

УДК 811.111'255.4:821.111

DOI: 10.26565/2227-8877-2021-93-05

Відтворення в перекладі засобів мультимодальної репрезентації знаменитостей в американських комедійних мультиплікаційних серіалах

Коваленко Л. А.

кандидат філологічних наук, доцент кафедри перекладознавства імені Миколи Лукаша
Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна;
e-mail: lucydoro1@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0447-0571>;
GOOGLE SCHOLAR: <https://scholar.google.com.ua/citations?user=0kvzjq4AAAAJ&hl=uk>;
RESEARCH GATE: <https://www.researchgate.net/profile/Liudmyla-Kovalenko>
(Харків)

У статті представлено результати порівняльного аналізу стратегій відтворення моно- та мультимодальної пародійної репрезентації знаменитостей в американському комедійному мультиплікаційному серіалі "BoJack Horseman" в англо-українських та англо-російських перекладах. Виявлено мономодальні пародійні репрезентації персонажів-знаменитостей, що реалізуються вербально, шляхом вживання імені в діалозі і мультимодальні пародійні репрезентації, що реалізуються за взаємодії імені, зображення і звукового ряду, – буквальні і каламбурні. Встановлено, що мономодальні пародійні репрезентації складають перекладацьку проблему через їхній алюзивний потенціал, відтворення якого у випадку культурної/ субкультурної специфіки алюзії вирішується шляхом одомашнення. Переклад буквальних мультимодальних репрезентацій, де пародійна знаменитість репрезентується реальним іменем і схожим із реальним зображенням, переважно здійснюється за допомогою транскодування. Переклад візуальних каламбурів не викликає труднощів, тому що несумісність смислів тут створюється зображенням. Переклад вербально-візуальних каламбурів, які створюються за взаємодії каламбурного імені і антропоморфного метафоричного зображення, не складає проблеми лише у випадку пізнаваності імені і наявності в мові перекладу ресурсів для відтворення мовної гри. З'ясовано, що для українського перекладу таких каламбурів характерна стратегія одомашнення, яка реалізується за допомогою цілісного перетворення. Російські перекладачі переважно вдаються до стратегії очуження за допомогою транскодування, внаслідок чого втрачається кореляція із зображенням і гумористичний ефект. Транскодування є релевантним у випадках, коли ім'я знаменитості є загально відомим і корелює із зображенням. Якщо ж воно є культурно або субкультурно специфічним, транскодування веде до очуження тексту перекладу. З'ясовано, що більш комунікативно вдалою стратегією відтворення мультимодальних каламбурних репрезентацій є одомашнення, яке дозволяє досягти кореляції слова і зображення і відтворити гумористичний ефект.

Ключові слова: алюзія, гумористичний ефект, каламбур, мультимодальність, переклад, репрезентація.

Kovalenko L. Rendering means of multimodal representation of celebrities in American comedy animated sitcoms in translation This article presents the results of comparative analysis of the strategies of rendering mono- and multimodal parodic representations of celebrities from the American comedy animated sitcom "BoJack Horseman" in English-Ukrainian and English-Russian translations. The study had revealed monomodal parodic representations of celebrity characters realized verbally by using the name in a dialogue and multimodal parodic representations, both literal and based on pun, that are realized by the interaction of the name, image and sound. The study has found that monomodal parodic representations constitute a translation problem due to their allusive potential, reproduction of which in the case of cultural / subcultural specificity of allusion is solved by domestication. Translation of literal multimodal representations constructed by real celebrity names and close-to-real images is performed by transcoding. Translation of visual puns causes no difficulties since in their case incongruity is created by the images. Translation of verbal-visual puns that are constructed via interaction of a pun name and a metaphoric anthropomorphic image is not problematic only if the name is easily recognizable and the target language has resources to retain the pun. The study has revealed that to render such puns Ukrainian translators mostly resort to domestication by means of substitution. Russian translators employ foreignization by means of transcoding that leads to the loss of the correlation between the text and image and the loss

of the humorous effect. Transcoding is relevant only if the name of a celebrity is generally known and correlates with the image. If the name is culturally or subculturally specific, transcoding leads to foreignization of the target text. The study has found that domestication strategy is more communicatively relevant for reproducing multimodal puns since it allows correlation of the word and image and reproduces the humorous effect.

