



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
ТҰҢҒЫШ ПРЕЗИДЕНТІ - ЕЛБАСЫНЫҢ ҚОРЫ

«ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ БІЛІМ – 2017»

студенттер мен жас ғалымдардың
XII Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ

XII Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ – 2017»

PROCEEDINGS

of the XII International Scientific Conference
for students and young scholars
«SCIENCE AND EDUCATION - 2017»



14th April 2017, Astana



**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ**

**«Ғылым және білім - 2017»
студенттер мен жас ғалымдардың
XII Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XII Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2017»**

**PROCEEDINGS
of the XII International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2017»**

2017 жыл 14 сәуір

Астана

УДК 378

ББК 74.58

Ғ 96

Ғ 96

«Ғылым және білім – 2017» студенттер мен жас ғалымдардың XII Халықаралық ғылыми конференциясы = The XII International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2017» = XII Международная научная конференция студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2017». – Астана: <http://www.eni.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie/>, 2017. – 7466 стр. (қазақша, орысша, ағылшынша).

ISBN 978-9965-31-827-6

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

УДК 378

ББК 74.58

ISBN 978-9965-31-827-6

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2017

Алматы: Арқас, 2004. –132, [4] б.

11. Қамзабекұлы, Д. Тіл саясаты: тағлым мен тәжірибе: мақалалар / Дихан Қамзабекұлы, Мырзатай Серғалиев, Ханкелді Әбжанов; жалпы ред. басқарған С.Ә.Әбдіманапов; ҚР мәдениет, ақпарат және спорт министрлігі, Тіл комитеті.- Алматы: Арда, 2006. – 255, [1] б.
12. Казакова Т.А. Практические основы перевода. English <=> Russian. – Серия: Изучаем иностранные языки. – СПб.: Изд-во «Союз», 2001. – 320 с.
13. Манкеева Ж. Мәдени лексиканың ұлттық сипаты. – Алматы: Ғылым, 1997. – 272 б.
14. Перепелица, В.В. Как рекламу сделать эффективной или как стать известным? / В. В.
15. Перепелица. – Ростов н/Д: изд-во “Феникс”, 1997. – 200 с.
16. Goffman, E. (1963). Behavior in public place. Glencoe: the free press, New York.
17. Ben-Rafael, E. (2009). A sociological approach to the study of linguistic landscapes.

УДК 81'255

ДЖ. MARTIN – СОВРЕМЕННЫЙ ВЫДАЮЩИЙСЯ ПИСАТЕЛЬ-ФАНТАСТ

Хан Татьяна

студент 4-го курса специальности 5В020700 – «Переводческое дело»

ЕНУ им. Л.Н.Гумилева, Астана, Казахстан

Научный руководитель – Бурибаева М.А.

Фантастическая литература в настоящее время становится необычайно популярной как в Республике Казахстан, так и за рубежом. Особенно востребованными и любимыми читателями становятся произведения жанра «фэнтези».

«Фэнтези» - достаточно молодой жанр, примыкающий к научно-фантастической литературе, но отличающийся гораздо более свободной манерой. Сюжет произведений не основывается на реальных фактах и никакому рациональному объяснению не поддается. К одной из основных жанрообразующих особенностей, отличающих литературу фэнтези от других нереалистических жанров, относится вымышленный авторский мир, который не связан с привычной для читателя реальностью географически. В нем действуют свои законы и правила, авторы детально описывают свои миры, раскрывая перед читателем абсолютно уникальные реальности. Писатели рисуют карты местности, выдумывают языки, на которых говорят их герои, составляют словари. Чаще всего, подробно описывается история, зоология и мифология конкретной несуществующей реальности. Залогом существования и достоверности этой вторичной действительности являются авторские новообразования, то есть типичные для этой вселенной реалии. Как правило, это названия конкретных предметов быта, явлений, а также собственные имена героев и географические названия. Эти реалии и составляют одну из основных трудностей при переводе произведений в жанре «фэнтези» [1]. В научной литературе не существует единой точки зрения на статус жанра «фэнтези». Например, Е. Брандис и Ст. Лем считают «фэнтези» субжанром научной фантастики, а группа авторов журнала "Детская литература" - явлением, относящимся к литературной сказке [2], [3], [4]. Существующий на стыке научной фантастики и сказки, этот жанр вобрал элементы обоих, специфически их переработав. Так, создавая свой волшебный мир, где действуют традиционно сказочные герои и персонажи, авторы, тем не менее, часто оперируют схемами, свойственными научной фантастике, которые, накладываясь на традиционные структуры волшебной сказки, модифицируются, обретают подтекст. Произведение оказывается многоуровневым, философическим.

