

При переводе на русский язык руководства пользователя в ряде случаев мы использовали прием *добавления*, например:

*The TEMS stores, initiates, and tracks all situations and policies, and is the central repository for storing all active conditions and short-term data on every Tivoli Enterprise Management Agent.* – **Сервер** TEMS хранит, иницирует, отслеживает все ситуации и политики и является центральным репозитарием всех активных условий и не требующих долговременного **запоминания** данных каждого из агентов Tivoli Enterprise Management.

**М. Кузьминых**

## ПЕРЕДАЧА МЕТАФОРЫ КАК СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ ОБРАЗА В ПРОЦЕССЕ УСТНОГО ПЕРЕВОДА ПОЛИТИЧЕСКОГО ВЫСТУПЛЕНИЯ

Исследование метафоры и способов ее передачи в политических выступлениях на сегодняшний день является одним из самых динамично развивающихся направлений современной лингвистики. В качестве примера передачи метафоры с английского языка на русский проанализируем выступление британского премьер-министра Бориса Джонсона.

К особенностям выступлений Б. Джонсона можно отнести тенденцию к использованию сложных предложений с однородными придаточными, значительного количества культурных и исторических аллюзий, примеров из личного опыта, метафор с использованием бытовой предметной лексики и природы (как живой, так и неживой).

Так, например, одной из наиболее ярких метафор политика является: *“Your mattress will monitor your nightmares; your fridge will beep for more cheese, your front door will sweep wide the moment you approach, like some silent butler; your smart meter will go hustling – if its accord – for the cheapest electricity”*. В данном случае за счет использования бытовой предметной лексики (*mattress, fridge, cheese, door, smart meter*) Б. Джонсон желает привлечь к своему выступлению внимание обычных людей, у которых политическая терминология вызывает определенные трудности для понимания. В предложении *A giant dark thundercloud waiting to burst and we have no control over how or when the precipitation will take place* ‘Гигантская темная грозовая туча, ждущая своего часа, чтобы взорваться. И мы не будем знать, как и когда она разразится ливнем’ используется калькирование оригинальной метафоры, однако тут же имеют место добавление *ждущая своего часа* и два случая конкретизации *мы не будем знать; разразится ливнем*, обусловленные стереотипным мышлением.

Далее Б. Джонсон говорит следующее: *“At stake is whether we bequeath an Orwellian world...”* ‘Унаследуем ли мы оруэлловский мир...’, где прибегает к использованию культурной аллюзии (роман-антиутопия Джорджа Оруэлла «1984»). При переводе также была изменена грамматическая структура предложения, более близкая русскому читателю.

Таким образом, можно отметить, что выступление британского премьер-министра изобилует метафорами. Это говорит о его умении воздействовать на слушателя всеми доступными языковыми средствами, о его стремлении быть ближе к народу. Доминирующими оказались социоморфные метафоры (темы «Наука» и «Экономика»), природоморфные метафоры, нашедшие свое отображение в темах «Живая природа» и «Ресурсы», а также артефактные метафоры в темах «Домашняя утварь», «Механизм».

## А. Кульбеда

### ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПЕРЕВОДА МУЛЬТИМЕДИЙНОГО РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОГО КОНТЕНТА

Локализация – это разновидность переводческой деятельности в виде культурной и лингвистической адаптации продукта в сфере информатики, кибернетики и смежных с ними наук.

Возьмем для примера *Watch Dogs 2* – игру про хакеров от компании *Ubisoft*, которая всегда локализирует свои игры, и локализация в разы хуже оригинала. В одном из эпизодов персонаж игры обращается к толпе народа со словами: *Парни, парни!* Но там явно есть и девушки. И если взглянуть на оригинал, то становится понятно, почему парни: *Guys, guys!* И логичнее было бы перевести – **Ребята, ребята!** И куда же без ошибок, связанных с поп-культурой. В самом начале игры звучит фраза: *Your mission, should you choose to accept it...* Предлагаемый перевод прост: *Готов к первому заданию?* Однако фраза, сказанная на английском, это фраза из фильма «Миссия невыполнима». И переводится она – **Ваша миссия, если Вы возьметесь за её выполнение...**

Интерес представляют игры с любительским или фанатским переводом. Критики утверждают, что такие фанатские переводы плохо влияют на мировую креативную индустрию. Ярким примером фанатского перевода является игра-квест: *The Walking Dead: The Game*. Игра встречает черным экраном, на котором написано: *This game series adapts to the choices you make. The story is tailored by how you play.* Эта фраза была переведена так: **Игра будет адаптироваться под ваши действия. История будет развиваться так, как решите вы.** Тут стоит глубже раскрыть суть игры – **Сделанный Вами выбор в этой серии игр может изменить ход истории. Сюжет будет изменяться в зависимости от Вашего стиля игры.**

В этой игре больше всего ошибок именно лексического характера. Вот несколько примеров. Один из персонажей говорит: *Yea. Nothing bothers him. Like water off a duck's back, y'know.* (Он говорит о своем сыне, которого зовут Дак). Я бы перевела – **Да, его ничего не волнует. И ему всё ни почём, ну ты понимаешь.** Жаль, что нельзя красиво передать игру слов, как-то не звучит: *Его ничего не волнует, как с утки вода,* но в фанатском переводе оставили русский эквивалент: *Как с гуся вода.* Частотной ошибкой является неполный