

Синонимы отрицания:

1. «Я не согласен с мнением Д. А. Нужно ли это самим пенсионерам, т.к. они ничего в этом не смыслят. Да и навряд ли все пенсионеры захотят обучаться компьютерным азам. Ещё я думаю, что обучение компьютерным азам – это личное дело каждого, и неправильно это оформлять в форме приказа».

2. «Я не согласна. Я думаю нет смысла сейчас учить этому пенсионеров, потому что у них не тот возраст, чтобы понимать и учить инф. Технологии. Им бы сейчас внуков любить и воспитывать, а их будут добровольно-принудительно заставлять учить это все. А если серьезно, то незачем это нашим старичкам, у них менталитет, воспитание и представление как должно быть, совершенно другого времени».

3. «Я не согласен с приказом. По моему мнению, данный указ является не актуальным в нашем обществе. Это обусловлено несколькими факторами: сложностью усвоения для пожилых людей; у многих пенсионеров может и не быть компьютеров и т.д.».

Нейтральные синонимы:

1. «Текст о том, что выйдет приказ о получении образования пенсионерам об основании пользования компьютерами. Выходит постановление об изменениях социальных программ. Также вводится новое направление».

2. «В данной статье рассказывается о новой социальной программе, в которую входит обучение неработающих пенсионеров компьютерным азам. Инициатором этой идеи стал премьер-министр Д. А. Медведев. Перед собой он поставил цель: обеспечить доступность для пенсионеров государственных информационных ресурсов и электронных госуслуг».

3. Пенсионеры, по мнению Дмитрия Медведева, должны уметь пользоваться компьютерами, так у них будет доступ к порталам госуслуг и сайтам правительства, к сайтам мед. учреждений, которые сегодня проходят компьютеризацию. Так у пожилых людей будет больше информации, они будут получать её быстро и из первоисточника».

Русинова Т.А.

Алтайский государственный педагогический университет, г. Барнаул

Научный руководитель – Кротова Е.А., канд. филол. наук, ст. преподаватель

ПРАГМАТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ПРИ ВЫВОДЕ РУССКОЯЗЫЧНОГО КОНТЕНТА НА МЕЖДУНАРОДНЫЙ РЫНОК (НА МАТЕРИАЛЕ МУЛЬТФИЛЬМОВ)

Сегодня все чаще продукты производства одной страны (компьютерные/мобильные приложения, видеоигры, фильмы, мультфильмы) выходят на международный рынок, однако такой продукт изначально предназначен для аудитории конкретной страны, вследствие чего он обладает специфичным контентом, характерным для этой страны, и для продвижения продукта на международный рынок необходимо произвести ряд модификаций, которые способствуют адаптации продукта. Выводу контента на международный рынок сопутствуют такие процессы, как глобализация, интернационализация и локализация, в общем понимаемые как технологические приёмы разработки, упрощающие адаптацию продукта к языковым и культурным особенностям региона, отличного от того, в котором разрабатывался продукт.

Особого внимания заслуживает локализация, одной из разновидностей которой является языковая локализация – перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определенной страны, региона или группы населения (Википедия: www). Языковая локализация используется и при выводе мультфильмов на зарубежный рынок.

Перевод мультфильмов, являющийся подвидом аудиовизуального перевода, обладает рядом особенностей, которые определяются, прежде всего, многоаспектностью семантического кода объекта этого типа перевода – аудиовизуального текста. Передача информации – вербальной и невербальной – осуществляется в аудиовизуальном тексте

одновременно по двум каналам – акустическому и визуальному, и лингвистический код перестает играть определяющую роль (Zaballbeaseoa: www). Помимо этого, при переводе мультфильма следует учитывать следующие особенности: он ограничен временными рамками звучания, рассчитан на мгновенное восприятие и сопровождается видеорядом, который обуславливает выбор возможных вариантов перевода (Снеткова: www).

Рассмотрим, каким образом указанные ограничения учитывались при переводе российского мультсериала «Смешарики» и его выводе на англоязычный рынок, осуществляемом компанией «Эклектик транслэйшн». Отследить результат перевода и работы фокус-группы представляется возможным, анализируя передачу имен собственных и стилистических особенностей речи героев.

Героями мультфильма выступают девять персонажей-животных. Их имена являются говорящими: они отражают сущность героя или его характер, указывая на название того или иного животного или выделяя его отличительные признаки. В англоязычной версии мультсериала имена героев также получились говорящими, однако они уже не указывают на принадлежность героя к тому или иному виду животного: Крош – *Crash*, Ёжик – *Chiko*, Бараш – *Woolly*, Нюша – *Rosa*, Кар Карыч – *Carlin*, Совунья – *Olga*, Пин – *Pin*, Лосяш – *Dokko*, Конатыч – *Barry*.

