

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Теория и практика перевода»
(наименование)

45.03.02 Лингвистика

(код и наименование направления подготовки, специальности)

Перевод и переводоведение

(направленность (профиль) / специализация)

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)

на тему Перевод фильма «Аватар» и игры James Cameron's Avatar: The Game как трансмедийного продукта с английского на русский язык

Студент

П. С. Логвиненко

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

к. филол. н., доцент С. М. Вопияшина

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

Тольятти 2020

АННОТАЦИЯ

Актуальность бакалаврской работы на тему «Перевод фильма «Аватар» и игры James Cameron's Avatar: The Game как трансмедийного продукта с английского на русский язык» заключается в том, что стремительное изменение медиакommunikационной области быстро привлекло внимание научных работников и специалистов в сфере культурологии и медиаисследований. В настоящее время количество разрабатываемых продуктов в сфере «трансмедиа» возрастает, а потому лингвистами отмечено значительный объем не изученных проблем в области аудиовизуального перевода.

Объектом исследования является перевод фильма «Аватар» и игры James Cameron's Avatar: The Game с английского на русский язык. **Предметом исследования** выступают стратегии перевода анализируемых трансмедийных продуктов.

Цель работы – описать стратегии перевода фильма «Аватар» и игры James Cameron's Avatar: The Game как трансмедийного продукта.

Задачи работы:

- 1) определить понятие «трансмедийный продукт»;
- 2) охарактеризовать трансмедийный продукт как объект перевода;
- 3) выявить прототипические связи фильма «Аватар» и игры James Cameron's Avatar: The Game;
- 4) провести предпереводческий анализ фильма «Аватар» и игры James Cameron's Avatar: The Game.

Структура работы включает введение, две главы, заключение, приложения, список используемой литературы и приложений.

Список используемой литературы включает в себя 46 источников.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ.....	6
1.1 Определение понятия «трансмедийный продукт».....	6
1.2 Трансмедийный продукт как объект перевода.....	13
Выводы по первой главе.....	21
ГЛАВА 2. ПЕРЕВОД ТРАНСМЕДИЙНЫХ ПРОДУКТОВ: ФИЛЬМА «АВАТАР» И ИГРЫ JAMES CAMERON’S AVATAR: THE GAME.....	23
2.1 Прототипические связи фильма «Аватар» и игры James Cameron’s Avatar: The Game.....	23
2.2 Стратегия перевода фильма «Аватар» и игры James Cameron’s Avatar: The Game.....	30
Выводы по второй главе.....	39
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	41
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	44
Приложение А. Имена собственные	53
Приложение Б. Стилистически маркированная лексика.....	56
Приложение В. Язык На’ви. Слова и выражения	59

ВВЕДЕНИЕ

Понятие «трансмедийность» вошло в использование сравнительно не так давно. Мы не можем представить свою работу без применения новейших технологий, так как с их помощью продукты (телепередачи, киноленты, мультфильмы и т. д.) становятся произведением искусства XXI века. Ежегодно студии, телеканалы и частные лица генерируют огромный объем аудиовизуального контента. Миллиарды часов мультфильмов, сериалов, художественных и документальных фильмов, рекламных роликов и прочей аудиовизуальной продукции переводятся на разные языки. Стремительное изменение медиакommunikационной области быстро привлекло внимание научных работников и специалистов в сфере культурологии и медиаисследований. В настоящее время количество разрабатываемых продуктов в сфере «трансмедиа» возрастает, а потому лингвистами отмечено значительный объем не изученных проблем в области аудиовизуального перевода. Вышеизложенное обуславливает **актуальность** выбранной темы.

Объектом исследования в выпускной квалификационной работе является перевод фильма «Аватар» и игры James Cameron's Avatar: The Game с английского на русский язык.

Предметом изучения выступают стратегии перевода анализируемых трансмедийных продуктов.

Цель исследования – описать стратегии перевода фильма «Аватар» и игры James Cameron's Avatar: The Game как трансмедийного продукта.

В соответствии с целью исследования определяются следующие **задачи** работы:

1. Определить понятие «трансмедийный продукт»;
2. Охарактеризовать трансмедийный продукт как объект перевода;
3. Выявить прототипические связи фильма «Аватар» и игры James Cameron's Avatar: The Game.
4. Провести предпереводческий анализ фильма «Аватар» и игры James Cameron's Avatar: The Game.

Для решения поставленных задач были использованы следующие **методы исследования**: общенаучные методы анализа и синтеза, метод сравнительно-сопоставительного анализа, метод предпереводческого анализа, метод сплошной выборки, метод трансформационного анализа.

Теоретическую основу работы составили работы Е. Д. Малёновой, А. В. Козуляева, Е. В. Сальниковой, Н. Н. Кожевникова и других авторов.

Материалом исследования послужили сценарные тексты научно-фантастического фильма «Аватар» и видеоигры James Cameron's Avatar: The Game.

Практическая значимость работы заключается в том, что ее материалы и результаты могут быть использованы в практической подготовке лингвистов-переводчиков.

Апробация исследования: промежуточные результаты исследования были представлены на конференциях «Молодежь. Наука. Общество» в 2019 г. и «Студенческие дни науки ТГУ 2020», по результатам были опубликованы тезисы; статья.

Структура. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и приложений.

Во введении обосновывается выбор темы, ее актуальность, определяется объект и предмет исследования, ставятся задачи и цель.

В первой главе «Теоретические основы исследования» рассматриваются понятия трансмедийности и трансмедийного продукта, а также специфические черты трансмедийного продукта, как объекта перевода.

Во второй главе «Перевод трансмедийных продуктов: фильма и игры «Аватар» рассматриваются прототипические связи в сценарных текстах фильма и игры, описываются характерные особенности перевода рассматриваемых трансмедийных продуктов.

Общий объем работы составил 43 страницы.

Список используемой литературы насчитывает 46 наименований.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

1.1. Определение понятия «трансмедийный продукт»

Первое упоминание термина «трансмедиа» появилось в теории и практике за рубежом в начале 50-ых годов XX века. Он подразумевал «особый принцип организации медиа контента, при котором повествование разворачивается на нескольких независимых медиа платформах, объединенных общей вселенной, что в результате создает многомерное динамическое образование, обладающее свойствами интерактивности, распространяемости и воспроизводимости» [33]. В наше время трансмедийность означает придание уникального аспекта самой истории для каждой платформы и подразумевает, что «фильмы, анимация и комиксы, которые имеют один круг персонажей, рассказывают разные истории, набирающие большую популярность и вносящие свой вклад в выдуманный мир» [20].

Говоря о том, какие продукты относятся к трансмедийным, можно выделить мультипликационные произведения, телепередачи, аудиокниги, но большую популярность набирает контент в производстве видео-, онлайн- и компьютерных игр, а также кинофильмов. Во времена развития современных технологий некий «феномен компьютерной игры», характеризующийся как отдельный вид технологического искусства, стал частью нашей реальности. Мир компьютерных игр является совершенно новой вселенной, содержащей свои тайны, загадки и, так называемые, «черные дыры». Данная тема актуальна и привлекательна на сегодняшний день для многих отраслей филологической науки. С точки зрения теории функциональных стилей и прагмалингвистики интересным элементом выступает язык интерфейса и сопроводительных документов, используемых при создании игры [1, 21, 8, 28].

Ведя речь о появлении первых трансмедийных продуктов, стоит упомянуть крупные проекты в компании Disney типа «Клуб Микки-Мауса»

как часть маркетинговой стратегии развлекательного парка Disneyland, который получил свое продвижение в телевизионном детском шоу.

Следующие крупные медиа проекты появились в конце 90-х годов. В это время значительно увеличились масштабы и разнообразие коммуникации с аудиторией посредством долгосрочной программы «Звездные войны». Всемирно известная история этой эпической саги представлена в шести фильмах, телевизионных шоу, книгах, игрушках и пр., а ее последователями стали новые кинематографические трансмедийные проекты, такие как:

1. Вселенная «Матрица» (три полнометражных и анимированных короткометражных фильма; игры, комиксы и товары).
2. «Искусственный интеллект».

Продвижением последнего стала интерактивная компьютерная игра в жанре альтернативной реальности, включающая тысячи веб-сайтов и реальные акции в городах. Стоит отметить, что у людей, не имеющих активного интереса к видеоиграм, как правило, в выражении «компьютерная игра» складывается стереотип, который подразумевает войну, стрельбу и чудовищ [4, 6].

Некоторые ученые размышляют о том, что предпосылки появления трансмедийных продуктов можно проследить не только на протяжении XX века, но и глубже в исторической ретроспективе. Например, Роберта Пирсон, профессор искусствознания из университета Ноттингема, высказалась о том, что «самые ранние проявления феномена «трансмедиа» можно отнести уже к библейским сюжетам и легендам о Короле Артуре и Робин Гуде. Их история включает не только литературу, но также живописные сюжеты, драматические произведения, кинокартины, телесериалы и, в конечном счете, реальные исторические места». Но ряд других исследователей, считающих нынешние трансмедийные практики отличающимися от трансмедийных практик существовавших ранее за всю историю человечества, не согласны с таким подходом. Среди таких известных личностей в области медиа, как Генри Дженкинс, Роберт Праттерн, Элизабет

Эванс, Н. Л. Соколова и другие, единого мнения относительно данного феномена нет [17].

Американский культуролог Г. Дженкинс в своих работах заявил, что впервые термин «трансмедиа» был использован Маршей Киндер, профессором медиа философии университета Южной Калифорнии в конце XX века в работе «Playing with Powering Movies, Television and Video games» по отношению к таким формам повествования, как «коммерческие трансмедийные суперсистемы». Она написала ряд научных работ о влиянии культуры массмедиа на детей и о “развлекательных суперсистемах”, формирующихся вокруг фантастических персонажей различных комиксов и компьютерных игр, которые в свою очередь становятся частью культурного и развлекательного быта их поклонников. Под понятием «развлекательные суперсистемы» М. Киндер подразумевает «проекты, задействующие видеоигры, комиксы, кино, телевидение и другие медиа для создания определенных сообществ, объединенных вокруг медиа проектов с одним сюжетно-тематическим содержанием и для формирования потребителей конкретного продукта» [13, 25].

В настоящее время трансмедийные продукты могут быть произведениями как профессионального, так и непрофессионального творчества. В так называемую интернет-эпоху появляется новый вид трансмедийных продуктов – фанфики (*от англ. “fun fiction”*), которые охватывают в основном молодежную часть общества и становятся опубликованным незапланированным продолжением трансмедийных проектов, романов, кинофильмов, анимации.

Различные медиа произведения нередко расширяются за счет вещной сопутствующей продукции с изображениями героев: майки, постельное белье, игрушки, толстовки, кеды, канцелярские товары, статуэтки, посуда и многое другое. Невозможно не отметить огромную вселенную об известном мальчике «который выжил», а именно о Гарри Поттере, которая в начале 2000-ых годов собрала гонорар в несколько миллионов долларов на одной

сопутствующей продукции [25]. Отечественная индустрия старается встроиться в формат коллекции для массового потребления, производя продукцию, сопровождающую успех отдельных трансмедийных проектов (например, «Маша и Медведь») или социо-медийных проектов (например, Олимпийские игры в Сочи в 2014 или Чемпионат мира по футболу в России в 2018).

Известным примером отечественной индустрии выступают названия популярные во всем мире главные персонажи манги «Черепашки ниндзя», которая была издана в 1984 г. В 1987 г. комикс был реализован в рамках телесериала и видеоигры для платформы Nintendo Entertainment System (NES) и в некоторых других формах. М. Киндер считает, что посредством объединения различных медиа платформ стираются границы между первичными текстами (комиксы, сериалы) и производными от них продуктами (видеоигры, игрушки). Именно в этом состоит успех пластиковых фигурок Черепашек-ниндзя и игровых видео приставок NES, которые стали хитом продаж на Рождество 1989 и 1990 годов в США [23].

Рассматривая статистику трансмедийных продуктов разных жанров, сумевших вызвать наибольший зрительский интерес, можно сказать, что за последние несколько лет показатели сильно изменились. Около 5 лет назад лидировал стиль «фантастика», а сейчас его понемногу вытесняют жанры «мультфильм» и «комедия». Однако не стоит сбрасывать фантастический жанр со счетов, так как киноиндустрия постоянно находит новые пути привлечения внимания у современной аудитории.

Фантастика – это один из жанров литературы, кинематографа и изобразительного искусства. Первыми объектами данного жанра выступили: фольклор, сказки, мифы и предания. В основе этого жанра лежит некое невероятное, сверхъестественное допущение, элемент чего-то необычного или невозможного, нарушение границ, реальности, привычной человеку. Знания из фундаментальных, прикладных и гуманитарных наук, вовлеченные

в научно-фантастическую литературу, адаптируются к пониманию читателя с целью описать идею, выходящую за рамки реализма [11, 19].

