoat», но в данной работе рассматриваются лишь реалии, относящиеся непосредственно к самому произведению, и не существующие за пределами его вселенной.

Веб-комикс состоит из 22 глав и одного эпилога. Для анализа способов передачи реалий веб-комикса с английского на русский язык был выбран перевод от переводческой группы «RTFelt», опубликованный с 25 августа по 13 декабря 2013 года.

Обзор функций и способов перевода реалий.

В ходе исследования было отобрано 23 реалии из веб-комикса «Problem Sleuth» американского писателя Э. Хасси. 12 из 23 исследованных реалий передавались с помощью калькирования (52,17%), 8 с помощью описательного перевода (34,78%) и 3 с помощью приблизительного перевода (13,05%). Анализ способов передачи реалий был основан на классификации, разработанной С. Влаховым и С. Флориным.

Рассмотрим примеры передачи реалий в переводе из веб-комикса.

Калькирование

«Etuquette Monstrance» – «Монстранция этикета». Мир персонажей веб-комикса «Problem Sleuth» довольно абсурден и сложен, и данная реалия отражает это наиболее ярко. Для успешного социального взаимодействия и достижения максимального понимания с другими персонажами веб-комикса главные герои должны обращаться к своей характеристике «Монстранции этикета». В переводе веб-комикса данная реалия передается с использованием калькирования.

Ещё один объект, связанный с этой концепцией – расположенные внутри монстранции «кусочки манероссылок» (в тексте оригинала «Mannercite shards»), количество которых определяет провал или успех персонажа при социальном взаимодействии с другими. Эта реалия также передается с применением способа калькирования.

«Jocose honey». Данная реалия описывает определенную механику, благодаря которой персонажи веб-комикса «Problem Sleuth» вступают в битву, набрав достаточное количество этого вещества им открывается возможность использования определенного боевого приема. Для передачи реалии с английского на русский язык была использована калька – «Игривый мёд».

«Clock Tower of Cartesian Alignment» представляет собой локацию и архитектурный объект во вселенной веб-комикса «Problem Sleuth». Данный объект имеет особые физические характеристики, благодаря которым с его помощью герои несколько раз переворачивают всю физическую вселенную. В переводе веб-комикса с английского языка на русский используется калькирование – объект именуется «Часовой башней декартовой системы координат», однако «декартова система координат» является менее устойчивым словарным соответствием, чем «прямоугольная система координат».

В процессе проведения исследования было установлено, что 12 из 23 проанализированных реалий веб-комикса «Problem Sleuth» были

адаптированы в переводе на русский язык способом калькирования, что составило 52,17% от общего количества проанализированных реалий.

Описательный перевод

«Armistyx» – данная реалия представляет собой особый прием главного героя, Бедового Сыщика, благодаря которому он, заключая контракт с другим персонажем по имени Смерть, приобретает возможность использовать его особое оружие – косу. В дополнительных публикациях к веб-комиксу «Problem Sleuth» Э. Хасси комментирует создание этого образа совмещением слова «Armistice» с названием реки Стикс (Styx) из древнегреческой мифологии. Для перевода этой реалии и концепта с английского языка на русский переводчики решают применить описательный способ – описывают контекст и смысл, который в себе заключает данная реалия – а именно контракт и дальнейшее доверие персонажа по имени Смерть с персонажем главного героя, Бедовым Сыщиком. Так, в переводе «Armistyx» превращается в «Десница Смерти Бедовый Сыщик».

«Fenestrated planes». В мире вселенной веб-комикса «Problem Sleuth», а именно внутри офисов Бездомного Сыщика и его товарищей, расположены различные окна-порталы, благодаря которым они могут выйти на улицы Воображаемого города, или отправить туда определенные предметы. В тексте перевода веб-комикса «fenestrated planes» адаптируется с использованием описательного перевода в «многооконные плоскости».

«Popomatic hat». Особенностью дизайнов всех персонажей веб-комикса «Problem Sleuth» является наличие у каждого из них головного убора в виде шляпы, которая, если этого требует ситуация, может быть превращена в другого рода головной убор с помощью нажатия. Так, чтобы отразить смысл данной реалии, в переводе веб-комикса с английского на русский язык она адаптируется как «нажимная шляпа», через описательный перевод.

