

(дата обращения: 05.01.2022).

Van Dijk T.A. Social Cognition and Discourse // Giles H., Robinson R.P. (eds). Handbook of Social Psychology and Language. – Chichester : Wiley, 1989. – P. 163–183.

STRATEGIES OF TRANSMITTING THE COMPONENTS OF VALUE IN THE TRANSLATION OF POLITICAL NEOLOGISMS

The article reviews ways of transmitting the components of value when translating English-language political neologisms from media resources into Russian utilizing the benefits of componential analysis and indicating the frequency of connotation usage in order to determine the most efficient way of transmitting the meaning components as demonstrated in the paper.

Key words: neologization; neologism; translation; pragmatics; category of value; components of lexical meaning; political discourse.

УДК 81'25

К ПРОБЛЕМЕ ПЕРЕВОДА РЕАЛИЙ В СОВРЕМЕННОЙ ПРОЗЕ

Е.Д. Руненкова

*Научный руководитель: А.С. Поршнева,
доктор филологических наук, профессор (УрФУ)*

Статья посвящена исследованию особенностей перевода реалий как средств передачи национального своеобразия современного художественного произведения. В качестве материала привлечены роман Джонатана Франзена «Поправки» и роман Виктора Пелевина «Generation П».

Ключевые слова: реалии; бытовая реалья; транслитерация; транскрипция; описательный перевод; национальный колорит; Дж. Франзен; В. Пелевин.

Современная художественная литература отражает важнейшие социокультурные параметры эпохи. Особое место в произведениях конца XX – начала XXI веков занимает многообразие языков и культур в мире. Одним из ключевых слов стал мультикультурализм.

Представители разных народов и наций имеют возможность честно и громко рассказать о своей истории, о кризисах и о травмах, что позволяет миру переосмыслить прошлый опыт межкультурной коммуникации. Понимание другой культуры – непростой и кропотливый процесс, требующий переложения различной информации с одного языка на другой.

Слова, отражающие специфические предметы и явления культуры, вызывают особые сложности при переводе. Реалии имеют национально-культурную маркированность, а значит, к их числу следует относить не только нарицательную, но и ономастическую лексику, обладающую ярко выраженными национально-культурными ассоциациями. В связи с этим понимание объема и содержания термина «реалия» не всегда совпадает у разных переводоведов.

Так, Л.С. Бархударов под этим термином понимает «понятия, которые отражают предметы материальной и духовной культуры» [Бархударов 1975: 94]. М.Л. Вайсбурд предлагает следующее развернутое определение: «К числу реалий можно отнести события общественной и культурной жизни страны, общественные организации и учреждения, обычаи и традиции, предметы обихода, географические пункты, произведения искусств и литературы, имена исторических личностей, общественных деятелей, ученых, писателей, композиторов, артистов, популярных спортсменов, персонажей художественных произведений, явления природы (в последнем случае реалии носят региональный характер), а также множество разрозненных фактов, не поддающихся классификации понятия или ситуации, которые не существуют в практическом опыте носителей других языков» [Вайсбурд 1972: 98]. Болгарские исследователи С.И. Влахов и С.П. Флорин дают наиболее полное, с нашей точки зрения, определение: «Реалии – слова (или словосочетания), называющие объекты, характерные для жизни одного народа, и чуждые другому, требующие особого подхода при переводе в силу того, что не имеют точных соответствий в других языках» [Влахов, Флорин 1980: 47].