Если рассматривать данный жанр с точки зрения лингвистики, в нем существуют отличительные черты: общий авторский стиль, отражение индивидуальности писателей, оригинальность их мысли, а формируются они посредством использования определенной лексики и стилистических приемов, которые являются непосредственной частью композиции фантастических произведений. Художественная литература дает возможность неограниченного развития литературного языка: появляются новые идиомы, сравнительные обороты метафоры и т. д. Однако все-таки существуют такие фазы, как осознание писателем своей цели, возникновение замысла, выбор наилучшего из возможных решений творческой задачи, признание необходимости определенной системы принципов, определенной «стратегии творчества» для каждого конкретного проявления силы таланта.

Необходимо добавить, что под научной фантастикой понимается специфичный жанр литературы, в котором сюжет изменяет существующую реальность, не перенося действия в другую реальность. Основные события происходят в обыкновенном мире и, чаще всего, в отдаленном будущем [24]. Из этого следует, что жанр «фантастика» подразумевает употребление так называемой окказиональной лексики. *Окказиональная лексика* – это индивидуально-авторские неологизмы, созданные поэтом или писателем, согласно существующим в языке словообразовательным моделям. Данную лексику можно рассматривать с многих точек зрения. Лингвисты выделяют следующие возможные подходы:

1. Степень окказиональности. По этому признаку возможно рассматривать «окказионализмы» в широких пределах, начиная со слов, которые уже практически не относятся к этой категории (напр. «бластер», «космолет», «робот», последнее стало теперь уже общеупотребительным, нейтральным словом), до авторских слов, которые привязаны к конкретному

писателю, произведению и даже определенному контексту («алаец», «левиум»).

2. Оказиональность по критерию «выражения» – «слега́» – и «содержания» – «ускоритель», «галоша».

3. Оказионализмы, созданные на материале исходного языка произведения или образованные посредством заимствования слов (или морфем) из другого языка.

В русском языке к первому типу окказионализмов относятся такие примеры слов как «репа», «этак»; примеры второго типа – «флаер», «сталкер». Возможны примеры смешанного типа – сочетание заимствованной основы с исконным аффиксом – «некротка» [5, 9].

Структурная классификация фантастических окказионализмов заключается в следующем:

а) **фонетические окказионализмы** – к ним относятся слова, которые состоят из не зарегистрированного в том или ином языке сочетания морфем – «массаракш», «слег»;

б) **морфологические окказионализмы** – это необычные морфемные сочетания – «мокрец», «вертячка».

Однако существуют особые случаи, которые проявляются в сочетаниях корневых морфем, создающих сложное окказиональное слово: «ракопаук», «змееящерица».

Несомненно, есть некий промежуточный вариант между морфологическим и фонетическим типом окказионализмов. Это слово, состоящее из корневой морфемы типа (а), соединенной с аффиксом – «алаец», «хонтийский» и т. д.;

в) **синтаксические окказионализмы** – это необычные сочетания слов, как например «министерство охраны короны». Данный тип языковых единиц подвергался повышенному вниманию со стороны как отечественных, так и зарубежных исследователей [10, 18].

Необходимо понимать, что научная фантастика является художественной литературой, следовательно, произведения, имеющие сильную характеристику, находятся в таком же соотношении со слабыми произведениями, как это происходит в художественной литературе. Р.Ш. Ахмедов в своей работе утверждает, что каждое произведение должно быть оценено по законам того поджанра, к которому оно относится. Фантастическое приключение отличается остротой и напряженностью сюжета, твердая научная фантастика должна быть наполнена обоснованностью и научностью, а фантастика юмористического поджанра должна быть богата сатирой, при этом имея возможность любых ненаучных допущений [3].

Возвращаясь к созданию трансмедийной продукции, начиная с 1981 года, создатели трансмедийных продуктов начали совмещать фильмы и 2D и 3D анимацию, погружая зрителя в необыкновенный фантастический мир, вызывая совершенно новые эмоции при просмотре такого вида продукта. Первым произведением данного жанра стал детский румынский анимационно-художественный полнометражный фильм «Мария, Мирабела», который был создан с использованием мультипликационных персонажей. Поскольку главные анимационные персонажи были нарисованными, то в процессе съемок в сценах, где реальные главные героини взаимодействуют с ними, использовались фигурки из пластилина, чтобы девочки знали, в какую сторону им смотреть и говорить. К концу 2000-ых годов кинопромышленность начала стремительно развиваться и уже в 2007 году на экраны вышел первый американский фильм жанра «фэнтези», совмещающий игровое кино и 3D графику, «Артур и минипуты». В данном кинопроизведении для создания трехмерной анимации потребовалась работа реальных профессиональных актеров, чтобы понимать, каким образом должны двигаться и взаимодействовать друг с другом анимационные персонажи. Ровно через два года после выпуска фэнтезийного анимационного игрового кино американский режиссер и сценарист выпустил

новый продукт данного жанра под названием «Аватар». Отличительной особенностью данной работы являлся процесс съемок, а также сочетание 3D графики и реального мира. Если в картине «Артур и минипуты» взаимодействие персонажей не происходило напрямую, а передавалось через смену кадров, то в произведении «Аватар» реальность и трехмерный мир соединены в один и тот же момент. Во время съемок для передачи действий и эмоций персонажей актеры были одеты в специально-оборудованные костюмы и маски, снаряженные особыми датчиками, считывающих движения. Таким образом, можно сказать, что все персонажи данного игрового фильма являются реальными людьми.

1.2. Трансмедийный продукт как объект перевода

Впервые перевод трансмедийных продуктов начал изучаться в середине XX века, и до сих пор продолжают различные исследования в парадигме лингвистики, межкультурной коммуникации и теории перевода, так как в XXI веке феномен «трансмедийность» все больше набирает обороты в развитии. Первоначальные сведения о переводе трансмедийных продуктов были заложены в работах американских лингвистов Ю. Найды, К. Райса и Г. Вермеера, разработавших теорию эквивалентности как особого вида адекватности. В своих трудах они рассмотрели киноперевод как «процесс межъязыковой обработки содержания оригинальных текстов монтажных листов с последующей ритмической укладкой переводного текста и его озвучивания или введения в видеоряд в форме субтитров» [2].

Также известны труды российского лингвиста Е. Д. Малёновой, в которых рассматриваются проблемы, требующие глубокого всестороннего анализа, которые связаны с трансмедийностью как специальным способом организации медиаконтента и влияют на восприятие сюжета на экране зрительской аудиторией. Сочетание различных видов средств массовой информации способствует передаче медиа контента всеми доступными каналами дистрибуции потребителю. Это значит, что модель потребления

медиаконтента меняется, а мультимедийные платформы активно развиваются. Е. Д. Малёновой было замечено, что на данный момент «на смену простым сюжетам и форматам приходит концепция «медиа везде», в условиях которой «цифровизация, сетевизация, индивидуализация, интенсификация, интернационализация, трансмедийность создали новую коммуникационную структуру общества, привели к фрагментации аудитории, формированию «непрерывной» культуры (non-stop culture) и глобализированных рынков» [16].

За последние десятилетия перевод трансмедийных материалов стал самостоятельной частной теорией в рамках переводческой науки. Лингвисты отмечают, что киноперевод невозможно отнести ни к одному виду перевода (устный, художественный, письменный, специальный), поскольку он является особым видом перевода, нацеленный на создание нового полноценного кинотекста на ПЯ согласно визуальному ряду. Перевод продуктов в сфере «трансмедиа» именуется «аудиовизуальный перевод», который укладывается в две стратегии:

- закадровый перевод
- субтитрование.

Закадровый перевод делится на одноголосый и многоголосый. В одноголосом переводе всех персонажей переводит один и тот же человек. Версии трансмедийных продуктов (фильмов, игр, мультфильмов) с закадровым переводом принято считать пиратскими версиями, так как они выходят в прокат задолго до появления фильма с профессиональным дубляжом и их очень просто приобрести. Многоголосый перевод в свое время осуществляется двумя людьми или группой лиц, текст которых накладывается поверх оригинальной дорожки, не заглушая естественную речь персонажей. Стоит отметить, что профессиональное дублирование является одним из видов закадрового перевода. Его специфика заключается в том, что поверх оригинальной звуковой дорожки накладывается перевод таким образом, что речь персонажей естественно воспринимается

реципиентом. Соответственно, у зрителя складывается впечатление, что продукт сделан в его родной стране, а не за границей [14].

В отношении субтитрования можно сказать, что это одна из актуальных стратегий на сегодняшний день. Особенностью данного вида перевода является технологическое ограничение, заключающееся в определенном количестве строчек для удобства их восприятия зрителем. Поскольку при просмотре кинофильма, сериала или мультфильма с субтитрами зритель разделяет внимание между чтением слов и прослушиванием фраз, главными требованиями для субтитров являются компактность и информативность, чтобы аудитория успевала не только читать текст, но и видеть, что происходит на экране. Стоит подчеркнуть, что у субтитрования есть специфический подвид – «интертитры» [27]. Название, произошедшее от англ. **intertitles**, обозначает специальные кадры, содержащие украшенный орнаментом текст, диалог или комментарий, который вставляется во время монтажа между двумя кадрами для разъяснения сюжетных поворотов.

Исследователями выдвигаются различные определения понятия аудиовизуального перевода, так как единого его понятия для науки не существует. Проблематика современного перевода трансмедийных продуктов заключается в том, что трудности перевода перестали ограничиваться только нормами адекватности и эквивалентности. Также А. В. Козуляев и Е. Д. Малёнова в своих работах высказываются, что аудиовизуальный перевод является «ограниченным», как в связи с имеющимися специфичными проблемами по отношению к языку и «коммуникативной ситуации», так и с принципами организации трансмедийного проекта [12, 16, 29]. Любое аудиовизуальное произведение – это сложное цельное информационное сообщение. Его сложность подтверждается наличием двух главных компонентов: вербального (лингвистического) и невербального.

К вербальным элементам относятся:

- диалоги героев;
- закадровый голос;
- текст песен;
- письменные составляющие (титры, надписи, субтитры).

Невербальные элементы включают в себя:

- невербальный видеоряд (визуальный образный ряд);
- невербальную звуковую часть (естественные шумы, технические шумы, музыку) [12].

Какая бы стратегия аудиовизуального перевода ни была выбрана, схема работы является единой. И. В. Смирнова и О. В. Полтавец выделяют следующие основные этапы аудиовизуального перевода:

1. Перевод скрипта.
2. Синхронизация.
3. Редактура.

Перевод скрипта подразумевает полноценную работу с оригинальным текстом, в процессе которой переводчик определяет глубинные связи между прототекстом и исходным метатекстом, чтобы построить целевой метатекст в соответствии с теми же правилами деривации и структуры, использовавшимися создателем оригинального произведения. В таком случае переводчику важно не только самому распознавать канонические индексы текста (имена, слова, названия и т. д.), но и заставить реципиента распознавать их самостоятельно, то есть осуществить перевод таким образом, чтобы он был узан современной аудиторией. В современной лингвистике такая способность называется трансмедийной компетентностью. В пример можно привести известную фразу из британского научно-фантастического телесериала «Доктор Кто». Когда актер Дэвид Бредли узнает о том, что его хотят заменить другим актером, он говорит своей жене фразу «*I don't want to go*» – (*Я не хочу уходить*), а после эта фраза прозвучала в сериале актером Дэвидом Теннантом во время его последнего перерождения [15, 33].

Лингвистами, работающими в сфере перевода трансмедийных продуктов, утверждается, что привлечение различных медиа платформ в сферу перевода делает переводчиков зависимыми от технологий в плане локализации. Если рассматриваемый проект включает в себя аудиовизуальные компоненты (фильмы, сериалы, трейлеры и другие), переводчики связаны общими ограничениями в зависимости от типа используемого аудиовизуального перевода: дубляж, субтитры, переозвучивание. Каждый заказчик в заказе прилагает некоторые технические требования и руководства по стилю (хронометраж, количество строчек в субтитрах, запрещенные слова, рейтинг, требования голосовых актеров, продюсеров и студий).

Напрямую с технологическим переводческим фактором связана организация рабочего процесса. Так один и тот же проект при работе разных людей или компаний может выглядеть по-разному. Расхождения могут произойти в том случае, когда разные производители размещают разные элементы одного проекта на разных медиа платформах. Это значит, что у каждого производителя имеется своя команда переводчиков, которые иногда не могут знать варианты переводов других компаний. В пример можно привести перевод имени маленького динозавра из мультфильма «Земля до начала времен». В профессиональном дубляже имя *Little Foot* переводится посредством транслитерации – «*Литлфут*», в то время как в закадровом переводе произошла игра слов и динозаврика назвали «*Крошки-ножки*». Как утверждают специалисты в области «трансмедиа», такая несогласованность переводов может произойти даже в стенах одной компании или одного переводческого коллектива.