В процессе проведения исследования было установлено, что 8 из 23 проанализированных реалий веб-комикса «Problem Sleuth» были

адаптированы в переводе на русский язык через описательный перевод, что составило 34,78% от общего количества проанализированных реалий.

Приблизительный перевод

«Candy Corn». Любимое лакомство главного героя – похожие по своей форме на кукурузные зерна конфетные изделия. В переводе веб-комикса с английского языка на русский переводчики адаптируют эту реалию с использованием приблизительного перевода, сравнивая данный вид конфет с ирисками.

«Suckle Flagon». Данное устройство представляет собой резервуар, который наполняется игристым медом, с помощью которого герои могут использовать определенные боевые приемы. Для каждого персонажа предопределяется уникальная ёмкость, различная по своей форме и размеру. В переводе веб-комикса с английского языка на русский переводчики решают воспользоваться приблизительным переводом – и данное устройство классифицируется как «Кувшин Вскармливания», вне зависимости от его формы и размера.

«Salted melons». В каждом из четырех королевств, представленных в мире веб-комикса «Problem Sleuth», есть определенный объект, выращиваемый или создаваемый лишь на территории определенного королевства. Так, в королевстве ласок мы видим «salted melons» – бахчевую культуру, которую они выращивают на болотах. Из-за черно-белого стиля страниц веб-комикса невозможно понять, к какому из растений данного вида относятся эти плоды. В переводе веб-комикса с английского на русский язык переводчики именуют их «солёными арбузами», предполагая, каким растением они являются, с использованием приблизительного перевода.

В процессе проведения исследования было установлено, что 3 из 23 проанализированных реалий веб-комикса «Problem Sleuth» были адаптированы в переводе на русский язык через описательный перевод, что составило 13,05% от общего количества проанализированных реалий.

В ходе исследования были обнаружены следующие данные: из 23 проанализированных реалий веб-комикса «Problem Sleuth» 12 в переводе с английского языка на русский были переданы с использованием калькирования, что составляет 52,17% от общего количества проанализированных реалий. 8 реалий были переведены на русский с использованием описательного перевода, что составило 34,78% от общего количества проанализированных реалий. 3 реалии (13,05%) были адаптированы в переводе на русский язык методом приблизительного перевода.

Подводя итоги, можно сделать вывод о том, что большая часть реалий была передана путем калькирования. В первую очередь это объясняется стремлением переводчиков наиболее понятно, и в тоже время, приближенно к оригиналу, передать содержание текста читателям перевода. Нельзя не отметить и роль ориентирования переводчика на целевую аудиторию при создании перевода – переводчики попытались оказать на читателей перевода такое же ощущение «новизны», которое вызывает у читателей оригинала чтение произведения на языке оригинала. Как мы видим, реалии играют огромную роль в придании произведению особенного колорита и черт реальности персонажей в нем, выделяют особенные концепты и предметы этой вселенной, индивидуализируют и идентифицируют предметы и явления.

2.3 Способы передачи художественных реалий

Способы передачи реалии	Веб-комикс «Homestuck»	Веб-комикс «Problem Sleuth»
Калькирование	42,31%	52,17%
Описательный перевод	11,54%	34,78%
Создание нового слова (неологизма)	19,23%	-
Транслитерация	11,54%	-
Транскрипция	13,46%	-
Приблизительный перевод	-	13,05%
Контекстуальный перевод	1,92%	-

Таблица 1.

Сравнительный анализ обоих произведений, представленный в Таблице 1, показывает, что чаще всего для передачи реалий с английского языка на русский в переводе веб-комиксов «Homestuck» и «Problem Sleuth» использовались методы калькирования, создания нового слова (неологизма), транскрипции и описательного перевода.

