

перевод. Персонаж говорит: *Might as well put a noose around his neck*. В любительском переводе: *Считайте, что он уже труп*. Удачнее было бы перевести фразу дословно – **С таким же успехом можно просто накинуть петлю ему на шею**. В конце игры, когда главный герой лишается руки, он говорит: *Good riddance*. Любительский перевод таков: *Скатертью дорожка*. Тут лучше было бы перевести так – **Не велика потеря**.

Задача исследования состояла в том, чтобы осветить сложности локализации видеоигр. Видеоигры затронуты глобализацией, поэтому как разработчики, так и издатели должны осознать важность интернационализованного дизайна игрового кода для локализации. Тем не менее, задача улучшения локализации игр требует многоаспектного подхода, в котором должна участвовать команда профессионалов, которым необходимо изучить особенности локализации игр, чтобы улучшить уже существующие практики и разработать новые.

А. Курец

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА СЛОВ В УСТНОМ ПЕРЕВОДЕ: ПРОБЛЕМЫ И СПОСОБЫ ЕЕ РЕШЕНИЯ

Передача стилистических приемов, которые применил автор художественного произведения, всегда была одновременно интересной и сложной проблемой для художественных переводчиков. В частности, интерес вызывают инструменты создания комического эффекта, особенно игра слов. В настоящее время авторы сценариев фильмов и сериалов часто прибегают к этому приему, чтобы создать атмосферу непринужденности и привлечь зрителей оригинальностью диалогов, поэтому актуальным является поиск максимально эффективной стратегии перевода подобной игры слов в кинематографических произведениях.

При создании игры слов используются различные механизмы: обыгрывание значений слов-омонимов или многозначных слов, игра цифр, «размывание» границ слов, фонетическое членение слов, членение слов на якобы семантически значимые элементы, слияние частей слов.

Сложность перевода возникает в связи с культурными различиями юмора в разных странах, а также из-за невозможности воссоздать переводимый элемент на другом языке, что вызвано разницей языков и языковых механизмов. Многие лингвисты исследовали данное явление (Т. А. ван Дейк, Н. В. Кулибина, В. З. Санников, К. Фишер и др.).

Считаем, что для работы с указанным лингвистическим явлением необходимо разработать стратегию перевода игры слов в современных англоязычных сериалах.

Проанализировав сценарии нескольких телесериалов и их перевод, мы пришли к выводу, что наиболее частотным приемом перевода игры слов является лексико-семантическая замена. Данный прием был использован примерно в 70–75 % проанализированных примеров. К остальным приемам можно отнести калькирование, дополнение, эквивалентный перевод.

При переводе игры слов в художественных фильмах существует тенденция использовать не столько художественный перевод в классическом понимании этого термина, сколько локализацию (одомашнивание, культурную адаптацию), благодаря чему переводчик может реализовать свой творческий потенциал и максимально точно передать особенности чужой культуры.

А. Кухаревич

БИНАРНАЯ ОППОЗИЦИЯ «ЧЕРНОЕ–БЕЛОЕ» ВО ФРАЗЕОЛОГИИ В ПЕРЕВОДЧЕСКОМ АСПЕКТЕ

В силу ярко выраженной специфики бинарной оппозиции с колоративами «черный» и «белый» фразеологизмы с данными компонентами в паре английского и русского языков представляют собой определенную трудность для переводчика. В «шкале непереводимости» или «труднопереводимости» фразеологизмы занимают едва ли не первое место: «непереводимость» фразеологии отмечается в числе характерных признаков устойчивых единиц.

Анализ отобранных из фразеологических словарей фразеологизмов с колоративами «черный» и «белый» позволил выявить следующие способы их перевода:

Полные эквиваленты. К таким единицам относятся фразеологизмы интернационального характера, основанные на мифологических преданиях, исторических фактах, и фразеологизмы библейского происхождения: *black magic* ‘черная магия’, *white magic* ‘белая магия’, *white as chalk* ‘белый как мел’, *as black as sin* ‘черный как грех’.

Частичные эквиваленты. Передавая значение, они содержат лексические, грамматические или лексико-грамматические расхождения: *pretend that black is white* ‘выдавать черное за белое’, *things look black* ‘дела плохи’.

Важно отметить, что при заимствовании обоими языками одного и того же фразеологизма его значение в одном из них может измениться. Так, образ *черной кошки* в картине мира носителей русского и английского языков не совпадает: *между ними черная кошка пробежала* ‘между людьми произошла ссора’. *Черная кошка* как символ неудачи находит отражение в обороте *черный кот / кошка перешла дорогу* ‘плохая примета’. За выражением *a black cat* в английском языке закрепились ассоциации, связанные с удачей и везением: *a black cat brings good luck* ‘встреча с черной кошкой приносит удачу’.

Фразеологические аналоги. В случае отсутствия фразеологического эквивалента в языке перевода подбирается фразеологизм с тем же переносным значением, но основанный на ином образе: *(as) white as milk* ‘белый как снег, белоснежный’, *lily-white reputation* ‘кристально чистая репутация’.

Лексический перевод. Имеет место в том случае, когда понятие или какой-либо объект в одном языке описывается с помощью фразеологизма, а в другом – с помощью нефразеологической единицы: *white frost* ‘иней’.