УДК 811.111.81'42
DOI https://doi.org/10.24919/2308-4863/54-2-29

Уляна ТАЦАКОВИЧ,
orcid.org/0000-0002-0012-1377
доктор філософії,
асистент кафедри англійської філології
Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника
(Івано-Франківськ, Україна) uliana.tatsakovych@pnu.edu.ua

ТРАМПІНГ ЯК ВИД ЗМАГАЛЬНОГО ГУМОРУ: МОНОМОДАЛЬНА Й МУЛЬТИМОДАЛЬНА РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ (НА МАТЕРІАЛІ АНІМАЦІЙНОГО ТЕЛЕСЕРІАЛУ «КІНЬ БОДЖЕК)

Статтю присвячено проблемі змагального гумору, що передбачає участь співрозмовників-суперників у своєрідній вербальній дуелі з метою нівелювання комунікативних інтенцій один одного.

Основну увагу приділено окремому виду змагального гумору – трампінгу, що засновується на «гіперрозумінні» слабких місць у висловлюванні адресата й кмітливому контрвисловлюванні, що буде протирічити й підривати комунікативну мету опонента, що і створює комічний ефект. У статті окреслено основні напрямки досліджень змагального гумору в Україні та за кордоном, проаналізовано точки перетину теорії змагального гумору, зокрема трампінгу, із такими теоріями гумору, як теорії переваги, реагування, невідповідності, дражніння, імпровізованого жартування, інтенційного жартування, ігрові теорії.

Описано основний механізм дії трампінгу – паралелізм, що передбачає дзеркальне відтворення висловлювання опонента у фонетичному, лексичному, структурному й концептуальному аспектах. Проілюстровано основні види паралелізму, що задіяні в трампінгу, а саме: омофонний, метафоричний, метонімічний, структурний, референтний паралелізми. Матеріалом дослідження слугували приклади з американського анімаційного серіалу «Кінь БоДжек». У статті особливу увагу звернено на когнітивні структури й механізми, що лежать в основі різних видів паралелізму (когнітивна теорія метафори, метонімії, когнітивний механізм зевгми).

Розглянуто мономодальні (вербальні) та мультимодальні (вербально-візуальні) засоби вираження трампінгу. Продемонстровано приклади, де візуальний модус слугує підкріпленням для вербального й відіграє вирішальну роль для творення гумористичного ефекту. Подано приклади, де контрвисловлювання є візуальним, тобто відповіддю на висловлювання персонажа слугує німа сцена з серіалу.

У статті визначено перспективи подальших досліджень змагального гумору з акцентом на когнітивну лінгвістику й лінгвопрагматику.

Ключові слова: *змагальний гумор, трампінг, паралелізм, метафора, метонімія, контрвисловлювання.*

Uliana TATSAKOVYCH,
orcid.org/0000-0002-0012-1377
Doctor of Philosophy,
English instructor at the English Philology Department
Vasyl Stefanyk Precarpathian National University
(Ivano-Frankivsk, Ukraine) uliana.tatsakovych@pnu.edu.ua

TRUMPING AS A TYPE OF ADVERSARIAL HUMOR: UNIMODAL AND MULTIMODAL REPRESENTATIONS (A STUDY OF THE ANIMATED TV SERIES BOJACK HORSEMAN)

The article discusses the problem of adversarial humor that involves the participation of rival interlocutors in a kind of a verbal duel with the aim of neutralizing each other's communicative intentions. The focus of the study is on a specific type of adversarial humor – trumping, based on a «hyper-understanding» of weak points in the addressee's utterance and a witty counter-utterance that will contradict and undermine the opponent's communicative goal, which creates a humorous effect. The article outlines the main tendencies in adversarial humor research in Ukraine and abroad, analyzes the points of intersection between the theory of adversarial humor, particularly trumping, with such humor theories as the theories of superiority, response, incongruity, teasing, improvised joking, intentional joking, game theories.

