

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кафедра теорії і практики перекладу з англійської мови

Кваліфікаційна робота магістра з перекладознавства
на тему: «Засоби створення гумору у вебкоміксах та їх адаптація українською мовою (на матеріалі вебкоміксу *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’)»

Студентки групи МПа 04-21
факультету перекладознавства
освітньо-професійної програми
Перекладознавство: професійно-
орієнтований переклад (англійська мова і
друга іноземна мова)
за спеціальністю 035 Філологія
Мочуляк Катерини Валеріївни

Допущена до захисту
«___» _____ 2022 року

Науковий керівник:
доцент, кандидат філологічних наук,
Галич О. Б.

Завідувач кафедри теорії і практики
перекладу з англійської мови
_____ доц. Мелько Х.Б.
(підпис) (ПБ)

Національна шкала _____
Кількість балів: _____
Оцінка: ЄКТС _____

MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF UKRAINE

KYIV NATIONAL LINGUISTIC UNIVERSITY

Department of Theory and Practice of Translation from the English Language

Master Degree Thesis in Translation Studies

under the title: “Ways of creating humour in web comics and their adaptation in Ukrainian (case study of the web comics Slack Wyrn)”

Group MPa 04-21
School of translation studies
Educational Programme Translation
Studies: Specialized Translation
(English and Second Foreign Language)
Majoring 035 Philology
Kateryna V. Mochuliak

Research supervisor:
Halych O. B.
Associate Professor,
PhD (Philology)

Kyiv – 2022

Київський національний лінгвістичний університет

Кафедра теорії і практики перекладу з англійської мови

ЗАВДАННЯ
на кваліфікаційну роботу магістра з перекладознавства

студентки II курсу МПа 04-21 групи факультету перекладознавства КНЛУ

Мочуляк Катерини Валеріївни

(ПІБ студента)

спеціальності 035 Філологія, спеціалізації 035.041 Германські мови і літератури (переклад включно), перша – англійська, освітньо-професійної програми Перекладознавство: професійно-орієнтований переклад (англійська мова і друга іноземна мова)

Тема роботи Засоби створення гумору у вебкоміксах та їх адаптація українською мовою (на матеріалі вебкоміксу *Slack Wyrm* ‘Змій Ледащо’)

Науковий керівник Галич О. Б.

Дата видачі завдання “10” вересня 2021 р.

Графік виконання кваліфікаційної роботи магістра з перекладознавства

№ п/п	Найменування частин і план кваліфікаційної роботи	Графік виконання	Підписи студента і керівника
1.	Аналіз наукових першоджерел і складання бібліографії	Жовтень 2021 р.	
2.	Написання теоретичної частини кваліфікаційної роботи (розділ 1)	Листопад 2021 р.	
3.	Добір мовного матеріалу тексту і складання Додатку (100 англійськомовних речень та їх переклад)	Грудень 2021 р.	
4.	Аналіз мовного матеріалу тексту, який досліджується, і написання аналітичної частини кваліфікаційної роботи (розділ 2)	Березень 2022 р.	
5.	Проведення перекладацького аналізу досліджуваного мовного явища і написання практичної частини кваліфікаційної роботи (розділ 3)	Травень 2022 р.	
6.	Написання вступу і висновків дослідження, подання завершеної кваліфікаційної роботи науковому керівнику для попереднього перегляду	Вересень 2022 р.	
7.	Попередній захист кваліфікаційної роботи і подання завершеної кваліфікаційної роботи на кафедру	07 жовтня 2022 р.	
8.	Оформлення документації (відгуки) і підготовка презентації до захисту кваліфікаційної роботи	Жовтень 2022 р.	
9.	Захист кваліфікаційної роботи магістра з перекладознавства	Грудень 2022 р.	

Науковий керівник _____ (підпис)

Студент _____ (підпис)

**ВІДГУК НАУКОВОГО КЕРІВНИКА
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА З ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВА**

студентки П курсу групи МПа 04-21 факультету перекладознавства спеціальності 035 Філологія, спеціалізації 035.041 Германські мови і літератури (переклад включно), перша – англійська, освітньо-професійної програми Перекладознавство: професійно-орієнтований переклад (англійська мова і друга іноземна мова)

Мочуляк Катерини Валеріївни

(ПІБ студента)

за темою Засоби створення гумору у вебкоміксах та їх адаптація українською мовою (на матеріалі вебкоміксу *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’)

Відповідність кваліфікаційної роботи нормативним вимогам (необхідне позначити √ або +)		
1.	Наявність основних структурних компонентів	<input type="checkbox"/> усі компоненти присутні , <input type="checkbox"/> один компонент відсутній <input type="checkbox"/> декілька компонентів відсутні
2.	Відповідність оформлення, посилань і списку використаних джерел нормативним вимогам	<input type="checkbox"/> повна відповідність <input type="checkbox"/> незначні помилки в оформленні <input type="checkbox"/> оформлення неправильне
3.	Відповідність побудови вступу нормативним вимогам	<input type="checkbox"/> повна відповідність <input type="checkbox"/> відповідність неповна <input type="checkbox"/> не відповідає вимогам
4.	Відповідність огляду наукової літератури нормативним вимогам	<input type="checkbox"/> повна відповідність <input type="checkbox"/> відповідність неповна <input type="checkbox"/> не відповідає вимогам
5.	Відповідність аналітичної частини дослідження заявленій меті та завданням	<input type="checkbox"/> повна відповідність <input type="checkbox"/> відповідність неповна <input type="checkbox"/> не відповідає вимогам
6.	Відповідність практичної частини дослідження нормативним вимогам	<input type="checkbox"/> повна відповідність <input type="checkbox"/> відповідність неповна <input type="checkbox"/> не відповідає вимогам
7.	Відповідність висновків результатам теоретичної та практичної складових дослідження	<input type="checkbox"/> повна відповідність <input type="checkbox"/> відповідність неповна <input type="checkbox"/> не відповідає вимогам

Особиста думка керівника _____

Кваліфікаційна робота _____ може бути (не може бути)

(ПІБ студента)

рекомендована до захисту

(підпис керівника)

(_____)
(ПІБ керівника)

” ” _____ 2022 року

РЕЦЕНЗІЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА З ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВА

студентки II курсу групи МПа 04-21 факультету перекладознавства спеціальності 035 Філологія, спеціалізації 035.041 Германські мови і літератури (переклад включно), перша – англійська, освітньо-професійної програми Перекладознавство: професійно-орієнтований переклад (англійська мова і друга іноземна мова)

Мочуляк Катерини Валеріївни

(ПІБ студента)

за темою Засоби створення гумору у вебкоміксах та їх адаптація українською мовою (на матеріалі вебкоміксу *Slack Wyrm* ‘Змій Ледащо’)

	Критерії	Оцінка в балах
1.	Наявність основних компонентів структури роботи — загалом 10 балів (усі компоненти присутні – 10 , один компонент відсутній – 5 , декілька компонентів відсутні – 0)	
2.	Відповідність оформлення роботи, посилань і списку використаних джерел нормативним вимогам до кваліфікаційної роботи — загалом 10 балів (повна відповідність – 10 , поодинокі огріхи у форматуванні – 8 , незначні помилки в оформленні – 6 , значні помилки в оформленні – 4 , оформлення переважно не відповідає вимогам – 0)	
3.	Відповідність побудови вступу нормативним вимогам — загалом 10 балів (повна відповідність – 10 , поодинокі огріхи стилістичного характеру – 8 , несуттєві помилки у формулюваннях – 6 , суттєві помилки у формулюваннях – 4 , не відповідає вимогам за структурою і змістом – 0)	
4.	Відповідність огляду наукової літератури нормативним вимогам — загалом 10 балів (повна відповідність – 10 , несуттєві помилки у формулюваннях – 8 , недостатня кількість проаналізованих іноземних джерел (мін. 30%) – 6 , відсутній критичний аналіз наукових праць – 4 , не відповідає вимогам за структурою і змістом – 0)	
5.	Відповідність аналітичної частини дослідження заявленій меті та завданням — загалом 10 балів (повна відповідність – 10 , несуттєві огріхи стилістичного характеру – 8 , несуттєві помилки при аналізі фактичного матеріалу – 6 , суттєві помилки при аналізі фактичного матеріалу – 4 , відсутність власного аналізу фактичного матеріалу (100 речень) – 0)	
6.	Відповідність практичної частини дослідження нормативним вимогам — загалом 10 балів (повна відповідність – 10 , несуттєві огріхи стилістичного характеру – 8 , несуттєві помилки при перекладі фактичного матеріалу – 6 , суттєві помилки при перекладі й аналізі фактичного матеріалу – 4 , відсутність перекладацького аналізу фактичного матеріалу (100 речень) – 0)	
7.	Відповідність висновків результатам теоретичної та практичної складових дослідження — загалом 10 балів (повна відповідність – 10 , несуттєві огріхи стилістичного характеру – 8 , неповне висвітлення результатів дослідження – 6 , часткове висвітлення результатів дослідження – 4 , не відповідає результатам дослідження – 0)	

