

⁹Шендельс Е. И. Грамматика немецкого языка : учебник для вузов / Евгения Иосифовна Шендельс . - 2-е изд., исправ. и допол. - Москва : Издательство литературы на иностранных языках, 1954. - 365 с.

¹⁰Campe J. H. Robinson der Jüngere. Berlin: Verlag Neues Leben GmbH, 1991. 397

INCOMPLETE SYNTACTIC STRUCTURES IN THE SPOKEN AND WRITTEN GERMAN LANGUAGE

© 2019 Pertsevoi Anton Yurievich

Center for professional retraining

Samara State Technical University

© 2019 Pertsevaya Ekaterina Alexandrovna

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor

Samara State University of Economics

Email: apertsevoi@hotmail.com, kmilyutina@mail.ru

Keywords: incomplete syntactic constructions, incomplete sentence, partial sentences, unfinished structures.

The article proves analysis of such concepts as incomplete syntactic constructions and unfinished sentences, which are found in colloquial and written speech. Examples are reviewed and classification is given.

УДК 82-95

Код РИНЦ 13.00.00

МИФОЛОГИЧЕСКИЕ ОБРАЗЫ В МИРЕ ФЭНТЕЗИ

© 2019 Сухорослов Арсений Алексеевич

студент

Ишимский педагогический институт им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ

E-mail: aralsuk@mail.ru

Ключевые слова: мифология, фэнтези.

В статье рассматривается трансформация мифологических образов (гоблины, кобольды, тролли, гарпии, птица Рух, Тараск) в современных играх в стиле фэнтези.

Сказки, легенды и мифы знакомые человеку с детства часто говорят об удивительных существах и загадочных животных. Одни существа могли иметь сходство с реальными животными и даже людьми, другие же стали воплощением страхов людей и их "существование" объясняло многие происходящие с человеком неприятности.

В русском фольклоре это Змей Горыныч, Водяной, Леший, Домовой и многие другие персонажи. В каждой стране есть свои мифические существа, связанные с местным фольклором, но также, как и люди, научившиеся активно путешествовать, мифические существа тоже "покинули" границы отдельной страны. Происходит это благодаря тому, что мифические персонажи вдохновляют современных авторов, особенно часто это происходит в жанре фэнтези. Вообще фэнтези - это жанр фантастической литературы, основанный на использовании мифологических и сказочных мотивов, сформировавшихся в начале XX века. Говоря о фэнтези нельзя не упомянуть имя Джона Рональда Руэла Толкина оказавшего влияние на формирование современного облика фэнтези¹. Сейчас можно говорить о целой Вселенной фэнтези, населенной различными существами. Эти существа "проникают" не только в литературу (Р. Толкин. Властелин колец, А. Сапковский. Ведьмак, К. Паолини. Эрагон), но и в игры (Pathfinder Roleplaying Game, Dungeons & Dragons, World of Warcraft)

Беря за основу мифологический образ что автор может делать изменения и художественные допущения при описании какого-либо существа из-за чего изменяется изначальный образ. Поскольку именно современные авторы литературных произведений и игр формируют фэнтези-культуру, у читателя или игрока может сформироваться образ, совершенно далекий от первоначального, мифологического.

Одними из самых распространенных существ в фэнтези являются **гоблины и орки**. Оба существа получили известность именно после того как стали персонажами фэнтези, в мифологии о них мало что известно.

Тем не менее, в мифах Западной Европы "Goblins" это озорной немного уродливый демон. Есть предположение, что это пошло от имени Gobelinus, так в XII веке звали духа, который обитал в окрестностях Эвре (Франция)².

В фэнтези гоблины представляются как маленькие, эгоистичные существа с черными сердцами, живущие в пещерах, брошенных рудниках, разграбленных подземельях и прочих неприглядных местах. Слабые по отдельности, гоблины собираются в большие группы. Они любят власть, не способны на помощь, жадны, любят делать различные пакости^{4,5}.

Орки, в свою очередь, в мифологии представлялись людям ужасными монстрами. Скандинавские народы, а также народы, населявшие Англию, Ирландию и Шотландию, описывали их как страшных чудовищ, с огромными клыками и когтями, которые уносили непослушных и провинившихся к себе в пещеру, где впоследствии и съедали³.