Parallelism, the main mechanism of trumping, that involves a parallel reproduction of the opponent's utterance in phonetic, lexical, structural or conceptual aspects is discussed. The main types of parallelism used in trumping are illustrated, namely: homophonous, metaphoric, metonymic, structural, referential parallelism. The examples for illustrative purposes are taken from the American animated TV series «BoJack Horseman». The cognitive structures and mechanisms underlying various types of parallelism (the cognitive theory of metaphor, metonymy, the cognitive mechanism of zeugma) are also analyzed.

Unimodal (verbal) and multimodal (verbal and visual) means of trumping are considered. The examples used in the article demonstrate that the visual mode serves as reinforcement for the verbal mode and plays a decisive role in creating a humorous effect. Examples are provided where the counter-utterance is visual, i.e. a silent scene from the TV series serves as an answer to the character's utterance.

The article defines the prospects for further research on adversarial humor with an emphasis on cognitive linguistics and linguopragmatics.

Key words: *adversarial humor, trumping, parallelism, metaphor, metonymy, counter-utterance.*

Постановка проблеми. Змагальний гумор є важливим об'єктом дослідження в контексті аналізу теорій гумору, оскільки він передбачає щонайменше двох мовців з різними або протилежними комунікативними інтенціями, що намагаються використати мовний та концептуальний матеріал своїх співрозмовників проти них. Цікавим, у цьому випадку, є розуміння та моделювання таких інтеракцій між мовцями-суперниками, а також ті мовні й концептуальні засоби, які вони застосовують, щоб «перемогти» у цьому словесному змаганні, – результатом чого є творення гумористичного ефекту. Дослідження окремих патернів таких інтеракцій дозволяють виявити більш загальні тенденції у контексті вивчення природи змагального гумору. Окрім аналізу мовних патернів і когнітивних механізмів, що лежать в їхній основі, необхідним видається окреслення мультимодальних засобів творення змагального гумору.

Метою статті є ілюстрація вербальних і вербально-візуальних засобів трампінгу як виду загального гумору на прикладі американського анімаційного телесеріалу «Кінь Боджек».

Аналіз досліджень. Теорія змагального гумору й окремий його вид під назвою «трампінг» висвітлені у статті «The Cognitive Mechanisms of Adversarial Humor» Т. Віла, К. Фієртса та Ґ. Броне (Veale et al., 2006). Праці таких зарубіжних науковців, як Ч. Р. Грунер (Gruner, 1997), К. Дейвіс (Davies, 1984), П. Дрю (Drew, 1987), К. Курко (Curcó, 1998), Р. Епстін, В. Джоукер (Epstein, Joker, 2007), М. Динел (Dynel, 2018), М. Наварро (Navarro, 2019) містять положення, що корелюють із теорією змагального гумору. В Україні окремі аспекти цієї теорії викладені у працях Роєнко Л. (2020), Блинової І. А, Зернецької А. А. (2021), Коваленко Л. А. (2021) та ін. як частина аналітичного огляду теорій гумору й природи комічного. Варто зазначити відсутність наукових праць, які б зосереджувалися виключно на змагальному гуморі та його вербально-візуальній репрезентації, що і зумовлює актуальність цієї статті.

Виклад основного матеріалу. Теоретичною основною дослідження є лінгвокогнітивна теорія змагального гумору Т. Віла, К. Фієртса та Ґ. Броне (Veale et al., 2006). У контексті змагального гумору мовці-суперники мають суперечливі комунікативні цілі. Ця своєрідна змагальна гра може бути розв'язана через підривання комунікативної мети опонентів із застосуванням їхніх мовних засобів, – те, що автори статті називають трампінгом.

Трампінг можна схематично проілюструвати так: висловлювання U адресанта S (що має певну комунікативну мету) викликає контрвисловлювання Ú адресата H, що має протилежну або суперечливу комунікативну мету. Контрвисловлювання Ú , отже, підриває U, показуючи, що воно є несумісним із комунікативною метою S. Ключовою рисою контрвисловлювання Ú є те, що є значною мірою паралельною до висловлювання U у фонетичному, лексичному, структурному чи концептуальному аспектах (Veale et al., 2006: 312). Ця кмітливість і словесна майстерність є результатом так званого «гіперрозуміння» – здатності адресата відшукати слабкі місця у висловлюванні адресанта для того, щоб підірвати закладену в ньому комунікативну інтенцію (Navarro, 2019: 145). Прояв гіперрозуміння і вміння «перемогти» противника у словесному бою і створює комічний ефект.