Усього набрано балів: _____

(ПІБ рецензента)

(підпис рецензента)

” ” _____ 2022 р

ЗМІСТ

ВСТУП	1
РОЗДІЛ 1	
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ЗАСОБІВ СТВОРЕННЯ ГУМОРУ У ВЕБКОМІКСАХ	5
1.1 Комічне: поняття, основні форми та засоби творення	5
1.2 Особливості відтворення комічного при перекладі	12
1.3 Вебкомікс як жанр художнього дискурсу	19
Висновки до розділу 1	27
РОЗДІЛ 2	
ЛІНГВІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ГУМОРУ У ВЕБКОМІКСІ <i>SLACK WYRM</i> ‘ЗМІЙ ЛЕДАЦО’	29
2.1 Взаємодія вербальних та невербальних складових вебкоміксу <i>Slack Wurm</i> ‘Змій Ледащо’ як засіб створення гумору	29
2.1.1 Повний збіг вербальної та невербальної складових вебкоміксу	29
2.1.2 Частковий збіг вербальної та невербальної складових вебкоміксу....	33
2.1.3 Контрастування вербальної та невербальної складових вебкоміксу .	36
2.2 Інконгруентність як механізм створення гумору у вебкоміксі <i>Slack Wurm</i> ‘Змій Ледащо’	40
2.2.1 Онтологічна інконгруентність	41
2.2.2 Логіко-поняттєва інконгруентність.....	44
2.2.3 Валоративна інконгруентність.	48
Висновки до розділу 2	52
РОЗДІЛ 3	
СПЕЦИФІКА АДАПТАЦІЇ ЗАСОБІВ СТВОРЕННЯ ГУМОРУ У ВЕБКОМІКСІ <i>SLACK WYRM</i> ‘ЗМІЙ ЛЕДАЦО’ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ.....	54

3.1 Лексичні перекладацькі трансформації під час адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі <i>Slack Wurm</i> ‘Змій Ледащо’ в українськомовних перекладах	54
3.2 Лексико-семантичні перекладацькі трансформації при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі <i>Slack Wurm</i> ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі.....	60
3.3 Граматичні трансформації та особливості їх застосування при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі <i>Slack Wurm</i> ‘Змій Ледащо’ українською мовою	68
3.4 Застосування лексико-граматичних трансформацій при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі <i>Slack Wurm</i> ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі.....	77
Висновки до розділу 3	83
ВИСНОВКИ.....	85
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	88
СПИСОК ДОВІДКОВОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	97
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ	97
ДОДАТОК. Приклади гумору у вебкоміксі “Slack Wurm” та їх переклад українською мовою	98
SUMMARY	136

ВСТУП

Кваліфікаційну роботу магістра присвячено вивченню засобів створення гумору у вебкоміксах та їх адаптації українською мовою на матеріалі вебкоміксу *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’.

Переклад гумористичних творів є особливо складним завданням, оскільки, крім особливостей, властивих будь-якому художньому добутку, вони мають низку інших особливостей, що впливають на вибір стратегії перекладача, а також способів прийомів їх передачі іншою мовою, а отже, транслювання їх в іншу культуру. Тому численні дослідники (О. М. Альошина, У. Х. Ауген, С. М. Бассай, А. Бергсон, Д. Е. Берлін, І. А. Блинова, Ю. Б. Борєв, Дж. Вандаел, С. М. Войтюк, Н. Гартман, Ю. Л. Главацька, В. Добровольська, О. М. Калита, В. М. Кацапинська, О. Лук, Т. Б. Любімова, А. С. Мехед, М. О. Паніна, В. Пропп, В. О. Самохіна, О. Ю. Титаренко, М. А. Фергусон) вивчали поняття комічного, його основні теорії, та те, які форми комічного існують в художній літературі, а також прийоми і засоби, використовувані для створення комічного ефекту.

Низка науковців у сфері перекладознавства і міжкультурної комунікації (Л.-К. Галл, Ю. В. Галяєва, І. Дел Коррал, Р. Діот, О. О. Жук, П. О. Колосова, Ю. Куковинець, О. В. Лисак, Ю. В. Савіна, О. С. Содель, І. А. Столярова, Н. О. Фесенко, Д. Чіаро) присвятили свої роботи питанню, які саме стратегії та засоби можуть використовуватися для перекладу комічного.

Нарешті, особливості комічних творів, що виділяють їх з інших жанрів художньої літератури, які необхідно враховувати при перекладі, зумовлюють необхідність аналізу дискурсу, в якому твориться комічне (Л. Вороновська, Р. С. Гарві, Дж. Гарднер, О. С. Гафарова, Т. В. Журавльова, В. І. Карасик, Н. З. Нормуродова, Л. М. Приблуда, Г. Д. Стасіва, В. Є. Чернявська, Дж. Шварц, У. Дж. Шоу), та конкретного жанру комічного твору, зокрема, вебкоміксу (Р. В. Вороніна, У. Ейснер, К. Кеіндл, М. О. Кузнецова,

Є. О. Курепіна, Дж. К. Ллойд-Джонс, С. Макклауд, Д. В. Ольшанський, М. Сарацені, О. Томашек, Т. Є. Фадєєва).

Однак досі недостатньо дослідженими постають особливості творення комічного у вебкоміксі та їх адаптація в українськомовному перекладі, що зумовлює **актуальність теми** дослідження. До того ж, узагальнення досі потребують теорії комічного, механізми творення комічного, особливості взаємодії вербальних та невербальних компонентів твору при створенні та сприйнятті комічного, а також особливості адаптації гумору, репрезентованого в полікодовому тексті, під час перекладу.

Метою дослідження постає комплексний лінгвістичний аналіз засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ та їх адаптації українською мовою.

Відповідно до мети, поставлено такі **завдання** дослідження:

- 1) визначити поняття, основні форми та засоби творення комічного;
- 2) дослідити особливості відтворення комічного при перекладі;
- 3) охарактеризувати вебкомікс як жанр художнього дискурсу;
- 4) проаналізувати особливості взаємодії вербальних та невербальних складових вебкоміксу *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ як засіб створення гумору;
- 5) висвітлити інконгруентність як механізм створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’;
- 6) представити специфіку застосування лексичних та лексико-семантичних перекладацьких трансформацій під час адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовних перекладах;
- 7) розглянути граматичні та лексико-граматичні трансформації та особливості їх застосування при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ українською мовою.

Об’єктом дослідження постає гумор в австралійському вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ та його перекладі українською мовою.

Предмет дослідження – особливості й механізми створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ та перекладацькі трансформації, що застосовуються при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі українською мовою.

Матеріалом дослідження постають 100 фрагментів австралійського вебкоміксу *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’, створеного Дж. Райтом, та його перекладів, здійснених українським перекладачем під творчим ім’ям Яскр, що мають гумористичну тональність, та 167 випадків застосування перекладацьких трансформацій при відтворенні гумору в аналізованому вебкоміксі.

Методика дослідження передбачає застосування методів мовознавчого аналізу полікодових гумористичних текстів, серед таких методів – методи стилістичного, контекстуального, прагматичного аналізу; а також перекладознавчого аналізу, що фактично являє собою трансформаційний аналіз. Добір фактичного матеріалу дослідження здійснено з використанням методу суцільної вибірки. Кількісний аналіз уможливив одержання результатів щодо частотності тих чи інших проаналізованих явищ.