Лингвисты по-разному не только определяют, но и классифицируют реалии. Мы считаем наиболее развернутой, конкретизированной и в то же время универсальной типологию, предложенную В.С. Виноградовым. Советский и российский языковед разработал ее, опираясь на труды С.И. Влахова и С.П. Флорина, и предложил следующую систему реалий [Виноградов 2001: 104–112]:

- 1) бытовые реалии: а) жилище, имущество; б) одежда, уборы; в) пища, напитки; г) виды труда и занятия; д) денежные знаки и единицы меры; е) музыкальные инструменты, народные танцы и песни, исполнители; ж) народные праздники и игры; з) обращения;
- 2) этнографические и мифологические реалии: а) этнические и социальные общности, их представители; б) божества и сказочные существа, легендарные места;
- 3) реалии мира природы: а) животные; б) растения; в) ландшафт и пейзаж;
- 4) реалии государственно-административного устройства и общественной жизни: а) административные единицы и государственные институты; б) общественные организации, партии и т.п., их функционеры и участники; в) промышленные и аграрные предприятия и торговые заведения; г) воинские и полицейские подразделения, чины; д) гражданские должности и профессии, титулы и звания;
- 5) ономастические реалии: а) антропонимы – общие имена и

фамилии и индивидуальные имена и фамилии известных личностей; б) топонимы – обычные и мемориативные, не только указывающие на географический объект, но и обладающие дополнительным смыслом, важным при переводе; в) имена литературных героев; г) названия компаний, музеев, театров, дворцов, ресторанов, магазинов, аэропортов и т.п.;

- б) ассоциативные реалии: а) анималистические/вегетативные символы; б) цветовая символика; в) фольклорные, исторические и литературно-книжные аллюзии; г) языковые аллюзии, содержащие намеки на пословицы, поговорки, фразеологизмы, крылатые выражения.

Наш материал составляют все перечисленные группы реалий. Они были извлечены методом сплошной выборки из романа Джонатана Франзена «Поправки», чей перевод на английский был выполнен Эндрю Бромфилдом. Нами также были рассмотрены реалии из романа Виктора Пелевина «Generation П», который на русский язык перевела Любовь Сумм.

Джонатан Франзен в своем романе с иронией рассказывает историю семьи со Среднего Запада, которая сталкивается с рядом межличностных проблем. Конфликты четы Ламбертов происходят на фоне Америки 90-х годов прошлого века. Особое внимание писатель уделяет предметной образности, поскольку она передает внутреннюю тревогу героев и неизбежность коренных перемен в американском укладе жизни. Соответственно, бытовых и общественных реалий там много.

Действие романа Виктора Пелевина разворачивается в тот же временной период, но уже в Москве. Главный герой произведения – Вавилен Татарский, – собирательный образ «поколения П», т.е. поколения семидесятых. В одной из ярчайших работ Пелевина отразилась картина мира россиян, переживших распад СССР и наблюдавших за политическими и экономическими реформами 1990-х годов.

Привлечение русскоязычного материала мы посчитали необходимым для выяснения вопроса о том, насколько схожими или различными стратегиями пользуются переводчики с английского на русский и с русского на английский. Нас интересует, к каким приемам перевода американских и русских реалий прибегли переводчики и чем обусловлен их выбор.

С.И. Влахов и С.П. Флорин разделяют приемы перевода исследуемых единиц на две категории: транскрибирование и собственно перевод в его широком смысле. Болгарские лингвисты дают характеристику разнообразным приемам перевода. Во-первых, это **введение неологизма**, отличающееся высокой степенью точности передачи содержания и культурного колорита переводимой реалии за счет создания в языке

перевода нового слова либо словосочетания. Новые слова могут принимать следующий вид [Влахов, Флорин 1980: 88–90]:

- кальки, позволяющие переносить реалию в язык перевода без существенной потери ее семантического содержания, но в большинстве случаев с утратой ее национального колорита;
- полукальки, которые, в отличие от калек, состоящих целиком из материала языка оригинала, частично состоят также из материала собственного языка, а частично из материала иноязычного слова;
- варианты перевода, полученные путем освоения – адаптации иноязычной реалии к форме родного языка (при этом со сменой формы реалия частично утрачивает и семантическое содержание);
- семантические неологизмы, представляющие собой условно новые слова или словосочетания, введенные переводчиком, которые позволяют передать смысловое содержание данной реалии (в отличие от кальки, у таких неологизмов отсутствует этимологическая связь с исходным словом).