Key words: allusion, humorous effect, multimodality, pun, translation, representation.

1. ВСТУП

Останнім часом все більшої популярності набуває мультимодальна лінгвістика, у фокусі уваги якої опиняється взаємодія слова, зображення, звуку/музики, а також невербальних засобів комунікації у творенні смислів. Мультимодальний ракурс стає затребуваним і у перекладознавстві [3; 13], проте взаємодія модусів у перекладі все ще лишається мало вивченою проблемою. Зокрема, все ще недослідженими є особливості відтворення у перекладі гумористичного ефекту, що створюється за взаємодії мови і зображення. Ця стаття спрямована на часткове подолання цієї прогалини, чим і пояснюється її **а к т у а л ь н і с т ь**.

Метою статті є встановити стратегії відтворення засобів моно- та мультимодальної репрезентації знаменитостей в англомовних комедійних мультиплікаційних серіалах для дорослих українською та російською мовами.

Завдання дослідження включають: 1) класифікацію моно- і мультимодальних репрезентацій; 2) встановлення способів та стратегій їхніх англо-українського та двох англо-російських перекладів; 3) порівняльний аналіз перекладів.

Об'єктом дослідження є засоби моно- і мультимодальної репрезентації знаменитостей, що зустрічаються в американському мультиплікаційному серіалі "BoJack Horseman", а предметом – стратегії їхнього відтворення в англо-українському та двох англо-російських перекладах.

Матеріалом дослідження є 50 моно- і мультимодальних репрезентацій знаменитостей з перших трьох сезонів мультиплікаційного серіалу для дорослих "BoJack Horseman" [7], а також їхні українські переклади, здійснені для сайту simpsonsua.tv [1] та російські переклади, виконані студіями «Невафильм» [2] та "Newstudio" [6].

Наукова новизна дослідження полягає у встановленні стратегій відтворення у перекладі візуальних та вербально-візуальних каламбурів.

2. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ.

Мультиплікаційний серіал "BoJack Horseman" є пародією-метафорою на Голлівуд та шоу бізнес взагалі. І, разом з тим, він є алюзією на реальний світ Голлівуду, оскільки його персонажі співвідносні з реальними особистостями, які зображуються і як люди, і як антропоморфні тварини. Нерідко реальні актори самі беруть участь в озвученні своїх мультиплікаційних персонажів.

Персонажі-знаменитості відображені в мультиплікаційному серіалі **мультимодально**, за допомогою

різних «модусів» (англ. *modes*), де **модус** тлумачиться як «соціально сформований і культурно зумовлений ресурс для породження значення» [10, с. 79]. До таких ресурсів належать вербальний текст, рухоме і нерухоме зображення, а також мова, жести, погляд та поза в комунікативній взаємодії [10].

Під **репрезентацією** розуміємо концептуальну структуру, яка активується у глядачів мультиплікаційного серіалу іменем знаменитості (мономодальна/вербальна репрезентація) або за взаємодії імені, рухомого і нерухомого зображення і звукового ряду (мультимодальна репрезентація). Для зручності викладу матеріалу термін «репрезентація» метонімічно вживається і на позначення модусних (вербальних, невербальних, візуальних, аудіальних) реалізацій цієї концептуальної структури, а також продуктів взаємодії модусів.

Як зазначалося, особливістю аналізованого мультиплікаційного серіалу є його пародійний, гумористичний характер. На думку авторів когнітивних теорій гумору, зокрема, теорії бісоціації А. Кестлера [9], теорії скриптів В. Раскіна [14], формальної теорії С. Аттардо [5] й теорії антиципації П. МакГі [12] гумористичний ефект є наслідком інконгруентності, тобто порушення логіки подій. Адресат, як правило, є здатним передбачити логіку мислення адресанта, спираючись на спільну когнітивну базу. Коли ж подача події несумісна з очікуваним ходом речей, ця подія сприймається як несумісна з нормою, протилежна очікуванню. Несумісність очікуваного й реального розвитку подій створює гумористичний ефект (більш детальний аналіз теорій інконгруентності див. в [11]). Відтак, комунікативно вдалий переклад аналізованих засобів моно- і мультимодальної пародійної репрезентації знаменитостей передбачає збереження інконгруентності, яка б строювала гумористичний ефект.

3. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Моно- і мультимодальні репрезентації знаменитостей, які функціонують в аналізованому мультиплікаційному серіалі, поділяємо на буквральні мультимодальні, алюзивні вербальні і каламбурні мультимодальні.

1. **Буквальні мультимодальні репрезентації** втілюються в мультиплікаційному серіалі реальними іменами знаменитостей, які використовуються без змін, а також зображенням зовнішності знаменитостей, яке відповідає реальності. Вербально-візуальний інтерфейс доповнюється аудіальним модусом, оскільки такі персонажі, як правило, озвучуються їхніми реальними прототипами.

Найбільш вживаним способом перекладу реальних імен є транскодування. Наприклад, *Margo Martindale* передається як *Марго Мартіндейл* та *Марго Мартиндейл*, відповідно, в українському та обох російських варіантах дубляжу. Щодо стратегій перекладу, все залежить від того, наскільки відомою є знаменитість і, відповідно, наскільки високим є ступінь конвенційності імені. Якщо знання про особистість є загальним (ймовірно відомим більшості людей на планеті), то транскодування слід кваліфікувати як втілення нейтральної щодо очуження чи одомашнення стратегії, оскільки відтворення загально відомих імен не викликає труднощів сприйняття у представників цільової культури. Якщо ж воно є культурно специфічним (особистість відома лише представникам північноамериканської лінгвокультури) або субкультурно специфічним (особистість відома представникам сформованих за інтересами на базі інтернет-форумів, блогів тощо кроскультурних груп, які утворюють певну субкультуру, як наприклад, клуб фанів певного актора, серіалу, або любителів кіно певного жанру тощо), то в таких випадках транскодування втілюватиме стратегію очуження. Останній випадок якраз і ілюструє транскодування імені *Margo Martindale*.

2. Алюзивні вербальні репрезентації знаменитостей активуються реальними іменами, які лише згадуються в діалогах інших персонажів без візуального образу, проте володіють певним алюзивним потенціалом, тобто відсилають до певної ситуації, яка є загально відомою або ж відомою в межах північноамериканської культури чи певної субкультури. Активація цього алюзивного потенціалу створює гумористичний ефект.

Наприклад, ім'я актора Еріка МакКормака / Eric McCormack згадується в діалозі головного героя, Коняки БоДжека, з морським котиком Нілом, коли останній називає його псевдо-знаменитістю:

BoJack: *Pseudo?! Would you say that to Eric McCormack?*

Ерік МакКормак, як і Коняка БоДжек в світі мультфільму, є зіркою телевізійних серіалів, причому обидва переважно відомі лише завдяки одній ролі, БоДжек – завдяки ролі в уявному ситкомі «Коники» / «Horsdin Around», а Ерік МакКормак – завдяки головній ролі в реальному ситкомі «Вілл та Грейс» / «Will and Grace». Останній виходив одночасно із всесвітньо відомим ситкомом «Друзі» і через це не зміг посісти першого місця за популярністю серед глядачів, залишившись назавжди другим. Алюзія активує дві схожі ситуації, тому що схожа доля спіткала і БоДжека з його серіалом, який так і не став кращим. Гумористичний ефект полягає в тому, що, всупереч очікуванням і намаганням БоДжека, згадування Еріка МакКормака лише підкреслює його власні невдачі, а не слугує позитивним прикладом, який би вселяв надію на відновлення популярності.