Наукова новизна проведеного дослідження полягає в тому, що гумор у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ представлено як компонент полікодового тексту, інтерпретація якого передбачає врахування вербальної та невербальної складових. До того ж, у роботі до вебкоміксу застосована теорія інконгруентності як механізму створення гумору, що розширює знання про гумор та особливості його творення. Перекладознавчий аналіз, здійснений під час дослідження, демонструє, що при відтворенні гумору у вебкоміксах доцільним є застосування перекладацьких трансформацій; визначені їх частотність та особливості використання.

Практичне значення дослідження полягає в тому, що його результати становлять певний внесок у теорію комічного, лінгвокраїнознавства, а також

у теорію перекладознавства. Вивчення особливостей творення та інтерпретації гумору у вебкоміксі також становить внесок до теорії жанрів та прагматики. Результати дослідження також можуть бути використані у викладанні перекладознавчих дисциплін, зокрема, курсу «Аспектний переклад» та «Жанрові аспекти перекладу».

Структура й обсяг роботи. Кваліфікаційна робота магістра складається зі вступу, трьох розділів з висновками до кожного з них, загальних висновків, списків використаних джерел, довідкової літератури, джерел ілюстративного матеріалу, додатку та резюме. Обсяг тексту роботи складає 87 сторінок, загальний обсяг роботи з додатком, списком використаної літератури та резюме становить 139 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ЗАСОБІВ СТВОРЕННЯ ГУМОРУ У ВЕБКОМІКСАХ

1.1 Комічне: поняття, основні форми та засоби творення

*Якщо не можна сказати, що сміх лікує все,
то ліків взагалі не існує.*

Курт Воннегут [87: 34]

Комічне вивчається ще з античних часів, однак досі існують суперечки з приводу його природи, форм та засобів створення. «Комедія є особливо несприятливою для тих, хто намагається її визначити», – каже С. Джонсон (*цит. за [70: 7]*). Як слушно зазначає У. Г. Шоу, «намагатися знайти гарне визначення чи пояснення комічного – це все одно, що намагатися втримати у руках ртуть; вона постійно вислизає крізь пальці» [79: 3]. А. Ж. Вайман [90] з цього приводу вказує, що «сфера комічного містить у собі [...] усі можливі концепції та приклади комічного в усіх масштабах, від подвоєння складів у “Божественній комедії” Данте до подвійних ролей¹ у сучасній кінокомедії, в якій актори перетворюють свої імена в ходячі каламбури, знайомі вже з часів Шекспіра, а до нього – Аристофана, а до Аристофана – з перших днів людського життя» [90: 3]. З тих пір багато вчених з різних сфер науки намагалися пояснити його природу, сутність, виявляли форми вираження. Однак однозначного і точного визначення не існує досі [15: 122].

Лексема *комічне* (від грецьк. *komikos* «веселий, смішний», та *komos* «весела процесія ряджених на діонісійських святах») у широкому сенсі означає те, що викликає сміх (ЛЭТП: 384). Комічне може бути названо

¹ Подвійна роль означає, що один актор грає дві ролі в одній постановці. Подвійні ролі (або більша кількість ролей для актора) можуть бути навмисно прописані в сценарії, або замість цього можуть бути вибором, зробленим під час створення продукту, часто через низький бюджет.

естетично організованим смішним [29: 7], що створює певну комічну тональність тексту та має безліч форм і відтінків.

Категорія комічного має у філософії та естетиці свою складну історію: зокрема, вважається, що комічне – найбільш складна проблема естетики [12: 553], поряд із потворним, трагічним, прекрасним тощо [22: 39]. С. М. Войтюк [7] вважає комічне «суспільно значущим протиріччям, котре в мистецтві є об'єктом емоційно насиченої критики – висміювання» [7: 96]. З погляду естетики І. Т. Фролов визначає комічне наступним чином: «комічне – це категорія естетики, що виражає в формі осміяння історично обумовлену (повну або часткову) невідповідність даного соціального явища, діяльності і поведінки людей, їх звичаїв і звичаїв об'єктивного ходу речей і естетичного ідеалу прогресивних суспільних сил» (ФС: 600).

Дослідник Ю. Б. Борєв [6] зазначає, що смішне – поняття ширше за комічне, адже останнє породжує лише соціально забарвлений, значущий, натхненний естетичними ідеалами, «світлий», «високий» сміх, що заперечує одні людські якості і суспільні явища та утверджує інші [6: 9]. Науковець поетично називає комічне «прекрасною сестрою» смішного. Варто зазначити, що хоча сміх і вважається головним сигналом комічного, він не завжди є його проявом, адже сміх – завжди реакція особиста, а не суспільна. Він може бути викликаним дією алкогольних напоїв, нервовим перенапруженням чи просто хорошим настроєм тощо [6: 12–13].

А. Бергсон [50] вказує на те, що комічне не існує поза межами суто людського: «Пейзаж може бути прекрасним, чарівним і піднесеним, або незначним і потворним; але він ніколи не буде смішним. Ви можете сміятися над твариною, але тільки тому, що ви помітили в ній якусь людську поведінку [...]. Ви можете сміятися над капелюхом, але в даному випадку ви висміюєте не шматок фетру чи соломи, а форму, яку йому надали люди, людський каприз, форму якого він набув» [50: 2].

Окрім того, комічне є історико-культурним феноменом. Так, У. Г. Ауден [49] вказує на те, що, якщо розглядати історію епічного, трагічного чи ліричного мистецтва, можна побачити, що зміни не мають прогресу. «Втрачений рай» Дж. Мілтона відрізняється від «Іліади» Гомера, але нічим не кращий. Однак, коли ми розглядаємо комічне мистецтво, нам здається, що прогрес був величезним: «Жарти в стародавній літературі здаються надзвичайно несмішними, і навряд чи є рядок, написаний до середини XVIII століття, який змусив би сучасного читача голосно сміятися» [49: 57].

Фізіологічна модель сміху, розроблена Г. Спенсером у 1860 році, була найбільш впливовою з «наукового» підходу до комічного. За словами науковця, всі подразники впливають на нерви, які, у свою чергу, розряджають це збудження в три «канали»: м'язи, нутрощі або інші частини нервової системи. Ця «звільнена нервова сила» повинна бути повністю використана в одному або кількох із цих каналів, таким чином виробляючи «еквівалентний прояв сили» в русі або думці, і в результаті, за допомогою будь-якої діяльності, звільнятися від збудження нервів. Коли ж таке збудження не можна повністю розрядити в думках або цілеспрямованих м'язових рухах, то наслідком є, здавалося б, безцільний м'язовий рух сміху [81: 456]. Таким чином, сміх – це полегшення від надмірної кількості «нервової енергії», яка стала надмірною, оскільки інші канали заблоковані. Це полегшення сприяє корисній соматичній рівновазі між стимулом і реакцією [52: 297].

Ч. Дарвін [55] також постулював сприятливий вплив сміху на здоров'я людей. Сміх є корисною звичкою, тобто помічником для виживання організму, способом пристосування до вимог навколишнього середовища [55: 66–68]. Пристосуватися – це вписуватися, стати відповідним, узгоджуватися з оточенням. Якщо невідповідність є головним джерелом сміху, то мета сміху з точки зору еволюції полягає в тому, щоб краще

«вписуватись». Сміх є частиною «виживання найсильніших»; «комічне і наука далеко не несумісні» [52: 298].

За Дж. Шварцем [77: 39], **теорії комічного** можна розділити на три основні групи:

1) теорія несумісності (невідповідності) [68; 69; 86] наразі вважається найбільш популярною теорією комічного. Невідповідність полягає в тому, що «компоненти жарту чи гумористичного інциденту знаходяться у взаємному зіткненні, конфлікті або суперечності» [89: 9], а отже, комічне впливає з різниці між тим, чого очікує адресат жарту, і тим, що відбувається насправді, оскільки вступ і основна частина жарту можуть створювати певні очікування, які руйнуються у фіналі, і саме це розходження викликає сміх [77: 39];

2) теорія ворожості [60; 88; 91] базується на негативному й агресивному аспекті комічного, який використовується для зневаги та приниження конкретних супротивників [77: 47];

3) теорія вивільнення [51; 72; 76] полягає в тому, що комічне використовується для звільнення від напруги при розмові про табуйовані теми, зокрема, секс. Відповідно до цієї теорії, сміх постає «виходом для психічної або нервової енергії» [73: 111], а гумор і сміх перетворюються у механізми полегшення напруги, пов'язаної з ворожістю, тривогою, конфліктом або сексуальністю [63: 149].

