

ВИКЛИКИ І ПЕРЕВАГИ СТРАТЕГІЇ ДОМЕСТИКАЦІЇ ПІД ЧАС ПЕРЕКЛАДУ ВЛАСНИХ НАЗВ У КОМІКСАХ (НА МАТЕРІАЛІ СЕРІЇ КОМІКСІВ «КАЗКИ» БІЛЛА ВІЛЛІНГЕМА)

Василенко Ірина Юріївна,

викладач кафедри теорії і практики перекладу з англійської мови

Київського національного лінгвістичного університету

ORCID ID: 0009-0000-1669-3700

У статті досліджується стратегія доместикації власних назв у перекладі коміксів з англійської мови на українську як один із провідних способів культурної адаптації художнього тексту. Актуальність теми зумовлена зростанням популярності творів згаданого жанру в українському культурному просторі та необхідністю вироблення ефективних перекладацьких підходів до відтворення власних назв у мультимодальних текстах. Матеріалом дослідження слугує серія коміксів «Казки» (Fables) американського автора Білла Віллінгема, що вирізняється активним використанням переосмислених фольклорних і літературних персонажів та багатим різноманіттям власних назв. Особливу увагу приділено специфіці функціонування антропонімів і топонімів, які в коміксах виконують не лише номінативну, а й характеротворчу, символічну та стилістичну функції. Комікси розглядаються як мультимодальні тексти, у яких вербальний компонент перебуває у тісній взаємодії з візуальним рядом, що істотно впливає на перекладацькі рішення. У цьому контексті доместикація власних назв може вступати в суперечність із візуальними характеристиками персонажів або середовища, а також із жанровими особливостями твору. У статті проаналізовано основні виклики, що постають перед перекладачем, зокрема проблему збереження культурних і соціальних конотацій, інтертекстуальних алюзій, а також авторського стилю та атмосфери твору. Окремо розглянуто переваги застосування стратегії доместикації, серед яких виокремлюється зменшення культурної дистанції між читачем і твором, посилення емпатійного залучення та полегшення сприйняття характерів персонажів. Водночас підкреслено, що надмірна доместикація може призводити до втрати культурної автентичності, стилістичного забарвлення та жанрової специфіки оригіналу. У підсумку стаття обґрунтовує необхідність зваженого та контекстуально мотивованого підходу до використання стратегії доместикації власних назв у перекладі коміксів, наголошуючи на важливості балансу між адаптацією до очікувань цільової аудиторії та збереженням культурної й естетичної цінності оригіналу.

Ключові слова: доместикація, власні назви, переклад, перекладацькі стратегії, міжкультурна комунікація.

Vasylenko Iryna. Challenges and Advantages of the Domestication Strategy in Translating Proper Names in Comic Books (Based on Bill Willingham's Fables Comic Books)

The article examines the strategy of domestication of proper names in the translation of comics from English into Ukrainian as one of the leading methods of cultural adaptation of literary texts. The relevance of the topic lies in the growing popularity of works of said genre within the Ukrainian cultural space and the need to develop effective translation approaches to the rendering of proper names in multimodal texts. The research material is the comic book series Fables by the American author Bill Willingham, which is distinguished by its extensive use of reinterpreted folkloric and literary characters as well as a rich diversity of proper names. Particular attention is paid to the specific functioning of anthroponyms and toponyms, which in comics perform not only a nominative function but also character-forming, symbolic, and stylistic functions. Comics are viewed as multimodal texts in which the verbal component is closely intertwined with the visual dimension, significantly influencing translation decisions. In this context, the domestication of proper names may come into conflict with the visual characteristics of characters or settings, as well as with the genre-specific features of the text. The article analyzes the main challenges faced by the translator, including the preservation of cultural and social connotations, intertextual allusions, and the author's style and atmosphere. The advantages of employing the domestication strategy are also considered, among which a reduction of

cultural distance between the reader and the text, enhanced empathic engagement, and facilitated perception of characters are highlighted. At the same time, it is emphasized that excessive domestication may result in the loss of cultural authenticity, stylistic nuance, and genre specificity of the original. In conclusion, the article substantiates the need for a balanced and contextually motivated approach to the use of the domestication strategy for proper names in comic book translation, emphasizing the importance of maintaining a balance between adaptation to the expectations of the target audience and the preservation of the cultural and aesthetic value of the source text.