Мы, вслед за многими зарубежными учеными, рассматриваем «фэнтези» как самоценный, жанр, обладающий собственными, только ему присущими особенностями. Специфической чертой жанра "фэнтези" является и его высокая по сравнению с другими жанрами степень национально-особенного.

Для лингвокультурной общности Казахстана «фэнтези» – достаточно новый жанр со своей уникальной культурой, географией и историей. И он ставит перед переводчиком трудную задачу, заключающуюся в том, чтобы найти адекватные способы передачи реалий несуществующего мира.

Известны труды зарубежных лингвистов, осуществивших анализ лишь реалий в произведениях Дж. Р.Р. Толкина и Дж. Роулинг. Однако художественное мастерство и особенности идиостиля Джорджа Мартина, которого называют преемником Дж. Толкина до сих пор остается вне поля зрения казахстанских и зарубежных лингвистов и литературоведов. В то же время сага Дж. Мартина «Песнь льда и пламени» в мире получила огромный успех и уже переведена более, чем на 20 языков. Все это представляет актуальность выбранной нами темы исследования.

Джордж Рэймонд Ричард Мартин (англ. *George Raymond Richard Martin*, род. 20 сентября 1948 года) – современный американский писатель-фантаст, сценарист, продюсер и редактор, лауреат многих литературных премий. В 1970-1980-е годы получил известность благодаря рассказам и повестям в жанре научной фантастики, литературы ужасов и фэнтези. Наибольшую славу ему принес выходящий с 1996 года цикл романов в жанре фэнтези «Песнь Льда и Огня», также экранизированный компанией НВО в виде популярного телесериала «Игра престолов». Эти книги дали основания литературным критикам называть Мартина «американским Толкином» [5].

Говоря о своем творческом подходе, Дж. Мартин любит приводить аналогию с архитекторами и садовниками. Архитекторы, по его словам, продумывают все заранее и представляют себе готовый результат, к которому и стремятся во время работы, тогда, как садовники действуют иначе: *«Писатели-садовники выкапывают ямку и закладывают в нее семечко, поливают своей кровью и наблюдают за тем, что же вырастет, какую бы форму оно ни приняло. Они знают, какое семя они возвращают - дуб или вяз, страшилку или научную фантастику, - но не знают, насколько большим оно вырастет и какую форму примет. Я в большей степени садовник, нежели архитектор»* [6].

Произведения Дж.Мартина публикуются по всему миру, отмечаются самыми престижными литературными наградами в жанре фэнтези и ужасов, среди них – премии Хьюго, Небьюла, Уорлд фэнтези, Брэма Стокера и др.

«Песнь Льда и Пламени» (англ. *A Song of Ice and Fire*, другой вариант перевода - «Песнь Льда и Огня») – серия эпических фэнтези-романов. Действие происходит в вымышленной вселенной. Работа была начата автором в 1991 году. На тот момент цикл задумывался как трилогия. Джордж Р. Р. Мартин, тяготеющий к написанию текстов большого объема, решил создать масштабное эпическое фэнтези в духе «Властелина колец», основываясь на исторических книгах и переведя акценты от магии к реализму. Особое место в произведении было отведено геральдике, рыцарству, описанию пиров и одежды. Книги были вдохновлены реальными историческими событиями, а герои цикла имели прототипы из среды европейской знати. Один из основных посылов книги – идея того, что смерть есть неизбежная истина всей жизни.