Во-вторых, это **приблизительный перевод** [Влахов, Флорин 1980: 90–92], который употребляется наиболее часто среди всех приводимых в классификации переводческих приемов. Однако этот прием перевода ведет к практически неизбежной потере колорита. К нему авторы относят:

- родовидовую замену, при которой с помощью генерализации производится замена видовых понятий родовыми, то есть более обобщенными (например, *сакля* и *коттедж* заменяются общим словом *дом*; такие понятия, как *синагога* и *пагода*, можно обозначить словом *храм*);
- функциональный аналог, позволяющий одну неизвестную реципиенту реалию заменить на другую, знакомую ему; единственным требованием здесь является действительное представление функциональной замены переводимой реалии. Такой способ, в частности, удобен при передаче реалий-мер, употребляемых для создания некоторого количественного эффекта (*пара фунтов* → *немного*);
- описание, объяснение, толкование, используемые в случаях, когда отсутствует контекст и, следовательно, нет возможности транскрибировать слово-реалию.

Приблизительный перевод передает предметное содержание реалии, пусть и не слишком точное.

Помимо этого, С.И. Влахов и С.П. Флорин выделяют **контекстуальный перевод**, при котором перевод реалии как таковой отсутствует (нулевой перевод), а ее значение передается с помощью в должной степени трансформированного контекста [Влахов, Флорин 1980: 92–93].

Разберем несколько интересных примеров из романа Дж. Франзена «Поправки»:

...who had recently quit teaching anthropology and hired himself out to *Silicon Alley* as a “marketing psychologist” and who advised Chip, now, to wake up and do the same... [Franzen 2001: 51]

...тот недавно бросил преподавать антропологию, перешел на должность «психолога-маркетолога» в «Силиконовой Малине» и уговаривал Чипа очнуться наконец и последовать его примеру... [Франзен 2009: 68]

В данном случае реалией является выделенное словосочетание *Silicon Alley*. Словарь Collins дает ему следующее определение: «an area of New York City in which industries associated with information technology are concentrated» [Collins: URL] – «район Нью-Йорка, в котором сосредоточены предприятия, связанные с информационными технологиями». Любовь Сумм намеренно избежала перевода *силиконовая аллея* и *кремниевый переулок*, чтобы не создавать путаницы и не побуждать читателя думать, что речь идет о всемирно известном центре IT-разработки в Калифорнии. О наличии в Нью-Йорке такого района в русскоязычном мире знают единицы, в то время как о калифорнийской Кремниевой долине знает практически любой.

Тем не менее, определенное сущностное родство между этими двумя территориями – на северо-востоке и на юго-западе США – несомненно есть. Именно поэтому в словосочетании *силиконовая малина* угадывается разговорное наименование Кремниевой долины. Выбор созвучного слова – *малина* – не случаен. В русском языке существует фразеологизм *быть в малине*, который, согласно словарю Ушакова, означает ‘быть в выигрыше’ [Ушаков 2008]. По контексту мы понимаем, что герою удалось хорошо заработать, он оказался «в малине».

Таким образом, в данном креативном переводческом решении закодировано сразу три смысла. Мы можем квалифицировать такой выбор как создание семантического неологизма.

Opening the door, he found a *dime-store trick-or-treat bag* hanging from the hall-side doorknob [Franzen 2001: 47].

Распахнув дверь, Чип обнаружил на дверной ручке *сюрпризный мешок* из *дешевого магазина* [Франзен 2009: 62].

В данном предложении соседствуют сразу две реалии. *Dime-store* – это магазин, где продают исключительно дешевые товары. Нельзя сказать, что в России таких магазинов нет, но у этой категории магазинов нет единого названия, подобного английскому *dime-store*, – в отличие от секонд-хэндов, которые вместе со своим названием на данный момент являются частью и русскоязычной, и англоязычной реальности. Переводчик воспользовался приемом родовидовой замены: видовое понятие «магазин категории *dime-store*» заменил родовым – «дешевый

магазин».