Имя кролика *Crash* означает (от англ. *crash* – грохот) звук, с которым передвигается персонаж, более того выбранный вариант имени ассоциируется с тем, как Крош беспардонно вмешивается в дела других героев, при этом он – душа компании, заводила. Также в данной лексеме можно проследить и выделить сему *rash* (от англ. *rash* – внезапное появление; всплеск), значение которой отражает дополнительную характеристику героя.

При переводе Ёжик получает имя *Chiko*, что является ссылкой на героя американского фильма «Братья Маркс» Леонарда Маркса по прозвищу *Chico*. Это связано с тем, что взаимоотношения Леонарда с другим братом похожи на взаимоотношения Ёжика с Крошем. Данный выбор перевода обусловлен национальной спецификой используемой номинативной единицы, которая устанавливает новые интертекстуальные связи, отсутствующие в оригинале: для англоязычного зрителя такое имя является более знакомым и выводит в поле зрения аудитории определенные черты характера персонажа.

Вариант перевода имени барана Бараша (*Woolly*), в первую очередь, обусловлен его внешними характеристиками, то есть наличием мягкой и пушистой шерсти (англ. *wool*).

Свинка Нюша представлена зрителю как романтически настроенная девочка-поросенок, и в английской версии сериала ей было подобрано имя *Rosa*. В переводе с английского *Rosa*, которое, помимо обозначения цвета, также имеет легкий романтический оттенок (по сравнению с обыкновенным *pink* – «розовый»). Кроме того, данный вариант в английском языке является реальным именем собственным, как русское «Нюша» (уменьшительно-ласкательное от имени Анна).

Ворон Кар Карыч в англоязычной версии мультфильма получает имя *Carlin*. Выбор такого соответствия обусловлен созвучием русского варианта имени и английского. Также такой перевод напоминает карканье ворона, что можно рассматривать как пример ономотопеи или «говорящего» имени.

Для Совуньи в англоязычной версии мультфильма подобрано имя *Olga*. Насколько мы можем судить, это связано с тем, что данное имя созвучно со словом *owl* (англ. «сова»). Кроме того, русское имя Ольга вызывает ассоциации с сильной, целеустремленной, аскетической женщиной, какой и является Совунья.

Имя персонажа Пина не отражает его характеристик, а является сокращением от слова «пингвин». В англоязычной версии «Смешариков» ситуация аналогичная: *Pin* – сокращенная форма от *penguin* («пингвин»).

Лосяш в англоязычной версии получает имя *Dokko*. Это связано с тем, что это имя напоминает междометие «D'oh!» (употребляется при осознании собственной ошибки) и происходит из сериала «The Simpsons». Кроме того, это созвучно с *doc*, что обозначает

Doctor of Science (с англ. «доктор наук»), а наука является основным видом деятельности Лосяша.

Копатыч – это медведь, занимающийся садоводством – и именно поэтому его имя образовано от глагола «копать». К тому же, Копатыч – персонаж сельского происхождения, поэтому его имя представляет собой подобие отчества, отражая, таким образом, национальную специфику: в простонародье принято называть близко знакомых людей только по отчеству. Однако в переводе Копатыч получает имя Ваггу, что созвучно с *bear* (англ. «медведь»).

Итак, в переводе мы видим, что выбор имен персонажей в нескольких случаях сохранил форму, похожее звучание и передачу внутреннего содержания. В других случаях, наоборот, вновь созданные имена собственные являются средством выражения интертекстуальных и ассоциативных связей, отсутствующих в оригинале. Основным приемом, использованным при переводе кличек героев, является компенсация.

Языковой локализации подверглась и речь персонажей мультфильма, специфические черты которой обусловлены возрастом, характером или родом его деятельности: большинство речевых особенностей героев стираются. Рассмотрим речь Пина (пингвин-механик немецкого происхождения). Его речи присущ немецкий акцент, а иногда в ней звучат и немецкие слова:

(1) *Vom. На вечном двигателе. Bumme. – Und it works on perpetual motion. Bitte.* («La Dolce Vita»/«Сладкая жизнь»)

Данный пример демонстрирует нам, что при переводе были сохранены немецкие слова в речи Пина. При этом первое слово – местоимение «вот» заменено на немецкое «und», а иноязычное вкрапление «bitte» осталось без изменений.

Характерными речевыми особенностями в мультфильме обладает и Копатыч. Он – садовод-любитель, его речь насыщена просторечиями:

(2) *Дерево как дерево, ничаво особенного. – It's just a regular tree. There is nothing special about it.* («Forbidden Fruit»/«Запретный плод»)

Мы видим, что просторечие «ничаво» передается правильной грамматической формой (*nothing*). Также при переводе использовали такие приемы как парцелляция, добавление главных членов (*there, is*) и дополнение (*about it*) с целью воссоздания полносоставного предложения.