По результатам исследования всех произведений были получены следующие данные: из 75 реалий 34 реалии в переводе с английского языка на русский были адаптированы с помощью использования способа калькирования (45,33%); 14 реалий с помощью описательного перевода (18,67%); 10 с помощью создания нового слова (неологизма) (13,33%); 7 с помощью транскрипции (9,33%); 6 с помощью транслитерации (8,00%); 3 с помощью приблизительного перевода (4,00%) и 1 с помощью контекстуального перевода (1,34%). Из полученных результатов видно что большая часть рассмотренных нами реалий была передана путем использования калькирования и описательного перевода. Это можно объяснить тем, что переводчики старались передать особый художественный

колорит вымышленных миров Э. Хасси, стараясь сохранить вид и форму слов и словосочетаний-реалий, представленных в его веб-комиксах.

Подводя итоги, можно сделать вывод о том, что самыми популярными способами для передачи реалий в переводе веб-комиксов «Homestuck» и «Problem Sleuth» выступают способы калькирования, описательного перевода и создания нового слова (неологизма). Это можно объяснить стремлением переводчиков максимально близко к оригиналу передать ощущение «новизны» и «фантастики» в тексте перевода.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью данного исследования было изучение способов передачи художественных реалий с английского языка на русский на материале веб-комиксов в жанре научной фантастики. В результате проделанной работы можно заключить следующее:

1. Научная фантастика является одним из самых популярных жанров в современной литературе, в её основе лежат научные и фантастические мотивы.

2. Реалии представляют собой особую группу слов, относящуюся к безэквивалентной лексике, которая отражает языковую картинку мира определенной этнической общности.

3. Понятие «реалия» может толковаться по-разному: во-первых, как предмет материальной культуры, отраженный на языковом уровне, или, во-вторых, как слово, которое обозначает этот предмет. Для художественных произведений характерно существование художественных реалий, референт которой может существовать в вымышленном и реальном мире, или же только в вымышленном мире, и являться характерным лишь для мира произведения.

4. Реалии могут иметь разные функции в текстах художественного жанра, объединяя культуру и язык и помогая придать тексту уникальный национальный или исторический колорит.

5. Реалии, несмотря на схожесть с терминами и именами собственными, обладают уникальным набором свойств, который отличает их от данных лексических единиц.

6. Реалии позволяют отразить в тексте внеязыковую действительность.

7. Для адекватного и точного перевода, переводчику необходимо полностью осмыслить реалию в тексте оригинала, точно знать, что она обозначает, передаваемую ей информацию и эмоциональную окраску.

8. В текстах перевода анализируемых произведений встречаются следующие способы передачи реалий: калькирование, транслитерация, транскрипция, описательный перевод, создание нового слова (неологизма), приблизительный перевод. Наиболее частыми способами передачи реалий в проанализированных произведениях (веб-комиксах «Homestuck» и «Problem Sleuth» Э. Хасси) являются калькирование, описательный перевод, создание нового слова (неологизма), транскрипция, транслитерация и приблизительный перевод.

9. В ходе исследования способов передачи реалий веб-комикса «Homestuck» с английского на русский были обнаружены следующие данные: из 52 реалий 22 в переводе были переданы с помощью использования калькирования, что составляет 42,31% от общего количества проанализированных реалий. 10 реалий были переведены на русский способом создания нового слова, что составило 19,23% от общего количества реалий. 7 реалий было адаптировано в переводе веб-комикса на русский язык через транскрипцию, что составило 13,46% от общего числа реалий. 6 реалий были адаптированы способом транслитерации – что составило 11,54% от общего количества всех реалий. 6 реалий было адаптировано через описательный перевод, что составило 11,54% от общего количества проанализированных реалий. 1 реалия в переводе с английского на русский язык была адаптирована с помощью контекстуального перевода, что составляет 1,92% от общего количества всех проанализированных реалий.

10. В ходе исследования были обнаружены следующие данные: из 23 проанализированных реалий веб-комикса «Problem Sleuth» 12 в переводе с английского языка на русский были переданы с использованием калькирования, что составляет 52,17% от общего количества проанализированных реалий. 8 реалий были переведены на русский с использованием описательного перевода, что составило 34,78% от общего количества проанализированных реалий. 3 реалии (13,05%) были

адаптированы в переводе на русский язык методом приблизительного перевода.