Теорія змагального гумору має точки перетину з теоріями переваги (superiority theory) та теоріями реагування (response theories), де відчуття вищості й переваги над співрозмовником є центральним чинником насолоди, яку ми отримуємо від гумору. Змагальний гумор передбачає взаємодію щонайменше двох співрозмовників, і один із них неодмінно відчуватиме верховенство над іншим завдяки своєму вмінню дати швидку й влучну відповідь на слова суперника. Це ставить теорію змагального гумору в ряд з ігровою теорією гумору Ч. Р. Грунера, за якою у кожній гумористичній ситуації є переможець та переможений, і сміх є завжди рівноцінним перемозі (Gruner, 1997: 8–9); взаємного імпровізованого жартування К. Дейвіс, одними з основних принципів якого є заперечення та парафраза (Davies, 1984: 362, 366); теорією дражніння П. Дрю, за якою висловлювання, що містить дражніння, завжди є відповіддю на попереднє висловлювання особи, яка стає ціллю для дражніння (Drew, 1987: 233); теорією інтенційного гумору К. Курко (1998), де інтенційний гумор розглядається як механізм реагування, що містить незгоду (Curcó, 1998). Сукупно, ці теорії розглядають гумор як гру, змагання, суперництво, де гумор

викликаний висловлюванням опонента, що містить незгоду, заперечення, розбіжність у поглядах.

Твердження про те, що комічний ефект виникає завдяки влучності відповіді, яка містить розбіжність у поглядах із попереднім висловлюванням, пов'язує теорію змагального гумору з теорією невідповідності (the incongruity theory). Відповідно до цієї теорії, відчуття невідповідності з нашими очікуваннями й ментальними патернами є чинником творення комічного (Dynel, 2018). Цей дисонанс може бути викликаний порушенням логічної, семантичної чи синтаксичної єдності (Блинова, Зернецька, 2021: 36). Додатковим важливим чинником творення комічного в цьому випадку є ефект несподіванки.

Як було згадано вище, паралелізм є визначальною рисою трампінгу. Автори статті виокремлюють п'ять видів трампінгу, що мають у своїй основі різні форми паралелізму: омофонний паралелізм, структурний паралелізм, метонімічний паралелізм, метафоричний паралелізм і референтний паралелізм (Veale et al., 2006: 312–319). Матеріалом дослідження є анімаційний серіал «Кінь БоДжек».

Людиноподібний кінь БоДжек – колись успішна зірка ситкому 1990х років – планує видати свою автобіографію (за допомогою ґострайтера Даєн Уен) для того, щоб знову знайти своє місце серед голівудських знаменитостей. На шляху до віднайдення колишньої слави та боротьби із залежністю та депресією його супроводжують його агент і колишня дівчина Принцеса Керолін, співмешканець Тод Шавез, суперник Містер Арахісова Паста. Окрім сатири й чорного гумору, у серіалі багато прикладів змагального гумору, які ми використовуємо для ілюстрації різних видів паралелізму, що є основою для трампінгу.

Перед аналізом прикладів слід звернути увагу на те, що просте спростування чи заперечення висловлювання адресанта, як у прикладі нижче, не є прикладом трампінгу. У цьому епізоді БоДжек вперше знайомиться із майбутньою авторкою своїх мемуарів Даєн. Він хвилюється, що швидко їй набридне, однак, вона щиро заперечує йому:

BOJACK: *You'd have to spend a lot of time with me. You'd probably get sick of me.*

DIANE: *I don't think that's going to happen* (Bojack Horseman, 2014).

