

данное слово передаётся в самых разных формах – от сравнительно нейтрального «мерзавец» до просторечного «придурок». Такая вариативность свидетельствует о тенденции к смягчению экспрессивной окраски: сила инвективы в переводе ослабевает, приближаясь к более умеренному, разговорно-бытовому уровню.

В русском варианте некоторые конструкции никак не были переведены или адаптированы под русский перевод, отчего они полностью теряют многослойность оригинала: исчезает игра слов, отсылка к имени главного героя, а также подтекст, указывающий на романтическую или психологическую зависимость Ирэн от Шерлока в эпизоде с телефоном Ирэн Адлер.

Проведённый анализ показал, что при переводе британской разговорной речи, представленной в сериале BBC «Шерлок», часто происходят лексико-семантические трансформации, затрагивающие экспрессию, смысловую нагрузку и стилистический регистр оригинальных реплик. Наиболее уязвимыми для потерь оказываются инвективы, сленг, каламбуры и культурно маркированные выражения – именно они чаще всего смягчаются, опускаются или подменяются нейтральными аналогами. Это приводит к частичной утрате комического эффекта, снижению эмоционального напряжения и, в некоторых случаях, искажению авторской характеристики персонажей и ситуаций.

Таким образом, при переводе произведений с высокой степенью речевой и смысловой насыщенности требуется особая внимательность к лексико-семантическому уровню текста, знание культурных реалий оригинала и владение стратегиями компенсации, позволяющими максимально сохранить авторский замысел и выразительность оригинала в рамках целевого языка.

УДК 004.89

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И СЕМАНТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ В ТРЕХМЕРНОМ МОДЕЛИРОВАНИИ

Князева А. А., студ., Бурдыко О. В., ст. преп.

*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

В нашем исследовании рассмотрены особенности образа искусственного интеллекта в трехмерном моделировании на примере кинематографа четырех последних десятилетий.

Тема искусственного интеллекта (ИИ) только наращивает свою актуальность, что ярко проявляется в художественной практике как сфере осмыслиения культурных изменений.

Тема искусственного разума, начиная с 1950-х годов, проходит множество этапов, и 1980–1990 годы – первый большой период взлета популярности темы отношений человека и ИИ. Отношения человека и ИИ наиболее характерны для данного периода и отражены в фильме «Бегущий по лезвию» режиссера Ридли Скотта и в анимационном фильме «Призрак в доспехах», созданном Мамору Осии в 1995 году. Сопоставляя два этих фильма, стоит отметить, что образ ИИ в «Бегущем по лезвию» и «Призраке в доспехах» визуализирован разными способами, но оба фильма исследуют сложные вопросы идентичности, сознания и человечности.

Тенденции репрезентации искусственного интеллекта в кино 1990-х годов строились на уравнивании человека и «машины», а также постепенно набирающем обороты превосходстве второго. Интеллект больше не был прерогативой человека: «Матрица» и «Терминатор» зажили в мире победившего биотехнического ИИ. Следствием технологического скачка развития стал оптимизм в отношении искусственного киноинтеллекта: в этот период усовершенствовались компьютерная графика и применение GGI.

Ключевыми вопросами, поднимаемыми в кинематографе 1980–2010-х годов в связи с образом искусственного интеллекта, можно назвать вопросы характера взаимодействия и возможного равенства человека и созданного им ИИ. При этом кинематограф демонстрируют актуальность тем степени признания человечности репликанта, самосознания андроида, его статуса в человеческом обществе, этики отношений людей и машин. Анализ фильмов показал, что образ ИИ развивается от представлений его как во многом равного человеку к репрезентации его как угрозы для положения человека в мире. Детально рассматривается морально-этическая сторона существования искусственного киноинтеллекта.

Зачастую в кинофильмах 2010–2020-х годов подчеркиваются возможности сосуществования человека и репликанта, наложенная коммуникация и взаимодействие между ними. Но, например, в фильмах Ридли Скотта «Прометей» 2012 года и «Чужой: Завет» 2017 года, а также в фильме «Из машины» 2014 года Алекса Гарленда проявляется четкая линия «Создатель – Творение», которая, в свою очередь, развивается в отношениях «Бог – Человек», «Отец – Дитя», «Человек – Искусственный интеллект». Развязки таких фильмов создают четкое представление о слабости и беспомощности человека перед машиной, андроидом. Другое дело, не является ли сама эта ситуация, пропитанная ощущением опасности искусственного интеллекта, репликанта, подобием несовершенства человека, отношения слабого и сильного с воспроизведением главных пороков человеческой жизни.

По итогам исследования можно сказать, что со временем в течение 1980–2010-х годов образ ИИ стал моделироваться с все большим учетом рисков, грозящих от технологии ее творцам, и даже с доминантой черт угрозы и фиксацией откровенной беспомощности человека перед машиной. При этом яркой чертой образа искусственного интеллекта в истории кино является актуализация сложнейших вопросов о человеке и критический взгляд на современное человечество посредством усугубления его негативных черт в образе общества будущего.