Роман получил всеобщее признание со стороны критиков. Он был удостоен премии «Локус» за лучший роман в жанре фэнтези, а также был номинирован на «Небьюла» и «Всемирную премию фэнтези». Кроме того, повесть «Кровь Дракона», которая вошла в состав романа, в 1997 году получила премию «Хьюго». Спустя пятнадцать лет после публикации роман достиг первого места в списке бестселлеров газеты *The New York Times*. Обозреватели положительно восприняли смелое нарушение классических канонов жанра и разрушение литературных стереотипов, проработку персонажей и интригующий сюжет. Всего было продано более миллиона экземпляров книги.

Перевод основного цикла на русский язык осуществляется издательством АСТ. Над первой книгой работал Юрий Соколов, который имеет за плечами огромный опыт перевода художественной литературы. Член Союза писателей России, он работал над произведениями таких знаменитых авторов, как Дж. Р. Р. Толкин, Г.Ф. Лавкрафт, А. Кристи, Р.Брэдбери, О.

Генри и др.

Официальный перевод АСТ (все книги без иллюстраций) авторства Ю. Соколова в целом удался с художественной точки зрения. Он легко читается, в нем адекватные диалоги, хорошие, запоминающиеся афоризмы и цитаты, а переводы окказионализмов Дж. Мартина (например, «лютоволк» и «чардрево») оказались настолько удачными, что принимаются абсолютным большинством читателей (включая и основателей новых переводов) в качестве «родных». В то же время текст Ю. Соколова изобилует ошибками перевода от небольших и незначительных до важных для сюжета, и из-за последних обсуждение тонкостей книг обычно ведется с цитатами на английском.

Начиная со второго тома, книги серии начинает переводить Наталья Виленская – талантливый профессионал с хорошим стилем, редко допускающий ошибки. Однако она легко прибегает к невынужденным сокращениям – «под нож» попадают прозвища, несущественные для сюжета описания, эпитеты и прочие детали. В отдельных местах встречается даже пропуск второстепенных предложений, но все-таки эта проблема носит локальный характер, в книгах основного цикла (до «Танца с драконами») объем сокращенного материала очень низок.

Серия книг Дж. Мартина не раз подвергалась различным лингвистическим анализам, проведенным студентами кафедр английского языка и литературы зарубежных университетов. Например, диссертация студентки Масарикова университета (Чехия, Брно) Люсии Сладиковой рассматривается достаточно обширная тема реальности в книгах серии «Песнь льда и пламени» (оригинальное название: «Reality in George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire»). Целью ее работы являлось вещественное доказательство соотносимости вымышленного мира произведения и настоящих исторических событий, которые вдохновили автора на написание этой серии, а также его (произведения) ценность в образовательном плане. В ходе исследования изучались такие аспекты, как территория, народы, обычаи, наследуемость, рыцарство, геральдика и события [7].

Еще одной не менее значимой работой является диссертация на тему «Изучение современной традиционной фантастики в «Песни льда и пламени» Дж. Мартина и «Малазанской книге павших» Стивена Эриксона (оригинальное название: «A Study of Contemporary High Fantasy») студента Бергенского университета (Норвегия, Берген) Магнуса Вайка. В своей работе автор рассматривает социальные и религиозные аспекты, описанные в книгах, а также сюжет и структуру произведений в целом [8].

Диссертация студентки Технологического университета Лулео (Швеция, Лулео) посвящена изучению роли женщин в политике в «Песни льда и пламени» (оригинальное название «Politics, Hidden Agendas and a Game of Thrones. An Intersectional Analysis of Women's Sexuality in George R.R. Martin's A Game of Thrones») и это далеко не полный список научных работ, посвященных изучению данного произведения [9].