Key words: *domestication, proper names, translation, translation strategies, intercultural communication.*

Вступ. Сучасний український медіапростір характеризується стрімким зростанням кількості перекладів коміксів і графічних романів, що зумовлює підвищену увагу до проблеми їх локалізації та пошуку оптимальних перекладацьких підходів. Теоретичний фундамент перекладу коміксів заклали в тому числі К. Кайндль, Ф. Занетін та Н. Челоті. Серед українських науковців комікси досліджували Н. Космацька, О. Гудошник, Д. Белов. Надін Челоті порівнює перекладача коміксів із «дослідником семіотики» [1], тобто науки про знаки, підкреслюючи мультимодальність коміксів і наголошуючи на тому, що фахівець має адаптувати не лише текст, а й візуальні знаки, щоб вони виглядали «природними» для читача.

Однією з ключових у цьому контексті постає стратегія доместикації, спрямована на максимальне наближення перекладного тексту до культурного простору цільової аудиторії. Стратегії доместикації і форенізації досліджував Л. Венуті, визначаючи, що переклад передбачає ідеологічний та культурний вибір перекладача.

Комікси є мультимодальними текстами, у яких вербальні й візуальні компоненти утворюють нерозривну смислову єдність. Тому власні назва – це не просто текст, а частина графічного образу. Перекладач має урахувати візуальну вмотивованість, щоб зберегти нерозривну єдність між тим, що читач бачить на малюнку, і тим, що він сприймає через мову. Таким чином, власні назви функціонують як складники графічного образу. Переклад онімів вимагає урахування їхньої візуальної вмотивованості, оскільки вони виконують не лише номінативну, а й смислоторчу та прагматичну функції.

Ключова складність полягає у виборі між форенізацією та доместикацією: якщо перша зберігає автентичність оригіналу, то друга сприяє зменшенню культурної дистанції та полегшенню сприйняття наративу. Водночас доместикація потребує знаходження тонкого

балансу між авторським задумом і культурною адаптацією, що ускладнюється відсутністю чітких критеріїв її застосування. Це зумовлює необхідність системного аналізу стратегій доместикації з урахуванням мультимодальної специфіки коміксів та їхньої орієнтації на масового читача, а також має практичне значення для підвищення якості перекладів.

Мета статті – дослідити особливості застосування стратегії доместикації під час перекладу власних імен у коміксах на прикладі серії коміксів «Казки» Білла Віллінгема, а також виявлення її переваг і викликів у використанні у контексті збереження семантичного, культурного та прагматичного потенціалу власних назв.

Результати. Власні імена в художньому тексті, зокрема в коміксах, слугують не лише засобом ідентифікації персонажів, а й несуть значне семантичне, культурне та прагматичне навантаження. Як стверджує А. Зубко, «кожен онім-власна назва містить інформацію про особливості іменованого об'єкта, історичну епоху, у якій виникла назва, етнос, котрий створив назву, мову, на якій створена назва, і багато іншого» [2, с. 262]. Антропоніми, топоніми та інші оніми часто містять приховані культурні коди, інтертекстуальні відсилання й оцінні характеристики, що безпосередньо впливають на сприйняття персонажа читачем. Як зазначає О. Синявська, «складність процесу перекладу власних назв на іншу мову полягає у тому, що вони мають досить складну смислову структуру, здатну репрезентувати культуру і національні особливості певної країни» [3, с. 191]. Ігнорування семантичних і фонетичних особливостей власних назв може призвести до втрати виразності або зниження якості перекладу.