Рассмотрим следующую реалию – *trick-or-treat bag*. Это определенная разновидность сумки – в цветах и с атрибутикой Хеллоуина. Хеллоуин достаточно давно известен в русскоязычном пространстве и некоторыми даже празднуется. *Trick-or-treat* – ритуальная фраза, которая произносится, когда человек в костюме нечистой силы ходит по домам. Эта фраза известна уже меньшему количеству людей, чем сам праздник. А сумки, подобные упомянутым в романе, в России не производятся, не продаются и практически не известны.

В связи со всем этим переводчице приходится использовать описательный перевод. При этом данное переводческое решение представляется нам компромиссным, но не идеальным вариантом. Во-первых, словосочетание «сюрпризный мешок» отсылает не к Хеллоуину, а к Рождеству и к мешку с подарками, который несет Санта-Клаус. Если *trick-or-treat bag* предназначена, чтобы угощения туда складывать, то «сюрпризный мешок» – для того, чтобы подарки оттуда доставать. Возможно, родовидовая замена на *праздничный пакет* была бы в данном случае уместнее.

Если *сюрпризный мешок* мы считаем неудачным вариантом доместикации иноязычной реалии, то следующий наш пример из романа В. Пелевина мы расцениваем как случай доместикации удачной:

За его витриной оплывала в летнем зное толстая миловидная продавщица, которую Татарский почему-то сразу назвал про себя *Манькой*, а среди развала разноцветных турецких поделок стояла пара обуви несомненно отечественного производства [Пелевин 2007: 9].

Swimming about in the summer heat behind the glass wall of the shop window was a fat, pretty salesgirl whom Tatarsky promptly dubbed *Maggie*, and there in the midst of a chaos of multicoloured Turkish handicrafts stood a pair of unmistakably Soviet-made shoes [Pelevin 2002: 14].

В данном фрагменте реалией является имя *Манька*, которое образовано от *Марии*. В начале предложения содержатся характеристики Маньки: *оплывала, толстая, миловидная*. Имя определенно несет в себе диминутивную семантику – но не пейоративную.

Переводчик же называет героиню *Maggie*. Это имя образовано от *Margaret* и обладает, безусловно, меньшей экспрессивностью, чем *Манька*. Тем не менее, у нас есть объяснение такому переводческому решению, которое кажется нам достаточно правдоподобным. Дело в том, что *Maggie* и *Манька* очень схожи фонетически: и там, и там два слога, ударение падает на первый, оба имени начинаются со звука [m]. При этом в *Maggie*, в отличие от *Mary*, гласный звук в первом слоге краткий – и с этой точки зрения данное имя оказывается ближе к оригиналу. Мы рассматриваем этот случай как функциональный аналог.

Поскольку Пелевин – это писатель-постмодернист, то его роман насыщен отсылками к самым разным феноменам культуры. При этом частично переводчик эти отсылки считывает и так или иначе передает. Однако некоторую часть реалий русской культуры Бромфилд все-таки считает нужным опустить:

Больше он не писал стихов: с гибелью советской власти они потеряли смысл и ценность. Последние строки, созданные им сразу после этого события, были навеяны песней группы ДДТ («Что такое осень – это листья...») и аллюзиями из позднего Достоевского [Пелевин 2007: 10].

He didn't write any more poems after that: with the collapse of Soviet power they had simply lost their meaning and value [Pelevin 2002: 15].

Именно перенасыщенность романа Пелевина ассоциативными реалиями заставляет переводчика сократить их количество в английском тексте. Однако в данном случае, с нашей точки зрения, можно было бы оставить упоминание о Достоевском, ведь это самый известный в западном мире русский писатель. Творчество же Юрия Шевчука за пределами России неизвестно, оно ориентировано исключительно на русскоязычную аудиторию. То есть с этим опущением мы вполне согласны.