Исследовательские работы ведутся не только зарубежными лингвистами: существует ряд трудов, созданных и на пространстве СНГ. К ним можно отнести статью Н.Ю. Зубовой «Граница как элемент картины мира: на примере анализа художественной модели мира в романах цикла Дж. Р.Р. Мартина «Песнь льда и пламени», в которой был «осуществлен когнитивно-дискурсивный анализ языковых средств, используемых для представления пространственных аспектов художественной картины мира» [10].

«Песнь льда и пламени» - произведение-кладезь для лингвистических анализов, однако и в переводческом плане здесь можно найти массу интересных тем для обсуждения и изучения. В открытом доступе находится только одна курсовая работа, посвященная именно аспектам перевода данного романа на русский язык. Автор работы: студентка Гродненского государственного университета имени Янки Купалы (Беларусь, Гродно), тема: «Специфика перевода англоязычных реалий на русский язык». В процессе работы «были определены способы перевода реалий, классифицированы реалии из романа Джорджа Р.Р. Мартина по их тематическому принципу, а также по способу их перевода» [11].

В своей статье «Особенности перевода реалий в произведении Дж. Мартина Песнь льда

и пламени» Е.С. Мишак выполнила классификацию использованных способов перевода для различных видов реалий и составила соответствующую таблицу по выбранным примерам [12].

В статье «Контраст образов персонажей как доминантный компонент идиостиля Джорджа Р.Р. Мартина (на материале произведения «A game of Thrones») В.В. Абраменко выполнена работа по выявлению особенностей использования автором стилистического приема контраста [13].

Как показывает обзор научной литературы, вне поля зрения казахстанских ученых и переводчиков оказалось художественное мастерство Дж. Мартина. Именно поэтому в перспективе нашего исследования ставится цель – осуществить комплексный (сравнительный, сопоставительный) анализ текста произведения Дж.Мартина «Песнь льда и пламени» с английского на русский язык. Для достижения поставленной цели мы решаем следующие задачи: осуществить всесторонний анализ научной литературы по теме исследования и определить теоретико-методологическую базу; определить жанрово-стилистические особенности языка «фэнтези» и описать особенности идиостиля Дж.Мартина; описать историю перевода романа Дж. Мартина "Песнь льда и пламени" с языка оригинала на русский язык; установить способы передачи (перевода) имен собственных, реалий, окказионализмов, лакун с английского языка на русский; представить переводческие ошибки и предложить альтернативные варианты перевода и мн. др.

При решении поставленных задач, мы считаем, что исследование внесет определенный вклад в уточнение понятия «литература фэнтези», определение основных жанрово-стилистических особенностей фэнтези и выявление специфики функционирования имен собственных, реалий, окказионализмов, лакун и историзмов в оригинале и переводе произведения «Песнь льда и пламени» Дж. Мартина. Выявленный корпус фактического материала может быть использован в образовательном процессе при чтении курсов и спецкурсов по лексикологии, теории и практике перевода, основам художественного перевода и мн. др., а также при составлении словаря языка Дж. Мартина и при изучении тезауруса языковой личности писателя.

Список использованных источников:

1. Мишак Е. С. Особенности перевода реалий в произведении Дж. Мартина «Песнь Льда и Пламени» // Молодой ученый. – 2016. – №1. – С. 887-889
2. Брандіс С. Реальність і міфи // Всесвіт. 1983. № 6. – С. 79-83],
3. Lem St. On the Structural Analysis of SF //SF Studies. 1979
4. Сергиев М. Побег от реальности или попытка сопротивления? // Дет. лит. 1984. № 6
5. Grossman, Lev The American Tolkien // Time, 2005.13.09)
6. Аудиоинтервью Geekson, эп. 54, 08.04.06
7. Lucia Sladikova. Reality in George R. R. Martin's "A Song of Ice and Fire". – Masaryk University, 2015
8. Magnus Vike. The Familiar and the Fantastic . A Study of Contemporary High Fantasy in George R. R. Martin's "A Song of Ice and Fire" and Steven Erikson's "Malazan Book of the Fallen". – University of Bergen, 2009
9. Elin Sandqvist. Politics, Hidden Agendas and a Game of Thrones. An Intersectional Analysis of Women's Sexuality in George R.R. Martin's "A Game of Thrones". - Luleå University of Technology, 2012
10. Н. Ю. Зубова. Граница как элемент картины мира: на примере анализа художественной модели мира в романах цикла Дж. Р. Р. Мартина «Песнь льда и пламени». // Вестник Челябинского государственного университета, 2012. – № 23 (277)
11. Макаревич А. В. Специфика перевода англоязычных реалий на русский язык. – Гродненский государственный университет имени Янки Купалы, 2013
12. Мишак Е. С. Особенности перевода реалий в произведении Дж. Мартина «Песнь Льда и Пламени» // Молодой ученый. 2016. – №1. – С. 887-889