Однією зі стратегій відтворення власних назв у коміксах і графічних романах є доместикація, яка передбачає адаптацію імен до культурних і мовних норм цільової

культури з метою забезпечення адекватного сприйняття тексту в мові перекладу. Водночас застосування цієї стратегії пов'язане з низкою викликів, оскільки доместикація, за визначенням, «використовується для опису стратегії перекладу, в якій застосовується прозорий, вільний стиль, щоб мінімізувати чужорідність іноземного тексту для читачів перекладеного тексту» [4, с. 43]. Дослідник Л. Венуті зазначає: «Визнаючи, що переклад ніколи не може бути цілком адекватним іншомовному тексту, Шлейєрмахер дозволив перекладачеві вибирати між практикою доместикації – етноцентричним зведенням іншомовного тексту до культурних цінностей мови перекладу, що «приводить автора додому», та практикою форенізації – етновідхильним тиском на ці цінності з метою зафіксувати лінгвістичні та культурні відмінності іншомовного тексту, що «відправляє читача за кордон» [5, с. 15]. Тобто переклад не є нейтральним, а завжди відображає певний культурний та ідеологічний вибір перекладача. Стратегія доместикації орієнтована на пристосування іншомовного тексту до мовних і культурних норм цільової аудиторії, що сприяє легшому сприйняттю перекладу, однак водночас може призводити до нівелювання культурної своєрідності оригіналу. Форенізація ж, навпаки, зберігає мовні та культурні особливості першотвору, підкреслюючи його іншомовність, але при цьому здатна ускладнювати сприйняття тексту читачем.

Взаємодія перекладацьких стратегій на практиці свідчить про їх взаємодоповнюваність. Зокрема, як зазначають Рябчук, Разумна та Сіваєва, «в окремому перекладацькому проєкті не може бути чистої доместикації або форенізації, але кожен переклад включає у себе застосування обох стратегій із різним ступенем доместикації або форенізації» [6, с. 223]. Це твердження набуває особливої актуальності у перекладі власних назв у коміксах, де перекладачеві необхідно постійно шукати баланс між пристосуванням імен до культурних очікувань цільової аудиторії та збереженням їхньої іншомовної своєрідності. Отже, вибір між доместикацією та форенізацією зумовлюється не лише жанровими особливостями чи адресатом тексту, а й загальною перекладацькою стратегією, культурними настановами і прагненням або

нівелювати, або, навпаки, акцентувати «іншомовність» першотвору.

Робота перекладача з художнім текстом не обмежується суворим дотриманням правил мови чи норм цільової культури, адже передача унікальності художнього світу тексту потребує гнучкості та іноді відходу від ustalених стандартів. Водночас, як зауважує М. Педан, «іноді для передачі специфічності картини уявного світу, перекладач нерідко змушений відходити від правил та створювати власні оказіоналізми» [8]. У контексті доместикації власних назв це постає водночас як перевага – можливість підвищити зрозумілість і експресивність імені та виклик, адже надмірна адаптація може призвести до втрати стилістичної своєрідності й авторського задуму.

Одним із ключових чинників, що впливають на вибір стратегії доместикації під час перекладу власних назв у коміксах і графічних романах, є культурна дистанція між вихідною та цільовою культурами. Чим менш упізнаваними для читача є культурні реалії, закладені в певному онімі, тим більш виправданим стає застосування доместикації як засобу адаптації імені до національно-культурних норм мови перекладу та забезпечення його зрозумілості. Переклад фентезійних коміксів, у яких велика частина змісту спирається на культурно марковані та інтертекстуально впізнавані образи, часто вимагає радикальніших адаптаційних рішень. Такий підхід може розширити комунікативний потенціал тексту, але водночас створює ризик втрати його культурної специфіки.

Як уже було зауважено, доместикація у перекладі власних назв супроводжується низкою суттєвих викликів і проблем. Використання стратегії доместикації можна прослідкувати на прикладах із серії коміксів *Fables* («Казки») авторства Білла Віллінгема, перекладених українською мовою Ярославою Стріхою.