11. В зависимости от способа передачи реалии на язык перевода их функции могут изменяться.

12. Для осуществления качественного перевода художественных реалий в комиксах научно-фантастической и фантастической направленности требуется опираться на оригинальную авторскую мысль текста оригинала, целевую аудиторию перевода и креативное мышление переводчика.

Все это позволяет сделать вывод о том, что реалии могут одновременно относиться к нескольким видам лексических категорий. Многие реалии выражают определенные коннотативные значения. Главным отличием реалий от других классов лексических единиц является их национальная и историческая окраска, отсутствие точных соответствий в других языках из-за отсутствия в данном языке требуемого референта, что требует особого подхода для преодоления трудностей в переводе на другие языки.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

НАУЧНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1 Аристов А.Ю. Реалии художественного мира поздних романов Уильяма Морриса: особенности классификации и возможности передачи при переводе на русский язык [Электронный ресурс] / А.Ю. Аристов, С.А. Артистова. – Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2024. – № 3. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/realii-hudozhestvennogo-mira-pozdnih-romanov-uilyama-morrisa-osobennosti-klassifikatsii-i-vozmozhnosti-peredachi-pri-perevode-na> (дата обращения: 06.05.2024).

2 Артемьева, Ю.В. Перевод реалий в произведениях кинематографа [Электронный ресурс] / Ю.В. Артемьева, Ю.В. Явари. – Вестник МГОУ, 2018. – № 1. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/perevod-realiy-v-proizvedeniyah-kinematografa> (дата обращения: 06.05.2024)

3 Бархударов, Л.С. Язык и перевод / Л.С. Бархударов. – М. : ИМО, 1975. – 240 с

4 Белов, А.А. Особенности перевода реалий [Электронный ресурс] / А.А. Белов. – Вестник науки Тульского педагогического университета, 2020. – № 11. – С. 32. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-perevoda-realiy> (дата обращения: 06.05.2024).

5 Виноградов, В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В.С. Виноградов. – М. : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – С. 224.

6 Виноградов, В.С. Лексические вопросы перевода художественной прозы / В.С. Виноградов. – М., 1978. – С. 172.

7 Влахов, С.И. Непереводимое в переводе / С.И. Влахов, С.П. Флорин. – М., 1980. – С. 343.

8 Гребеневич, Е.Ю. Языковые реалии и проблемы их перевода [Электронный ресурс] / Е.Ю. Гребеневич, Н.А. Кулинич, О.Н. Теплая. –

Вестник магистратуры, 2013. – № 6. – С. 21. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovye-realii-i-problemy-ih-perevoda> (дата обращения: 06.05.2024).

9 Захарова Д.В. Семантические особенности квазиантропонимов в текстах англоязычных фэнтезийных видеоигр [Электронный ресурс] / Д.В. Захарова, Л.М. Бондарева. – Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия : Гуманитарные и социальные науки, 2024. – № 1. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/semanticheskie-osobennosti-kvaziantroponimov-v-tekstah-angloyazychnyh-fenteziynyh-videoigr> (дата обращения: 06.05.2024).

10 Комиссаров, В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) / В.Н. Комиссаров. – М. : Высшая школа, 1990. – 253 с.

11 Красильникова, Е.В. Особенности перевода реалий игры DISCO ELYSIUM [Электронный ресурс] / Е.В. Красильникова. – Вестник науки, 2024. – № 4 (73). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-perevoda-politicheskikh-realiy-igry-disco-elysium> (дата обращения: 06.05.2024).

12 Иванов, А.О. Безэквивалентная лексика / А.О. Иванов. – СПб. : СПбГУ, 2006. – № 2. – С. 70.

13 Латышев, Л.К. Технология перевода: Учебное пособие для студентов лингвистических вузов / Л.К. Латышев. – М. : Издательский центр «Академия», 2005. – 320 с.

14 Лукина, С.Л. Особенности перевода языковых реалий: к вопросу о переводческой адекватности и эквивалентности [Электронный ресурс] / С.Л. Лукина, Е.Л. Пивоварова. – Вестник Воронежского государственного университета. Серия : Лингвистика и межкультурная коммуникация, 2018. – № 4. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-perevoda-yazykovyh-realiy-k-voprosu-o-perevodcheskoy-adekvatnosti-i-ekvivalentnosti>(дата обращения: 06.05.2024).

