

Юлія Зайченко

викладачка

Національний технічний університет України

«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

м. Київ, Україна

ORCID ID 0000-0002-5416-9421

karangmar@gmail.com**Яна Чкаловець**

студентка 4 курсу факультету лінгвістики

Національний технічний університет України

«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

м. Київ, Україна

ORCID ID 0009-0005-1603-0524

yana.chkalovets@gmail.com

СПЕЦИФІКА ПЕРЕКЛАДУ ЛЕКСИЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ КОМІКСІВ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ

Стаття присвячена засобам перекладу лексичних особливостей коміксів жанру фентезі. Метою дослідження стало виокремлення лексичних і лексико-семантичних перекладацьких трансформацій в обраних фрагментах таких матеріалів дослідження, як комікси «Пристрасті Олімпу» та «Тільки я візьму новий рівень», а також визначення переваг трансформацій, що були використані найчастіше, адже, не зважаючи на стрімкий розвиток цієї індустрії в Україні, література такого жанру лише починає набувати популярності, тому результати дослідження можуть стати у нагоді перекладачам, що починають працювати з фентезі коміксами. Було проаналізовано сучасні теоретичні джерела, що присвячені вивченню поняття «комікс» і «фентезі», а також надано визначення цих понять. Так, комікс – це продукт, у якому поєднання тексту та зображень розташовуються у певній послідовності з метою передачі повідомлення читачу, а фентезі – це жанр, у якому відбувається поєднання казкового і реального, або ж казкове існує у світі, що дуже близький до реальності. На основі проаналізованої інформації було встановлено, що однією з особливостей коміксів жанру фентезі є наявність у коміксах власних назв, квазіреалій і специфічних термінів. Для їхньої адаптації перекладачі передусім вдавалися до прийомів транскодування (транслітерація, транскрибування, змішане транскодування, адаптативне транскодування). На перекладі як власних назв, так і квазіреалій можна було простежити прийоми модуляції. Крім того, калькування виявилось поширеним засобом перекладу квазіреалій. Ці три види перекладацьких трансформацій визначено, як ті, що зустрічалися під час аналізу більшості випадків. Крім того, вони використовувалися у поєднанні з іншими трансформаціями (що, однак, становили меншу частину від загальної кількості трансформацій), а саме: генералізацією, конкретизацією, уточненням, опущенням, додаванням, граматичною заміною числа. Перевагою транскодування була визначена можливість перекласти власні назви так, щоб зберегти певні особливості мови оригіналу або мови, якою спілкуються персонажі коміксів. Перевагами перекладу прийомами модуляції і калькування є здатність відтворити терміни і квазіреалії власними засобами мови, а також спростити текст для розуміння читачем.

Ключові слова: комікс; переклад; перекладацькі трансформації; власна назва; квазіреалія; термінологія.

1. ВСТУП

Постановка проблеми. Сьогодні український ринок видавців художньої літератури насичений книжками найрізноманітніших жанрів, через що будь-який читач має можливість знайти літературу, що прийдеться йому до смаку. В наші дні це починає стосуватися і любителів графічної літератури, адже починаючи від 2020 року, коли під час пандемії було видано 163 нових коміксів (Chytomo, 2020), їхня чисельність лише почала зростати. Так, попри повномасштабне вторгнення і проблеми у книговидавництві, що виникли як наслідок, на 2023 рік більш як 15 видавництвами було анонсовано 114 томів (UAGeek, 2023), що є або продовженнями старих, або початком нових тайтлів.

Проаналізувавши список анонсів, складений компанією UAGeek у соцмережах, можемо помітити, як популярності починають набувати не лише «традиційні» американські комікси про супер-героїв: тепер читачі звертають увагу на літературу інших країн (Англії, Японії, Південної Кореї тощо), внаслідок чого знайомляться з іншими жанрами коміксів, відмінних від супер-героїки. Зокрема, значна частка запланованих і вже виданих проєктів належать до жанрів фантастики та фентезі. І на це є декілька причин.

