

П. Борисик

СПЕЦИФИКА КОМПОНЕНТОВ СЕМАНТИЧЕСКОГО ПОЛЯ «ПРОДУКТЫ ПИТАНИЯ» В НИДЕРЛАНДСКОМ И БЕЛОРУССКОМ ЯЗЫКАХ (на материале пословиц)

Пословицы и поговорки представляют собой богатейший экспрессивно-выразительный пласт языка, веками хранящий в себе народные наблюдения, умозаключения и представления о мире, народе, образе его жизни, традициях и обычаях. Сравнение пословиц и поговорок разных народов показывает нам, как много общего и в то же время различного они имеют между собой.

В соответствии с пословицами, традиционными продуктами питания белоруса считаются: *хлеб* (*Не той багаты, хто мае срэбра і злата, а той багаты, хто мае хлеб*), *каша* (*Бабовая каша – не голад, Каша – пацеха наша, Любая каша з маслам смачна, Пасля кашы няма пашы*), *картофель* (*Хто бульбы не з’еў, то галодны чалавек, Калі картофля ёсць, то мужыку не пост*), *капуста* (*Без капусты на сталe пуста*), *бліны* (*Блінная яда – да вечара хада, На мазаны блін і кот па-другому глядзіць, Дзе каша і аладка, там будзе і грамадка*), *квас* (*Будзе час, будзе і квас*).

Популярными же голландскими продуктами питания издавна считаются – наряду с, безусловно, *хлебом* (*Kinderen houden 't brood uit de schimmel. – Дети не дают хлебу покрыться плесенью*. Толкование: *Kinderen eten zoveel brood dat het nooit de kans krijgt om te gaan schimmelen. Voor die tijd is het al op. – Дети не дают хлебу ни одного шанса покрыться плесенью. Его очень быстро съедают*) – *репа* (*Beter thuis rapen eten dan elders gebraad. – ‘Лучше есть дома репу, чем в гостях жаркое’*), *рыба* (в том числе *селедка*) (*Eet vis, als er vis is. – ‘Ешьте рыбу, если она есть’*, *Haring in het land, dokter(s) aan de kant. – ‘≈Ешь селедку и не нужен врач’*) и *кофе* (*Zonder koffie geen mens. – ‘Без кофе нет человека’*).

Проведенное исследование позволило, таким образом, описать чрезвычайно значимый для человека фрагмент паремиологической картины мира, связанный с продуктами питания. Проведенный анализ показывает значительное различие паремиологических представлений о питании у белорусов и голландцев.

М. Василевская

ФОРМЫ СОСЛАГАТЕЛЬНОГО НАКЛОНЕНИЯ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ХУДОЖЕСТВЕННОМ ДИСКУРСЕ И ОСОБЕННОСТИ ИХ ПЕРЕВОДА НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Сослагательное наклонение в английском языке широко используется для выражения гипотетических действий. Как правило, его делят на типы в зависимости от выражаемого значения или способа выражения. Самым распространенным разделением является следующее: *Suppositional Mood*, *Subjunctive I*, *Subjunctive II*, *Conditional Mood*.

В данной работе мы уделим внимание самым интересным случаям употребления *Subjunctive II*, а также особенностям их перевода на русский язык на примере книги Джоан Роулинг «Harry Potter and the Deathly Hallows». Проанализировав произведение, можно заметить, что самыми частотными случаями употребления *Subjunctive II* являются следующие.

1. Придаточные предложения представленные союзами *as if/as though*.

При переводе данных предложений следует обращать внимание на реальность/нереальность ситуации. Если речь идет о нереальности, то после *as if/as though* употребляется сослагательное наклонение: *Harry, Ron, and Hermione entered theirs, but nobody followed them: It was as if they were infectious* 'Гарри, Рон и Гермиона вошли в свой [лифт], однако больше за ними никто не последовал – как будто они обратились в прокаженных'. Если ситуация реальна, то используется глагол в изъявительном наклонении: *Hermione's eyes were puffy and red; she looked as if she had not slept* 'У Гермионы глаза опухли и покраснели: похоже, она всю ночь не спала'.

2. Дополнительные придаточные после глагола *wish*.

Традиционно выделяются две формы *Subjunctive II*, используемых после *wish*. Неперфектные формы применяются для выражения действия одновременного с действием в главном предложении: *For the first time, he wished he were clothed* 'Ему вдруг захотелось оказаться одетым'. Перфектные формы используются для выражения действия, предшествующего действию в главном предложении: *He wished that he had not told them what he had seen and felt* 'Не стоило ему говорить друзьям о том, что он видел и слышал'.

Можно заметить, что для всех лиц в прошедшем времени глагол *to be* имеет форму *were*. Она является стопроцентным показателем сослагательного наклонения: *Krum's jaw muscles worked as if he were chewing* 'Челюстные мышцы Крапа походили вверх-вниз, как будто он что-то жевал'.

И. Галухина

ЯЗЫКОВАЯ СПЕЦИФИКА ЛОКАЛИЗАЦИИ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Локализация – это процесс перевода и культурной адаптации продуктов и услуг к потребностям стран, регионов или групп населения. Наиболее часто под локализацией понимается перевод рекламных текстов, программного обеспечения и компьютерных игр с учетом культурных особенностей страны переводящего языка.

Локализация требует от переводчика творческого подхода, а также умения при необходимости учитывать культурные особенности страны переводящего языка. При языковой локализации главной задачей перевода является не передача смысла текста без искажений, а воздействие на чувства получателя перевода таким же образом, каким воздействовал бы оригинальный текст. Также при переводе компьютерной игры мы имеем дело не с однородным по стилевой и жанровой принадлежности текстом, а скорее с совокупностью различных текстов, которые также обладают некоторыми специфическими особенностями.