У коміксі мером казкової громади виступає персонаж *King Cole* – герой англійського дитячого віршика, маловідомий українській аудиторії. В англійській культурі цей образ асоціюється з давниною, добродушністю та елементами національної ідентичності. Це «веселий король», любитель випивки і музики. Для збереження національно-культурної специфіки та виклику зрозумілих

українському читачеві фольклорних асоціацій перекладачка вдається до доместикації, замінюючи *King Cole* на *Царя Гороха*. Останній слугує маркером «давніх часів» в українській культурі. Зазначена трансформація демонструє свідомий вибір перекладачки на користь функціональної еквівалентності замість відтворення іншомовного культурного колориту. Оскільки антропонім *King Cole* не викликає асоціативного відгуку в українського читача, його доместикований відповідник забезпечує негайне відтворення необхідного семантичного й прагматичного ефекту. Водночас цей перекладацький прийом містить потенційний ризик – утрату специфічного британського культурного контексту.

Аналогічна перекладацька ситуація спостерігається у випадку передачі імені *Reynard* – лиса, персонажа середньовічних європейських циклів віршованих казок, у яких за допомогою сатири осмислюються соціальні ієрархії, феодална влада та духовенство. Хоча образ Рейнарда поєднує суперечливі риси: хитрість, аморальність, егоїзм і боягузтво, він постає позитивним персонажем, чия кмітливість стає ключовим засобом виживання. Для західного читача ім'я *Reynard* є культурно маркованим, проте семантично нейтральним, оскільки воно не потребує додаткового тлумачення. Заміна цього антропоніма на *Лис Микита* у перекладі апелює до національного літературного канону через пряме відсилання до однойменної поеми Івана Франка, де згаданий вище персонаж функціонує як усталений символ кмітливості, хитрості й інтелектуальної переваги. Така адаптація забезпечує збереження функціонально-прагматичного ефекту образу, однак водночас трансформує його культурне походження. Замість транслітерації (*Рейнард*), яка залишила б персонажа «чужинцем», перекладачка застосувала функціональну заміну. Це створює миттєвий емоційний зв'язок. Читач автоматично переносить характеристики Франкового героя на персонажа коміксу.

У графічних романах імена персонажів часто є промовистими, містять оцінну характеристику, алюзію або гру слів. У таких випадках доместикація дає змогу зберегти смислову функцію імені, адаптувавши його до мовної картини світу читача,

тоді як формальне відтворення може призвести до втрати значення або комунікативного ефекту. В оригіналі ім'я *Bigby Wolf* – це фонетична гра слів від «Big B.» (*Big Bad Wolf*). Його ім'я звучить як звичайне, трохи грубувате американське чоловіче прізвисько, що маскує його звірину сутність. У процесі доместикації в українському перекладі з'явилося ім'я *Сірко Вовк*, що є відсиланням до персонажа українських та слов'янських казок. Це зміщує акцент із «поганого» (*Bad*) на «сірого». Доместикація імені *Bigby* як *Сірко* суттєво трансформує сприйняття героя. Замість загадкового чужинця ми отримуємо персонажа, чие минуле уже «прописане» в українській підсвідомості через казки та мультфільми. Це робить персонажа ближчим, але дещо змінює вектор його сприйняття із «загрозливого» на «знайомого».

Наступним показовим прикладом є передача імені персонажки *Rose Red* – героїні казки братів Грімм *Snow-White and Rose-Red* («Білявка та Трояндочка»). В англomовному контексті це ім'я залишається семантично прозорим і культурно зрозумілим для читача, оскільки безпосередньо відсилає до флористичної символіки та казкової традиції. У перекладі було вибрано форму *Рожинка*, яка походить від слова рожа (у значенні квітки як синоніма троянди). Застосування зменшувального суфікса *-инка* надає імені виразного національного колориту та вписує його в українську антропонімічну традицію. На відміну від буквального варіанта «Червона Троянда», який у перекладі міг би сприйматися як стилістично перевантажений, пафосний або штучний, доместикована форма *Рожинка* функціонує як повноцінне власне ім'я, асоціюючись з образом дівчини з традиційного українського культурного простору. Таким чином, перекладацьке рішення забезпечує збереження казкової семантики імені.

Ще одним викликом застосування стратегії доместикації є ризик втрати інтертекстуальних зв'язків. Такі персонажі, як *Snow White*, *Rose Red* або *Bigby Wolf*, безпосередньо апелюють до добре відомих європейських казкових сюжетів. Їхні відповідники (*Білосніжка*, *Рожинка*, *Сірко*) загалом є зрозумілими для українського читача, однак можуть призводити до часткової втрати окремих конота-

тивних відтінків, властивих оригінальним іменам.