(3) *Вы чаво, не разговариваете друг с другом, усе? – Wait a minute, you, guys, aren't talking to each other, are you?* («Go & Tell»/«Иди и скажи»)

При переводе были применены следующие трансформации: частичная компенсация просторечий разговорной конструкцией «you, guys», использование разделительного вопроса «are you?» вместо просторечного «усе», замена просторечия «вы чаво», использованного для заполнения паузы и выражения hesitation, стилистически нейтральной фразой «Wait a minute», выражающей те же функции. Из примера становится понятно, что специфические особенности речи Копатыча при переводе частично были сохранены, сниженная лексика, просторечия и диалекты переведены при помощи нейтрализации и лишь в редких случаях при помощи компенсации и использовании разговорного стиля.

Рассмотрев несколько примеров перевода мультсериала «Смешарики», можно сделать вывод, что, в отличие от устоявшейся традиции компания «Эклектик Транслейшн» при переводе придерживается тенденции к упрощению, стилистическому «выравниваю» речевых шероховатостей, нивелированию специфических особенностей звучащих реплик. Этим обуславливается нейтрализация многих особенностей речи героев и компенсация неправильной речи, а также осознанный отказ от национальной составляющей мультсериала. Однако, некоторые особенности героев все же сохраняются – например при переводе имен персонажей. Нам представляется, что вызвано это стремлением переводческой компании выполнить основные функции мультфильма: сделать его интересным для детей, смешным и запоминающимся. Как говорят сами представители компании «Eclectic Translation», «Смешарики» – это очень успешный (в финансовом плане) проект, и цель вывода контента в

данном случае – это привлечение капитала. Именно поэтому мультфильм должен быть смешным и находить отклик среди младшей аудитории. Отсутствие культурно-специфической составляющей в английской версии сериала позволит использовать его в качестве мастер-записи для последующего перевода на другие языки мира.

Библиографический список

1. Zaballbeaseoa, P. The nature of the audiovisual text and its parameters [Electronic resource] – Mode of access: http://www.academia.edu/7108170/The_Nature_of_the_Audiovisual_Text_and_its_Parameters
2. Академик, [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/socio/1325/ИНТЕРНАЦИОНАЛИЗАЦИЯ>
3. Википедия, [Электронный ресурс] / Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Языковая_локализация
4. Викисловарь, [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://ru.wiktionary.org/wiki/локализация>
5. Ермолович Д.И. Имена собственные на стыке языков и культур / Д.И. Ермолович. – М.: Р.Валент, 2001. - с. 200.
6. Кокунова, Ю.В. Перевод культурозначимых имен собственных в кино / Ю.В. Кокунова // Перевод и сопоставительная лингвистика. Языкознание. – 2013. – №9.
7. Снеткова, М.С. Особенности перевода художественных фильмов с испанского языка на русский [Электронный ресурс] / М.С. Снеткова – Электрон. ст. – Режим доступа к ст.: http://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2007/19/snetkova_ms.doc.pdf

Список источников иллюстративного материала

1. Kikoriki, [Electronic resource] – Mode of access: <http://www.youtube.com/user/Kikoriki>
2. Смешарики ТВ, [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.youtube.com/user/TVSmeshariki>

Ступичева Н.Ю.

Алтайский государственный педагогический университет, г. Барнаул
Научный руководитель – Марьина О.В., доктор филол. наук, профессор

ФУНКЦИИ ПАРЦЕЛЛИРОВАННЫХ КОНСТРУКЦИЙ В ТЕКСТЕ РОМАНА Л. УЛИЦКОЙ «ДАНИЭЛЬ ШТАЙН, ПЕРЕВОДЧИК»

Современная русская речь стремится к точному, ясному, глубокому, детальному выражению разнообразных смыслов и одновременно к компактности и лаконичности выражаемой мысли. Современная художественная литература также подчинена законам современной речи. Авторы стремятся прибегнуть к различным способам организации художественного повествования, передачи речи героев, выражению многогранных модальных значений слов и предложений. Так, парцеллированные конструкции прочно вошли в язык современных художественных произведений. Недостаточная глубина изучения таких конструкций не мешает парцелляции служить способом осуществления авторских замыслов и установок.

Целью исследования является описание функциональных возможностей синтаксических конструкций внутри контекста, выявление роли парцелляции в организации художественного пространства, рассмотрение отношений между частями конструкций. Текст Л. Улицкой «Даниэль Штайн, переводчик» включает разнообразные парцеллированные конструкции. Этот прием позволяет по-иному видеть художественный текст, осмыслять характер отношений героев, детализировать отдельные явления, отмеченные автором.