Похожий образ, но со значительными дополнениями, мы видим и в фэнтези. Орки - это дикие грабители и налётчики, у них сутулая осанка, низкий лоб и свиноподобные лица с выступающими нижними клыками, напоминающими бивни. Орки собираются в племена, которые распространяют свою власть, разграбляя деревни, пожирая стада, и убивая любых гуманоидов, которые осмелятся выступить против них. После уничтожения поселения орки дочиста разграбляют все сокровища и иные полезные вещи, которые можно использовать в своих землях. Остатки деревень или стоянок они сжигают, а затем уходят туда, откуда пришли, утолив свою жажду крови^{2,3}.

Если гоблины и орки изменились не значительно, то **кобольды (кобольты)**, являются ярким примером того, как образ может измениться под влиянием времени и различных авторских интерпретаций.

В мифологии кобольд описывается как домашний дух, помогающий с хозяйственными работами или оказывающий другие ценные услуги, бывает, что он поет детям. Но он также может прятать домашнюю утварь и инструмент или пинать сзади нагнувшихся людей. Кобольд вспыльчив и становится очень зол, если его не кормить. Улавливается некоторое сходство с домовым.

Кобольды могли становиться духами пещер и шахт. Такие кобольды отличаются более злобным нравом. Именно их проделками объясняли камнепады и завалы, они могли гасить лампы у шахтеров и перерезать веревки. Описывают кобольдов как невысоких, рыжеволосых, бородатых и очень сильных существ. При желании они могут стать невидимыми, но могут и появляться перед людьми как коротышки в красных шапках. Здесь мы видим некоторое с гномами^{4,5}.

В фэнтези образ кобольда является одним из самых разноинтерпретируемых. Часто это трусливые рептилиеподобные гуманоиды, которые поклоняются злым драконам как полубогам и служат им в качестве приспешников и подхалимов. Кобольды обитают в логовах драконов, когда могут, но обычно заселяют подземелья, собирая сокровища и безделушки, чтобы добавить к их собственным крошечным кладам. Свою физическую немощность кобольды восполняют заумностью, с которой создают ловушки и туннели. Их логовища состоят из низких туннелей, по которым они двигаются легко, но в которых тесно более крупным гуманоидам³. Так же кобольды могут изображаться как крысолюди или собакоподобные существа.

Часто в игровой индустрии автор может добавить новую черту, чтобы сделать существо более интересным. Такой трансформации подвергся **тролль**, чьей узнаваемой для современной аудитории способностью стала регенерация.

В старых немецких и прибалтийских мифах, тролли - это сильные и уродливые великаны, обитающие и хранящие свои сокровища в горах. Согласно преданиям, тролли относились к человеку враждебно, с ненавистью, однако, людей спасало то, что тролли чрезвычайно глупы. Нордические страшилища, живущие в темноте, активны только под землей и ночью, в лучах солнца лопаются, либо превращаются в камень³. Люди для них любимый деликатес.

Фэнтезийные тролли едят всё, что могут поймать и запихнуть в пасть². У них нет никакого общества, они служат наёмниками у орков, огров, эттинов, карг и великанов. В качестве платы требуют пищу и сокровища. Тролля трудно контролировать, и он делает то, что ему захочется, даже когда работает на более могущественных существ. Восхищает и пугает способность тролля к регенерации - ломание тролльих костей и разрубание его упругой шкуры только злит тролля. Если чудище теряет руку, ногу или даже голову, эти части иногда начинают жить своей жизнью. Тролль даже может прикрепить отрубленный орган обратно. Регенерацию тролля останавливает лишь огонь и кислота.

Художественный вымысел автора может смешивать особенности нескольких мифологических существ. Так произошло с греческими **гарпиями** которым бывает приписывают способности к чудесному пению как у сирен.

В мифах гарпия существо с лицом и грудью женщины имеющее тело орла (стервятника). Они представлялись злобными похитительницами детей и человеческих душ, внезапно налетающими и так же внезапно исчезающими, как ветер.

В мирах фэнтези гарпии находят удовольствие в страданиях и смерти, обладают садистскими вкусами и постоянно ищут себе новые жертвы. Искатели приключений попадают в их когти, привлеченные чудесным пением⁴

Услышать песнь гарпии это услышать музыку красивее, чем что-либо в этом мире. Путешественник, который поддастся чарующему эффекту этого пения, вынужден слепо двигаться к его источнику. Гарпия очаровывает жертв, прежде чем атакует, но иногда использует свою песню более эффективно, заманивая добычу на утёсы, в болота, зыбучие пески или в смертельно опасные ямы. Существа, попавшие в ловушку или потерявшие сознание, становятся лёгкой мишенью для гнева гарпии.