Наступним викликом є можливе порушення стилістичної єдності твору. У графічному романі *Fables* співіснують персонажі з доместикованими іменами та ті, чий імена зберігають іншомовну форму. Наприклад, поруч з адаптованими назвами фігурують антропоніми *Doctor Swineheart* та *Frau Totenkinder*, відтворені шляхом транскрипції та транслітерації (*Швайнгарт, Тотенкіндер*). Надмірна чи непослідовна доместикація може призводити до стилістичного дисонансу: одні елементи тексту апелюють до звичних етнокультурних образів читача, тоді як інші залишаються пов'язаними з чужим культурним контекстом. Проблема порушення стилістичної цілісності твору зумовлена відсутністю уніфікованого підходу до відтворення власних назв.

Ще одним викликом під час використання доместикації є взаємодія вербального та візуального компонентів. У коміксах ім'я персонажа може підкріплюватися його зовнішнім виглядом, мімікою, одягом та деталями оточення. Доместиковане ім'я може суперечити наявним візуальним характеристикам персонажа, особливо якщо його образ міцно пов'язаний із певною культурною традицією. Так, наприклад, *Сірко Вовк* асоціюється із сірою вовчою забарвленістю, тоді як у коміксі персонаж може зображуватися чорним або коричневим залежно від конкретного випуску.

Іншим показовим прикладом є передача топоніма *Fabletown* як *Казкополе*. В оригіналі використано словотвірну модель, характерну для назв міських районів або локальних спільнот (*Fable + town*), що безпосередньо відсилає до простору сучасного Нью-Йорка (пор. *Chinatown*). Така назва підкреслює інтегрованість казкових персонажів у міське середовище та їх існування в межах реального мегаполіса. В українському перекладі використання компонента -поле – за аналогією до традиційних українських топонімів (пор. Гуляйполе) – зміщує сприйняття простору з контексту «міського району» у площину «умовної або міфологізованої території». Таке рішення частково вступає у суперечність із візуальним рядом коміксу, зокрема з образом хмарочосів і щільної міської забудови, однак водночас

формує виразний український фентезійний колорит.

Ще одним прикладом доместикації топонімів є переклад назви *Farm* як *Хутір*. В оригінальному тексті *Farm* позначає простір, у якому мешкають казкові персонажі, нездатні маскуватися під людей, і водночас апелює до типового для американської культури образу ферми як елемента аграрного укладу життя, пов'язаного з уявленнями про великий ізольований простір. Відповідник *Хутір* є культурно маркованим поняттям, що викликає стійкі асоціації з традиційною українською культурою, усамітненим життям, міфологізованим простором і прихованою магією. Така перекладацька зміна зберігає культурну інтерпретацію топоніма: в обох випадках постає образ ізольованого простору. У цьому разі стратегія доместикації не лише зберігає прагматичну функцію оригінального топоніма, а й посилює семантику відокремленості та таємничості, важливу для розвитку наративу, що свідчить про ефективність стратегії доместикації за умови збереження ключового смислового навантаження.

Висновки. Підсумовуючи, можна сказати, що під час перекладу назв та власних імен у *Fables* перекладачка вибрала стратегію доместикації. Цей вибір є обґрунтованим, оскільки він сприяє кращому сприйняттю твору ширшим колом читачів. Зміна імен та назв дала змогу досягти високого рівня комунікативної еквівалентності. Використання лексики, насиченої культурними змістами, активує у свідомості українського читача відповідні архетипні образи.

Попри комунікативну успішність, глибока доместикація призводить до певного конфлікту між вербальним і візуальним компонентами тексту. Це спричиняє зсув: атмосфера західноєвропейського простору частково заміщується стилістикою української народної казки.

Таким чином, приклад коміксу *Fables* демонструє, що доместикація хоча й полегшує сприйняття власних імен цільовою аудиторією, водночас створює ризик втрати інтертекстуальності, семантичної багатшаровості та стилістичної цілісності твору. Це зумовлює необхідність зваженого, контекстуально обґрунтованого застосування доместикації з урахуванням жанрової та культурної специфіки творів.