Имея широкий выбор переводов одного и того же топонима, фразы или выражения, встает вопрос соблюдения закона об авторских правах (правовой фактор). Когда текст действует на разных медиа платформах, многие разработчики трансмедийных проектов стараются обезопасить себя и свою работу, поэтому специально требуют использование «нового» перевода

названий, фраз и т. д. Когда переводчик имеет тесное сотрудничество с заказчиком, обсуждая вопросы авторского права, второй по счету важной задачей для переводчика стоит следование маркетинговому фактору, подразумевающего особенности распространения продукта на рынке. Несомненно, многие заказчики заинтересованы в продвижении своих проектов, как на своем, так и на зарубежном рынке, а потому их интересует такой перевод своего продукта, который бы смог зацепить и удержать внимание потенциальных покупателей. Именно поэтому в данном случае важна связь переводчика и заказчика для обсуждения различных вариантов и дальнейшего продвижения продукта. Хорошим примером маркетингового перевода является перевод названия фильма ужасов *Insidious* – «*Астрал*». Дословно он переводится как «*коварный*» или «*скрытый*», однако маловероятно, что такое название фильма на больших баннерах привлекло бы внимание большого количества зрителей.

Параллельно с работой над черновиком текста трансмедийного продукта переводчик проходит этап работы над синхронизацией. Она также относится к технологическим переводческим ограничениям, так как синхронизация – есть процесс приведения к одному значению одного или нескольких разных объектов [31, 35].

Существует три типа синхронизации:

- фонетическая;
- семантическая;
- драматическая.

Фонетическая синхронизация достигается в том случае, когда движения губ актера или видео персонажа на экране полностью совпадают с тем, что произносит актер дубляжа. Это касается как слов, так и вздохов, криков, вздохов, плача и других звуков. Добиться данной синхронизации практически невозможно.

В случае если при переводе фраза получается длиннее, чем оригинальная и ее необходимо уложить в кадр, тогда переводчик должен

отсмотреть все «от и до». В большинстве случаев фраза просто обрезается, оставляя только ту информацию, которую необходимо услышать зрителю. Но, если следующая сцена идет с участием другого героя, крупным планом, с небольшой паузой или, же без участия этого персонажа, в таком случае разрешается оставить фразу как есть, ибо за кадром уже будет непонятно, продолжил ли персонаж говорить или закончил свой монолог.

Однако в фонетической синхронизации существует еще одна трудность – стихи и песни. В таком случае необходимо учесть все особенности передачи стихотворного текста, положенного на музыку.

Задача *драматической синхронизации* является естественность героя. Чтобы зритель поверил, что актер разговаривает на его родном языке, должна быть сохранена интонация, мимика, однако видеоряд не должен противоречить речи героя.

Что касается *семантической синхронизации*, иногда получается так, что ею вполне можно пожертвовать во благо фонетической, если сказанное в оригинале не является потенциально важным, и такая замена не нанесет вреда смыслу перевода.

Третий этап – **редактура**. Чтобы звук в трансмедийном продукте звучал естественно необходимо собрать воедино работу первого и второго этапа, как бы подводя итоги и внося необходимые правки. В процессе редактирования принимают участие, как редакторы, так и переводчики, и сам режиссер [22, 30].

Учитывая то, что в настоящее время иностранные трансмедийные продукты являются значительной частью на российском рынке, особенно актуальным становится и высокое качество перевода медиа текстов. Однако перед тем как выбрать правильную стратегию для перевода аудиовизуального текста, необходимо ответить на главный вопрос: какой именно компонент будет являться важным как для зрителя, так и для переводчика. Данный вопрос несет в себе очень высокую ценность. Стоит отметить, что любое трансмедийное произведение, сопровождаемое

визуальным рядом, имеет языковые особенности, о которых переводчику следует знать во время переводческой работы над проектом. Таковыми особенностями являются:

- Лексический уровень (учет использования профессионализмов, сложных терминов, устаревших слов, а также окказиональной лексики, сленга).
- Грамматико-синтаксический уровень (использование специальных грамматических конструкций и словоформ).
- Жанрово-стилистический уровень (связь с национальной культурой) [4, 26].

Поэтому, с точки зрения самого перевода, переводчику необходимо:

1. Учитывать связь текста перевода с визуальными образами на экране.
2. Обладать широкой эрудированностью.
3. Иметь четкое знание и понимание языковых реалий, принадлежащих к определенному периоду времени.
4. Иметь понимание роли текста и чувство как родного, так и иностранного языка.

При передаче текста с языка оригинала на язык перевода важно не допустить смысловых ошибок, сохранить идею и добиться полной заинтересованности зрительской аудитории. Известный филолог Ю. Л. Оболенская считает перевод художественных фильмов как особый вид художественного перевода, нацеленный на «осуществление полноценной межкультурной эстетической коммуникации путем интерпретации текста, реализованной в новом тексте на другом языке». Таким образом, переводческий процесс кинотекстов обладает рядом особенностей. Так, лингвист М. С. Снеткова подчеркивает следующие отличительные черты перевода кинотекста:

– текст находится во временных рамках звучания (*из этого следует, что введение комментариев исключается; возможно лишь дополнять его краткими пояснениями*);

– кинодиалог рассчитан на мгновенное восприятие и реакцию зрителей, следовательно, должен обладать максимальной информативностью и понятностью;

– кинодиалог идет в сопровождении видеоряда, который приводит к выбору возможных вариантов перевода:

- 1) необходимо учитывать связь изображения и видеоматериала при работе с ним;
- 2) важно уделять одинаковое внимание вербальным и невербальным средствам выражения [7, 32].

Выводы по первой главе

Трансмедийность есть особый принцип организации медиа контента, при котором повествование разворачивается на нескольких независимых медиа платформах, объединенных общей вселенной, что в результате создает многомерное динамическое образование, обладающее свойствами интерактивности, распространяемости и воспроизводимости. Любой трансмедийный проект является сложным цельным информационным сообщением, сложность которого подтверждается наличием двух главных компонентов: вербального (лингвистического) и невербального.

Поскольку развитие сферы «трансмедиа» набирает обороты, трансмедийные продукты иностранных компаний все чаще появляются на российском рынке, а российские проекты поднимаются в рейтинге за рубежом. Таким образом, спрос на качественный аудиовизуальный перевод возрастает. Стоит отметить, что данный вид перевода лингвисты не могут отнести к какому-либо определенному виду, так как он является особым видом, нацеленным на создание нового полноценного текста на ПЯ согласно визуальному ряду и техническим ограничениям с помощью различных

модусов для обеспечения целостного восприятия контента и привлечения новой целевой аудитории.

Аудиовизуальный перевод подразделяется на две стратегии: закадровый перевод, который бывает одноголосым и многоголосым, и субтитрование. Профессиональное дублирование является одним из подвидов закадрового перевода. Его специфика заключается в том, что оригинальная звуковая дорожка полностью вытесняется посредством наложения дорожки с переводом, делая речь персонажей максимально естественной для восприятия реципиентом. Таким образом, речь говорящего на экране героя воспринимается естественно. Отличительной чертой стратегии «субтитрование» является наличие технологического ограничения, заключающегося в особом регламенте на допустимое количество и длину строчек, расположенных под видеорядом, для удобства их восприятия зрительской аудиторией во время просмотра трансмедийного продукта.

ГЛАВА 2. ПЕРЕВОД ТРАНСМЕДИЙНЫХ ПРОДУКТОВ: ФИЛЬМА «АВАТАР» И ИГРЫ JAMES CAMERON'S AVATAR: THE GAME

2.1. Прототипические связи фильма «Аватар» и игры James Cameron's Avatar: The Game

Первый 80-страничный сценарий фильма «Аватар» был написан в 1994 г., а съемки планировались на лето 97-ого года. Однако Кэмерон посчитал, что на тот момент технологии были недостаточно развитыми, чтобы передать все видение этого проекта, поэтому работа началась только в 2005 году. Именно тогда компания 20th Century Fox выделили сумму в 10 миллионов долларов для съемки концепт-ролика, в котором Джеймс Кэмерон продемонстрировал все свои идеи. Ровно через год началась разработка полноценного скрипта фильма и создание языка На'ви, автором которого является профессиональный лингвист Пол Фроммер. Язык создан из языков аборигенных народов Северной Америки и жите лей Новой Зеландии – племени Маори.

Основными кинокомпаниями, которые участвовали в процессе работы над созданием фильма, являются американские кинокомпании: 20th Century Fox и Lightstorm Entertainment, а дополнительными спонсорами выступили британская кинокомпания Ingenious Film Partners и американская компания Dune Entertainment. На начальном этапе работы создатели фильма столкнулись с финансовыми трудностями, отчего 20th Century Fox сомневались в решении насчет съемок. Однако после обращения Кэмерона в компанию Disney, руководители 20th Studios заявили о преимущественном праве покупки и приняли решение участвовать в создании Аватара при условии финансирования проекта компанией Ingenious Film Partners [39].

Съемки в общей сложности длились 4 года, так как часть второстепенных сцен Кэмерон начал снимать еще осенью 2006 года. Также стоит отметить, что Джеймс Кэмерон является как автором сценария, так и режиссером фильма «Аватар», поэтому имеет все авторские права на контент

данного трансмедийного продукта. Основными жанрами фильма являются «фантастика» и «боевик», хронометраж фильма – 162 минуты, а возрастная категория зрительской аудитории – 12+. Однако мы считаем, что в эту историю можно посвящать детей и более раннего возраста. Даже если некоторые моменты произведения будут под вопросом, основная мысль, задуманная автором, останется ясна.

В 2007 году компания Ubisoft, с которой Джеймс Кэмерон имел тесное сотрудничество, объявила об анонсе вторичного трансмедийного продукта сеттинга вселенной научно-фантастического кинофильма «Аватар» – компьютерной игры под названием James Cameron's Avatar: The Game. Она создана в игровом жанре «шутер от третьего лица» и имеет то же возрастное ограничение в 12+, что и фильм. По официальным данным трансмедийный продукт является адаптацией полнометражного фильма.

Выход проектов рассчитывали сделать одновременным, однако позже выяснилось, что релиз фильма переносится с мая на декабрь, поэтому разработка компьютерной игры закончилась в начале зимы, а именно 1 декабря 2009 года. Несмотря на то, что создание фильма и игры шло параллельно, выход компьютерного проекта все же опередил кинофильм на 17 дней. Журналисты подмечают, что Джеймс Кэмерон даже позаимствовал несколько идей из игрового проекта для создания кино «Аватар». В итоге, полнометражный фильм «Аватар» вышел в прокат более чем на 14 тыс. экранов, а продажи игры James Cameron's Avatar: The game в апреле 2011 года превысили 3 миллиона копий.

Изучив скрипты трансмедийных продуктов, нами был проведен сравнительно-сопоставительный анализ, который позволил выявить прототипические связи трансмедийного продукта на уровне развития сюжетной линии, а также на языковом уровне: общие сюжетные линии, имена собственные, прецедентные высказывания, слова и выражения языка На'ви [40]. Сведения о главном и второстепенных героях игры и фильма, о различных элементах развития сюжетной линии представлены в таблице 1.

Такая подача материала позволяет, на наш взгляд, сделать результаты сопоставления более наглядными и понятными.