Першою причиною є загальна особливість усіх коміксів – це візуалізація даних через ілюстрації, що покращує сприйняття читачем інформації (Ейдос, 2014). Читаючи комікс жанру фентезі, завдяки намальованим фреймам і спеціальним ефектам, якими можуть прикрашати основний текст (наприклад, кольоровим виділенням слів), споживачу буде набагато легше не лише уявити вигаданий автором світ, а і поринути в історію, що розгортається на сторінках. Окрім того, комікси-фентезі часто яскраві, незвичайні, через що вони приваблюють до себе аудиторію різних вікових категорій, що ми можемо назвати другою причиною для їхньої популяризації. І третьою, останньою, причиною є різноманітність тем, закладених у сюжети коміксів, що стають ще більш привабливими для читачів через їхнє переплетіння з вигаданими захоплюючими світами. Прикладом до цього можемо навести комікс «Пристрасті Олімпу» від новозеландської авторки Рейчел Смайт, у якому гостросоціальні теми аб'юзивних стосунків у родині, сексуального насилля і психологічних травм подаються на фоні сучасної адаптації грецького міфу про викрадення Аїдом Персефони. Таким чином, відпочинок і відчуття естетичного задоволення (Космацька, 2012, с. 16) у фентезі коміксах можуть поєднуватися з їхньою освітньою функцією через закладені у сюжет соціальні, історичні або навіть політичні теми.

Однією з важливих особливостей коміксів фентезі є специфічний набір лексичних одиниць, які становлять труднощі при перекладі. У нашій статті ми проаналізуємо деякі з них на матеріалі коміксів «Lore Olympus» Рейчел Смайт («Пристрасті Олімпу» у перекладі Ярослави Стріхи) та «나 혼자만 레벨업» Чхугон (для аналізу було використано переклад коміксу англійською мовою від Хе Янгім та Дж. Торреса під назвою «Solo leveling» (альтернативна назва – «Only I level up»), «Тільки я візьму новий рівень» у перекладі українською А. Левчук, У. Самойлової, Б. Ткачук).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Над дослідженням понять «комікс» і «фентезі» працювала низка як українських, так й іноземних науковців.

Так, над дослідженням поняття «комікс» працювали Д. Белов, О. Гудошник, Н. Космацька, М. Івасишин, а також М. Бородо. Спільною рисою для робіт багатьох науковців, у тому числі частині тих, що зазначені вище, є цитування іноземного науковця С. МакКлауда, що визначає комікс як «суміжні малюнки та інші зображення у смисловій послідовності для передачі інформації та/чи для виклику у читача естетичного почуття» (Гудошник, 2017, с. 20). У той час, як Д. Белов подає таке визначення: «Комікс – це інформаційний продукт, який являє собою зафіксовану на матеріальному носії зв'язну розповідь, історію, відображену в малюнках, які зазвичай супроводжуються короткими текстами» (2018, с. 83). Зважаючи на певні відмінності, але однакову влучність у двох наданих визначеннях, ми можемо визначити комікс як такий інформаційний продукт, у якому поєднання зображень/малюнків і тексту, що розташовані у певній смисловій послідовності, передають певну інформацію або забезпечують читача почуттям естетичного задоволення.

М. Івасишин окреслює такі ознаки коміксу: 1) поєднання зображень зі словами; 2) наявність зображень, що упорядковуються у певні блоки-фрагменти, що відділяються один від одного на графічному рівні; 3) наявність блоків, інтервалів, текстових хмарок (або «бульбашок») і наративних блоків, що розташовані поза межами фрагментів (2019, с. 55-56). Важливою у коміксах також є наявність місця – інтервалів між фрагментами, адже, як зазначає М. Бородо, різні місця розташування фрагментів можуть вказувати на плин часу (2016, с. 68), і з цим не можемо не погодитись, адже саме зміна положення блоків і навіть хмарок із текстом указують читачам на динаміку, що відбувається у коміксі по ходу сюжету. Крім цього, такі

складові коміксу допомагають зрозуміти, чия саме репліка «лунає» на сторінках, та у якій послідовності людина має читати наративну частину тексту.