Основними **формами комічного** вважають гумор, іронію та сарказм [27: 26]:

1) **гумор** – це м'яка, доброзичлива форма сміху, специфічне переживання суперечливості об'єкта, в естетичній оцінці якого поєднуються серйозне та смішне [3: 15]. Гумор постає результатом вторинної номінації та уможливорює експресивне вираження тих чи інших емоцій мовця з приводу змісту повідомлення, це – уміння відшукати смішне в ситуації, в якій, здавалося б, немає нічого смішного [28: 66]; саме гумор дозволяє обійти

«гострі кути» спілкування та прагне до складної оцінки життя, вільної від однобічних стереотипів, відкриваючи «за нікчемним – піднесене, за божевільним – мудрість, за норавливим – справжню природу речей, за смішним – сумне» [1: 2];

2) **іронія** – форма комічного, для якої характерна прихована насмішка, що замаскована під зовнішньою серйозністю [30: 119]. Поняття «іронія» тлумачиться як: а) тонка, прихована насмішка, глузування; кепкування, глум; б) особливість стилю, що полягає в невідповідності між прямим змістом висловлювання (слова) та його справжнім (прихованим) значенням, яке легко вгадується (УЛЕ, с. 334). Іронія традиційно використовується для передачі негативного змісту, апелюючи до позитивних принципів, реалізованих у словникових значеннях мовних одиниць [10: 134]. Зводячи два плани в парадоксальній суперечності, іронія представляє речі в незвичному, новому ракурсі, створює ефект відчуження, підвищує інтерес комунікантів до предмета іронічної оцінки, визначає ціннісну орієнтацію, сприяючи перетворенню суперечності на творчий пошук ідеалу [18: 69];

3) **сарказм**, у свою чергу, – крайній ступінь іронії, особливо дошкульна насмішка, коли до сміху додається гірке обурення, презирство, злість, отрута, це – іронія, що викриває особливо небезпечні за своїми суспільними наслідками явища дійсності [14: 49]. Сарказм припускає акт облуди: людина, що використовує сарказм, «грає» те, чого вона не відчуває, і очікує від привілейованої аудиторію визнати, що вона дійсно прикидається. Це легко побачити на прикладі пародії: пародист прикидається автором, якого пародіюють [40: 62].

Реалізацією естетичної категорії «комічне» стосовно будь-якого словесного твору є сенс тексту. Проте сенс тексту зовні виражений мовленням, тому ми можемо говорити не лише про комічний сенс тексту, а й безпосередньо про комічний текст. Тому В. М. Кацапінська [20] вважає правомірним запровадження поняття «**комічний текст**», оскільки воно не

тільки не суперечить уявленням про сутність тексту та традиції виділяти гумористичний, іронічний та сатиричний тексти, а й дозволяє точніше охарактеризувати текст такого типу [20: 224]. Це поняття зустрілося у роботі М. А. Паніної [33], де вона пише про те, що комічний текст будується на відхиленні від когнітивного та мовного стереотипу, і зазначає, що «гра при створенні та інтерпретації комічного тексту реалізується в непередбачуваності та умовності дій, спрямованих на руйнування стереотипу» [33: 28].

Комічний текст завжди будується на певній незвичайності, відхиленні від звичного, на ефекті несподіванки. Сенс комічного тексту заснований на фреймовій трансформації, що викликає когнітивний дисонанс, який вирішується сміховою реакцією. При цьому не можна однозначно оцінювати комічний текст як негативний критично спрямований: так, зазвичай ми сміємося над чимось поганим, але існує і «м'який» гумор, дружлюбний сміх (гак, наприклад, ми сміємося над несподіваними дитячими висловлюваннями). Описуваний текст несе у собі уявлення про ідеал, зумовлений соціокультурним середовищем, має оцінність, що виражається по-різному у різних видах комічного. Комічний текст має елемент гри, що передбачає творчу активність адресата, яка вище в іронії та сарказмі. Комічний текст найбільше інших типів тексту потребує формування адекватної проекції тексту, яка «є результат включення змісту тексту в смислове поле реципієнта» [4: 75].

О. Н. Лук класифікував відомі йому **прийоми створення комічного** в такий спосіб: 1) хибне протиставлення; 2) хибне посилення; 3) доведення до абсурду (перебільшення (гіпербола); применшення або пом'якшення (евфемізм)); 4) дотепність безглуздості (сполучення двох логічно несумісних висловлювань; паралогічний висновок); 5) змішання стилів, або «суміщення планів» (змішення мовних стилів; перенесення термінології; невідповідність стилю та змісту; невідповідність стилю мовлення та обстановки, де це

промовляється; псевдоглибокодумність); 6) натяк, або точно наведений ланцюг асоціацій; 7) подвійне тлумачення (гра слів; двозначність); 8) іронія; 9) зворотне порівняння («чисте» зворотне порівняння; буквализація метафори); 10) порівняння за випадковою або другорядною ознакою, перерахування різнорідних предметів та явищ у «єдиному списку»; 11) повторення («чисте» повторення; повторення із зміною граматичної конструкції; повторення із зміною сенсу); 12) феномен [28: 150–163].

Мова є найбагатшим арсеналом **засобів створення комічного**. До них відносяться каламбури, парадокси та пов'язані з ними гостроти. Сюди можна віднести деякі форми іронії [36: 52]. Також основними засобами створення комічного ефекту є різновиди мовної гри, побудованої на невідповідності всіх мовних рівнів:

1) на фонетичному – гра звуками (омоніми, омофони, омографи), шибболет, звукова метатеза;

2) на лексичному – бленди, малапропізми, оксюморон, зевгми;

3) на жанровому та дискурсивному – порушення на рівні композиційної структури, запровадження інтертекстуальних елементів, збій часових планів, змішання стилів [38: 122].

Мовностилістичні засоби, прийоми і механізми тісно переплітаються в тексті, чергуються, створюючи тим самим стійкий і дієвий комічний ефект [5: 42]. Загалом у комічному тексті спостерігається переважання імпліцитних зв'язків порівняно з текстами конвенційного змісту, що є запорукою їхнього естетичного (комічного) впливу [33: 20].

Без засобів комічного неможливе формування комічного характеру та конфлікту. Сюжет комічного твору поступово навантажується засобами комічного, які в загальному ході сюжету зумовлюють розвиток комічних прийомів. Не всі прийоми комічного перебувають у однаково активних відносинах з лексичними та граматичними засобами мови. Наприклад, ситуативно зумовлені іронія, контраст, комічне перебільшення,

применшення, непорозуміння, несподіванки перебувають у меншій залежності від елементів мови [16: URL].

Таким чином, комічне розуміється як категорія естетики, що виражає в формі осміяння історично обумовлену невідповідність даного соціального явища, діяльності і поведінки людей, їх звичаїв і звичаїв об'єктивного ходу речей і естетичного ідеалу прогресивних суспільних сил. У мовленні комічне репрезентовано комічними текстами, в яких засоби створення комічного представлені на всіх мовних рівнях (фонетичному, лексичному, жанровому та дискурсивному).

1.2 Особливості відтворення комічного при перекладі

Передачу комічного при перекладі можна розглядати з точки зору різноманітних теоретичних підходів. Згідно з теорією Ю. Найди [74], можна виділити два види **еквівалентності**: формальну та динамічну. Формальна еквівалентність зосереджена на повідомленні, яке передається вихідним текстом. Повідомлення тексту мовою перекладу має бути максимально схожим на вихідний текст. Навпаки, динамічна еквівалентність зосереджується на ефекті, викликаному на реципієнта. Текст перекладу має впливати на цільову аудиторію так само, як вихідний текст впливає на вихідного одержувача [74: 161–165]. Таким чином, як відомо, комічне «кидає виклик перекладачам». Його часто розглядають як парадигмальний випадок «неперекладності» [57: 84]. Відносна чи абсолютна неперекладність комічного, як правило, пов'язані з культурними та лінгвістичними аспектами.