Таблица 1 – Анализ элементов развития сюжета фильма «Аватар» и игры James Cameron's Avatar: The Game

	<u>Сюжет фильма</u>	<u>Сюжет игры</u>
<u>Год событий</u>	2154	2152
<u>Повествование</u>	История повествует о взаимоотношениях людей с инопланетными созданиями, называемыми На'ви (<i>вымышленная раса гуманоидов, населяющая планету Пандора</i>).	
<u>Главный герой</u>	Морской пехотинец Джейк Салли .	Профессиональный связист Райдер
<u>Информация о главном герое</u>	Страдает параличом ног, поэтому передвигается на инвалидной коляске.	—
<u>Место прибытия</u>	Военная база «Врата Ада»	Военная база «Адские врата»
<u>Родственники главного героя</u>	По сюжету Джейк в проекте «Аватар» заменяет своего брата-близнеца Томми Салли , профессионального ученого, который погиб от ножевого ранения за несколько дней до принятия участия в научном проекте.	—
<u>Второстепенные персонажи</u>	Грэйс Огустин / Макс Каллимор / Норм Спеллман / Паркер Селфридж / Майлз Куоритч / Трудн Чакон / Нейтири / Цу'Тэй / Мо'ат / Эйтукан	Кендра Мидори / Виктор Монро / Лэнгли / Эпштейн / Рене Харпер / Карл Фалко / Далтон / Бейда'амо / Аманти / Марали / Тан Йала / Сануме
<u>Главный научный руководитель</u>	Грэйс Огустин	Рене Харпер (близкий друг Грэйс Огустин)
<u>Руководитель отдела связи с аватаром</u>	Макс Каллимор	Виктор Монро
<u>Задание в ходе сюжета</u>	Втереться в доверие к клану народа На'ви, чтобы вынудить их покинуть Дерево-дом, так как люди RDA собираются построить под ним карьер по добыче ценного камня – анобтаниума.	Выследить лазутчика, который доносит секретную информацию одному из кланов народа На'ви.
<u>Место пребывания на Пандоре</u>	Горы Аллилуя	Голубая Лагуна
<u>Клан На'ви</u>	Оматикайя	Типани

Продолжение таблицы 1

	<u>Сюжет фильма</u>	<u>Сюжет игры</u>		
<u>Переход на сторону На'ви</u>	Да (в ходе обучения Джейк переходит на сторону На'ви)	<u>Сторона RDA (в конце выбран а сторон а RDA)</u>	<u>Сторона RDA (в конце выбрана сторона На'ви)</u>	<u>Сторона На'ви</u>
		Нет	Да	Да
<u>Транспортные средства</u>	Да (баниши, Торук, лютоконь)	Да (лодки, машины)	Да (лодки, машины)	(баниши, Торук, лютоконь)
<u>Взаимоотношения главного героя</u>	Главный воин племени Оматикайя Цу'Тэй недолго любил Джейка за то, что он влился в их семью неожиданно. Однако в конце фильма Цу'Тэй признает Джейка как Торука Макто и соглашается лететь с ним.	Райдер ликвидирует дезертирующих их вместе с Харпером Лэнгли и Эпштейн .	В конце игры Райдер сражается против Карла Фалко .	Главный воин племени Типани Бейда'амо не проникается симпатией к Райдеру, так как считает его/ее чужой. Однако в конце он Бейда'амо признает Райдера союзником, и они вместе ведут войну против людей.
<u>Романтические связи главного героя</u>	Да. Джейк связывает себя узами брака с дочерью вождя Нейтири .	Нет. В сюжете упоминаются только отношения между Бейда'амо и его возлюбленной – Марали .		
<u>Собрание народов</u>	Став Торук Макто, Джейк объединяет многие кланы На'ви для войны с людьми.	-		
<u>Использование языка На'ви</u>	Да	Нет		
<u>Война сторон</u>	Да. Люди развязывают войну с кланом Оматикайя, разрушив их Дерево-дома. Однако, благодаря объединению народов, в войне участвуют народы На'ви, собранные со всех уголков планеты Пандора.	Да. При выборе любой стороны в игровом сюжете неизбежна война На'ви и людей.		

Продолжение таблицы 1

	<u>Сюжет фильма</u>	<u>Сюжет игры</u>		
<u>Союзники со стороны людей</u>	Да. Многие члены проекта «Аватар» присоединяются к Джейку во время войны, поскольку считают разрушение природы бесчеловечным занятием.	<u>Сторона RDA (вся линия)</u>	<u>Сторона RDA (сторона На'ви в конце)</u>	<u>Сторона На'ви</u>
		Нет.	Да. (Кендра)	Нет.
<u>Гибель одного из главных персонажей</u>	Грэйс Огустин; Цу'Тэй	Рене Харпер; Кендра Мидори (в случае игры за RDA)		
<u>Перерождение в аватара</u>	Да	Да. Только в случае игры за сторону На'ви.		

Из анализа мы видим, что расхождения между фильмом и игрой носят значительный характер. В отличие от фильма игра имеет несколько разветвлений сюжета, один из которых несет в себе свою сюжетную линию с новыми локациями и персонажами.

В отношении группы имен собственных мы можем сказать, что должности, положения и социальные статусы главных и второстепенных персонажей и в фильме, и в игре совпадают. Однако их имена, а также наименования некоторых мест действий были изменены. На протяжении всего игрового сюжета мы также встречаем различного рода названия поселений, точек военной базы RDA, которых изначально в фильме нет. Например: *Blue Lagoon*, *Grave's Bog*, *Iknimaya*, *Suotulu*.

Так нельзя сказать по-русски. Названия основных представителей флоры и фауны, в основном, совпадают в фильме и игре, например: *banshee*, *thanator*, *direhorse*, *Hometree*, *Tree of Voices*, *Toruk Makto*, за исключением некоторых, которые представлены только в игре, такие как *Cycad*, *Fire Weed*, *Mantis Orchid*. Те, кто начал знакомство с вселенной Аватара с игры, могут

посмотреть обозначение того или иного слова во вкладке «Пандорапедия», которая находится в главном игровом меню.

Ярким отличительным признаком фильма выступает язык На’ви. Мы отмечаем, в отличие от фильма игровые диалоги лишены лексики на гуманоидном языке. Это делается с целью избежать недопонимания со стороны пользователей, так как отдельные слова и выражения могут быть известны многим игрокам благодаря познаниям из полнометражного кино. Некоторые слова-термины На’ви можно встретить в текстах заданий (квестов), описаниях персонажей, а также флоры и фауны. Например:

Mawey → *Спокойно*

Tsaheylu → *Нейросвязь*

Tsaxik → *Духовный лидер (шаман)*

В фильме мы можем видеть гораздо большее количество примеров инопланетного языка, так как для некоторых персонажей он является первым иностранным языком, а многие сцены построены именно на диалогах между представителями На’ви. В таблице 2 мы приводим некоторые примеры слов и выражений, используемых в полнометражном фильме «Аватар».

Таблица 2 – Слова и выражения на языке На’ви

<i>Kaltxi</i> [калт.ы]	→	<i>Привет</i>
<i>Uniltìrantokx</i> [уныльтыранток.]	→	<i>Сноходец</i>
<i>Srane</i> [Сране]	→	<i>Да</i>
<i>Rä'ä</i> [Paa]	→	<i>Нет (отрицание)</i>
<i>Rutxe</i> [рут.е]	→	<i>Будьте добры!//Пожалуйста</i>
<i>Irayo</i> [ирайо]	→	<i>Спасибо</i>
<i>Unil</i> [унил]	→	<i>Сон, мечта</i>

Продолжение таблицы 2

<i>k`iuevame</i> [к`ийевамэ]	→	<i>До скорой встречи!</i>
<i>nga yawne lu oer</i> [на `йаунэ лу уэр]	→	<i>Я тебя люблю!</i>
<i>oeru txoa livu</i> [‘уэру т’оа ли’ву]	→	<i>Да будет мое прощание!</i> [41].

Также в фильме и игре присутствует выражение, которым народ На’ви называли главного героя: *Uniltirantokx* [уныльтыранток.] – *сноходец* (*ходящий во сне*). Из диалогов На’ви в фильме мы узнаем, что этот народ пытался учить людей своей культуре, поэтому, возможно, они догадывались, что тело аватара Джейка ненастоящее. При первой встрече в представлении он упомянул, что давно был морским пехотинцем, поэтому они запомнили его как «*This is the first warrior dreamwalker we have seen*». В игре еще раз подтвердили, что На’ви отлично знакомы с процессом перехода сознания из человеческого тела в аватар, поэтому наименование «*dreamwalker*» также используется.

В отличие от фильма в игре соотношение эстетической информации с когнитивной информацией составляет примерно 30/70%. Это значит, что игра содержит минимум экспрессивных выражений, а также словечек, которые повторяются на протяжении всего сюжета. В игре эмоционально-экспрессивная лексика встречается в том случае, если игрок пойдет по сюжетной линии RDA и останется на военной базе. Экспрессия выражается различными способами, начиная от обыкновенных междометий и заканчивая сложными лингвистическими оборотами. Например:

Don't screw up! / You don't want to be in his bad books. / Kid's name is Dalton and he's pretty spooked.

Фильм же от начала и до конца богат разного рода ругательствами, а также военной лексикой такой как *Watch it! / Shit! / Numbnuts. / Stay with the ship / Shoot it, sir! / See ya on the flight-line, zero nine.*

Стоит отметить, что одно из выражений, ставшее известной всему мировому сообществу, знакомому с трансмедийным продуктом, пронизывает весь фильм, является в рамках контекста фильма прецедентным: «*I see you*». Данная фраза употребляется преимущественно народом На'ви в качестве приветствия. Отличительной особенностью является то, что посредством данного высказывания На'ви показывают свое отношение к человеку. Говоря прямо, данная фраза имеет смысл «*я тебе доверяю*» или «*я смотрю в твою душу*». В игре по неизвестным причинам данная фраза отсутствует.

Изучив материалы официальных источников, мы отметили, что после мирового запуска трансмедийных продуктов на экраны и в продажу профессиональными компьютерными пользователями были написаны рецензии отрицательного характера в адрес компьютерной игры. Так, согласно источнику 3DNews, геймеры выразили свое недовольство относительно сильного расхождения сюжета игры с фильмом. По словам журналистов: «...сомнительное мероприятие Ubisoft не только не расширяет границы изображенного в фильме мира, но в целом вяжется с кино довольно слабо, а примерно через полтора часа игры даже начинает ему противоречить и довольно пошло гнуть свою линию» [43].

2.2. Стратегия перевода фильма «Аватар» и игры James Cameron's Avatar: The Game

Официальным переводом трансмедийных продуктов в России занимались известная кинокомпания Невафильм, сотрудничающая с 1998 года с с множеством американских кинокомпаний, в том числе 20th Century Fox, и компания, осуществляющая переводы на русский язык не лицензионных версий продуктов, ИгроМаркет. Заказ на профессиональный

дубляж и разработку дополнительных субтитров трансмедийных продуктов был осуществлен в 2010 году [44].

Стратегия осуществления профессионального дублирования и субтитрования по рассмотренным нами скриптам фильма и игры заключается в следующем:

1. Проведение предпереводческого анализа оригинальных текстов фильма и игры, при котором определяются функционально-стилистические доминанты текста.
2. Определяются прототипические связи трансмедийных продуктов.
3. Проводится непосредственный перевод скриптов с помощью различных переводческих приемов: транскрипция/транслитерация, эквивалентный перевод, грамматические/лексические замены, добавления/опущения, модуляция, для осуществления профессионального дублирования фильма и игры, а также для разработки дополнительных субтитров согласно определенным требованиям и ограничениям.

Профессиональное дублирование трансмедийных продуктов осуществлено посредством заглушения оригинальной текстовой дорожки и наложения звуковой дорожки с текстом перевода согласно скорости речи и мимической игры каждого персонажа. В свою очередь функция «субтитрование» создана для той зрительской аудитории, которая не владеет иностранным языком, однако предпочитает смотреть фильм или играть в игру с оригинальной озвучкой. В нижней части экрана появляются оригинальный или переведенный текст речи персонажей для удобства ее восприятия.

В отношении прототипических связей, наш анализ мы начали с перевода имен собственных, экспрессивной и военной лексики и языка На'ви. Ниже в таблице 3 представлены примеры передачи имен собственных в фильме «Аватар» и игре James Cameron's Avatar: The Game.

Таблица 3 – Имена собственные

Имена персонажей (люди)	Jake Grace	→	Джейк Грейс
Имена персонажей (На'ви)	Neytiri Tsu'tei	→	Нейтири Цу'Тэй
Наименования локаций	Pandora	→	Пандора
Названия флоры и фауны	Banshee Toruk Makto	→	Банши Торук Макто [45, 46]

В фильме и игре практически все имена собственные переведены посредством транскрипции или транслитерации, то есть переводчик передает их воспроизведение с учетом произношения слов или посредством точной передачи знаков английского языка знаками русского языка, так как все имена, относящиеся к человеческой расе, известны мировому сообществу и в заменах не нуждаются. Имена На'ви, должности персонажей и некоторые названия, относящиеся к природе, не носят в себе морфемных конструкций, необходимых для перевода, и все же наименования отдельных крупных объектов созданы посредством словосочетаний. В таком случае они переводятся с помощью эквивалентного перевода, то есть переводчик передает содержание на уровне эквивалентности. Например:

Rain Forest → Джунгли

Link Room → Комната связи

Tree of Voices → Дерево-голосов

Hometree → Дерево-дом

RDA Outpost → Аванпост RDA

Senior science officer Monroe → Старший научный сотрудник
Моңро

RDA Operations Center "Hell's gate" → Военная база «Адские врата»

Hammerhead Titanother → Молотоголовый бык

Также необходимо подчеркнуть, что когда Джейк Салли представляется народу На'ви и называет свое имя, в связи с сильным акцентом его имя превращается в разные интерпретации. Они передаются

путем транскрипции, поскольку буквенное написание имени остается прежним, а фонетическая форма слова меняется:

Jakesully → *Жейксулли*

Jake → *Жейк* [45, 46]

В скрипте фильма вся инопланетная речь прописана в качестве субтитров, поэтому при дубляже аудиовизуально она не передается ни на английский, ни на русский язык. В некоторых флеш-плеерах имеется функция субтитров с английским и русским переводом. Несмотря на это, в фильме можно услышать некоторые слова и выражения, наиболее часто встречающиеся в речи На'ви, и которые можно посмотреть в специально-разработанном словаре доктора Пола Фроммера. В таблице 4 отображены некоторые слова и выражения на языке На'ви и их переводы на русский язык, использованные в фильме «Аватар».