Для визначення конкретного поняття «фентезі» пропонуємо проаналізувати дві думки українських науковців. У літературознавчій енциклопедії фентезі визначається як «жанровий різновид фантастики, у якому використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії, лицарського епосу, поєднані з реалістичною нарацією, змальовуються віртуальні світи із середньовічними реаліями, нетехічною психологією» (Ковалів, 2007, с. 530). Тепер для порівняння наводимо думку О. Божко, яка вказує, що фентезі – це «такий вид фантастичної літератури, що заснований на використанні міфологічних і казкових мотивів». На додачу, науковиця зазначає, що події у творах такого жанру відбуваються у вигаданому світі, що є близьким до реального (2017, с. 52). Порівнюючи ці дві дефініції, що були сформовані з різницею у 10 років, можемо відслідкувати, як поняття «фентезі» змінилося з плином часу. Так, воно розширилося, оскільки тепер фентезі не пов'язують лише з середньовічними реаліями, адже на сьогодні ми вже маємо приклади художніх творів, включно з коміксами, у яких події відбуваються у світі, близькому до сучасності або навіть майбутнього. На сьогодні дефініція «комікс» є ще ширшою, адже з'являються твори, у яких елементи казкового, міфологічного безпосередньо функціонують у реальності, а не у світі, що лише наближений до неї. Прикладом, що підтверджує наше твердження є манхва (комікси, вироблені у Південній Кореї), зокрема, «Тільки я візьму новий рівень», де азійський міфологічний мотив переродження душі, а також існування вигаданих монстрів розкриваються у реаліях звичайного світу. Варто згадати і про комікс «Точка зору всезнаючого читача», у сюжеті якого «реальність» стає єдиним цілим із «вигадкою», через що персонажі мають взаємодіяти як з реальним сучасним світом, так і персонажами-образами з різноманітних міфологій: корейської, китайської, грецької та навіть Біблії.

Варто згадати і про характерні особливості жанру, які внаслідок власного дослідження визначив науковець О. Манахов. На його думку, фентезі притаманні такі риси: 1) присутність міфологічних богів; 2) головні герої завжди наділені магічними здібностями; 3) часто у тексті присутні міфологічні або вигадані істоти, тварини, звірі; 4) головні герої завжди мають певну задачу, до досягнення якої йдуть протягом усього сюжету (2014, с. 115).

Мета статті полягає у виявленні перекладацьких трансформацій, що були використані для передачі термінології, що може зустрічатися у коміксах жанру фентезі, власних назв і квазіреалій. Окрім того, ми маємо на меті вказати трансформації, до яких перекладачі коміксів вдавалися найчастіше, а також визначити переваги або недоліки їхнього використання у порівнянні з іншими способами перекладу зазначених нами лексичних одиниць для того, щоб виявити найбільш ефективні перекладацькі трансформації.

Досягнення мети передбачає виконання таких завдань:

- визначення типів власних назв і квазіреалій, використаних у тексті;
- визначення перекладацьких трансформацій, використаних перекладачами;
- визначення переваг і недоліків найчастіше вживаних трансформацій.

2. МЕТОДИ

Загальними методами дослідження, використаними під час написання цієї статті стали: 1) метод суцільної вибірки фрагментів тексту з усього обсягу коміксу; 2) метод індукції, що було використано для визначення найпоширеніших перекладацьких трансформацій на основі проаналізованих фрагментів тексту; 3) метод кількісних підрахунків.

Лінгвістичним методом дослідження, використаним під час написання цієї статті, став метод зіставлення з метою порівняння англійського та українського варіантів перекладу лексичних одиниць і визначення присутніх у тексті перекладацьких трансформацій.

3. РЕЗУЛЬТАТИ Й ОБГОВОРЕННЯ

Для аналізу виокремлених із тексту коміксів лексичних одиниць на наявність певних перекладацьких трансформацій ми використовуватимемо класифікацію Т. Казакової, що

розділяє перекладацькі трансформації на такі групи: 1) лексичні; 2) лексико-граматичні; 3) лексико-семантичні; 4) граматичні. Зокрема, під час дослідження нас особливо цікавитимуть лексичні і лексико-семантичні трансформації.

Для ведення обговорення результатів, отриманих під час дослідження, ми наводитимемо приклади з двох коміксів. Одним із них є «Пристрасті Олімпу» Р. Смайта, а оскільки наразі лише перший том перекладено українською мовою Я. Стріхою, використовуватимемо приклади саме з нього та відповідних глав електронної версії коміксу англійською мовою. «Пристрасті Олімпу» – це переосмислення міфу про Персефону та Гадеса, події якого відбуваються в осучаснених світах смертних і мертвих, що дуже схожі на нашу реальність. Цікавим для нашого дослідження у цьому коміксі є велика кількість грецьких імен, а також прізвиськ, які мала адаптувати перекладачка. Другим коміксом, обраним для аналізу, є манхва «Тільки я візьму новий рівень» у перекладі англійською мовою від Хе Янгім та Дж. Торреса. Сюжет даного коміксу розгортається навколо групи людей, що наділені певними здібностями (наприклад, умінням лікувати магичною силою), і, загалом, схожий на історію з кооперативної відеогри, у якій гравці мають формувати команди та проходити підземелля, щоб долати ворогів і здобувати винагороди. Саме на прикладі цього твору можемо побачити найбільшу кількість лексичних одиниць, що відносяться до квазіреалій, оскільки персонажі мають долати уявних істот уявною зброєю, а також термінології, що майже ідентична до тієї, яку ми можемо відслідкувати у вживанні геймерською спільнотою.