15 Лютавина, Е.А. Реалии как лингвистическое явление / Е.А. Лютавина. – Молодой ученый, 2015. – № 14. – С. 488-490.

16 Мусина, Н.М. *Realia as a cultural phenomenon* [Электронный ресурс] / Н. М. Мусина. – Журнал «Молодой ученый», 2017. – № 22 (156). – С. 481-484. — URL : <https://moluch.ru/archive/156/43949/>

17 Паморозская, Н.И. Роль слов-реалий в создании культурного фона художественного произведения / Н.И. Паморозская. – Вестник Тверского государственного университета, 1990. – № 2.– С.59–62.

18 Пархомик, В.В. Контекстуальный и комбинированный переводы как способы перевода контекстов с ФЕ невербального поведения человека из сказок братьев Гримм с немецкого языка на русский и белорусский языки / В.В. Пархомик. – Филология и лингвистика, 2015. – № 2. – С. 114-117.

19 Репин, Б.И. Национально-специфические слова-реалии как особая часть лексики в переводимом произведении / Б.И. Репин. – Сб. Теоретические и практические вопросы преподавания иностр. яз. – М., – 1999. – 312 с.

20 Тараканова, Ю.Е. Квазиреалии как лексический элемент научно-фантастического текста на примере перевода рассказа «Февраль 1999: Илла» Рэя Брэдбери на русский язык / Ю.Е. Тараканова. – М. : Вестник МГОУ, 2007. – № 1 : Сер. Лингвистика. – С. 294-299.

21 Томахин, Г.Д. Америка через американизмы / Г.Д. Томахин. – М. : Изд. «Высшая школа», 1982. – С. 256.

22 Федоров, А.В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы) : учеб.пособие / А.В. Федоров. – 5-е изд. – М. : ФИЛОЛОГИЯ ТРИ, 2002. – 416 с.

23 Фененко, Н.А. Две стратегии перевода реалий [Электронный ресурс] / Н.А. Фененко. – Вестник Воронежского государственного университета, 2009. – № 1. – С. 121-128. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/dve-strategii-perevoda-realiy>(дата обращения: 06.05.2024).

24 Фененко, Н.А. Язык реалий и реалии языка / Н.А. Фененко. – Изд. Воронежского гос. университета, 2001. – С. 17.

25 Хакимова, Ш.Р. Приемы перевода интернациональных реалий [Электронный ресурс] / Ш.Р. Хакимова . – Молодой ученый, 2014. – Вып. 2 : Сер. Филология и лингвистика в современном обществе. – С. 179-181. – URL : <https://moluch.ru/conf/phil/archive/107/4876/> (дата обращения: 06.05.2024).

26 Хамидов, Х.Х. О проблемах передачи реалий в переводе [Электронный ресурс] / Х.Х. Хамидов. – ORIENSS, 2021. – Special Issue 1. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/o-problemah-peredachi-realiy-v-perevode> (дата обращения: 06.05.2024).

27 Чжан Ян. Переводческий комментарий к роману Л.Н. Толстого «Воскресение»: на материале китайского перевода Жу Луна [Электронный ресурс] / Чжан Ян, Н.Е. Никонова. – Филологические науки. Вопросы теории и практики, 2024. – № 1. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/perevodcheskiy-kommentariy-k-romanu-l-n-tolstogo-voskresenie-na-materiale-kitayskogo-perevoda-zhu-luna> (дата обращения: 06.05.2024).

28 Юсупов, Х.У. Реалистичная антиутопия: к вопросу о передаче реалий вымышленного мира [Электронный ресурс] / Х.У. Юсупов. – Вестник Московского университета. – Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация, 2022. – № 2. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/realistichnaya-antiutopiya-k-voprosu-o-peredache-realiy-vumyshlennogo-mira> (дата обращения: 06.05.2024).