Розглянемо основні **проблеми відтворення комічного при перекладі**. Культурні та мовні відмінності між мовними спільнотами створюють, мабуть, найсерйознішу проблему, з якою доводиться стикатися перекладачеві комічного. Через ці відмінності перекладач може вважати переклад комічного, орієнтованого на культуру, надзвичайно складним, а в деяких

випадках навіть неможливим. У різних культурах люди сміються з різних речей. Між реципієнтами з різних культурних систем існує розрив, що проявляється в різних об'єктах для жартів [86: 163–165].

Щоб зрозуміти культурну неперекладність, потрібно розглянути деякі характеристики комічного. Комічне виникає, коли порушуються правила, коли очікування встановлене і не підтверджується, коли невідповідність вирішується альтернативним способом. Таким чином, комічне провокує почуття переваги, яке можна пом'якшити, якщо учасники погодяться, що комічне, по суті, є формою соціальної гри, а не відвертої агресії. Своєю чергою, реакція на комічне дуже помітна за рахунок фізіологічних корелятив: сміху, посмішки, збудження.

При перекладі комічних текстів, з одного боку, будь-які похибки перекладу будуть дуже помітними: очевидно, що перекладач зазнав невдачі, коли ніхто не сміється над перекладеним. З іншого боку, перекладач має впоратися з тим фактом, що «правила», «очікування», «рішення» та домовленості щодо «соціальної гри» часто є специфічними для групи чи культури. Пародія, наприклад, доступна лише тим, хто хоча б частково знайомий з пародійним дискурсом. Наслідування наголосів – це наслідування лише для тих, хто знає оригінал [84: URL]. Загалом, «коли рівні попередніх знань мовця / письменника та слухача / читача не схожі, порушується комунікація. Хоча це стосується будь-якої комунікації, поломка особливо очевидна у випадку відтворення комічного, сприйняття якого безпосередньо залежить від збігу фактів і вражень, доступних як мовцю / письменнику, так і слухачеві / читачеві» [56, с. 25].

Як стверджує Д. К'яро [54], «комічне, втілене у слові, погано подорожує. Коли комічне перетинає географічні кордони, воно має узгоджуватися з мовними та культурними елементами, які часто є типовими лише для вихідної культури, в якій його було створено, втрачаючи, таким чином, здатність розважати в новому місці. Засоби, що генерують комічне,

такі як слова та фрази з більш ніж одним значенням і відмінними посиланнями на людей, історію, події та звичаї певної культури, є характеристиками, які часто є основою гри слів. І саме поєднання таких мовних і культурно-специфічних особливостей створює одну з найскладніших проблем не лише для професійних перекладачів комічної літератури, театру та фільмів, а й для всіх, хто намагався розповісти жарт або бути смішним мовою, відмінною від рідної» [54: 1].

Отже, як вважається, проблеми з відтворенням комічного, втіленого у слові, виникають, коли «на заваді стає мова» [54: 1]. Проблеми, викликані необхідністю його передачі іншими мовами, цілком можуть бути причиною того, що з середини 90-х років ХХ століття цей конкретний аспект перекладу привернув значну увагу в науковців [54; 56; 84; 86].

Інша проблема з відтворення комічного при перекладі тісно пов'язана із загальноприйнятим визначенням того, що таке переклад взагалі. Переклад передбачає вивчення лексики, граматичної структури, ситуації спілкування та культурного контексту тексту мовою оригіналу, аналізу з метою визначити важливі для розуміння комічного значення, а потім реконструювати це саме значення, використовуючи лексикон і граматичну структуру, які відповідають мові перекладу та її культурному контексту [66: 176]. Це визначення, як і багато інших, в значній мірі засноване на значенні, що робить його непридатним як основа для перекладу гумору.

Як зазначає Дж. Вандале [86], «комічне не артикулюється у сенсі умовно кодованих мовних одиниць як таких, навпаки, саме семантичні значення отримують лексичне мовне вираження» [86: 151]. Це в основному означає, що фактичне семантичне значення будь-якого прикладу комічного, втіленого у слові, є вторинним щодо його первинного наміру бути комічним, тобто викликати веселощі та / або сміх. Як і у випадку з перекладом поезії, завдання перекладача полягає не тільки в інтерпретації змісту тексту, але й в тому, щоб уловити настрій та викликати у цільовій аудиторії ті самі або

подібні почуття, що і в аудиторії, яка сприймає текст мовою оригіналу. Отже, це вимагає високого ступеня поетичної творчості, як і переклад комічного вимагає гарного почуття гумору. З цієї причини, а також через те, що комічне довгий час вважалося неперекладним, багато хто вважає його одним із найскладніших видів перекладу [66: 176].

Тож комічне, виражене в слові, є одним із найскладніших завдань перекладача. На відміну від референтного комічного, вербалізоване комічне часто розглядається як неперекладне через його залежність від мови. Перед перекладачами часто постає, здавалося б, нездійсненне **завдання** – перекладати комічний текст, зберігаючи якомога більше його інформаційного та прагматичного змісту і водночас справляючи подібний ефект, який він спровокував би в культурі мови оригіналу [61: URL].

Переклад комічного, вираженого в слові (яке, тим не менш, не може бути абстрактним і неминуче пов'язане з ситуацією), вимагає, перш за все, розпізнавання і правильної інтерпретації **прагматичного контексту**, що включає пресупозицію, тобто сукупність знань, що об'єднують автора і читача, обставини спілкування, комунікативну інтенцію автора, його оціночне ставлення до змісту висловлювання, установку на досягнення комунікативного ефекту, а також культурологічний фон, оскільки комізм слова в різних мовах має відмітну національно-культурну специфіку і відображає унікальність кожної мови і кожного народу [11: URL].

Будь-який переклад вербального гумору повинен ставити за мету якомога точніше відтворити комічний ефект оригіналу. Це завдання, перед усім, включає в себе зіставлення лінгвістичних характеристик комічного в мові оригіналу та мові перекладу [83: 1].

Як відомо, популярними засобами створення комічного ефекту є каламбур, іронія, евфемізм, гіпербола та алюзія. Найбільші втрати при перекладі виникають, коли культурно обумовлена алюзія ґрунтується на незнайомих для адресата перекладу посиланнях на інші тексти, а також коли

до створення комічного ефекту залучаються додаткові інструменти (ситуаційні та лінгвістичні). Тож у ситуаціях, коли жарт представлений у культурі мови оригіналу, але відсутній у культурі мови перекладу, відбувається **перестворення** жарту відповідно до культурних особливостей обох культур [58: 186].

Незважаючи на глибоке проникнення перекладача в авторський задум, перекладачеві не завжди вдається досягти еквівалентності вихідного та цільового тексту за їх художнім впливом на читача, перенесення конкретної форми та змісту. **Перекладацькі трансформації**, які розглядаються як основний метод переходу, мають переважно формальне та семантичне значення [45: 103]. Коли переклад складний, варто залучати й описовий переклад, який створить більш тісний контакт між цими культурами, групами та мовцями. Невеликі мовні зміни можуть, наприклад, зберегти «сміх», але змінити специфічну емоційну чи міжособистісну динаміку комічного [84: URL].

Найбільш складними для перекладу випадками є комічні вислови, переклад яких вимагає застосування культурної адаптації, ситуативної заміни або розширення контексту з метою донести комічний відтінок до читача. Засоби створення комічного можуть відтворюватися з використанням наступних **стратегій**:

1) відтворення засобу аналогічним засобом: копіювання без змін (буквальний переклад); введення повністю еквівалентного мовного засобу; конструювання на матеріалі мови перекладу нового засобу створення комічного ефекту;

2) використання інших способів перекладу: відтворення одного засобу створення комічного іншим; вилучення прийому; пояснювальний переклад; примітки і виноски;

3) комбінаторні техніки [21: 11].

Є. А. Шумілін [48] відзначає кілька шляхів, що найчастіше обираються перекладачами для вирішення цих завдань:

1) опущення. У такому випадку перекладач відмовляється від комічного в оригінальному тексті, тому що не бачить шляхів його передачі. Варто відзначити, що даний спосіб є найменш вдалим.