Першим видом проаналізованих лексичних одиниць є власні назви, а саме: імена, прізвиська та назви місцевості. Для передачі українською мовою імен, як запозичених із міфології (що можемо побачити на перших двох прикладах у перекладі «Пристрастей Олімпу» Я. Стріхи), так і вигаданих авторами (як в останніх прикладах у перекладі «Тільки я візьму новий рівень» А. Левчук, що згодом використовуватимуться У. Самойловою та Б. Ткачук під час роботи над іншими томами коміксу), перекладачки найчастіше використовували прийом транслітерації, що можемо побачити на прикладах:

<i>Hades</i>	<i>Гадес</i>
<i>Hera</i>	<i>Гера</i>
<i>Sung Jin-Woo</i>	<i>Сонг Джіну</i>
<i>Song Chi-Yul</i>	<i>Чонг Чхіюль</i>

Також на вказаних вище прикладах можемо помітити різницю між англійським та українським варіантами написання азійських (у нашому випадку, корейських) імен персонажів Сонг Джіну (протагоніста, що протягом сюжету проходить трансформацію з мисливця Е-рівню на мисливця S-рівня) та Чонг Чхіюля (допоміжного персонажа, завдяки якому розпочалася зав'язка сюжету). Відмінності зумовлені тим, що для перекладу таких імен на українську перекладачі, як правило, користуються правилами транслітерації не з англійської мови, а мови, що використовується у регіоні, звідки походить персонаж. Таким чином перекладачі зберігають присутній у творі національний колорит і зображену автором культуру, що зумовлює не лише краще розуміння тексту і персонажів, але і поглиблення в атмосферу коміксу.

Використовується також і змішане транскрибування, що включає в себе елементи транскрибування і транслітерації і дозволяє перекладачам передати як звуковий, так і буквенний склад імен, а також у деяких випадках спростити процес сприйняття імен читачами:

<i>Panathenea</i>	<i>Панатенея</i>
<i>Minthe</i>	<i>Мінта</i>
<i>Artemis</i>	<i>Артеміда</i>
<i>Johndein McMillan</i>	<i>Джондейн МакМіллан</i>

Цікавими випадками перекладу є адаптація прізвиськ персонажів:

<i>Pinky</i>	<i>Перса</i>
<i>Fish Sticks</i>	<i>Рибна Паличка</i>

На першому прикладі можемо простежити використання модуляції, оскільки прізвисько

персонажки Персефони, яку завжди зображають із рожевим кольором шкіри, волосся і одягу, «Pinku» (що, крім цього, є омофоном до слова «pinku» – «мізинець») замінили на скорочений варіант її імені, тим самим уникнувши плутанини між значеннями і підлаштувавши прізвисько до більш звичного читачам способу їхнього творення, тобто, скорочення повного імені. На другому прикладі, однак, можемо помітити використання калькування, а також граматичної заміни числа, щоб указати, що це прізвисько саме одного персонажу.

Калькування також використовується для перекладу назв місцевості у коміксі «Пристрасті Олімпу»:

<i>the Mortal Realm</i>	<i>смертний світ</i>
<i>Underworld</i>	<i>Підземний світ</i>

Крім цього, на першому прикладі можемо помітити використання модуляції, адже варіанти перекладу слова «Realm» – «царство, королівство» замінили на значення «світ» для створення враження рівноправності і, у контексті коміксу, схожості між місцем, де живуть смертні, і місцем мертвих.

Другим видом проаналізованих лексичних одиниць є квазіреалії, що називають вигадані створіння та явища. Під час роботи з цими власними назвами перекладачки коміксу «Тільки я візьму новий рівень» використовували як модуляцію, так і калькування.