Переклад описаної ситуації складає певні труднощі, оскільки знання про Еріка МакКормака слід

віднести до культурно, а можливо і до субкультурно специфічних. Через те, що серіал «Will and Grace» не знайшов великої популярності серед українських і російських глядачів, у двох перекладах застосовується цілісна заміна, що слугує одомашненню джерельного тексту. В українському перекладі вживається ім'я *Олега Винника*, що є співаком, а не актором. Відповідно, алюзія на кар'єру реального актора втрачається, проте зберігається гумористичний ефект, хоча і на базі зовсім іншої алюзивної ситуації. Висміюється популярність Олега Винника, який, хоча і має багато прихильників серед жінок середнього віку, проте не сприймається молодим поколінням та переважно відомий лише завдяки численним мемам в Інтернеті. У перекладі від «Невафільм» пропонується *Антоніо Бандерас*. Вибір не є вдалим, через те, що хоча кар'єра актора була на вершині в 90-ті роки та зараз пішла на спад, як це трапилось і з персонажем Бо Джека, він все ще залишається досить популярним актором на пострадянському культурному просторі. Відтак, гумористичний ефект втрачається. В перекладі «Newstudio» застосовується транскодування *Ерік МакКормак*, що також не можна назвати вдалим через втрату алюзивного потенціалу цього імені для російськомовного глядача.

3. Каламбурні мультимодальні репрезентації поділяємо на три групи згідно того, на основі яких модусів створюється каламбур: вербального, візуального або взаємодії вербального і візуального.

Мультимодальні репрезентації, що створюють гумористичний ефект на **основі вербального каламбуру**, активуються реальними іменами, а також зображеннями персонажів-людей, які зовнішньо нагадують своїх реальних прототипів рисами обличчя, зачісками та кольором волосся тощо. Імена персонажів стають основою вербального каламбуру. Як відомо, *вербальний каламбур* є видом мовної гри, яка виникає внаслідок одночасної актуалізації двох несумісних смислів на основі полісемії, омонімії або паронімії, що і створює гумористичний ефект [4].

Прикладами вербальних каламбурів є *Mitt Dermon*, *Bread Poot*, *Lernerner DiCarpricorn*, *Jurj Clooners*. Ці утворені на основі паронімії каламбури активують імена Мета Деймона, Бреда Піта, Леонардо Ді Капріо та Джорджа Клуни, настільки всесвітньо відомих акторів, що їх легко можна впізнати не тільки американському, але й українському та російському глядачеві. Невипадкова і їхня одночасна поява саме у сцені вручення кінопремій, адже ці актори регулярно номінуються на подібні премії в реальному житті та з ними й асоціюється сам Голлівуд, що пародіюється в мультиплікаційному серіалі.

Дубляж від «Невафільм» пропонує такі варіанти перекладу: *Мит Дермон*, *Бред Пут*, *Леонардо ДеКомбикорн*, *Джордж Клунерс*. Несподіваним перекладацьким рішенням постає переклад *Lernerner*

DiCapricorn як *Леопардо ДеКомбикорн*. Перекладач обіграє співзвучність імені Леонардо зі словом «леопард», в той час як в оригіналі обіграється співзвучність прізвища актора зі словом *Capricorn* (козеріг), хоча персонаж зовсім не схожий ні на леопарда, ні на козла чи козерога. «Newstudio» пропонує такі варіанти перекладу прецедентних імен *Mit Дерьмон*, *Бред Пук*, *Лимонардо ДиКаприо*, *Джурдж Клоуни*. Щодо останнього, такий переклад несе в собі алюзію на характер реальної зірки, що має славу жартівника в Голлівуді та часто розігрує колег. Український переклад йде шляхом транскодування: *Mit Дермон*, *Бред Пут*, *Лернернернер ДиКаприкон*, *Джордж Клунерс*, що є цілком виправданим завдяки збереженню співзвучності каламбурів та реальних імен. Такий переклад є нейтральним щодо очування чи одомашнення, оскільки знання про зазначених акторів є загальним/універсальним.

Мультимодальні репрезентації, що створюють гумористичний ефект на основі візуального каламбуру, активуються взаємодією вербального (реальних імен зірок) і візуального (зображення зірок у вигляді антропоморфних тварин) модусів у такий спосіб, що необхідна для гумористичного ефекту несумісність смислів створюється саме зображенням.