Таблица 4 – Язык На'ви

<i>Fayvrrter fitsenge lu kxani</i>	→	<i>Эти демоны здесь запрещены.</i>
<i>Tsun oe ngahu niNa 'vi pivangkxo a fi 'u oeru prrt 'lu</i>	→	<i>Я могу с тобой общаться на На'ви и это мне приятно.</i>
<i>Skxawng</i> [скаон]	→	<i>Придурок, болван</i>
<i>Irayo</i> [ирайо]	→	<i>Спасибо</i>
<i>oel ngati kameie</i> [уэл 'нати 'камэиэ]	→	<i>Я тебя вижу! (приветствие)</i>

Последний пример, фраза ***oel ngati kameie*** является единственным прецедентным высказыванием полнометражного фильма. С языка На'ви на английский и русский языки данное выражение передается путем эквивалентного перевода: ***“I see you”*** – ***«Я тебя вижу»***. Так мы видим, что ***oel*** – ***я*** (от *“oe”* – я; *l* – агентив суц., оканчивающихся на гласный) ***ngati*** – ***тебя*** (от *“nga”* – ты; *ti* – пациенс существительных и местоимений)

kameie – *вижу* (от “*kame*” – *видеть*; *ei* – *инфикс положительного отношения*). В игре фраза по неизвестным причинам отсутствует.

Ко всему прочему стоит отметить, что тексты скриптов фильма и игры богаты военной и экспрессивной лексикой (сленгом). Ниже нами рассмотрены несколько примеров переводов эмоциональных выражений с английского на русский язык, однако стоит подчеркнуть, что в скриптах фильма и игры наличие экспрессивных и военных высказываний очень большое:

1. *Don't screw up!* (фильм/игра): выражение обозначает совершение крупной ошибки, влекущей за собой серьезные последствия. Фразовый глагол “*to screw up*” происходит из американского сленга времен второй мировой войны и передается на русский язык путем эквивалента «*облажаться, напортачить*».

2. *I didn't met the sister.* (фильм): фраза Джейка Салли подверглась грамматической и лексической замене по причине контекста в момент диалога с Нормом и Грэйс о дочерях вождя Нейтири и Саванин (в оригинале глагол “*meet*” используется в отрицательной форме, в прошедшем времени, а в переводе его заменили на сленговый глагол «*мутить*», образуя будущее время через глагол «*надо*» с частицей «*бы*»). Так как Нейтири была обручена с Цу'Тзем, Джейк посчитал Саванин «свободной» девушкой. Таким образом, конечный перевод получился: «*Надо и с этой Савани замутить!*».

3. *What're you two limpdicks starin' at?!* (фильм): данное выражение подверглось существенным изменениям, несмотря на свое прямое слишком негативное и оскорбительное прямое значение. Именно поэтому слово написано слитно и в переводе передается как «*импотенты*». Несомненно, данное слово также имеет такие эквиваленты, как «*слабак, чмошник, калека*», но в таком случае смысл был бы искажен, а возможно переведен в сторону самого главного героя, так как на момент употребления данного слова он находился в инвалидной коляске.

4. *Kid's name is Dalton and he's pretty spooked.* (игра): выражение образовано от прилагательного **“spooky”** – «жуткий». Таким образом, дословный перевод: **«Он сильно напуган»**. Однако переводчик решил прибегнуть к лексической замене, которая передала юмор всей ситуации: **«Паренька зовут Далтон, и он уже наложил в штаны»**.

5. *If you go cowboy like the rest of these jarheads, you'll be dead inside 2 weeks.* (игра): в данном примере словосочетание **“go cowboy”** со значением **«выделываться»** передается посредством эквивалента **«лезть на рожон»**, придающем фразе военный характер; **“jarhead”** имеет значение **«морпех»**, однако в переводе его передали словом **«солдатня»**, показывающим негативное отношение к военным. В случае **“You'll be dead inside 2 weeks”** переводчик применил прием модуляции, поэтому, конечный вариант предложения приобрел форму: **«Если будешь лезть на рожон, как вся солдатня, не проживешь и двух недель»** [45, 46].

В ходе анализа скриптов фильма и игры нами также был выделен переводческий фактор организации рабочего процесса, примером которого послужил перевод глагола **“to be mated”**. Ниже мы приводим примеры употребления данного глагола в текстах игры и фильма:

Find Marali. She is mated with → *Найди Марали. Она в друзьях с*
Beyda'amo. *Бейда'амо.*

She'll be the next tsahik. They've → *Будущая цахик. И супруга*
become a mated pare. *Цу'Тэя.*

We were mated before Eywa. It is done. → *Нас обручила Эйва. Это*
решено.

На слух перевод глагола в игре **«в друзьях»** отходит от привычного русского языка. Также в нем присутствует опущение прилагательного **«близкий»**, так как прямое значение глагола **“to be mated”** обозначает **«находиться в близком содружестве»** или **«иметь вторую половинку»**. В фильме переводчик не отходил от оригинального значения, и перевел как **«обручиться»**. В случае со словосочетанием **“a mated pare”** использовался

прием модуляции «*супруга*», так как речь в тот момент шла о девушке. В связи с тем, что разработка компьютерной игры и съемки фильма велись параллельно, а готовая игра вышла раньше фильма, мы предполагаем, что на момент использования данного глагола в трансмедийных продуктах не было принято решение о точном описании отношений между персонажами. С другой стороны, так как компьютерная игра является вторичным продуктом, а Джеймс Кэмерон имеет полные авторские права на фильм, возможно, таким образом, создатели, могли соблюдать правовой фактор, подразумевающий использование альтернативного варианта перевода во избежание нарушения авторских прав.

В отношении перевода трансмедийных продуктов мы еще раз отмечаем его характерную черту – ограниченность за счет технологических характеристик (хронометраж, скорость речи персонажей, количество строчек субтитров). Сэм Уорингтон (Джейк) – австралийский актер и его скорость речи значительно выше, чем у американского актера Джоэля Мура (Норм), поэтому переводчику было необходимо подстроиться к каждому из них, то есть соблюсти все виды синхронизации, чтобы избежать проблем при дубляже. Например, в момент, когда Джейк готовится к учениям в мире На’ви, Грейс показывает ему фотографии всех важных персон племени Оматикайя и останавливается на дочери вождя Нейтири, которая стала учителем Джейка. В этот момент между персонажами происходит следующий диалог:

JAKE → **Джейк**

Got it. So who's this Eywa? *А кто же тогда Эйва?*

NORM → **Норм**

<i>Who's Eywa? Oh, only their deity.</i>	<i>Кто же Эйва? Да так,</i>
<i>The Great Mother. The goddess made</i>	<i>божество. Богиня. Мать всех</i>
<i>up of all living things. You'd know</i>	<i>живых существ. Всего вокруг! Ты</i>
<i>that if you had any training</i>	<i>бы знал, если бы хоть немного</i>

whatsoever. *готовился.*

JAKE → **Джейк**

Who's got a date with the chief's *Не волнуйся, она меня*
daughter? *подготовим!* [45, 46]

Мы отмечаем, что перевод фразы “*Who's got a date with the chief's daughter?*” на русский язык был полностью заменен в контексте: «*Не волнуйся, она меня подготовим*», так как, суть ссоры в диалоге между учеными заключалась в тщательной подготовке героя к жизни с аборигенами (Норм готовился около трех лет и не был выбран в клан, а Джейк только прочитал книгу и стал членом семьи Оматикайя). Дословный перевод «*А у кого свидание с дочкой вождя?*», возможно, не стал бы проблемой с технологической точки зрения, однако переводчик посчитал необходимым прибегнуть к полной замене, так как калькированный перевод мог не вязаться с ситуацией, отчего текст выглядел бы нелогичным. Остальные фразы были переведены дословно и в изменениях не нуждались. Стоит отметить, что процесс сохранения синхронизации идет, даже если фраза с технологической точки зрения не влияет на процесс дубляжа (длина текста перевода совпадает с длиной оригинального текста), поскольку помимо фонетической существует вид драматической синхронизации.

В отношении игрового проекта главной задачей переводчика являлось сохранить только фонетическую синхронизацию, поскольку, как и в фильме в игре каждая сцена имеет временное ограничение. Также для каждой сцены были созданы субтитры, по определенному регламенту (не более двух строчек, расположенных посередине нижнего ряда, то есть под картинкой). Шрифт и заполнение строчки не размашистое, что было сделано для удобства чтения пользователем. Говоря о речи народа На’ви с технологической позиции, большинство предложений переводятся дословно, поскольку частой сложностью и разнообразием логических структур синтаксиса, а также различными видами сочинительной и подчинительной связи текст не отличается и во всех диалогах и монологах персонажей

сохранен прямой порядок слов в предложениях. Это помогает удобно и компактно поместить текст на строчки. Ниже мы приводим пример речи главного воина клана Типани Бейда'амо, чтобы показать простоту составления текста На'ви:

<i>...I hear you betrayed your own kind to be here. How soon will you betray us? It will take more than this offering to earn my trust.</i>	→	<i>...Говорят, ты предал свой народ, чтобы быть здесь. Как скоро ты предашь и нас? Чтобы завоевать мое доверие, нужно нечто большее.</i>
--	---	---

Однако факт прямого порядка слов в предложениях речи На'ви в игре отразился и на процессе озвучивания, так как аудиовизуально реплики передаются, будто инопланетяне являются частью человеческой расы много лет. В фильме же в словах некоторых представителей На'ви наблюдались перестановки и добавления наречий, частиц или союзов, несвязанных с существительным, глаголом и т. д. Подобным образом, переводчик показал, что английский язык для гуманоидов является иностранным, который они выучили благодаря взаимоотношениям с людьми. В таблице 5 мы демонстрируем примеры некоторых фраз представителей На'ви, чтобы показать расхождение в построении предложений.

Таблица 5 – Соотношение речи На'ви в фильме «Аватар» с речью в игре James Cameron's Avatar: The Game

Фильм		Игра	
<u>Англ. версия</u>	<u>Рус. Версия</u>	<u>Англ. версия</u>	<u>Рус. Версия</u>
NEYTIRI	НЕЙТИРИ	SANUME	САНУМЕ
– You should not be here.	– Чужой здесь ты!	– Your body is dead. You are Na'vi now.	– Твое человеческое тело мертво, ты теперь на'ви.
– That is Mother. She is Tsahik -- the one who interprets the will of Eywa.	– А это Мать. Она – Цахик, она рассказывает, что хочет Эйва [45, 46].	– BEYDA'AMO	– БЕЙДА'АМО
		– He/She will never be Na'vi. This one was born sky people and will always be sky people.	– Никогда он(а) не будет на'ви. Он(а) родился(ась) среди небесного народа. Он(а) всегда будет одним из них.

Выводы по второй главе

Автором сценария полнометражного фильма «Аватар» и компьютерного проекта James Cameron's Avatar: The Game является Джеймс Кэмерон, который в процессе их создания сотрудничал с несколькими американскими кинокомпаниями: 20th Century Fox и Lightstorm Entertainment и компанией по производству компьютерных игр – Ubisoft. Перевод трансмедийных продуктов производился для профессионального дублирования и создания дополнительных субтитров российскими компаниями Невафильм и ИгроМаркет в 2010 г.

Стратегия перевода текстов для осуществления профессионального дублирования и субтитрования заключается в проведении предпереводческого анализа на предмет выявления функционально-стилистических доминантов, определении прототипических связей фильма и игры и переводе скриптов трансмедийных продуктов с помощью различных переводческих приемов. В ходе анализа текстов мы выяснили, что прототипические связи, между которыми в фильме и игре наблюдаются как сходства (названия животных и растений), так и различия (имена персонажей, названия локаций), заключаются в сюжетных линиях, именах собственных, экспрессивной лексике, а также словах и выражениях из языка На'ви.

В отношении перевода скриптов трансмедийных продуктов мы отмечаем, что в фильме и игре наблюдаются идентичные переводческие приемы: транскрипция и транслитерация – имена собственные; эквивалентный перевод, добавления, опущения и модуляция – должности, некоторые представители флоры и фауны, а также эмоционально-экспрессивная (сленг) и военная лексика. Тексты скриптов богаты призывами/приказами к действиям военного, исследовательского и повседневного характера, экспрессивной лексикой (сленгом), названиями локаций, квестов и именами персонажей. В игре экспрессивные высказывания можно встретить только в случае, если выбор сюжетной линии

склоняется в сторону людей (RDA). В отношении синхронизации мы отмечаем, что в игровом проекте данный фактор играет гораздо меньшую роль, нежели в полнометражном фильме. Движение губ персонажа игры на экране продолжается до тех пор, пока не будет нажата соответствующая клавиша на клавиатуре, а мимика прорисована таким образом, что персонажи не выражают никаких эмоций. Таким образом, переводчик сохранил только фонетическую синхронизацию.