1) Омофонний паралелізм. Трампінг, що базується на омофонному паралелізмі, викликає комічний ефект завдяки вмінню адресата створити гру слів, застосовуючи фонологічний матеріал із висловлювання адресанта (Veale et al., 2006: 314).

SABRINA: *Mondays.*

BOJACK: *Well, good morning to you too.*

SABRINA: ***Oh, hey.***

BOJACK: ***Where? I'd love hay*** (Bojack Horseman, 2014).

Трампінг тут використано в одній зі сцен телешоу «Horsing Around», де БоДжек грає роль опікуна трьох дітей: Олівії, Ітана й Сабріни. Трампінг базується на грі омофонів «hey» («привіт») та «hay» («сіно»). Гумористичний ефект, однак, тут створюється завдяки не так вербальному, як візуальному модусу, адже БоДжек є людиноподібним конем, – звідси така його реакція на почуте слово «сіно».

2) Метафоричний паралелізм. Метафору тут розуміємо як когнітивний феномен переносу концептуальної структури вихідного домена (знання про конкретне) на концептуальну структуру цільового домена (знання про абстрактне) за формулою TARGET DOMAIN IS SOURCE DOMAIN (Lakoff, Johnson, 1980).

DOCTOR: *Well, BoJack, it looks like what you experienced was a mild anxiety attack.*

BOJACK: *Jesus, if that's mild, I don't want to know what spicy feels like* (BoJack Horseman, 2014).

У цьому епізоді у БоДжека стався легкий напад тривожності через роздуми про свою ідентичність та сприйняття його особистості іншими людьми. Метафоричний вислів «*a mild anxiety attack*» активує концептуальну метафору INTENSE EMOTIONS ARE HEAT. Відповідь БоДжека містить метафоризацію тривожного нападу як їжі, активуючи метафору INTENSE EMOTIONS ARE FOOD. Профілювання різних аспектів значення слова «mild» і створює комічний ефект.

3) Структурний паралелізм. Характерною рисою трампінгу, в цьому випадку, буде використання в контрвисловлюванні ідентичної чи схожої до висловлювання адресанта синтаксичної структури (Veale et al., 2006: 315).

DIANE: *Todd clearly thinks the world of you.*

BOJACK: *Todd thinks the world of Pop-Tarts* (BoJack Horseman, 2014).

У цьому епізоді БоДжек говорить з Даєн про свого безробітного співмешканця Тода. БоДжек фінансово підтримує його і саботує всі його спроби стати незалежним (ймовірно, від страху жити наодинці). БоДжек також вирішує саботувати намагання Тода написати свою рок-оперу, однак, Даєн переконує його підтримати цю авантюру. Відповідь БоДжека дублює використане Даєн словосполучення «to think the world of sb». Однак гумор виникає тут не так через використання ідентичних синтаксичних структур, як через використання цього словосполучення в однакових граматичних, але різних семантичних зв'язках з прилеглими словами, – те, що в класичній пара-

дигмі стилістики називають зевгмою. З точки зору когнітивної лінгвістики, цей семантичний конфлікт розв'язується у блендинговому просторі в результаті міжпросторового мапування та селекції (теорія концептуальної інтеграції) у взаємодії із теорією релевантності (Xu, 2016). Когнітивне розв'язання цього семантичного конфлікту між двома ментальними просторами (з інформацією про БоДжека та печиво Поп-тартс), що реалізується у відповіді БоДжека, нівелює валідність твердження Даєн про повагу Тода до нього.

Іншим прикладом структурного паралелізму є сцена, де БоДжек вчить своїх друзів, як поводитися під час приходу директора театру Вірджіла ван Кліфа, який буде оцінювати рок-оперу Тода.

BOJACK: *All right, gang, when Virgil van Cleef gets here, look alive. This could be Todd's big break, so clap really hard and laugh at all the jokes, even if they're not funny, but also, be careful because a lot of things you might think are jokes are not jokes, so, you know, look out.*

PRINCESS CAROLYN: *[laughs]*

BOJACK: ***That was not a joke.***

PRINCESS CAROLYN: ***That was not a real laugh*** (BoJack Horseman, 2014)**.**

Керолін імітує БоДжека, ідентично відтворюючи синтаксичну структуру його висловлювання, та нівелює його намір дискредитувати її почуття гумору. Так Керолін показує свою словесну кмітливість, використовуючи слова БоДжека, щоб нейтралізувати його комунікативну мету.