Наведемо приклади застосування модуляції:

<i>Insect-type monster</i>	<i>монстр-комаха</i>
<i>fake ranker</i>	<i>імітатор рангу</i>
<i>Vital strike</i>	<i>Прицільний удар</i>

На першому прикладі можемо простежити використання виразу «Монстр-комаха», що вже вказує читачу на те, що істота належить до комахоподібних. У другому прикладі модуляція відбулася під час перекладу слова «Fake» – «фальшивий, підробний». Перекладачка Б. Ткачук замість буквального перекладу використала слово «Імітатор», що робить словосполучення більш зрозумілим для читачів, аніж його дослівний переклад. Також модуляцію можна побачити на третьому прикладі, оскільки переклад слова «Vital» – «життєво важливий» замінили на «Прицільний» у значенні «критичний». Такий вибір перекладачки можна зумовити тим, що «Життєво важливий удар» не передає ефект переломності ситуації на користь того, хто завдає удар, так, як «Прицільний удар». Окрім того, «Прицільний» також пов'язано з тим, що персонаж наносить удар у стані зосередженості, тобто, прицілюванні, щоб нанести більше шкоди.

Також можемо простежити калькування на таких прикладах перекладу назв істот та озброєння із коміксу «Тільки я візьму новий рівень»:

<i>Steel-fang raikan</i>	<i>Сталевозубий лікан</i>
<i>Poison-fanged giant sand centipede</i>	<i>Величезна піщана багатоніжка з отруйними зубами</i>
<i>Archer's gloves (C)</i>	<i>Низькорівнева рукавиця лучника (C)</i>

На першому прикладі можемо помітити, як перекладачка У. Самойлова дослівно переклала сполучення «Steel-fang» і зберегла це сполучення в українському варіанті, а у другому прикладі «Poison-fanged» було винесено на кінець всього словосполучення, що може бути зумовленим тим, що сполучення трьох прикметників «отруйнозуба величезна піщана багатоніжка» обтяжує текст і робить його складнішим для сприйняття.

Останній приклад є непростим, адже у перекладі калькування поєднано як із додаванням (оскільки в українському варіанті з'явилося слово «низькорівнена», що зумовлено позначенням низького рівня «С» поруч із назвою рукавиць), так і з граматичною зміною числа, адже множину замінили однією. Крім того, у перекладі словосполучень калькування також поєднується з транслітерацією, адже такі істоти, як «gasaka» та «raikan» переклали як «касака» та «лікан» відповідно, а отже, не лише використали прийом транслітерації, а транслітерували ці назви з мови, якою володіє головний герой.

Не менш важливим є переклад термінів, що мають свою особливу сферу використання. На цьому маємо зауважити, що більшість проаналізованих одиниць являють собою геймерську

термінологію, через що можемо відзначити використання великої кількості трансформацій транскодування.

Наведемо кілька прикладів із коміксу «Тільки я візьму новий рівень»:

<i>Raid</i>	<i>Рейд</i>
<i>Boss</i>	<i>Бос</i>
<i>Healer</i>	<i>хілер / цілитель</i>

У даному випадку маємо терміни, які також поширені серед геймерської спільноти. Це зумовлено тим, що сюжет коміксу містить елементи, схожі на механіку з відеоігор, та, оскільки український геймерський сленг утворився передусім шляхом транскодування англійських слів, можемо вважати, що перекладачки коміксу використали вже «встановлені» спільнотою терміни.

Однак, останній приклад містить подвійний переклад одного і того самого слова, що також має місце на сторінках проаналізованого коміксу. Так, у деяких випадках перекладачки подають два варіанти перекладу, що використані у різних типах тексту. Як приклад, слово «хілер» було використано в інформаційному тексті на сторінці з описами персонажів, а «цілитель» персонажі вживали під час діалогічного мовлення.

Також можемо простежити використання адаптативного транскодування, за якого перекладачі здійснили транскрибування слів, а також підлаштували їх під правила української мови (у нашому випадку, у перекладі «Тільки я візьму новий рівень» А. Левчук утворила форму множини закінченням «-и» замість збереження англійського «-с»):

<i>Stats</i>	<i>стати</i>
<i>Items</i>	<i>айтеми</i>
<i>Guild</i>	<i>гільдія</i>

Для перекладу термінів використовується і модуляція, що полягала у використанні слів, що є більш влучними за значенням, аніж буквальний переклад:

<i>King</i>	<i>Цар</i>
<i>Kingdom</i>	<i>царство</i>
<i>D-rank</i>	<i>D-рівень / D-ранг</i>

Окрім того, що в останньому прикладі слово має два варіанти перекладу: завдяки модуляції та транслітерації – можемо зазначити, що переклад перших двох прикладів, як «цар» і «царство», пов'язані з тлумаченням таких понять, як «цар» і «король». У проаналізованому коміксі цей термін використовували для звертання до Гадеса, володаря Підземного світу. Оскільки Підземний світ не є феодальною державою, на чолі якої стоїть саме король, Гадеса називають царем – володарем цього світу. Подвійний варіант перекладу останнього терміну також можна обґрунтувати тлумаченнями, а саме їхньою подібністю. Так, «рівень» означає ступінь якості чогось, а «ранг» – категорія, у нашому випадку, мисливців/спорядження/істот, що можуть рівноправно використовуватися у контексті.

