

Перевод с помощью компенсации:

Three tomatoes are walking down the street ,papa tomato mommy tomato and baby tomato. Baby tomato starts lagging behind. Papa tomato gets really angry goes back and squishes him and says "Catch up" ‘Три помидора идут по улице, папа помидор, мама помидор и сын помидор. Сын помидор начинает отставать, папа помидор, рассердившись, возвращается, давит его и говорит: «Догоняй, кетчуп»’.

Перевод с использованием лексико-семантической замены:

– *So, when is it?*

– *Well, it's not May the fifth, and it's not May the third(ожидают ответ, намекая) It's May the.... FORTH. Get it? May the forth (force) be with you? (произносят несколько раз) Get it?* ‘Ну, это не 5 мая, и не третье мая... Это четвертое мая. Поняла? Да прибудет с тобой С-И-Л-А- ну С-И-Л-А, 4 буквы, поняла?’

При переводе подобных текстов важно сохранить в них юмор. Для этого следует учитывать не только лингвистические факторы (вид юмора, способы создания юмористического эффекта), но и экстралингвистические, прежде всего, национально-культурную специфику юмора (его национальную обусловленность, устойчивые черты привычки и традиции). В процессе перевода невозможно избежать незначительной адаптации, цель которой состоит в том, чтобы юмор был понятным читателю.

Как показали результаты исследования, наиболее часто используемыми трансформациями при переводе являются: компенсация, модуляция, лексико-семантическая замена.

А. Буснюк

ПЕРЕВОД ИМЕН СОБСТВЕННЫХ В ОДИНОЧНЫХ ИГРАХ

В ходе исследования был проведен анализ перевода имен собственных в одиночных играх с английского языка на русский на примере видеоигры *The Wolf Among Us*.

Имена собственные (ИС) – неотъемлемая часть художественных произведений, к которым можно отнести и одиночные сюжетные игры. Помимо номинативной функции, ИС выполняют характерологическую функцию, создавая образы персонажей с помощью отсылок и аллюзий.

Поскольку ИС зачастую отражают авторский замысел, универсального способа их перевода нет. Основные методы: транскрипция, транслитерация, транспозиция, калькирование, полукалька, трансформация, уподобляющий перевод. Некоторые из этих методов были обнаружены при рассмотрении имен собственных из *The Wolf Among Us*.

Например: ИС, переведенные методом транскрипции: *Bigby* – *Бигби*, *Bufkin* – *Бафкин*, *Colin* – *Колин*, *Fabletown* – *Фейблтаун*, *Georgie Porgie* – *Джорджи Порджи*, *Grimble* – *Гримбл*, *Holly* – *Холли*, *Ichabod Crane* – *Икабод Крейн*, *Jack* – *Джек*, *Kelsey* – *Келси*, *Lily* – *Лили*, *Nerissa* – *Нерисса*, *Vivian* – *Вивиан*.

Этот метод использован с ИС, исполняющими только номинативную функцию, либо с теми, аллюзивность которых была опущена в силу стилистических особенностей (например, название города).

ИС, переведенные методом калькирования и полукальки: *Beauty* – Красавица, *Beast* – Чудовище, *Bluebeard* – Синяя Борода, *Bloody Mary* – Кровавая Мэри, *Butcher* – Мясник, *Fables* – Сказания, *Faith* – Вера, *Flycatcher* – Мухолов, *Magic Mirror* – Волшебное зеркало, *Rose Red* – Роза Алая, *The Crooked Man* – Скрюченный дядечка, *Woodsmen* – Дровосек.

Этот метод использован с ИС, которые выполняют не только номинативную функцию, но и содержат в себе аллюзии и отсылки.

ИС, переведенные методом трансформации: *Pudding & Pie* – клуб «Сладкий десерт», *Trip Trap* – бар «Цокот копыт», *The Cut Above* – лавка «Отборная вырезка».

Этот метод использован с названиями организаций и заведений. С помощью трансформации переводчик создает нужную ассоциацию, не прибегая к дословному переводу.

Можно сделать вывод о том, что в одиночных играх ИС – сложная система, выполняющая разнообразные функции. Задача переводчика – сохранять вложенный автором смысл. Для этого требуется провести переводческий анализ, распознать, выполняют ли ИС характеризующую функцию и выбрать подходящий метод перевода.

М. Вайткявичюс

ОСОБЕННОСТИ СОДЕРЖАНИЯ БРИТАНСКИХ НОВОСТНЫХ ТЕКСТОВ ФУТБОЛЬНОЙ ТЕМАТИКИ

В нашей работе на материале 20 информационных статей о футболе анализируются особенности их содержания: выявлены основные аспекты футбольных матчей, освещаемых журналистами, и определена частотность их отражения в новостях.

В 100 % рассмотренных статьей дается *подробное описание хода матча*. Для него характерна высокая степень эмоциональности, которая, в первую очередь, создается прилагательными, выражающими оценку действий игроков (*an excellent reflex; a fine run; that stunning save*). Примечательно, что оценка в этом тематическом блоке носит исключительно положительный характер. Также во всех статьях содержится тематический компонент *состояние команд до матча*. В него входит анализ шансов команд, игроков, проходящих лечение, истории противостояния, предстоящих матчей, истории выступления команд в данном турнире, последних результатов команд и стартовых составов. Оценочная лексика имеет как положительную, так и отрицательную коннотацию (*following a recent rotten period; have been on a poor run of form; Tottenham's best chance; it is a tough period*).

В 90 % текстов дается *краткое описание хода матча*. Как правило, оно размещается в первом, вводном, абзаце статьи и содержит ответы на вопросы