Наприклад:

Princess Carolyn: *Cameron Crow, you skinny bitch. You know Jerry Maguire's my favorite movie of all time? All your films are so human, which is super impressive since you're a crow.*

Cameron Crow: *Well, my name is Cameron Crow, but I'm actually a raven, so common misconception [7].*

Відомий голлівудський режисер та продюсер Кемерон Кроу / Cameron Crowe зображується у вигляді антропоморфного ворона/крука (*crowe* є омофоном *crow* – ворона). Попри своє прізвище, омофонічне слову із значенням «ворона», та порівняння з вороною (*crow*), персонаж наполягає, що він ворон (*raven*), що додає комічного ефекту ситуації, адже цих двох птахів дійсно досить часто плутають через їхню приналежність до одного роду – круків.

У російськомовному перекладі як від студії «Невафільм», так і від «Newstudio», ім'я режисера перекладається шляхом транскодування – Кемерон Кроу. Перевага транскодування полягає у можливості відтворити оригінальну форму, яка для глядача, що знається на відомих постатях кінематографа, буде цілком зрозумілою, а для глядача із знанням англійської мови, ще й активує каламбурний зміст за підтримки зображення. Проте, для тих глядачів, які не володіють англійською мовою та не зможуть провести паралелі між зображенням та прізвищем героя, гумористичний ефект втратиться. Як результат обрана стратегія слугуватиме очуженню джерельного тексту.

В українському ж буквальному перекладі *Камерон Ворон* зв'язок між реальним прототипом

та персонажем втрачається, проте зберігається гумористичний ефект, що виникає дякуючи антропоморфному зображенню персонажа, і знову ж таки, для глядачів із знанням англійської мови, цей переклад активує і каламбурний смисл. Обрану стратегію кваліфікуємо як одомашнення.

Наступними прикладами, що заслуговують уваги, є імена таких знаменитостей як *Matthew Fox* та *Scott Wolf*. У серіалі персонажі з'являються разом в одній сцені як ведучі на церемонії *Animal's Choice Awards* (алюзія на *People's Choice Awards*). Обізнаний глядач одразу впізнає в персонажах відомих акторів американського телебачення. Для створення ефекту несумісності автори мультиплікаційного серіалу грають із візуальними образами персонажів: вони зображені у вигляді антропоморфних тварин, проте *Matthew Fox* зображується як вовк (хоча його прізвище буквально означає «лис»), а *Scott Wolf*, навпаки, як – лис (хоча його прізвищу буквально означає «вовк»). Можливо, це зроблено ще і з тієї причини, що в реальному житті актори зовнішньо нагадують саме цих тварин.

І в цьому випадку, як і в попередньому, російські перекладачі обирають транскодування *Скотт Вулф* та *Метью Фокс* («Невафільм» та «Newstudio»), а українські – буквальный переклад *Скотт Вовк* та *Метью Лисиця*. Уважаємо буквальный переклад виправданий через порівняно невелику упізнаваність акторів для україномовної аудиторії. Перевагою є відтворення гумористичного ефекту, створюваного невідповідністю імені персонажа його зображенню.

Мультимодальні репрезентації, що створюють гумористичний ефект на основі вербально-візуального каламбуру активуються за взаємодії вербального модусу (видозмінених імен зірок, що слугують основою вербального каламбуру) і візуального модусу (зображення персонажів у вигляді антропоморфних тварин). Наприклад, Квентіна Тарантіно називають *Quentin Tarantolino* (*tarantula* буквально означає «тарантул», «павук родини павуків-вовків» [8] і відповідний персонаж зображується як антропоморфний тарантул із тулубом людини, чотирма очима та шістьма руками. Мультиплікаційна пародія на Квентіна Тарантіно теж є режисером, у серіалі обіграється любов Тарантіно знімати в своїх фільмах вже забутих зірок, таким чином надаючи друге життя їхнім кар'єрам.

Це ім'я не стало проблемою для перекладу ні російськими, ні українськими студіями, усі три варіанти перекладені за допомогою транскодування без втрати гумористичного ефекту: *Квентін Тарантуліно* в українській версії та *Квентин Тарантуліно* – в російських, оскільки і в українській, і в російській мовах є слово «тарантул».