В поисках интересных образов авторы фэнтези могут включать в свои миры существ из разных мифологий. Таким образом, вместе с существами из западной мифологии в одном мире может сосуществовать существа восточных сказок и легенд.

Например, *птица Рух*. В средневековом арабском фольклоре это огромная птица размером с остров, способная уносить в своих когтях и пожирать слонов. На Ближнем Востоке её ареалом обычно считались пределы Китая, а китайцы селили птицу на остров Мадагаскар и близлежащие к нему острова.

Сама по себе Рух не подверглась сильным изменениям в фэнтезийном описании. Силуэт Рух похож на силуэт любой хищной птицы, но когда она приземляется, ужасают ее размеры. Сидя в покое на вершине скалы, птица может посоревноваться в размере со старейшими драконами.

Одним из самых изменившихся существ является *тараск*. Из небольшого и локального монстра под влиянием современной культуры он превратился в огромного разрушителя королевств.

В мифологии тараск описывается как некий дракон - наполовину зверь, наполовину рыба, толщиной превосходивший быка, длиной - лошадь. Его зубы походят на лезвие меча, заточенного с двух сторон, острые, словно рога. С каждого бока тараск вооружен двойными круглыми щитами. Существо прячется в реке, топит корабли и убивает всех, следующих мимо.

В других легендах тараск дремлет в своём тайном убежище под землёй, оставаясь в покое десятки и сотни лет. Просыпаясь в ответ космический зов, он восстает из глубин, чтобы уничтожить всё на своём пути.

В фэнтези тараск возможно самое страшное чудовищем материального плана⁴. Есть мнение, что существует только одно такое существо, и никто не может предсказать, где и когда оно нападет. Чешуйчатый и двуногий тараск достигает 50 футов в высоту, 70 футов в длину и весит сотни тонн. Он двигается словно хищная птица, наклонившись вперед и используя свой мощный, хлещущий хвост для равновесия. Его пасть, похожа на широко распахивающуюся пещеру и может проглотить что угодно. Голод чудовища может заставить его сожрать население целого города.

Мы видим, что мир мифологии и мир фэнтези очень тесно переплетен. С течением времени и благодаря авторским интерпретациям образ мифических существ может измениться, причем очень радикально, так что новая версия будет совершенно новым существом.

¹ Толкин, Дж. Р. Профессор и чудовища / Д.Р. Толкиен. - М.: Азбука, 2004.

² D&D 5th edition Monster Manual - Wizards of the Coast, 2014.

³ Bestiary.us. Энциклопедия вымышленных существ [сайт]. - URL: <https://www.bestiary.us>. (дата обращения: 24.06.2019).

⁴ Роузен, Б. Мифические существа. Все о персонажах мифов, легенд и сказок / Б. Роузен. - Б.г.: Кладезь-Букс, 2009.

⁵ Королев, К. Энциклопедия сверхъестественных существ / К. Королев. - М.: Эксмо; СПб.: Мидгард, 2005.

MYTHOLOGICAL IMAGES IN THE WORLD OF FANTASY

© 2019 Sukhoroslov Arseniy Alekseevich
Student

Ishim Teacher Training Institute named after P.P. Ershov
(branch) of Tyumen State University
E-mail: aralsuk@mail.ru

Keywords: mythology, fantasy.

The article discusses the transformation of mythological depictions of creatures (goblins, kobolds, trolls, harpies, Rukh bird, Tarrasque) in modern fantasy-style games.

УДК 811

Код РИНЦ 16.00.00

ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ МАШИННОГО ПЕРЕВОДА

© 2019 Черкасова Елена Валерьевна
кандидат филологических наук, доцент

© 2019 Макарова Марина Евгеньевна
старший преподаватель

Самарский государственный экономический университет
E-mail: l-19732807@yandex.ru, makarova320@yandex.ru

Ключевые слова: машинный перевод, язык, интеллектуальные системы, письменный машинный перевод.

В настоящее время в мире незамедлительно идет развитие международных отношений. Многие специалисты в разных областях знаний нуждаются в переводе текста с одного языка на другой. И сейчас как никогда популярны интеллектуальные системы перевода. Хотя машинный перевод и по сей день не идеален, тем не менее, он помогает нам понять основную посылку текста. Данная статья затрагивает вопросы, связанные с автоматическим переводом текстов. Рассматриваются этапы создания машинного перевода, нюансы и способы решения проблем машинного