29 Юсупов, Х.У. Перевод фантастики: создание новых вымышленных реалий [Электронный ресурс] / Х.У. Юсупов. – Вестник Московского университета. – Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация, 2023. – № 1. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/perevod-fantastiki-sozdanie-novyh-vumyshlennyh-realiy> (дата обращения: 06.05.2024).

30 Hussie, A. «Homestuck» [Электронный ресурс] / A. Hussie, VIZ Media. – 2009 – 2016. – URL : <https://www.homestuck.com/story> (дата обращения: 06.05.2024). 8129 p.

31 Hussie, A. «Problem Sleuth» [Электронный ресурс] / Andrew Hussie. – 2008 – 2009. – URL : <https://www.homestuck.com/problem-sleuth> (дата обращения: 06.05.2024). 1674 p.

32 Kameneva, Yu.Yu. Realia-words in Russian literature of the 20th century: features and ways of translation into English and Spanish [Электронный ресурс] / Yu.Yu. Kameneva. – МНКО, 2021. – № 3 (88). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/realia-words-in-russian-literature-of-the-20th-century-features-and-ways-of-translation-into-english-and-spanish> (дата обращения: 06.05.2024).

33 Ketevan, D. Realia as Carriers of National and Historical Overtones / D. Ketevan. – Theory and Practice in Language Studies, 2014. – Vol. 4, No. 1. – P. 8-14.

34 Khachatryan, A. Strategies of Rendering Realia in Mediated Literary Translation [Электронный ресурс] / A. Khachatryan. – ТСТР, 2024. – № 2. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/strategies-of-rendering-real-ia-in-mediated-literary-translation> (дата обращения: 06.05.2024).

35 Nida, Eugene A. Contexts in Translating / E. A. Nida. – Amsterdam and Philadelphia : John Benjamins, 2001. – 125 p.

36 Ramazonova, Z.Ya. Linguocultural significance of anthroponyms in literary text [Электронный ресурс] / Z.Ya. Ramazonova. – Проблемы педагогики, 2020. – № 1 (46). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/linguocultural-significance-of-anthroponyms-in-literary-text> (дата обращения: 06.05.2024).

37 Rasulova, G. The notion of realia in contemporary linguistics [Электронный ресурс] / G. Rasulova . – The Scientific Heritage, 2020. – № 55-4. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/the-notion-of-real-ia-in-contemporary-linguistics> (дата обращения: 06.05.2024).

38 RTFelt, «MS Paint Adventures по-русски. Homestuck» [Электронный ресурс] – 2011 – 2016. – URL : <https://www.mspaintadventures.ru/?=6&p=001901> (дата обращения: 06.05.2024).

39 RTFelt, «MS Paint Adventures по-русски. Бедовый Сыщик» [Электронный ресурс] – 2013. – URL : <https://mspaintadventures.ru/?s=4&p=000219> (дата обращения: 06.05.2024).

40 Toury, G. Descriptive Translation Studies and Beyond / G. Toury. – Amsterdam : John Benjamins, 1995. – 315 p.

41 Wechsler, R. Performing without a stage: the Art of Literary Translation / R. Wechsler. – North Haven : CATBIRD PRESS, 1998. – 292 p.

СЛОВАРИ

42 Мультитран [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.multitrans.com/>

43 Cambridge Dictionary Online – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://dictionary.cambridge.org/>

44 Merriam-Webster Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.merriam-webster.com/>

45 Oxford Learner's Dictionaries [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>

ПРИЛОЖЕНИЕ

Таблица 2 Способы передачи реалий в веб-комиксе «Homestuck»