4) Референтний паралелізм. Суть такого трампінгу можна пояснити так: контрвисловлювання Ú містить специфічні референти до лексичних одиниць у висловлюванні U, що активують концепти у їхній загальній формі (Veale et al., 2006: 317–318).

BOJACK: *Look, just give me one more week, and I will give you some pages that'll knock your ass back to the South Pole.*

PINKY PENGUIN: *I'm from Cincinnati* (BoJack Horseman, 2014).

У цьому епізоді БоДжек зустрічається з представником видавництва Penguin, який заявляє про нестабільне фінансове становище компанії та вимагає від БоДжека подати обіцяні сторінки своїх мемуарів, які він ще не починав писати. Словосполучення «to knock back to the South Pole» у висловлюванні БоДжека містить згадку про південний полюс як середовище проживання пінгвінів, однак, у контексті всього речення є метафорою зі значенням «здивувати». Трампінг відбувся тільки завдяки тому, що Пінкі сприйняв метафору БоДжека буквально, але без образи, просто зазначивши своє рідне місто. Таке зняття напруги і створило комічний ефект.

Оскільки матеріалом дослідження є анімаційний серіал, вербальний модус не є єдиним чинником творення комічного. Про це йшлося вище, у контексті омофонного паралелізму, де візуальний модус (зображення головного персонажа як антропоморфного коня) мав визначальне значення для гумористичного ефекту (розуміння причини використання омофона «hay» у відповідь на "hey"). Можемо зазначити, що трампінг може відбуватися не тільки під час вербальної взаємодії персонажів, але й між самими сценами серіалу. Одна сцена може слугувати своєрідною кмітливою «відповіддю» на попередню сцену, нівелюючи її комунікативну мету.

TODD: *Are you drunk?*

BOJACK: *Todd, I weigh over 1,200 pounds. It takes a lot of beer to get me drunk.*

(The camera shows 48 bottles of beer scattered all over the floor) (BoJack Horseman, 2014).

Цей епізод є прикладом референтного паралелізму. «Багато пива» у висловлюванні БоДжека є доволі відносним поняттям, і слухачі по-різному будуть його розуміти відповідно до свого досвіду та знань. Наступна сцена пропонує специфічні референти до лексичних одиниць у висловлюванні Боджека, оскільки наочно показує, скільки пляшок є великою кількістю випивки для нього. Це створює невідповідність з очікуваннями глядачів, а тому є комічним.

Ще одним прикладом трампінгу, заснованого на взаємодії вербального й невербального модусів є сцена, де БоДжек приходить у видавництво Penguin, щоб поговорити про прогрес у написанні своїх мемуарів.

PINKY PENGUIN: *This company is in dire straits* (BoJack Horseman, 2014).

(The camera shows one of the penguins falling out of the window)

Сцена падіння працівника видавництва з вікна під час розмови деталізує, що мав на увазі Пінкі, говорячи про «тяжке становище» компанії. Це буде створювати невідповідність з очікуваннями глядачів, оскільки метафоричний вислів «in dire straits» стосовно компанії буде розумітися як погане фінансове становище компанії. Така специфікація і буде створювати комічний ефект.

5) Метонімічний паралелізм. Метонімія тут розуміється у світлі когнітивної теорії метонімії, запропонованої Ґ. Реденом та З. Ковечешом. Відповідно до цієї теорії, метонімія не просто замінює одну концептуальну сутність іншою, а пов'язує їх для творення нових значень. Метонімія є когнітив-

ним процесом, де одна концептуальна сутність є точкою доступу (the vehicle) до іншої концептуальної сутності (the target) (Radden, Kövecses, 2007).

TODD: *Okay, let's see here. I wonder if it still smells the same.*

BOJACK: *I assure you, it still smells like cheap plastic and child labor* (BoJack Horseman, 2014).