13. Абраменко В. В. Контраст образов персонажей, как доминантный компонент идиостиля Джорджа Р. Р. Мартина (на материале произведения “A Game of Thrones”) // Электронный сборник материалов международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Перспектив-2016», посвященной году образования в содружестве независимых государств. 2016 – С. 4-7

УДК 861.111

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕДАЧИ КОМИЧЕСКОГО ПРИ ПЕРЕВОДЕ КИНОДИАЛОГА

Югай Ирина Геннадьевна

ira_yugay@mail.ru

студент 2-го курса специальности 5В020700 – «Переводческое дело»

Евразийского гуманитарного института, Астана, Казахстан

Научный руководитель – Сулятецкая Н.Л.

Комическое – одна из самых сложных и разноплановых категорий эстетики. Под «комическим» подразумеваются как события, объекты и возникающие между ними отношения, так и определенный вид творчества, суть которого сводится к сознательному конструированию некой системы явлений или понятий, а также системы слов с целью вызвать эффект комического. В изучении теории перевода существует немалое количество работ, которые связаны с безэквивалентной лексикой, где среди прочего отдельно можно выделить юмор. Именно при переводе шуток, игры слов, различных каламбуров и прочего возникает больше всего трудностей у переводчиков. Язык есть отражение культуры и истории той или иной страны, имеет свой набор ассоциативных связей, реалий. Именно они создают затруднения при переводе юмора с одного языка на другой, так как, например, в одном языке реалии могут к данному явлению могут и вовсе отсутствовать.

Что касается перевода кинодиалога, здесь все немного сложнее, нежели при переводе литературы: видеоряд не позволяет вставлять комментарии и примечания, когда в художественной литературе они могут занимать значительную часть от всего объема. При просмотре киноленты зритель видит чуждую ему культуру и не всегда может понимать, что же происходит на экране, здесь задача переводчика – сделать происходящее максимально понятным зрителю. Это получается не всегда, но переводчик должен уметь выходить из подобных ситуаций.

Дословный перевод, при правильной передаче мысли переводимого текста, стремится к максимально близкому воспроизведению синтаксической конструкции и лексического состава подлинника. Иногда при переводе комического достаточно воспользоваться только данным переводом. Например, он был использован в создании субтитров для сериала Майти Буш (2003, Великобритания) [1].

Дословный перевод зачастую не может передать информацию так, чтобы не терялся смысл, поэтому переводчик может использовать замены, например, при передаче игры слов. Пример из мультсериала Гриффины (Family Guy):

– *Thank you. Squid pro quo... Thank you for not being «shellfish». I just said that for the «halibut». Fish puns. Ah, oh cod... I brought a gift, put it to your ear. You can hear the ocean. It's Billy Ocean!*

– *Спасибо. «Севрюга» за услугу. Спасибо, что не «сщучился». Втиснусь где-нибудь «поселедке». Рыбные каламбуры. О, морже мой!.. Я принёс подарок. Приложи к уху, ты услышишь океан. Это Билли Оушен!*

Но, как показывает практика, языковые совпадения довольно редки, поэтому переводчик может опустить данный момент или поставить примечание, что в данном случае используется игра слов (чаще всего используется при создании субтитров).