Оригинал	Перевод	Способ передачи реалии
Alternia	Альтерния	Транскрипция
Appearifier	Появитель	Калькирование
Beforus	Бефорус	Транслитерация
Boondollars	Дародоллары	Калькирование
Captchalogue Deck	Картотека Каптчалага	Калькирование
Carapacians	Панцырники	Калькирование
Chumhandle	Ник в «Достань Кореша»	Описательный перевод
chumRoll	Список Корешей	Описательный перевод
Courtyard Droll	Королевский Дурачок	Калькирование
Cruхites	Основиты	Создание нового слова (неологизма)
Dancestor	Данцестор	Транслитерация
Derse	Дерс	Транскрипция
Dream Bubble	Пузырь снов	Калькирование
Dreamselves	Снобличия	Создание нового слова (неологизма)
Doomed timeline	Обреченная временная линия	Калькирование
Echeladder	Эшелестница	Калькирование
Faygo	Фэйго	Транскрипция
Fetch Modus	Метод Доступа	Калькирование
Fiduspawn	Довериждение	Калькирование
FLARP	ФЛАРП	Калькирование
Genesis Frog	Лягушка Бытия	Калькирование
God-tier	Богоуровень	Создание нового слова (неологизма)
Grist	Материя	Контекстуальный перевод
GristTorrent	МатериТоррент	Калькирование
Hemospectrum	Гемоспектр	Калькирование
Hemo-typing	Гемописьмо	Создание нового слова (неологизма)
Incipisphere	Стартосфера	Калькирование
Kernelsprite	Ядроспрайт	Калькирование
Kismesis	Кизмесис	Транслитерация
Lich	Лич	Транскрипция

Продолжение таблицы 2

Lusus	Лусус	Транслитерация
Matesprit	Мейтсприт	Транслитерация
Moiral	Мойрал	Транслитерация
Mother Grub	Троллематка	Создание нового слова (неологизма)
Pesterchum	«Достань Кореша»	Калькирование
Phernalia Registry	Стройреестр	Создание нового слова (неологизма)
Prospit	Проспит	Транскрипция
Quadrants	Квадранты	Транскрипция
Quest Bed	Ложа Приключенца	Описательный перевод
Recuperacoons	Восставанны	Создание нового слова (неологизма)
Skaia	Скайя	Транскрипция
Sopor slime	Летаргическая слизь	Описательный перевод
Squiddles	Осьминожки	Описательный перевод
Strife Deck	Боевая Картотека	Калькирование
Sylladex	Инвентека	Создание нового слова (неологизма)
The Felt	Суконники	Создание нового слова (неологизма)
Time Shenanigans	Временные махинации	Калькирование
Troll (verb)	Троллить	Калькирование
Troll Tags	Тролльники	Создание нового слова (неологизма)
trollSlums	Тролльщобы	Калькирование
Typing quirk	Стиль письма	Описательный перевод
Weaponkind strife specibus	Оружиевидный боевой способус	Калькирование

Таблица 3 Способы передачи реалий в веб-комиксе «Problem Sleuth»

Оригинал	Перевод	Способ передачи реалии
Allegiance menu	Меню верности	Калькирование
Armistyx	Десница Смерти Бедовый Сыщик	Описательный перевод
Battle Menu	Боевое меню	Калькирование
Bouchere District	Район мясных лавок	Описательный перевод

Продолжение таблицы 3

Candy Corn	Ириски	Приблизительный перевод
Cathedral of Syndetic Ascension	Собор соединительного вознесения	Калькирование
Clock Tower of Cartesian Alignment	Часовая башня декартовой системы координат	Калькирование
Comb rave meter	Шкала сотового неистовства	Калькирование
Combat Operandi	Боевое действие	Калькирование
Etiquette Monstrance	Монстранция этикета	Калькирование
Fenestrated planes	Многооконные плоскости	Описательный перевод
Fromagere District	Сыроварный район	Описательный перевод
Imperial gazing wand	Имперская зрительная палочка	Калькирование
Jocose honey	Игривый мёд	Калькирование
Mannercite shards	Кусочки манероссылок	Калькирование
Parrycraft	Техника парирования	Описательный перевод
Pluck reliquary	Реликварий отваги	Калькирование
Popomatic hat	Нажимная шляпа	Описательный перевод
Salted melons	Солёные арбузы	Приблизительный перевод
Suckle Flagon	Кувшин вскармливания	Приблизительный перевод
Treacle aegis	Приторная эгида	Описательный перевод
Vitality carats	Караты жизненной силы	Калькирование
Weapon/object duality	Предметно-оружейная	Описательный перевод

	структура двойственности	
--	-----------------------------	--