Наступним об'єктом аналізу є антропоморфний дельфін, співачка *Sextina Aquafina*. Її ім'я є алюзією на двох відомих американських співачок: *Awkwafina* (в Україні та Росії відому як *Аквафіна*), та *Christina*

Aguilera (Кристину Агілеру). Прізвисько останньої звучить як "X-Tina". "Aqua" додає прив'язку імені до зовнішності персонажа. Якщо співачка *Аквафіна*, все ж, не дуже відома в російськомовному та україномовному культурному просторі, ім'я Кристину Агілери відомо всім, та глядачу легко провести паралель між персонажем і реальною людиною. Тож обрання транскодування *Секстина Аквафіна* та *Секстина Аквафіна* ніяк не затрудняє упізнаваність оніму. Одночасна актуалізація реального і пародійного імені за підтримки зображення (компонент імені *Аква*- корелює із зображенням дельфіна) створює гумористичний ефект.

4. ВИСНОВКИ І ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Проведений аналіз дозволяє зробити такі висновки. Пародійні мультиплікаційні серіали для дорослих становлять мультимодальний об'єкт перекладацького аналізу, де гумористичний ефект створюється за взаємодії кількох модусів. Пародійні персонажі-знаменитості репрезентуються мономодально (вербально, шляхом вживання імені в діалозі) і мультимодально (іменем, зображенням і звуковим рядом). Мономодальні репрезентації, як правило, володіють алюзивним потенціалом, відтворення якого у випадку культурної/субкультурної специфіки алюзії вирішується шляхом цілісної заміни, що

слугує одомашненню. Мультимодальні репрезентації поділяються на буквальні (пародійна знаменитість репрезентується реальним іменем і схожим із реальним зображенням) і каламбурні. Буквальні мультимодальні репрезентації, як правило, не викликають перекладацьких труднощів. Каламбурні мультимодальні репрезентації створюються на основі вербального (взаємодія каламбурного імені і близького до реального зображення), візуального (взаємодія реального імені і антропоморфного метафоричного зображення) і вербально-візуального (взаємодія каламбурного імені і антропоморфного метафоричного зображення) каламбуру. Для українського перекладу мультимодальних каламбурів характерне дотримання стратегії одомашнення, що реалізується цілісним перетворенням або буквальним перекладом імені, що корелює із зображенням, завдяки чому у більшості випадків гумор є зрозумілим для глядача. Російські перекладачі переважно вдаються до стратегії очуження, передаючи каламбурні і буквальні імена транскодуванням, внаслідок чого втрачається кореляція із зображенням і гумористичний ефект. Транскодування є релевантним у випадках, коли ім'я знаменитості є загально відомим і корелює із зображенням.

Перспективи дослідження вбачаємо у розбудові методики мультимодального перекладацького аналізу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кінь Боджек українською мовою онлайн. *Simpsonsua.tv*. Відновлено з <https://simpsonsua.tv/bojack/>.
2. Конь Боджек. *Lordfilmhd.cc*. Відновлено з <https://lordfilmhd.cc/918-kon-bodzhek.html>.
3. Лук'янова, Т. Г. (2018). Вербалізація емоційних станів в мультимодальному тексті: інтерсеміотичний переклад (на матеріалі англійської та української мов). *Вісник ХНУ імені В.Н. Каразіна. Серія: Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов*, 88, 105–111.
4. Санников, В. З. (2002). *Русский язык в зеркале языковой игры*. Москва: Языки славянской культуры.
5. Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humour*. Berlin-New York, NY: Mouton de Gruyter.
6. Bojack Horseman. *Bojack.nf-fan.tv*. Відновлено з <https://bojack.nf-fan.tv/>.
7. Bojack Horseman. *Ling.online*. Відновлено з <https://ling.online/ru/videos/serials/bojack-horseman/>.
8. Definitions. *Dictionary.com*. Відновлено з <https://www.dictionary.com/>
9. Koestler, A. (1964). *The act of creation*. New York, NY: The Macmillan Company.
10. Kress, G. (2010). *Multimodality: A social-semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge.
11. Martynyuk, A. (2017). The art of metaphoric political insult within the cognitive framework. *Language – literature – the arts: A cognitive-semiotic Interface. Text – meaning – context*, 14, 245–260. <https://doi.org/10.3726/b10692>.
12. McGhee, P. E. (1972). On the cognitive origins of incongruity humour: fantasy assimilation versus reality assimilation. In J. H. Goldstein, P. E. McGhee (Eds.), *The psychology of humour*. (pp. 61–80). London-New York, NY: Academic Press.
13. O'Sullivan, C. (2013). Introduction: Multimodality as challenge and resource for translation. *The Journal of Specialised Translation*, 20, 2–14.
14. Raskin, V. (1985). *Semantic mechanisms of humour*. Dordrecht-Boston-Lancaster: D. Reidel.