Ще однією використаною трансформацією є калькування, що влучно передає значення власних назв без застосування додаткових засобів перекладу:

<i>secret quest</i>	<i>таємне завдання</i>
<i>Hunter</i>	<i>мисливець</i>
<i>Dungeon</i>	<i>підземелля</i>

Так, дослівний переклад двох перших прикладів зумовлено тим, що лексичні засоби української мови утворюють термінологічні одиниці, що за семантикою дуже схожі за англійськими термінами. Однак, останній приклад показує, як на переклад вплинула вже прийнята геймерська термінологія, адже «підземелля» передусім означає приміщення, розташоване під землею, але у геймерській спільноті воно також набуло значення обмеженого приміщення з монстрами або головоломками, що, при цьому, географічно не завжди знаходиться під землею. Так, у коміксі «Тільки я візьму новий рівень» підземеллям називається простір у матерії, що відкривається через спеціальні ворота і може мати вигляд як приміщення, так і відкритої місцевості (наприклад, лісу).

Таким чином, з матеріалів дослідження, загальна кількість сторінок яких становить 1320 сторінок, ми виокремили 51 лексичну одиницю на позначення власних назв, термінів і квазіреалій і 60 використаних перекладацьких трансформацій. З них 35% – транскодування (13% – транслітерація; 12% – змішане транскодування; 5% – транскрибування; 5% – адаптативне транскодування); 28,3% – модуляція; 23,3% – калькування; 13,4% – інші трансформації (3,3% – граматична заміна числа; 3,3% – генералізація; 1,7% – опущення; 1,7% – уточнення; 1,7% – додавання; 1,7% – конкретизація).

Спираючись на наведені вище приклади та підрахунки, можемо визначити, що поширеними перекладацькими трансформаціями для перекладу власних назв, термінів і квазіреалій є транскодування (що, в свою чергу, поділяється на транслітерацію, транскрибування та змішане, адаптативне транскодування), модуляція та калькування як у чистому вигляді, так і у поєднанні з іншими трансформаціями. Це зумовлено їхніми перевагами у використанні для перекладу лексичних одиниць певних типів.

Транскодування є одним із способів адаптувати власні назви для читачів цільовою мовою, але при цьому зберегти певні особливості мови оригіналу, а також культури регіону, в якому розгортається сюжет. Транскодування є особливо вдалим рішенням, якщо дослівний переклад імені призведе до втрати сенсу (прикладом можуть стати азійські імена, які, як правило, складаються з окремих ієрогліфів зі своїми власними значеннями) або ж надмірного одомашнення, через що може зникнути культурний колорит.

Однак, дослівний переклад – калькування – і модуляції доречно використовувати при перекладі власних назв на позначення явищ, предметів, реалій. Причиною на це є можливість цільової мови передати значення таких лексичних одиниць власними засобами, повними еквівалентами або описами, що покращує сприйняття читачем тексту. Крім того, часто такі власні назви є словосполученнями, які можуть бути складними як для написання, так і сприйняття, якщо перекладати їх із застосуванням повного транскодування, а не лише окремих елементів на позначення імен або конкретних назв, що передають іншу культуру, адже не всі читачі знають мову оригіналу коміксу і, наприклад, не одразу зрозуміють значення слова «хілер» у тексті. Також можемо визначити ці дві трансформації як ефективні у передачі задуму автора, адже під час роботи над текстом перекладач максимально наближено до оригіналу передає власні назви, не додаючи нічого нового від себе, але нічого не забираючи.

4. ВИСНОВКИ І НАПРЯМИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

У результаті аналізу сучасних теоретичних джерел і практичного дослідження ми можемо сформулювати визначення таких понять, як «комікс» і «фентезі», а також встановити, які саме лексичні одиниці можуть ускладнювати процес перекладу.

Комікс – це інформаційний продукт, у якому поєднання зображень/малюнків і тексту, розташовані у певній смисловій послідовності, передають певну інформацію або забезпечують читача почуттям естетичного задоволення. Фентезі – це жанр, події якого можуть відбуватися як у повністю вигаданому світі, відмінному від реального, так і у реальному світі, в якому присутні значні вигадані елементи. Відповідно, однією з особливостей жанру фентезі є наявність власних назв, квазіреалій, а також термінології.