2) підбір альтернативи. У разі, коли перекладач не може повністю зберегти сенс оригінального комічного висловлювання, у своєму перекладі він вдається до створення виразу, не позбавленого комічного, але такого, що не вибивається з фонові ситуації.

3) адаптація. Використовуючи цей спосіб, перекладач переносить реалії оригінального висловлювання на аналогічні в мові перекладу. Таким чином він адаптує вихідний вираз і робить його зрозумілим для реципієнта, наприклад: *Cuddy: Patient is orange / House: The color? / Cuddy: No, the fruit.* – *Каді: Пацієнт помаранчевий. / Хаус: Весь? / Каді: Ні, наполовину* (серіал «Доктор Хаус»). У цьому діалозі комічність висловлювання побудована на полісемії слова *orange*, що позначає як колір (*помаранчевий*), так і різновид фрукта (*апельсин*), але так як в українській мові для назви цих явищ використовуються два різних слова, переклад, близький до оригіналу, не є можливим. Перекладач залишає ключовий елемент діалогу – помаранчевий колір, і обіграє його, додаючи до свого перекладу іронічності, зрозумілої носію української мови. Таким чином, перекладач підбирає альтернативу оригінальному діалогу [48: URL].

Типологія засобів передачі комічного при перекладі залежить від мовного рівня, на якому створюється комічне. Так, за І. А. Столяровою, можна виділити такий **арсенал засобів відтворення комічного** з урахуванням засобів його творення:

1) оскільки при створенні комізму на лексичному рівні основним елементом є скоріше окреме слово, ніж словосполучення, цей блок прийомів створення комічного ефекту є одним з найбільш важких для перекладу;

перекладачеві необхідно створити такий переклад, який здавався б природним і милозвучним для носія мови перекладу; такі прийоми перекладу, як переклад з коментарем і дослівний переклад, у даному випадку використовуватися не можуть, інакше комічна складова втрачається, тому часто перекладачі вдаються до компенсації, створення перекладацького неологізму;

2) комізми синтаксичного рівня діють на рівні речення; тут не можна виділити будь-які стійкі вирази, в словесну гру включається весь фрагмент тексту. Комізм синтаксичного рівня є спонтанним авторським утворенням, а тому при передачі комічного на цьому рівні може використовуватися як дослівний переклад, так і граматичні заміни й інші перекладацькі трансформації;

3) коли комічне виражається на гіпертекстовому рівні (наприклад, шляхом використання алюзії), доцільно враховувати широкий культурний контекст і вдаватися до цитування або видозміни традиційних перекладів певних виразів або творів, використовувати існуючі в мові перекладу зразки комунікації відповідно до контексту [42: 10–15].

Основне завдання при перекладі комічного полягає у передачі комічного ефекту та збереженні при цьому засобу вираження комічного в першотворі. Останнім інколи доводиться нехтувати задля досягнення адекватності. Найбільш складно перекладати комічне, виражене фразеологізмами. Для збереження комічного ефекту в таких випадках перекладачі найчастіше вдаються до нефразеологічного перекладу [43: 390].

Отже, переклад комічного вимагає, перш за все, розпізнавання і правильної інтерпретації прагматичного контексту, а також здатності перекладача успішно застосовувати окремі стратегії та способи перекладу, до яких належать перестворення жарту та застосування перекладацьких трансформацій або описового перекладу.

1.3 Вебкомікс як жанр художнього дискурсу

Дискурс – складна категорія, що характеризується зв'язністю, сконцентрованістю навколо ключового концепту, прагматичної установкою. Поняття «дискурс» включає екстралінгвістичні, прагматичні, соціокультурні, психологічні та інші чинники формування та функціонування тексту. У той же час дискурс є певний обмежений континуум в безмежному просторі мовної діяльності [41: 9]. В. І. Карасик [19] вважає, що дискурс – це логічно обумовлена думка, тобто суворий перехід від одного твердження до іншого, що прослідковується у мисленні за допомогою логічних правил, що має за мету послідовне і систематичне розгортання думки [19: 5–6]. Найбільш обґрунтованим, на нашу думку, є визначення дискурсу, запропоноване Н. Д. Арутюновою: дискурс є «зв'язним текстом у сукупності з екстралінгвістичними, соціокультурними, прагматичними, психологічними факторами; це – текст, узятий в аспекті подій; мовлення, що розглядається як цілеспрямоване соціальне явище, дія, як компонент, що бере участь у взаємодії між людьми і механізмах їх свідомості. Дискурс – це мовлення, занурення у життя» (ЛЭС: URL).

Як зазначає О. Переломова [34], «художній текст призначений для комунікації особливого роду. Він розрахований на особливий тип комунікантів, особливий розподіл ролей між ними. Тому питання про художній дискурс інколи набуває дискусійного характеру, більше того, навіть часом висловлюється думка проте, що художній текст як специфічне утворення не має дискурсу, бо створення художнього тексту і його сприйняття не можна уявити як безпосередні складники одного комунікативного акту» [34: 5]. Саме художній дискурс є носієм соціокультурної, естетичної та емоційної інформації [31: 14]. Тож А. С. Гафарова [13] подає наступне визначення **художнього дискурсу**: «соціокультурна взаємодія між письменником і читачем, що приваблює в

свою сферу культурні, естетичні, соціальні цінності, енциклопедичні знання, знання про світ і ставлення до дійсності, систему переконань, уявлень, вірувань, почуттів і що представляє собою спробу змінити духовний простір людини і викликати у неї певну емоційну реакцію» [13: URL]. Своєю чергою, Т. В. Журавльова [17] визначає авторський художній дискурс як складне, самобутнє ціле, невіддільне від національної, культурно-історичної перспективи і таке, що реалізує зміст, спрямований на надання естетичного впливу [17: 415].

Специфіка художнього твору полягає в мовленнєвій діяльності. Йдеться про дискурсивну діяльність мовця, що виходить за межі власне тексту й уможливорює тлумачення художнього твору як особливого типу дискурсу [9: 159]. У зв'язку з тим, що основним призначенням художнього дискурсу є емоційно-вольовий та естетичний вплив на тих, кому він адресований, тому головним конституюючим фактором є його прагматична сутність [35: URL], і саме прагматична сутність дозволяє відносити вебкомікс до художнього дискурсу. Розглянемо це питання більш докладно.

Існує декілька підходів до визначення поняття «**комікс**». У. Айснер [59], зокрема, при визначенні сутності коміксу використовує термін «**послідовне мистецтво**» (англ. “*sequential art*”, *sequence* «послідовність»). Автор визначає послідовне мистецтво як «розташування малюнків або образів і слів для розповіді історії чи драматизації ідей» [59: 26]. Однак, цей термін дуже розпливчастий, оскільки він не описує лише комікси, але його можна використовувати як визначення для анімації. Більш точне визначення надав С. МакКлауд [71], який використовує визначення У. Айснера як вихідну точку та визначає комікси як набір «сумісних та інших зображень у певній послідовності» [71: 7].

У своєму есе К. Кайндл [65] визначає комікс як «розповідні форми, в яких історія розповідається у серії принаймні двох окремих картинок» [65: 264]. Усі ці визначення виключають наявність ілюстрацій на одній

поверхні, оскільки комікси, що складаються лише з одного зображення, не є послідовністю. С. МакКлауд [71] пояснює, що ці ілюстрації на одній поверхні (або, як він їх називає, мультфільми) лише «походять від частини їхнього візуального словника» [71: 9] і порівнює їх із знімком, зробленим з фільму (автор ігнорує той факт, що одна площина, на відміну від знімку, може бути оповіддю і стояти незалежно без необхідності будь-яких інших зовнішніх елементів).

Р. К. Гарві [64] дає інше визначення. За словами автора, комікси – це «графічні наративи або виклади, в яких слова (часто вписані літерами в область зображення в кульках для прямої мови) зазвичай розкривають значення малюнків і навпаки» [64: 76]. Хоча це визначення можна використовувати для коміксів на одній площині, воно ігнорує комікси без слів.

