

## ПЕРЕДАЧА ИМЕН СОБСТВЕННЫХ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ДИСКУРСЕ

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

Имена собственные – неотъемлемая часть любого художественного произведения, к которым относятся и одиночные сюжетные игры. В этом можно убедиться, рассмотрев текст одиночных игр подробнее: в нем есть образность, метафоры и импликации.

Поскольку ИС зачастую отражают авторский замысел, универсального способа их перевода нет. Основные методы: транскрипция, транслитерация, транспозиция, калькирование, полкукалька, трансформация. Некоторые из этих методов были обнаружены при рассмотрении имен собственных из игры *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 полкукальки: *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, *Woodsman* – 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 для передачи названий 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.