Література:

1. Celotti N. The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. P. 33–49.
2. Зубко А.М. Українська ономастика: здобутки та проблеми. *Спеціальні історичні дисципліни: питання теорії та методики*. 2007. Вип. 15. С. 262–281.
3. Синявська О.Є. Про деякі способи перекладу власних назв (на матеріалі персонажів коміксів). *Вісник науки і освіти*. 2023. Серія 9(15). С. 188–197. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-9\(15\)-188-197](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-9(15)-188-197)
4. Shuttleworth M., Cowie M. *Dictionary of Translation Studies*. Manchester, UK: St Jerome Publishing, 2014. 252 p.
5. Vanuti L. *The Translator's Invisibility: a history of translation*. 2. ed. Oxon, Routledge, 2008. 366 p.
6. Рябчук О.В., Разумна К.А., Сіваєва О.С. Перекладацькі стратегії як засоби маніпуляції свідомістю. *Закарпатські філологічні студії*. 2021. Вип. 18. С. 220–224. DOI: <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2021.18.40>
7. Педан М.С. Особливості перекладу власних назв у художніх творах. Дніпродзержинськ, 2013. 55 с.
8. Віллінгем Б. Казки. Легенди у вигнанні: Книга 1: графічний роман. Київ : Рідна мова, 2019. 152 с.
9. Віллінгем Б. Казки. Марш дерев'яних солдатиків: Книга 4: графічний роман. Київ : Рідна мова, 2021. 240 с.
10. Willingham B. *Fables: The Deluxe Edition: Book One*. Vertigo, 2009. 272 p.
11. Willingham B. *Fables: The Deluxe Edition: Book Two*. Vertigo, 2010. 231 p.

References:

1. Celotti, N. (2008). The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. *Comics in Translation*, Manchester und New York.
2. Zubko, A. (2007). Ukrainska onomastyka: zdobutky ta problemy. *Spetsialni iastorychni dystsypliny: pytannia teotii ta metodyky* [Ukrainian onomastics: achievements and challenges. Special historical disciplines: theory and methodology issues], (15), s. 262–281. [in Ukrainian].
3. Syniavska, O. (2023). Pro deiaki sposoby perekladu vlasnykh nazv (na materialy personazhiv komiksiv) [Some methods of translating proper names (based on characters from comic books)]. *Visnyk nauky i osvity – Messenger of Science and Education*, 9 (15). [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-9\(15\)-188-197](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-9(15)-188-197) [in Ukrainian].
4. Shuttleworth, M. & M. Cowie. (2014). *Dictionary of Translation Studies*. Manchester, UK: St Jerome Publishing.
5. Vanuti, L. (2008). *The Translator's Invisibility: a history of translation*. 2. ed. Oxon, Routledge.
6. Riabchuk, O., Razumna, K., & Sivaieva, O. (2021). *Perekladatski stratehii yak zasoby manipuliatsii svidomistiu* [Translation strategies as means of consciousness manipulation]. *Zakarpatski filolohichni studii – Transcarpathian Philological Studies*, (18), s. 220–224. <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2021.18.40> [in Ukrainian].
7. Pedan, M. (2013). *Osoblyvosti perekladu vlasnykh nazv v khudozhnikh tvorakh* [Peculiarities of translating proper names in literary works]. [in Ukrainian].
8. Villingem, B. (2019). *Kazky. Lehendy u vyhnanni. Knyha 1* [Fairy tales. Legends in exile: Book 1]. *Ridna mova. – Native language*. [in Ukrainian].
9. Villingem, B. (2021). *Kazky. Marsh derevianykh soldatykiv. Knyha 4* [Fairy tales. The March of the Wooden Soldiers: Book 4]. *Ridna mova – Native language*. [in Ukrainian].
10. Willingham, B. (2009). *Fables: The Deluxe Edition: Book One*. Vertigo.
11. Willingham, B. (2010). *Fables: The Deluxe Edition: Book Two*. Vertigo.

Дата першого надходження статті до видання: 02.01.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 26.01.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 15.04.2026