У цьому епізоді Тод готується до репетиції своєї рок-опери. У переддень до події, у одному з місцевих магазинів він помічає нову відеогру «Decapathon VII» із серії ігор, що раніше зруйнували його життя та стосунки з батьками. БоДжек намагається відмовити Тода від покупки, однак, він все одно хоче перевірити, чи гра має «такий самий запах, що і колись». Метонімічний паралелізм у відповіді БоДжека «it smells like cheap plastic and child labor» засновується на знанні про те, що виробництво відеоігор може залучати незаконну експлуатацію дітей у країнах, що розвиваються, а також те, що їх виготовляють з дешевої пластмаси. Для того, щоб трампінг тут справив відповідне враження, потрібно декодувати підтекст на основі лексичного матеріалу контрвисловлювання.

Висновки. Дослідження трампінгу як форми змагального гумору демонструє як мовці нівелюють комунікативну мету опонентів шляхом дзеркального відтворення та спотворення застосованого ними мовного й концептуального матеріалу. Дослідження показало, що паралелізм, який сприяє створенню гумористичного ефекту, може виражатися різними засобами, як вербальними, так і вербально-візуальними. Вербальні засоби вираження трампінгу, що базуються на грі омофонів, використання метафор, метонімій, структурного паралелізму, різних референтних зв'язках, мають у своїй основі когнітивні структури й механізми (метафора, метонімія тощо). Когнітивна лінгвістика надає необхідні інструменти для дослідження концептуальних механізмів, що лежать в основі висловлювань опонентів, які можна використати проти них самих.

Як демонструють результати дослідження, вербальні засоби можуть бути підкріплені візуальним модусом, де гумор виникає тільки в тому разі, якщо мовлення персонажа має візуальний супровід. Трампінг може відбуватися також тоді, якщо відповіддю на висловлювання персонажа є візуальне контрвисловлювання, тобто сцена без мовлення персонажа.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо в глибшому лінгвокогнітивному аналізі комплексної природи змагального гумору, зокрема когнітивних механізмів, які слугують для творення когнітивного простору, що містить знання та досвід, необхідний для виникнення трампінгу, а також когнітивних явищ, на яких базуються різні види паралелізму. Також важливим вважаємо дослідження лінгвопрагматичної канви змагального гумору, зокрема функціонування мовних засобів його вираження у контексті комунікативної ситуації та особистісних чинників спілкування.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Блинова І. А., Зернецька А. А. Гумор як різновид комічного: критерії виокремлення, теорії реалізації і засоби вираження. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського.* 2021. 32(71). № 1. Ч. 2. С. 35–42.
2. Коваленко Л. А. Відтворення в перекладі засобів мультимодальної репрезентації знаменитостей в американських комедійних мультиплікаційних серіалах. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна.* 2021. Випуск 93. С. 37–42.
3. Роєнко Л. Теорії та засоби створення гумору в сучасному художньому англомовному тексті. *Scientific Letters of Academic Society of Michael Baludansky.* 2020. Vol. 8(2). С. 60–62.
4. BoJack Horseman. 2014. URL: https://watchbojackhorseman.online/ (дата звернення: 05.08.2022).
5. Curcó, C. Indirect echoes and verbal humour. Current Issues in Relevance Theories / eds. V. Rouchota, A. H. Jucker. Amsterdam, 1998. P. 305–325.
6. Davies, C. E. Joint joking. Improvisational humorous episodes in conversation. *Proceedings of the 10th Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society.* Berkeley, 1984. P. 360–371.
7. Drew, P. Po-faced receipts of teases. *Linguistics.* 1987. Vol. 25. P. 219–253.
8. Dynel, M. Taking cognisance of cognitive linguistic research on humour. *Review of Cognitive Linguistics.* 2018. Vol. 16(1). P. 1–18.
9. Epstein, R., Joker, V. R. A Threshold theory of the humor response. The Behavior Analyst. 2007. 30(1). P. 49–58.
10. Gruner, Ch. R. The Game of Humor: A Comprehensive Theory of Why We Laugh. New Brunswick, 1997. 204 p.
11. Lakoff, G., Johnson, M. Metaphors We Live By. Chicago; London, 1980. 242 p.
12. Navarro, M. B. Humour in interaction and cognitive linguistics: critical review and convergence of approaches. Complutense Journal of English Studies. 2019. Vol. 27. P. 39–158.
13. Radden, G., Kövecses, Z. Towards a theory of metonymy. *The Cognitive Linguistics Reader* / eds. V. Evans, B. Bergen, J. Zinken. London, 2007. P. 355–359.
14. Veale, T., Feyaerts, K., Brône, G. The cognitive mechanisms of adversarial humor. *Humor – International Journal of Humor Research.* 2006. Vol. 19(3). P. 305–339.
15. Xu, X D. A C + R Approach to the Cognitive Mechanism of Zeugma: Master Thesis. 2016. URL: https://www.globethesis.com/?t=2295330479484301 (дата звернення: 05.08.2022).