Тому О. Томашек [82] формує нове визначення: комікс – це графічна розповідь, створена однією або кількома статичними експозиціями, що поєднують зображення та неілюстраційні символи. Графічні символи можна розділити на дві категорії: абстрактні символи (які мають певне значення, наприклад, символ миру, знаки заборони паління тощо) та літери. Комікси, розташовані на одній площині, підходять під це визначення, оскільки текст (утворений не малюнковими символами), а зображення утворюють лише одну експозицію. Туди також підійдуть безсловесні комікси, тому що це набір експозицій, а також вони часто містять іконки, що не належать до ілюстрацій. Це визначення підійде навіть до коміксів без слів, де зображення та неілюстративні символи утворюють експозицію [82: 9].

Використовуючи це визначення, О. Томашек [82] робить висновок, що комікс складається з п'яти основних елементів: 1) наявність зображень; 2) наявність оповіді; 3) утворення за статичними експозиціями; 4) комікс містить образи; 5) комікс містить неілюстративні символи. Ці п'ять елементів можна використовувати при порівнянні коміксів з літературою,

кіно і живописом, і це порівняння прояснює та підкреслює унікальність коміксів [82: 9].

Якщо західні дослідники не концентруються на дискурсивній належності коміксів, та в їх роботах її можна прослідкувати лише на основі опису визначальних рис коміксу та порівнянні їх із характеристиками дискурсу, прямо до художнього дискурсу відносять комікси здебільшого дослідники слов'янського походження [8; 32; 46]. Зокрема, Р. В. Вороніна [8] вказує на те, що «по суті, комікс є **літературно-художнім твором**, що складається з низки малюнків та вербальних конструкцій» [8: 2], а Д. В. Ольшанський [32] ставить наголос на тому, що «найчастіше він [комікс] – синтез текстової та художньої графіки, і саме цей фактор [...] дає підстави говорити про комікс як окремий спеціальний жанр, побудований на суміжні мистецтва та літератури» [32: 37]. Також Н. Циркун [46] зазначає, що у ХХ столітті комікс, що сусидить на видавничому ринку з художньою літературою, структурно уподібнившись до неї, розрісся у величезне дерево жанрових утворень, де є сусідами фантастика, містика, любовний роман, пригоди супергероїв тощо [46: 131], що також поріднює комікс із іншими жанрами художнього дискурсу.

Тож комікси можна розуміти як поєднання трьох різних **середовищ** – літератури, живопису та кіно. Комікси, як і література та живопис, призначені для сприйняття лише одним відчуттям. С. МакКлауд [71] називає живопис «отриманою інформацією» (англ. “received information”), а літературу – «сприйнятою інформацією» (англ. “perceived information”). «Сприйнята інформація» є більш абстрактною і вимагає більше знань для декодування, ніж «отримана інформація». Комікси знаходяться між цими двома видами інформації [71: 49].

Отже, комікс – це завжди **полікодовий текст**. Полікодовими є тексти, побудовані на з'єднанні в єдиному графічному просторі семіотично гетерогенних компонентів [24: 3]. В цілому можна констатувати, що

багатовимірний погляд на текст як полікодове утворення є наслідком і відображенням полікодового характеру людської комунікації на сучасному етапі [47: 90]. У коміксах автори використовують два способи донесення свого повідомлення до читача: текстовий та зображальний. У. Айснер [59] пояснює цю комбінацію такими словами: «Схеми мистецтва (наприклад, перспектива, симетрія, мазок) і схеми літератури (наприклад, граматика, сюжет, синтаксис) накладаються одне на одного» [59: 8]. Іноді для передачі повідомлення комікси використовують лише зображення, і така форма вона вимагає від художника більшої вправності, здатності розповісти історію без використання слів [59: 24].

Послідовність завжди розглядається як невід’ємний елемент у сучасних коміксах, які зазвичай розглядаються як письмова форма анімації [62: 26]. С. МакКлауд [71] ввів концепцію «завершення» (англ. “closure”), щоб описати конструкцію віртуальної реальності в мозку читача, коли мозок автоматично відтворює площини коміксу, розділені «жолобами», у послідовність, схожу на анімацію [71: 60]. Крім того, автор намагається розмежувати мультфільми та комікси, оскільки мультфільми використовують «підхід до створення картинок», тоді як комікс розглядається як засіб, який часто використовує підхід мультфільмів, який має назву «посилення через спрощення» [71: 21]. Іншими словами, мультиплікація зображення передбачає усунення його деталей, але збереження або навіть перебільшення його рис у такий спосіб, якого не можуть досягти реалістичні форми мистецтва, як-от фотографія. Простота героїв мультфільмів у коміксах може змусити читачів зосередитися на «сфері понять» [71: 39].

Читаючи комікс, читачі стають активними учасниками створення історії завдяки процесам, які називаються інтерпретацією (на мікрорівні) і завершення (на макрорівні), тому що «можна очікувати, що сучасні читачі легко розуміють поєднання зображення і слів і традиційної “розшифровки” тексту» [59: 7]. Тож комікси – це «монтаж як слова, так і зображення, і, таким

чином, читач повинен розвивати навички як візуальної, так і словесної інтерпретації. [...] Читання коміксів є актом як естетичного сприйняття, так і інтелектуального пошуку» [59: 8]. Через безліч комунікативних засобів читач не може сприймати лише текст чи зображення, але він повинен сприймати їх одночасно та отримувати повідомлення від них обох [82: 10].

Текст у коміксах часто розміщують у кульках (які представляють пряму мову чи думки) або в прямокутниках (поля в кутку панелі, які представляють оповідь). М. Сарацені [75] стверджує, що підписи часто використовуються для надання інформації, щоб допомогти читачеві відновити потік між сторінками та допомогти заповнити пробіли в оповіді [75: 10]. У самому тексті використовуються ті самі способи підкреслення певних деталей, що й у тексті літературного твору (зазвичай шляхом виділення слів курсивом). Автори коміксів зазвичай намагаються уникати ситуацій, коли текст відображає зображення, і навпаки. Вони намагаються створити комікс, де текст і зображення взаємодіють і доповнюють один одного, створюючи збалансований дискурс [82: 13].

Вебкомікси – новий формат коміксів, що підтримується веб-сайтами та мобільними програмами. Під **вебкоміксом** М. О. Кузнецова та С. Ю. Багнюк [23] розуміють такий тип полікодового тексту, що існує і розвивається у рамках Інтернет-простору, враховуючи специфіку, формат та характерні риси, властиві таким публікаціям, де будь-яке порушення головного концепту єдності графічного та писемного елементів може зруйнувати смисловий наратив усього оповідання [23: 115].

Індустрія вебкоміксів з'явилася як новий жанр у коміксів у зв'язку зі збільшенням числа інтернет-користувачів. Вебкомікс може бути створений та поширений будь-якою людиною. Веб-авторами можуть бути як професіонали, так і любителі, які мають навички малювання та креативність для створення вебкоміксу високої якості. Вони можуть вільно розміщувати епізоди веб-коміксу у своїх блогах [26: 3].

Перші вебкомікси були створені саме аматорами як візуальні новели, розміщені в мережі Інтернеті та не призначені для комерційного використання. З 2003 р. великі світові сайти запустили портали для вебкоміксів, що сприяло зростанню числа читачів цього жанру за рахунок розширення молодіжної аудиторії. Такі сайти заохочують регулярні публікації вебкоміксів як любителів, так і професійних художників [53: URL].

Збільшення інтересу до цифрового контенту стимулювало виробництво вебкоміксів. По мірі зростання популярності вебкоміксів професійні автори та художники зробили свій внесок у жанрову різноманітність. З'явилися такі жанри, як фентезі, екшн, наукова фантастика, комедія, жахи, містика, романтика, орієнтовані читачів із різними уподобаннями. Сьогодні існують навіть екстремальні жанри, які потребують перевірки віку читача.

Вебкомікс часто публікується як періодичне видання. Автори старанно працюють над творами, щоб читачі з нетерпінням чекали наступних розділів. Тому не дивно, що веб-комікс може публікуватися протягом багатьох років, доки автор не завершить сюжетну лінію. Під кожним епізодом є розділ, де читачі можуть оцінити комікс і поділитися думкою. Рейтинги та кількість кліків дозволяють «виміряти» популярність певного вебкоміксу. Авторам платять залежно від популярності їхніх робіт. Деякі знамениті вебкомікси продаються у друкованому вигляді, забезпечуючи додатковий дохід [26: 4].