До власних назв відносимо імена персонажів, що можуть бути як запозиченими з міфологічних творів або інших культур, так і повністю вигаданими авторами коміксів. Квазіреалії, у свою чергу, являють собою вигадані реалії, назви на позначення предметів, явищ або створінь, що існують лише у всесвіті певного коміксу; а специфічна термінологія може використовуватися у мовленні персонажів, які функціонують у певному відмінному від звичайного навколишньому середовищі, а також для опису цього самого середовища.

Під час практичного дослідження було встановлено, що найчастіше для передачі таких лексичних одиниць перекладачі використовують транскодування, модуляцію та калькування, які, у випадку перекладу словосполучень, поєднуються з іншими трансформаціями (граматичними замінами, опущеннями, одне з одним) для розширення можливостей адаптації власних назв і максимального використання мовних засобів.

На нашу думку, питання перекладу як власних назв, так і квазіреалій світів фентезі у коміксах продовжить набувати популярності у майбутньому через поступове розростання ринку коміксів жанру фентезі, а отже подальші дослідження можемо пов'язати з дослідженням особливостей цього жанру і їхньою передачею в українських перекладах.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

- Белов Д. (2018). Комікс як продукт інформаційної культури. *Наукові праці національної бібліотеки України ім. В.І. Вернадського*. Вип. 49. С. 83-103. (мова оригіналу – українська).
- Божко О. (2017). Атмосфера «саспенс» як домінуюча ознака літературного жанру «фентезі». *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*. Серія : Філологічна. Вип. 67. С. 51-54. (мова оригіналу – українська). DOI: 10.25264/2519-2558-2017-67-51-54
- Гудошник О. (2017). Комікс в українському комунікаційному просторі. *Communications and Communicative Technologies*. Вип. 12. С. 19–24. (мова оригіналу – українська).
- Ейдос. (2014). Як і для чого використовувати візуалізацію даних? Дата останнього звернення: 02.11.2023. Режим доступу: <https://eidos.org.ua/novyny/yak-i-dlya-choho-vykorystovuvaty-vizualizatsiyu-danyh/> (мова оригіналу – українська).
- Івасишин М. (2019). Мультиmodalність англomовного коміксу: лінгвальний і екстралінгвальний виміри : дис. ... канд. філ. наук : 10.02.04. Івано-Франківськ, 404 с. (мова оригіналу – українська)
- Ковалів Ю. (2007). Літературознавча енциклопедія: У двох томах. Т. 1. Київ, ВЦ «Академія», 608 с. (мова оригіналу – українська).
- Космацька Н. (2012). Мова сучасного коміксу як явища масової культури. *Мова і культура*. Вип. 15, Т. 4. С. 15–20. (мова оригіналу – українська).
- Манахов О. (2014). Літературна традиція і жанр фентезі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. Сер.: Філологія. Вип. 8. Т. 2. С. 115-117. (мова оригіналу – українська).
- Читомо. (2021). У 2020-му обсяг українського ринку коміксів склав 69 млн грн – дослідження. Дата останнього звернення 02.11.2023. Режим доступу: <https://chytomo.com/u-2020-mu-obsiah-ukrainskohu-rynku-komiksiv-sklav-69-mln-hrn-doslidzhennia/> (мова оригіналу – українська).
- Рейчел Смайт. (2023). Пристрасті Олімпу. Том 1. Віват. 384 с.
- Чхугон. (2020). Тільки я візьму новий рівень. Том 1. Mimir Media. 320 с.
- Чхугон. (2020). Тільки я візьму новий рівень. Том 2. Mimir Media. 300 с.
- Чхугон. (2021). Тільки я візьму новий рівень. Том 3. Mimir Media. 316 с.
- Borodo M. (2016). Exploring the Links between Comics Translation and AVT // *TranscUlturAl. A Journal of Translation and Cultural Studies*, Вип. 8.2. С. 68-85. (мова оригіналу – англійська). DOI:10.21992/T9XK9X
- UAGeek. (2022). Анонси мальописів на 2023 рік. Дата останнього звернення: 02.11.2023. Режим доступу: <https://uageek.space/anonsy-malopysiv-2023/#gs.bujuq2> (мова оригіналу – українська).