REFERENCES

1. Blynova I. A., Zernetska A. A. Humor yak riznovyd komichnoho: kryterii vyokremlennia, teorii realizatsii i zasoby vyrazhennia [Humor: criteria for identification, humor theories and means of expression]. *Scientific Notes of Taurida National V.I.Vernadskyi University.* 2021. 32(71). No.1. Pt. 2. P. 35–42 [in Ukrainian].

2. Kovalenko L. A. Vidtvorennia v perekladi zasobiv multymodalnoi reprezentatsii znamenytostei v amerykanskykh komediinykh multyplikatsiinykh serialakh [The means of the multimodal representation of celebrities in American comedy cartoon series: a translation perspective]. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University.* 2021. No. 93. P. 37–42 [in Ukrainian].

3. Roienko L. Teorii ta zasoby stvorennia humoru v suchasnomu khudozhnomu anhlomovnomu teksti [The theories and means of creating humor in modern English-language fiction]. *Scientific Letters of Academic Society of Michael Baludansky.* 2020. Vol. 8(2). P. 60–62.

4. BoJack Horseman. URL: https://watchbojackhorseman.online/ (дата звернення: 05.08.2022).

5. Curcó, C. Indirect echoes and verbal humour. Current Issues in Relevance Theories / eds. V. Rouchota, A. H. Jucker. Amsterdam, 1998. P. 305–325.

6. Davies, C. E. Joint joking. Improvisational humorous episodes in conversation. *Proceedings of the 10th Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society.* Berkeley, 1984. P. 360–371.

7. Drew, P. Po-faced receipts of teases. *Linguistics.* Vol. 25. P. 219–253.

8. Dynel, M. Taking cognisance of cognitive linguistic research on humour. Review of Cognitive Linguistics. 2018. Vol. 16(1). P. 1–18.

9. Epstein, R., Joker, V. R. A Threshold theory of the humor response. The Behavior Analyst. 2007. 30(1). P. 49–58.

10. Gruner, Ch. R. The Game of Humor: A Comprehensive Theory of Why We Laugh. New Brunswick, 1997. 204 p.

11. Lakoff, G., Johnson, M. Metaphors We Live By. Chicago; London, 1980. 242 p.

12. Navarro, M. B. Humour in interaction and cognitive linguistics: critical review and convergence of approaches. Complutense Journal of English Studies. 2019. Vol. 27. P. 139–158.

13. Radden, G., Kövecses, Z. Towards a theory of metonymy. *The Cognitive Linguistics Reader* / eds. V. Evans, B. Bergen, J. Zinken. London, 2007. P. 355–359.

14. Veale, T., Feyaerts, K., Brône, G. The cognitive mechanisms of adversarial humor. Humor – International Journal of Humor Research. 2006. Vol. 19(3). P. 305–339.

15. Xu, X D. A C + R Approach to the Cognitive Mechanism of Zeugma: Master Thesis. 2016. URL: https://www.globethesis.com/?t=2295330479484301 (дата звернення: 05.08.2022).