Также мы отмечаем, что трансмедийные продукты богаты призывами/приказами к действиям военного, исследовательского и повседневного характера, экспрессивной лексикой (сленгом), названиями локаций, квестов и именами персонажей. В игре экспрессивные высказывания можно встретить только в случае, если выбор сюжетной линии склоняется в сторону людей (RDA).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Термин «трансмедийность» представляет особый принцип организации медиа контента, при котором повествование разворачивается на нескольких независимых медиа платформах, объединенных общей вселенной, что в результате создает многомерное динамическое образование, обладающее свойствами интерактивности, распространяемости и воспроизводимости.

По статистике трансмедийных продуктов разных жанров, сумевших вызвать наибольший зрительский интерес, сейчас жанр «фантастика», в основе которого лежит фольклор, сказки и мифы, не теряет своей популярности, несмотря на его вытеснение жанрами «мультфильм» и «комедия». С позиции лингвистики, в жанре "фантастика" существуют отличительные черты, формирующиеся при помощи определенной лексики и стилистических приемов: общий авторский стиль, отражение индивидуальности писателей, оригинальность их мысли. Научная фантастика является одной из разновидностей данного жанра, в котором происходят изменения сюжетом существующей реальности, не перенося действия в другую реальность, а также присутствует употребление окказиональной лексики (индивидуально-авторских неологизмов), созданных поэтом или писателем, согласно существующим в языке словообразовательным моделям и относящихся к культурно-специфической лексике.

Любое аудиовизуальное произведение – это сложное цельное информационное сообщение. Его сложность подтверждается наличием двух главных компонентов: вербального (лингвистического) и невербального. В отношении перевода медиа контента, по мнению современного лингвиста Е. Д. Малёновой, серьезную роль в этом играет аудиовизуальный перевод, который лингвисты характеризуют как «ограниченный», так как разработчики прибегают к использованию различных модусов для обеспечения целостного восприятия контента и привлечения новой целевой аудитории. Аудиовизуальный перевод подразделяется на две стратегии: закадровый перевод (одноголосый и многоголосый), и субтитрование.

Профессиональное дублирование является одним из подвидов закадрового перевода, получившим высокую актуальность на сегодняшний день. Его специфика заключается в том, что оригинальная звуковая дорожка полностью вытесняется посредством наложения дорожки с переводом, делая речь персонажей максимально естественной для восприятия реципиентом. Таким образом, речь говорящего на экране героя воспринимается естественно. Отличительной чертой стратегии «субтитрование» является наличие технологического ограничения, заключающегося в особом регламенте на допустимое количество и длину строчек, расположенных под видеорядом, для удобства их восприятия зрительской аудиторией во время просмотра трансмедийного продукта.

Стратегия перевода для осуществления профессионального дублирования и разработки субтитров текстов трансмедийных продуктов заключается в проведении предпереводческого анализа на предмет выявления функционально-стилистических доминантов, определении прототипических связей фильма и игры и переводе скриптов трансмедийных продуктов с помощью различных переводческих приемов. В ходе анализа текстов мы выяснили, что прототипические связи, между которыми в фильме и игре наблюдаются как сходства (названия животных и растений), так и различия (имена персонажей, названия локаций), заключаются в сюжетных линиях, именах собственных, экспрессивной лексике, а также словах и выражениях из языка На'ви.

В отношении перевода скриптов трансмедийных продуктов мы отмечаем, что в фильме и игре наблюдаются идентичные переводческие приемы: транскрипция и транслитерация – имена собственные; эквивалентный перевод, добавления, опущения и модуляция – должности, некоторые представители флоры и фауны, а также эмоционально-экспрессивная (сленг) и военная лексика. Тексты скриптов богаты призывами/приказами к действиям военного, исследовательского и повседневного характера, экспрессивной лексикой (сленгом), названиями

локаций, квестов и именами персонажей. В игре экспрессивные высказывания можно встретить только в случае, если выбор сюжетной линии склоняется в сторону людей (RDA).

Поскольку перевод трансмедийных продуктов является особенным, благодаря ограничениям со стороны технологического фактора, в ходе работы с текстами фильма и игры переводчик опирается на следующие моменты регламента: хронометраж, синхронизация (фонетическая, драматическая), особенности субтитров. Помимо этого при переводе наблюдается соблюдение культурного фактора и фактор организации рабочего процесса, чтобы избежать логических и культурных непониманий.

В отношении такой технологической особенности как «синхронизация» мы отмечаем, что в игровом проекте данный фактор играет гораздо меньшую роль, нежели в полнометражном фильме. Движение губ персонажа игры на экране продолжается до тех пор, пока не будет нажата соответствующая клавиша на клавиатуре, а мимика прорисована таким образом, что персонажи не выражают никаких эмоций. Таким образом, переводчик сохранил только фонетическую синхронизацию.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе. Научный вестник Южного института менеджмента. 2018. №2. с. 82–86. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-kompyuternoy-igry-v-perevodovedcheskom-diskurse> (дата обращения: 23.03.2020).
2. Афанаскина Н.Ю. Киноперевод как объект исследования лингвистики, социологии, межкультурной коммуникации и теории перевода. – М.: Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2017. № 4. с. 58–66. [Электронный ресурс] –URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kinoperevod-kak-obekt-issledovaniya-lingvistiki-sotsiologii-mezhkulturnoy-kommunikatsii-i-teorii-perevoda> (дата обращения: 23.03.2020).
3. Ахмедов Р.Ш. В поисках обобщающего определения термина «Научная фантастика». – Узбекистан: журнал «Достижения науки и образования», 2019, с. 1–3. [Электронный ресурс] – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/v-poiskah-obobschayuschego-opredeleniya-termina-nauchnaya-fantastika/viewer> (дата обращения: 23.03.20).
4. Габрусенок М.С., Значенок В.С. Особенности перевода мультипликационного фильма с английского языка на русский и с русского на английский. – Минск: Белорусский государственный университет, 2016. с. 133–139. [Электронный ресурс] –URL: <http://elib.bsu.by/article/osobennosti-perevoda-multiplikatsionnogo-filma-s-angliyskogo-na-russkiy-i-s-russkogo-na-angliyskiy> (дата обращения: 23.03.2020).
5. Гудий К.А. Типология приемов передачи культурно-специфических слов. –Т: Тверской государственный университет, 2011. с. 180–184. [Электронный ресурс] –URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/tipologiya>

- priemov-peredachi-kulturno-spetsificheskikh-slov (дата обращения: 23.03.2020).
6. Денисова А.И. Компьютерные игры как феномен современной культуры. Тамбов: Тамбовский университет им. Г.Р. Державина, 2010. с. 1–3. [Электронный ресурс] – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-fenomen-sovremennoy-kultury/viewer> (дата обращения: 23.03.20).
 7. Долгунова В.В. О переводе англоязычных кинотекстов художественных фильмов. / Долгунова В.В., Фахрутдинов Р.Р. – Казань: Казанский вестник молодых ученых, 2017. – 149–153 с. [Электронный ресурс] – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-perevode-angloyazychnyh-kinotekstov-hudozhestvennyh-filmov> (дата обращения: 23.03.2020).
 8. Ефимова Н.И., Моржанаев Н.И. Текст в компьютерной игре: филологический аспект. – Йошкар-Ола: журнал Вестник Марийского государственного университета, 2015, с. 75–78. [Электронный ресурс] – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tekst-v-kompyuternoy-igre-filologicheskiiy-aspekt/viewer> (дата обращения: 23.03.20).
 9. Зинькова А.В. Коммуникативный потенциал англоязычного фанфикшен-текста в условиях трансмедиации. – У., г. Черновцы: Черновицкий национальный университет им. Юрия Федьковича, 2017. с. 51–54. [Электронный ресурс] – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kommunikativnyy-potentsial-angloyazychnogo-fanfikshen-teksta-v-usloviyah-transmediatsii/viewer> (дата обращения: 23.03.20).
 10. Камалова А.Т. Художественный мир русского киберпанка 90-х–2000-х годов. – Елец: журнал «Мир науки, культуры и образования», 2019, с. 378–379. [Электронный ресурс] – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvennyy-mir-russkogo-kiberpanka-90-h-2000-h-godov/viewer> (дата обращения: 23.03.20)

11. Кожевников Н.Н., Данилова В.С. Философский взгляд на научную фантастику и фантазийные жанры. – Якутск: Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова, 2017, с. 129–136. [Электронный ресурс] – URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/filosofskiy-vzglyad-na-nauchnuyu-fantastiku-i-fantaziynye-zhanry/viewer> (дата обращения: 23.03.20)
12. Козуляев А.В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода: – Спб.: Издательство: Ленинградский государственный университет имени А.С. Пушкина, 2013. – 374–381 с. [Электронный ресурс] –URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/audiovizualnyy-polisemanticheskij-perevod-kak-osobaya-forma-perevodcheskoy-deyatelnosti-i-osobennosti-obucheniya-dannomu-vidu> (дата обращения: 23.03.2020).
13. Красий Л.А. Роль трансмедийных технологий в интернет-коммуникации. – Ростов-на-Дону: Донской государственный технический университет, 2017. с. 187–194. [Электронный ресурс] – URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/rol-transmediynyh-tehnologiy-v-internet-kommunikatsii/viewer> (дата обращения: 23.03.20).
14. Липенская И.А., Зубова С.П. Технология создания деятельностных сценариев как основа проектирования игропрактик (аналитический обзор проблемы). – Самара: журнал «Известия Самарского научного центра Российской академии наук. Социальные, гуманитарные, медико-биологические науки», 2017, с. 38–43 [Электронный ресурс] – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-sozdaniya-deyatelnostnyh-stsenarijev-kak-osnova-proektirovaniya-igropraktik-analiticheskij-obzor-problemy/viewer> (дата обращения: 23.03.20)
15. Малёнова Е.Д. Трансмедийность в свете проблем аудиовизуального перевода. – Омск: Омский государственный университет, журнал «Коммуникативные исследования», 2018, с. 142–164 [Электронный

- ресурс] –URL: <http://conf.omsu.ru/Conference/ShowThesis?thesisId=843>
(дата обращения: 23.03.20)
16. Малёнова Е.Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: отечественный и зарубежный опыт. / Коммуникативные исследования. 2017. – 32–46 с. [Электронный ресурс] –URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/teoriya-i-praktika-audiovizualnogo-perevoda-otechestvennyy-i-zarubezhnyy-opyt> (дата обращения: 23.03.2020).
17. Миловидов Ст.В. Трансмедийное повествование как текст в сфере массмедиа XX-XXI веков. – М.: журнал «Наука телевидения», 2014, с. 278–289. [Электронный ресурс] –URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/transmediynoe-povestvovanie-kak-tekst-v-sfere-massmedia-xx-xxi-vekov/viewer> (дата обращения: 23.03.20)
18. Прокопьева М.А., Свицова А.А., Рублева О.С. Особенности перевода произведений жанра фантастики. – Киров: журнал «Концепт», 2017, с. 1–6. [Электронный ресурс] – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-perevoda-proizvedeniy-zhanra-fantastiki/viewer> (дата обращения: 23.03.20)
19. Рыльщикова Л.М. Типология жанров современного научно-фантастического дискурса. – Волгоград: журнал «Известия Самарского научного центра Российской академии наук», 2011, с. 193–196. [Электронный ресурс] –URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tipologiya-zhanrov-sovremennogo-nauchno-fantasticheskogo-diskursa/viewer> (дата обращения: 23.03.20)
20. Сальникова Е.В. Эпоха трансмедийности. – М: Государственный институт искусствознания, 2018, с. 102–127 [Электронный ресурс] – URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/3d8/khk_2018_04_102_127_salnikova.pdf (дата обращения: 23.03.20)