REFERENCES

- Belov D. (2018). The comic as a product of information culture. *Scientific works of Vernadsky National Library of Ukraine*. Issue 49. P. 83-103.
- Borodo M. (2016). Exploring the Links between Comics Translation and AVT // *TranscUlturAl. A Journal of Translation and Cultural Studies*, Issue 8.2. P. 68-85. DOI:10.21992/T9XK9X
- Bozhko O. (2017). The "suspense" atmosphere as a dominant feature of the literary genre "fantasy". *Scientific Notes of the National University of Ostroh Academy*. Series: Philological. Issue 67. P. 51-54. DOI: 10.25264/2519-2558-2017-67-51-54
- Chugong. (2021). Solo leveling. Vol. 1. Yen Press. 320 p.
- Chugong. (2021). Solo leveling. Vol. 2. Yen Press. 300 p.
- Chugong. (2021). Solo leveling. Vol. 3. Yen Press. 316 p.
- Chytomo. (2021). In 2020, the volume of the Ukrainian comic book market amounted to UAH 69 million – research. Date of last access 02.11.2023. Retrieved from URL: <https://chytomo.com/u-2020-mu-obsiah-ukrainskohu-rynku-komiksiv-sklav-69-mln-hrn-doslidzhennia/>.
- Eidos. (2014). How and why to use data visualization? Date of last access: 02.11.2023. Retrieved from URL: <https://eidos.org.ua/novyny/yak-i-dlya-choho-vykorystovuvaty-vizualizatsiyu-danyh/>.
- Hudoshnyk O. (2017). Comics in the Ukrainian communication space. *Communications and Communicative Technologies*. Issue 12. P. 19-24.
- Ivasyshyn M. (2019). Multimodality of the English-language comic strip: linguistic and extralinguistic dimensions: Candidate of Philology (PhD) dissertation: 10.02.04. Ivano-Frankivsk, 404 p.
- Kosmatska N. (2012). The language of the modern comic book as a phenomenon of mass culture. *Language and Culture*. Issue 15, Vol. 4. P. 15-20.
- Kovaliv Yu. (2007). Literary encyclopedia: In two volumes. Vol. 1. Kyiv: Academia Publishing House, 608 p.
- Manakhov O. (2014). Literary tradition and the fantasy genre. *Scientific Bulletin of the International Humanitarian University*. Ser: Philology. Issue 8. Vol. 2. P. 115-117.

Rachel Smythe. (2021). Lore Olympus. Del Rey Books. 368 p.

UAGeek. (2022). Announcements of the comics for 2023. Date of last access: 02.11.2023. Retrieved from URL: <https://uageek.space/anonsy-malopysiv-2023/#gs.6ujuq2>.

Yulia Zaichenko, Yana Chkalovets. Means of translation of the terminology and proper names in the fantasy comics. The main purpose of the article is to study lexical and lexical-semantic translation transformations in selected fragments of such research materials as the comics “Lore Olympus” and “Solo leveling”, as well as to identify the advantages of the transformations that were used most often, because, despite the rapid development of this industry in Ukraine, literature of this genre is only beginning to gain popularity, so the results of the study may be useful for translators who are starting to work with fantasy comics. The article analyzes modern theoretical sources dedicated to the studying of the concepts of “comics” and “fantasy” and provides definitions of these concepts. Thus, a comic book is a product in which a combination of text and images is arranged in a certain sequence in order to convey a message to the reader, and fantasy is a genre in which the fairy tale and the real are combined, or the fairy tale exists in a world that is very close to reality. Based on the analyzed information, the authors of the article stated that one of the features of fantasy comics is the presence of proper names, quasi-realias, and specific terms in comics. Translators primarily used the transcoding techniques (transliteration, transcribing, mixed transcoding, adaptive transcoding). The modulation techniques could be traced in the translation of both proper names and quasi-realias. In addition, the tracing turned out to be a common method of translating the quasi-realias. These three types of translation transformations were identified as the ones that occurred in the analysis of the majority of cases. In addition, they were used in combination with other transformations (which, however, were a smaller part of the total number of transformations), namely: the generalization, the specification, the clarification, the omission, the addition, and the grammatical substitution of number. The advantage of the transcoding is the ability to translate proper names in a such way as to preserve certain features of the original language or the language spoken by the comics characters. The advantages of the translation by the modulation and the tracing are the ability to reproduce terms and quasi-realias with the native language, as well as to simplify the text for the reader's understanding.

Key words: comics; translation; translation transformations; proper name; quasi-realia; terminology.