REFERENCES

1. Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humour*. Berlin-New York, NY: Mouton de Gruyter.
2. Bojack Horseman. *Bojack.nf-fan.tv*. Retrieved from <https://bojack.nf-fan.tv/>.
3. Bojack Horseman. *Ling.online*. Retrieved from <https://ling.online/ru/videos/serials/bojack-horseman/>.
4. Definitions. *Dictionary.com*. Retrieved from <https://www.dictionary.com/>.
5. Kin` BoDzhek ukrayins`koyu movoyu onlajn [BoJack Horseman in Ukrainian online]. *Simpsonsua.tv*. Retrieved from: <https://simpsonsua.tv/bojack/>. (in Ukrainian)
6. Koestler, A. (1964). *The act of creation*. New York, NY: The Macmillan Company.

7. Kon' BoDzhek [BoJack Horseman]. *Lordfilmhd.cc*. Retrieved from //lordfilmhd.cc/918-kon-bodzhek.html. (in Russian)
8. Kress, G. (2010). *Multimodality: A social-semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge.
9. Luk'yanova, T. G. (2018). Verbalizaciya emocijny`x staniv v mul'ty`modal'nomu teksti: intersemioty`chny`j pereklad (na materialy anglijs`koyi ta ukrajins`koyi mov) [Verbalization of emotional states in multimodal text: intersemiotic translation (based on the material of the English and Ukrainian languages)]. *Visny`k XNU imeni V.N. Karazina. Seriya: Inozemna filologiya. Metody`ka vy`kladannya inozemny`x mov [The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series: Foreign Philology. Methods of Foreign Language Teaching]*, 88, 105–111. (in Ukrainian)
10. Martynyuk, A. (2017). The art of metaphoric political insult within the cognitive framework. *Language – literature – the arts: A cognitive-semiotic Interface. Text – meaning – context*, 14, 245–260). <https://doi.org/10.3726/b10692>.
11. McGhee, P. E. (1972). On the cognitive origins of incongruity humour: fantasy assimilation versus reality assimilation. In J. H. Goldstein, P. E. McGhee (Eds.), *The psychology of humour*. (pp. 61–80). London-New York, NY: Academic Press.
12. O'Sullivan C. (2013). Introduction: Multimodality as challenge and resource for translation. *The Journal of Specialised Translation*, 20, 2–14.
13. Raskin, V. (1985) *Semantic mechanisms of humour*. Dordrecht-Boston-Lancaster: D. Reidel.
14. Sannikov, V. Z. (2002) *Russkij jazyk v zerkale jazykovoj igry [Russian Language in the Mirror of the Language Game]*. Moskva: Jazyki slavjanskoj kul'tury. (in Russian)

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Liudmyla Kovalenko – PhD, Associate Professor at Mykola Lukash Translation Studies Department of V. N. Karazin Kharkiv National University; e-mail: lucydoro1@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0447-0571>; GOOGLE SCHOLAR: <https://scholar.google.com.ua/citations?user=0kvzjq4AAAAJ&hl=uk>; RESEARCH GATE: <https://www.researchgate.net/profile/Liudmyla-Kovalenko>