В целом Эндрю Бромфилд и Любовь Сумм прибегают практически ко всему арсеналу переводческих приемов в области передачи реалий. Наиболее востребованные приемы – транскрипция и транслитерация для ономастических реалий, также очень востребован описательный перевод.

Тем не менее, мы заметили, что Эндрю Бромфилд значительно чаще прибегает к опущениям, чем Любовь Сумм. Этому возможны два объяснения. Во-первых, интертекстуальная сложность романа Пелевина существенно выше, чем у Джонатана Франзена. Во-вторых, русскоязычный читатель серьезной литературы, как правило, знает больше реалий американской жизни, чем американский читатель – реалий российской жизни.

Список литературы

Бархударов Л.С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). – М. : ЛКИ, 1975. – 240 с.

Вайсбурд М.Л. Реалии как элемент страноведения // Русский язык за рубежом. – 1972. – № 3. – С. 98–100.

Виноградов В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). – М.: Изд-во ин-та общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.

Влахов С.И., Флорин С.П. Непереводимое в переводе. – М. : Международные отношения, 1980. – 343 с.

Пелевин В.О. Generation П. – М. : Эксмо, 2007. – 384 с.

Ушаков 2008 – Толковый словарь русского языка / под ред. Д.Н. Ушакова. – 2008 [электрон. ресурс]. – Режим доступа: <https://ushakovdictionary.ru/> (дата обращения: 10.01.2022).

Франзен Дж. Поправки. – М. : АСТ, 2009. – 720 с.

Collins Dictionary [electronic resource]. – Mode of access: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/silicon-alley> (дата обращения: 01.02.2022).

Franzen J.E. The Corrections. – New York : Farrar, Straus and Giroux, 2001. – 568 p.

Pelevin V. Homo Zapiens. – London : Penguin, 2002. – 256 p.

REGARDING THE PROBLEM OF TRANSLATING REALITIES

This article is devoted to the study of translation of realities conveying the national originality of a modern work of art. The novel by Jonathan Franzen *The Corrections* and the novel by Victor Pelevin *Generation P* were taken as examples.

Key words: national identity; reality; transliteration; transcription; descriptive translation; tracing; national color; Jonathan Franzen; Victor Pelevin.

УДК 81'25

НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР (НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «CYBERPUNK 2077»)

А.Ю. Чухилевич

Научный руководитель: Е.В. Телегина,
кандидат филологических наук, доцент (УрФУ)

В статье рассматриваются основные особенности локализация видеоигр с английского языка на русский. Приведены примеры лексических трансформаций, выявленных в процессе анализа перевода видеоигры «Cyberpunk 2077».

Ключевые слова: перевод; локализация; видеоигры; адаптация.

В последнее десятилетие игровая индустрия переживает заметный взлет, что, в свою очередь, оказывает влияние не только на сферу информационных технологий и дизайна, но и на направления, изначально далекие от технических специальностей. Одной из таких научных областей является лингвистика и, в частности, перевод. Прежде чем видеоигровой продукт будет представлен на международном рынке, он должен быть переведен и адаптирован под культуру страны-получателя. В переводческой деятельности такой процесс называют «локализацией». Как отмечает Л.А. Шершевский, локализация – это процесс адаптации программного обеспечения под конкретные национальные требования [Шершевский: URL].

Данная тема не теряет своей актуальности уже долгое время, поскольку при рассмотрении проблемы локализации видеоигр изучается, в первую очередь, работа с конкретным продуктом и адаптация его под конкретную аудиторию, имеющую свои социокультурные, правовые и юридические особенности и т.д. Конечный продукт должен быть не только понятен целевой группе, но и приемлем с точки зрения закона и