21. Сальникова Н.М. Индустрия компьютерных видеоигр как один из новейших сегментов рынка аудиовизуальной продукции в России. – М: Вестник университет, ВАК, 2014, с. 1–5 [Электронный ресурс] – URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/industriya-kompyuternyh-videoigr-kak-odin-iz-noveyshih-segmentov-rynka-audiovizualnoy-produktsii-v-rossii/viewer> (дата обращения: 23.03.20)
22. Смирнова И.В.. Дублирование и субтитрование как доминирующие виды перевода кино и видео материалов. / И.В. Смирнова, О.В. Полтавец. – М.: Общество, №3, Московская область, 2017 [Электронный ресурс] –URL: <https://s.siteapi.org/e8b7766e0f729d6/docs/cdbtz3mxabk04go8ccs444og80cwww> (дата обращения: 23.03.2020).
23. Сумская А.С. Теоретико-методологические основания продюсирования трансмедийных проектов. – Челябинск: Челябинский государственный университет, 2015. с. 337–341. [Электронный ресурс] – URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/teoretiko-metodologicheskie-osnovaniya-prodyusirovaniya-transmediynyh-proektov/viewer> (дата обращения: 23.03.20)
24. Хоруженко Т.И. Фэнтези на стыке с научной фантастикой: формирование направления стимпанк-фэнтези. – Е.: Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология, 2014, с. 159–165. [Электронный ресурс] –URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fentezi-na-styke-s-nauchnoy-fantastikoy-formirovanie-napravleniya-stimbank-fentezi/viewer> (дата обращения: 23.03.20)
25. Чернавский А.С. Особенности современного медиапотребления и феномен новых медиа. – Краснодар: Кубанский государственный университет, 2015. с. 73–75. [Электронный ресурс] –URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-sovremennogo->

- mediapotrebleniya-i-fenomen-novyh-media/viewer (дата обращения: 23.03.20).
26. Черный С.Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV»). – М: журнал Шаги/Steps, 2017, с. 77–97 [Электронный ресурс] –URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/konstruirovanie-proshlogo-v-videoigrah-igrok-kak-potrebitel-i-soavtor-istoricheskogo-narrativa-proekt-europa-universalis-iv/viewer> (дата обращения: 23.03.20)
27. Шевченко В.Э. Визуальные коммуникации: тенденции форм и технологии передачи информации. – Челябинск: Вестник Челябинского государственного университета. 2015, с. 189–195. [Электронный ресурс] –URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vizualnye-kommunikatsii-tendentsii-form-i-tehnologiy-peredachi-informatsii/viewer> (дата обращения: 23.03.20)
28. Шпаковский Ю.Ф., Данилюк М.Д. Видеоигровые сценарии: особенности адаптации литературных произведений. – Беларусь: журнал Труды БГТУ. Серия 4: Принт- и медиатехнологии, 2017, с. 117–122. [Электронный ресурс] –URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigrovye-stsenarii-osobennosti-adaptatsii-literaturnyh-proizvedeniy/viewer> (дата обращения: 23.03.20)
29. Bogucki Lucasz, Kredens Krzysztof. Perspectives on audiovisual translation. –Germany: Frankfurt, 2010. – P.147. [Электронный ресурс] –URL: <https://books.google.ru/books?id=6BA-9PATk3EC&printsec=frontcover&dq=audiovisual+translation&hl=ru&sa=X&ved=0ahUKEwi4uZyBpPfoAhWylosKHdMZAkwQ6AEIZzAG#v=onepage&q=audiovisual%20translation&f=false> (дата обращения: 23.03.20)
30. Bruzdziak Ewelina Monika. Translation strategies and techniques in audiovisual translation of humor: analysis of Shrek 2 and Ice Age. – Poland: Gdansk, 2011. – P. 68. [Электронный ресурс] –URL:

- <https://books.google.ru/books?id=4KqnnwMGm20C&printsec=frontcover&dq=audiovisual+translation&hl=ru&sa=X&ved=0ahUKEwi4uZyBpPfoAhWylsKHdMZAkwQ6AEIRjAD#v=onepage&q=audiovisual%20translation&f=false> (дата обращения: 23.03.20)
31. Evans E. Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life. Textbook – New-York: Routledge, 2011. – P. 25. [Электронный ресурс] – URL:
<https://books.google.ru/books?id=fXisAgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=ru#v=onepage&q&f=false>(дата обращения: 23.03.20)
32. Kallay J. Gaming Film: How Games are Reshaping Contemporary Cinema. Book – UK: London, Macmillan, 2013. – P. 135. [Электронный ресурс] – URL:<https://books.google.ru/books?id=hRtBAQAAQBAJ&pg=PT61&dq=transmedia+films+games&hl=ru&sa=X&ved=0ahUKEwiWuebdz63lAhVMs4sKHTjjCicQ6AEISzAE#v=onepage&q=transmedia%20films%20games&f=false>(дата обращения: 23.03.20)
33. Malenova E.D. Creative Practices in Translation of Transmedia Projects – Omsk: Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences 5, 2018. P. 121. [Электронный ресурс] – URL:
<https://cyberleninka.ru/article/n/creative-practices-in-translation-of-transmedia-projects> (дата обращения: 23.03.2020).
34. Mujagic Andrea. Audiovisual Translation: subtitling the BBC’s documentary “The Quantum Revolution”. Mujagic Andrea. – Padova.: Anno Accademico, 2012 / 2013. – P. 121. [Электронный ресурс] – URL:
http://tesi.cab.unipd.it/43950/1/2013_Mujagic_Andrea.pdf (дата обращения: 23.03.2020).
35. Ranzato Irene, Zanotti Serenella. Linguistic and cultural representation in audiovisual translation. –USA: New-York. – P.150. [Электронный ресурс] –URL:
<https://books.google.ru/books?id=VxdSDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=audiovisual+translation&hl=ru&sa=X&ved=0ahUKEwi4uZyBpPfoAh>

WylosKHdMZAkwQ6AEIeTAI#v=onepage&q=audiovisual%20translation
&f=false (дата обращения: 23.03.20)

36. Shail R., Holland S., Gerrard S. Gender and Contemporary Horror in Comics, Games and Transmedia. Book – UK: Howard House, Wagon Lane, 2019. – P. 212. [Электронный ресурс] –URL: <https://books.google.ru/books?id=PUirDwAAQBAJ&pg=PR11&dq=transmedia+films+games&hl=ru&sa=X&ved=0ahUKEwiWuebdz63lAhVMs4sKHTjjCicQ6AEIOjAC#v=onepage&q=transmedia%20films%20games&f=false> (дата обращения: 23.03.20)
37. Weaver T. Comics for Film, Games and Animation: Using Comics to Construct Your Transmedia Storyworld. Textbook – UK: Burlington, Focal Press, 2013. – P. 275 [Электронный ресурс] –URL: https://books.google.ru/books?id=7P_DLj7di20C&pg=PA28&dq=transmedia+films+games&hl=ru&sa=X&ved=0ahUKEwiWuebdz63lAhVMs4sKHTjjCicQ6AEIQjAD#v=onepage&q=transmedia%20films%20games&f=false (дата обращения: 23.03.20)
38. Zeiser A. Transmedia Marketing: From Film and TV to Games and Digital Media. Textbook – American Film Market Presents, Routledge, 2015. –P. 468.[Электронный ресурс] – URL: <https://books.google.ru/books?id=kJDwCQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=transmedia+films+games&hl=ru&sa=X&ved=0ahUKEwiWuebdz63lAhVMs4sKHTjjCicQ6AEIKTAA#v=onepage&q=transmedia%20films%20games&f=false> (дата обращения: 23.03.20)

Иллюстративный материал

39. Аватар (фильм). Avatar wiki. FANDOM [Электронный ресурс] –URL: [https://james-camerons-avatar.fandom.com/ru/wiki/Аватар_\(фильм\)](https://james-camerons-avatar.fandom.com/ru/wiki/Аватар_(фильм)) (дата обращения: 23.03.20)
40. Avatar – новая игра Ubisoft по фильму Джеймса Кэмерона. [Электронный ресурс] –URL:<https://www.gametech.ru/cgi-bin/show.pl?option=news&id=56> (дата обращения: 23.03.20)

41. Список слов языка на'ви. [Электронный ресурс] –URL: https://james-camerons-avatar.fandom.com/ru/wiki/Список_слов_языка_На'ви (дата обращения: 23.03.20)
42. Фантастика – это увлекательный и популярный жанр кинематографа. Виды фантастических фильмов [Электронный ресурс] –URL: <https://fb.ru/article/174051/fantastika-eto-uvlekatelnyiy-i-populyarnyy-janr-kinematografa-vidyi-fantasticheskikh-filmov> (дата обращения: 23.03.20)
43. James Cameron's Avatar: The Game – Игромания [Электронный ресурс] –URL: https://www.igromania.ru/article/16697/James_Cameron's_Avatar_The_Game.html (дата обращения: 23.03.20)
44. Old-games.ru WIKI [Электронный ресурс] –URL: [https://www.old-games.ru/wiki/James_Cameron%27s_Avatar:_The_Game_\(переводы\)](https://www.old-games.ru/wiki/James_Cameron%27s_Avatar:_The_Game_(переводы)) (дата обращения: 23.03.20)
45. Сценарий фильма «Аватар» на русском языке [Электронный ресурс] – URL: <https://kinoscenariy.com/screenplay/avatar/> (дата обращения: 23.03.20)
46. Сценарий фильма «Аватар» на английском языке [Электронный ресурс] –URL: https://vk.com/doc84997232_552452641?hash=390dbf416733c4e900&dl=e

Приложение А
Имена собственные

№	Категория	Фильм		Игра	
		<u>Оригинал</u>	<u>Перевод</u>	<u>Оригинал</u>	<u>Перевод</u>
	Персонажи (люди)	Jake Sully	Джейк Салли	Ryder	Райдер
1.		Tommy Sully	Томми Салли	-	-
2.		Norm Spellman	Норм Спелман	Kendra Midori	Кендра Мидори
3.		Dr. Max Cullimore	Доктор Мак Каллимор	Senior Science Officer Victor Monroe	Старший научный офицер Виктор Монро
4.		Dr. Grace Augustine	Доктор Грэйс Огустин	Dr. Rene Harper	Доктор Рене Харпер
5.		Parker Selfridge	Паркер Селфридж	-	-
6.		Miles Quaritch	Майлз Куоритч	Karl Falco	Карл Фалко
7.		Trudy Chacon	Труди Чакон	Trudy Chacon (линия RDA)	Труди Чакон
8.		Lyle Wainfleet	Лайл Уайнфлит	Dalton	Далтон
9.	Персонажи (На'ви)	Neytiri (f) (Neytiri te Ckaha Mo'at'ite)	Нейтири (Нейтири те Каха Мо'ат'ите)	Marali	Марали
10.		Eytukan (m)	Эйтукан	Amanti (f)	Аманти
11.		Mo'at (f)	Мо'ат	Sanume (f)	Сануме
12.		Tsu'tey (m)	Цу'Тэй	Beyda'amo/Tan Jala (m)	Бейда'амо/ Тан Яла
13.		Ninat	Нинат	-	-
14.		Beyral	Бейрал	Kusati (f)	Куцати
15.		Sylwanin	Саванин	-	-
16.	Флора	Tree of Souls (ayVitraya Ramunong)	Дерево-душ	+	+
17.		Hometree (Kelutral)	Дерево-дом	+	+
18.		Tree of Voices (Utral Aymokriya)	Дерево-голосов	+	+
19.		Woodspirit (Atokirina')	Древесный дух	+	+
20.		Cat ear (Pamtseowll)	Кошачье ухо	+	+
21.		-	-	Cycad (Tsyorina'wll)	Саговник
22.		Delta Tree (Apxangrr)	Дельта-дерево	+	+

Продолжение Приложения А

№	Категория	Фильм		Игра	
		<u>Оригинал</u>	<u>Перевод</u>	<u>Оригинал</u>	<u>Перевод</u>
	Персонажи (люди)	Jake Sully	Джейк Салли	Ryder	Райдер
23.		-	-	Fire Weed (-)	Огнецвет
24.		-	-	Lionberry (<i>Kllpxiwill</i>)	Львиная ягода
25.		-	-	Mantis Orchid	Орхидея- богомол
26.		Helicoradian (<i>Loreyu</i>)	Геликорадиян	+	+
27.	Фауна	Thanator (<i>Palulukan</i>)	Танатор	+	+
28.		Mountain Banshee (<i>Ikran</i>)	Горный банши	+	+
29.		Great Leonopteryx (<i>Toruk</i>)	Большой Леоноптерикс	+	+
30.		Viperwolf (<i>Nantang</i>)	Змееволк	+	+
31.		Hammerhead Titanothera (<i>Angtsik</i>)	Молотоголовый бык	+	+
32.		Direhorse (<i>Pa'li</i>)	Дайрхорс	+	+
33.		Hellfire Wasp (<i>'Zize</i>)	Адская оса	+	+
34.		Fan Lizard (<i>Kenten</i>)	Веерная ящерица	-	-
35.		Sturmbeest (<i>Talioang</i>)	Стурмбист	+	+
36.		Tapirus (<i>Fwampop</i>)	Тапир	+	+
37.	Локации	Pandora	Пандора	+	+
38.		Hell's Gate	Адские врата	+	+
39.		-	-	Tha-Char	Та-Чар
40.		Hallelujah Mountains	Горы Аллилуя	-	-
41.		-	-	Blue Lagoon	Голубая Лагуна
42.		-	-	RDA Outpost	Аванпост RDA
43.		-	-	Base Camp	Базовый лагерь
44.		Science Module, SCIMOD	Научный модуль	+	+

Продолжение Приложения А

№	Категория	Фильм		Игра	
		<u>Оригинал</u>	<u>Перевод</u>	<u>Оригинал</u>	<u>Перевод</u>
	Персонажи (люди)	Jake Sully	Джейк Салли	Ryder	Райдер
45.		-	-	Swotulu village	Деревня Суотулу
46.		Rain Forest	Джунгли	+	+
47.		Well of Souls (Vitraya Ramunong)	Источник Душ	+	+
48.		Banshee Rookery	Гнездовье Банши	+	+
49.	Быт	Banshee Catcher	Бола для Банши	-	-
50.		-	-	Fire Towers	Огненная башня
51.		Hammock	Гамак	-	-
52.		Banshee Bow	Лук Банши	-	-
53.		Dual Blades	Парные клинки	+	+
54.	Язык На'ви	Tsaheylu	Связь	-	-
55.		Uniltaron	Охота грез/Сон охотника	-	-
56.		Taronyu	Охотник	-	-
57.		Tsaxik	Духовный лидер	+	+
58.		Uniltirantokx	Сноходец	+	+

Приложение Б
Стилистически маркированная лексика

<u>ФИЛЬМ</u>	
<u>Эмоционально-экспрессивная лексика и сарказм</u>	
<u>Оригинал</u>	<u>Перевод</u>
<i>What're you two limpicks starin' at?!</i>	<i>Чего уставились, импотенты?</i>
<i>Candy ass bitch!</i>	<i>Вот засранец грёбанный!</i>
<i>Look at all that new meat!</i>	<i>О, девочки! У нас тут свеженькое мясо!</i> <i>О-у!</i>
<i>Check it out, man. Meals on wheels.</i>	<i>Зацени, чувак. Мяско на коляске.</i>
<i>That is just wrong.</i>	<i>Мать моя, чуваку не повезло!..</i>
<i>Who's got my goddamn cigarette?! Guys!</i> <i>What's wrong with this picture?!</i>	<i>Чёрт, кто взял мои сигареты?! Эй, народ!</i> <i>Как это понимать?!</i>
<i>He's dead. I know it's a big inconvenience to everyone.</i>	<i>Он умер. Просил извиниться за неудобство.</i>
<i>You see? You see? They're pissing on us without even the courtesy of calling it rain.</i>	<i>Видали? Видали? Вы тут с ним возитесь, а этот неуч всех нас в гробу видел. Он ссыт на нас, даже из вежливости не называя это дождём.</i>
<i>This is such a full shit! He's no business to keep his nose into my apartment!</i>	<i>Ну что это за чушь собачья! Какого хрена он суёт нос в мой отдел?!</i>
<i>I need a research assistant, not some jarhead dropout.</i>	<i>Мне нужен исследователь, а не этот ваш тупой солдафон!</i>
<i>Kiss the darkest part of my lily white --</i>	<i>Знаете, а не пошли бы Вы в жо...</i>
<i>Well who'd you expect, numbnuts?</i>	<i>А ты кого ждал, дубина?</i>
<i>Damn. Same old sack a' bones.</i>	<i>Проклятие. Всё тот же старый мешок с костями.</i>
<i>Watch it!</i>	<i>Куда прёшь, слышь!</i>
<i>The avatar program is a joke – buncha limp dick scientists.</i>	<i>Программа Аватар – полная хрень, бред ученых-импотентов.</i>
<i>A recon Marine in an avatar body could get me the intel I need, on the ground, right in the hostiles' camp.</i>	<i>Морской пехотинец в теле аватара, ух! Адская смесь! Прямо мурашки по коже. Такой гибрид достанет нужные сведения из-под земли, прямо из вражеского лагеря!</i>
<i>Stay with the ship.</i> <i>(for Jake)</i> <i>One idiot with a gun's enough.</i>	<i>Охраняй корабль.</i> <i>(Джейку)</i> <i>Хватит и одного чучела с автоматом.</i>
<i>Oh yeah! Who's bad?! That's right.</i> <i>That's what I'm talkin' about, bitch!</i> <i>That's right motherf--</i>	<i>О да! Ну давай! Ну что ты можешь, а?! Ну и кто из нас круче? Ну да! Вали, тупая скотина. Может, дружков своих позовёшь, а?!</i>
<i>Shit!</i>	<i>Дерьмо!</i>
<i>I don't have all goddamn night!</i>	<i>Мне что вас всю ночь отгонять?</i>
<i>Hey boss!</i> <i>What?</i> <i>I got a native doing funky chicken here. He's blocking my blade.</i> <i>Well, keep going. He'll move. These people have to learn that we don't stop. Come on!</i> <i>Come on!</i>	<i>Эй, босс!</i> <i>Че там?</i> <i>У меня тут местный отплясывает. На ковш бросается.</i> <i>Ну, а ты продолжай. Он и отвалит. Пусть знает, кто здесь главный. Давай-давай, ехай!</i>

<u>ФИЛЬМ</u>	
<u>Военная лексика</u>	
Shoot it, sir!	Стрелять, сэр!
I'm going to have to call it, guys. We're not allowed to run night ops. Colonel's orders.	Ночные операции строго запрещены, сворачиваемся. Такой приказ.
JAKE AND TRUDY enter the ARMOR BAY, passing TILT-ROTORS under repair.	Джейк и Труди входят в Оружейную, проходя мимо ремонтируемых СВВП-вертолетов (винтокрылов).
See ya on the flight-line, zero nine.	До встречи на борту!
As head of security, it's my job to keep you alive.	Я старший по званию, и мой долг – сохранить вам жизнь
VECTORING NOZZLES change angle, bringing the ship to a SLOW HOVER.	Маневровые двигатели меняют направление потока, переводя судно в режим медленного, постепенного приземления.
Go directly into the base! Do not stop! Go straight inside!	Когда опустят аппарат, двигаем к базе, не останавливаемся! По моей команде, бегом марш!
<u>ИГРА</u>	
<u>Эмоционально-экспрессивная лексика</u>	
Don't screw up!	Не напортачь!
You don't want to be in his bad books.	Лучше не попадать в опалу к Фалко.
Someone in the Avatar Program is feeding classified RDA info to the local Na'vi tribe.	Кто-то из программы «Аватар» сливает секретную информацию местному племени На'ви.
Play your cards right and you'll go far. Screw up, and this planet will spit you out like pogy bait.	Разыграешь свое карты верно – пойдешь далеко. Облажаешься – и эта планета заглочит тебя, как жука наживку.
Seriously man, you do not wanna go beyond the fences, okay? I heard about a dude lost his arm to a plant. A frickin' plant!	Слушайте, за забор заходить даже не вздумайте, ладно? Тут, говорят, одному парню руку оттяпало растение. Растение, блин!
Kid's name is Dalton and he's pretty spooked.	Паренька зовут Далтон, и он уже наложил в штаны.
The place is infested with those dogs.	Тут все просто кишит этими псами.
I need a signal and I ain't never done this stuff before!	Мне нужен сигнал, а я никогда этой хренью не занимался!
The only loose end is that mole.	Единственная проблема – этот чертов крот.
It's Dr. Harper. I can see him right now with Tan Jala. Sonofabitch, Harper? All right, we're loading a Scorpion now.	Это доктор Харпер. Я вижу его сейчас, он с Тан Яла. Твою мать! Харпер? Все ясно, мы грузимся в «Скорпион».

<u>ИГРА</u>	
<u>Военная лексика</u>	
<u>Оригинал</u>	<u>Перевод</u>
<i>Shuttle 2, clear landing Docking Bay 9.</i>	<i>Шатл 2, разрешаю посадку в девятом отсеке.</i>
<i>If you go cowboy like the rest of these jarheads, you'll be dead inside 2 weeks.</i>	<i>Если будешь лезть на рожон, как вся солдатня, не проживешь и двух недель.</i>
<i>Okay you stay put. The rest of you, climb on board and you'll be shuttled to the main complex.</i>	<i>Отлично, жди здесь. Остальные – на борт, вас отвезут в главный комплекс.</i>
<i>Let's put you into your avatar and see if you're worth the small fortune it cost to send you here. Chop chop.</i>	<i>Поместим тебя в твоего аватара и посмотрим, стоишь ли ты тех денег, что на тебя потратили. Шевелись.</i>
<i>But listen, you need to find Kensington and help him bring the side gates online. They just shut down. The grid is showing red along the line.</i>	<i>Слушай, тебе надо найти Кенсингтона и помочь ему запустить боковые ворота. Они только что закрылись. Похоже, линия перебита – горит красным.</i>
<i>Reporting for duty, sir!</i>	<i>Прибыл для прохождения службы, сэр!</i>
<i>Drop the formalities.</i>	<i>Отставить формальности.</i>
<i>Gather your gear and thumb a lift to the lagoon base. Time to hit the ground running.</i>	<i>Собирай снаряжение и отправляйся на базу в лагуне. Пора начинать.</i>
<i>Climb the main gate and lay down some covering fire. Move it!</i>	<i>Давай на главные ворота и обеспечь огневое прикрытие. Шевелись!</i>
<i>Kendra orders you west to find Dalton.</i>	<i>Кендра приказывает идти на запад и найти Далтона.</i>
<i>I can't leave till I DF a signal and I got viperwolves everywhere.</i>	<i>Я не могу уйти, пока не определю направление сигнала, а тут повсюду змееволки.</i>
<i>Kendra moved to the forward base.</i>	<i>Кендра отправилась к передовой башне.</i>
<i>We've got even more problems along the fence line.</i>	<i>У нас все больше проблем вдоль периметра.</i>
<i>I'm checking the North fence. I need you on the South fence. Check the sonic pulses. Those things are meant to repel animals. Except for some reason, they're ATTRACKING them.</i>	<i>Я проверю северную часть. Ты – южную. Проверь репульсоры. Они должны отпугивать животных, а эти, по неведомой причине ПРИВЛЕКАЮТ.</i>
<i>About those fences, I didn't tell Dalton but as I was fixing the repulsors, I could tell someone physically inverted the wires.</i>	<i>Насчет периметра. Далтону я ничего не говорил, но во время работы над репульсорами мне стало понятно, что их поставили на реверс вручную.</i>
<i>Give it up, Harper.</i>	<i>Сдавайся, Харпер.</i>
<i>Ryder... I order you to shoot Harper.</i>	<i>Райдер... приказываю застрелить Харпера.</i>

Приложение В
Язык На'ви. Слова и выражения

<i>Kaltxi</i> [калт.ы]	→	Привет
<i>Uniltirantokx</i> [уныльтыранток.]	→	Сноходец
<i>Srane</i> [Сране]	→	Да
<i>Rä'ä</i> [Раа]	→	Нет (отрицание)
<i>Rutxe</i> [рут.е]	→	Будьте добры!/Пожалуйста
<i>Irayo</i> [ирайо]	→	Спасибо
<i>Unil</i> [унил]	→	Сон, мечта
<i>Skxawng</i> [скаон]	→	Придурок, болван
<i>Tsun oe ngahu niNa'vi pivangkxo a fi'u oeru prrt'lu.</i>	→	Я могу с тобой общаться на На'ви и это мне приятно.
<i>Fayvrrtep fitsenge lu kxani.</i>	→	Эти демоны здесь запрещены.
<i>Tompa</i> [томпа]	→	Дождь.
<i>Irayo</i> [ирайо]	→	Спасибо.
<i>ke tsolam</i> [ке тсолам]	→	Не понимаю.
<i>ngari solalew polpxaya z'is'it</i> [нгари солалю полпайа зисит]	→	Сколько Вам лет?
<i>txon lefptom</i> [т'он лэ'фром]	→	Спокойной ночи!
<i>t'iyawr ngaru</i> [ти'йаур 'ньяру]	→	Ты прав.
Поговорка: <i>S'äfr'il asteng t'ikan ateng</i> [с'äфн'ил астен т'икан атен]	→	Что пришло в голову одному, то и другому.
<i>oe irayo si ngaru</i> [оэ ирайо си ньяру]	→	Благодарю тебя
<i>k'iyevame</i> [к'ийевамэ]	→	До скорой встречи!
<i>nga yawne lu oer</i> [на 'йаунэ лу уэр]	→	Я тебя люблю!
<i>oel ngati kameie</i> [уэл 'нати 'камэиэ]	→	Я тебя вижу! (приветствие)
<i>oeru txoa livu</i> ['уэру т'оа ли'ву]	→	Да будет мое прощение!
<i>rutxe liveyn</i> [рут.э ливэйн]	→	Повторите, пожалуйста.
<i>smon n'iprrte'</i> [смон ни'пртэ]	→	Знакомлюсь с удовольствием.
<i>rutxe tiv'ing mikyun, ma fpafo</i> [рут.е ти'вин микюн, ма фпафо]	→	Прошу всех выслушать