Вебкомікс відрізняється від сканованої версії друкованих видань коміксів низкою **особливостей**. Так, кожен епізод публікується на одній довгій вертикальній смузі (використовуючи нескінченне полотно, а не кілька сторінок, щоб його було легше читати на смартфоні або комп'ютері) [26: 2]. Такі комікси найчастіше малюють у кольорі, а чи не чорно-білими, оскільки вони рідко публікуються у друкованому форматі [78: URL].

Головна відмінність веб-коміксу від коміксу, що існує в рамках книги як медіуму, – це посилення якості інтерактивності, в ідеалі – вимога від

реципієнта будь-яких активних дій і перетворення його на «співавтор», від якого залежить хід розповіді. Крім цього, веб-сторінка може містити в собі потенційно необмежену кількість аудіовізуальної інформації [44: 483]. Вперше на цьому акцентує увагу С. МакКлауд [71], назвавши веб-сторінку «нескінченим полотном» і помітивши, що варто досліджувати потенційні можливості розміщення всіх панелей коміксу на одному «полотні» [71: 220–229]. Також можна відзначити близькість веб-сторінки до формату свитка, який не гортається, а прокручується («скроллиться»), створюючи умови для зовсім іншого темпоритму, ніж книга: зображення змінюють одне одного плавніше, візуальний ряд стає більш текучим [44: 483].

До **мовних особливостей сучасних вебкоміксів** М. О. Кузнецова та С. Ю. Багнюк [23] відносять: широке та часте використання вигуків та звуконаслідувань, застосування виразів, притаманних усному мовленню, поданих у специфічній письмовій формі з урахуванням усіх його принципів, використання синтаксичного та семантичного еліпсису, надання експресивності лексичним одиницям тексту. Крім того, іконічний знак також може виступати як синтаксичний еквівалент слова або речення. У поєднанні з графічними елементами вербальні категорії дають змогу читачеві зрозуміти контекст, конкретизувати певні події, розкрити характери персонажів та визначити атмосферу події завдяки застосуванню речень або слів-вигуків тощо [23: 117].

Отже, вебкомікс постає жанром художнього дискурсу та визначається як такий тип полікодового тексту, що існує і розвивається у рамках Інтернет-простору, враховуючи специфіку, формат та характерні риси, властиві таким публікаціям, де будь-яке порушення головного концепту єдності графічного та писемного елементів може зруйнувати смисловий наратив усього оповідання. Основними рисами вебкоміксу є послідовність, полікодовість,

цифрова природа, чітка організованість та широке використання звуконаслідування і маркерів розмовного мовлення.

Висновки до розділу 1

1. Комічне розуміється як категорія естетики, що виражає в формі осміяння історично обумовлену (повну або часткову) невідповідність даного соціального явища, діяльності і поведінки людей, їх звичаїв і звичаїв об'єктивного ходу речей і естетичного ідеалу прогресивних суспільних сил. Комічне не існує поза межами людського – саме людина інтерпретує текст або ситуацію та знаходить в них комічне; на сприйняття комічного впливає культурно-історичне середовище, в якому воно створюється та інтерпретується, а також особистість автора та реципієнта. З точки зору фізіології, сміх як результат інтерпретації комічного, є вивільненням від надлишкової нервової енергії. Існує три основні теорії комічного: теорія несумісності, теорія ворожості та теорія вивільнення, кожна із яких покриває той чи інший аспект комічного. Основними формами комічного визнано гумор, іронію та сарказм, які відрізняються між собою інтенцією мовця та засобами створення комічного. У мовленні комічне репрезентовано комічними текстами, в яких засоби створення комічного представлені на всіх мовних рівнях (фонетичному, лексичному, жанровому та дискурсивному).

2. Комічне створює особливі складнощі при перекладі, що викликані культурними та мовними відмінностями між мовними спільнотами, загальноновизнаними труднощами перекладу, нетрадиційністю комічного, його залежністю від мовних засобів та окремими мовними особливостями створення комічного в різних культурах. Переклад комічного вимагає, перш за все, розпізнавання і правильної інтерпретації прагматичного контексту, а також здатності перекладача успішно застосовувати окремі стратегії та способи перекладу, які мають на меті відтворення як комічного ефекту, так і

самих мовних засобів створення комічного при перекладі. Основними стратегіями відтворення комічного при перекладі є відтворення засобу аналогічним засобом, використання інших способів перекладу або ж комбінаторні техніки. До способів передачі комічного у перекладі належать перестворення жарту та застосування перекладацьких трансформацій або описового перекладу.

3. Вебкомікс постає жанром художнього дискурсу. Останній визначається як соціокультурна взаємодія між письменником і читачем, що приваблює в свою сферу культурні, естетичні, соціальні цінності, енциклопедичні знання, знання про світ і ставлення до дійсності, систему переконань, уявлень, вірувань, почуттів і що представляє собою спробу змінити духовний простір людини і викликати у неї певну емоційну реакцію. Саме прагматика вебкоміксу відносить його до цього типу дискурсу, оскільки він має на меті створення самобутнього полікодового літературно-художнього твору. Основою вебкоміксу є комікс – графічна розповідь, створена однією або кількома статичними експозиціями, що поєднують зображення та неілюстраційні символи; вебкомікс, своєю чергою – це такий тип полікодового тексту, що існує і розвивається у рамках Інтернет-простору, враховуючи специфіку, формат та характерні риси, властиві таким публікаціям, де будь-яке порушення головного концепту єдності графічного та писемного елементів може зруйнувати смисловий наратив усього оповідання. Основними рисами вебкоміксу є послідовність, полікодовість, цифрова природа, чітка організованість; особливості мови вебкоміксу включають звуконаслідування, широке використання розмовного мовлення та вигуків, еліпсис, що дозволяють створити тексти високого ступеню експресивності.

РОЗДІЛ 2

ЛІНГВІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ГУМОРУ У ВЕБКОМІКСІ *SLACK WYRM* ‘ЗМІЙ ЛЕДАЩО’

2.1 Взаємодія вербальних та невербальних складових вебкоміксу *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ як засіб створення гумору

Вебкомікс є полікодовим текстом, в якому взаємодіють вербальні та невербальні складові, таким чином створюючи єдиний інформаційний простір, в якому і реалізується категорія комічного, а саме – створюється гумор, яким пронизаний австралійський вебкомікс “Slack Wurm”. За твердженням О. Є. Анісімової [2], можливі три випадки взаємодії між вербальними та невербальними (іконічними) знаками полікодового тексту: повний збіг, частковий збіг та контрастування вербальних та іконічних компонентів повідомлення [2: 32–33]. Розглянемо, як вербальний та невербальний компоненти взаємодіють у вебкоміксі “Slack Wurm” при створенні гумору.

2.1.1 Повний збіг вербальної та невербальної складових вебкоміксу. У випадку повного збігу вербальної та невербальної складових вебкоміксу гумор створюється вербально, а невербальна складова підтверджує, що читач правильно зрозумів автора.

Розглянемо такий приклад: (2) “*A lot is expected of you, you know. It’s time you showed some ambition and took your place in the world*”. “*Hey, I’m fighting society right now. Subverting its expectations, defying its pressures, me lying here, doing nothing – this is true ambition*” (SW: URL). Вербальний компонент вебкоміксу уособлює «протест» змія, який саме протестом виправдовує свої лінощі, у той час, як невербальний компонент доповнює картину – змія зображений ліниво лежачим у своєму замку, що повністю

корелює із діалогом персонажів. Таким чином, в аналізованому прикладі невербальна складова вебкоміксу доповнює вербальну, і разом обидва компоненти є важливими при створенні гумору в цьому вебкоміксі.

У фрагменті (12) *“Have at thee vile Wurm! Finally death comes for you!”* *“What-eva, I’m not getting up... Dickhead”* (SW: URL) зображено лицаря, який хоче побороти змія, та спочатку погрожує йому (*Have at thee vile Wurm! Finally death comes for you!*). Своєю чергою, змії реагує на нього пасивно, оскільки йому лінь вставати (*What-eva, I’m not getting up...*). Останнє зображення демонструє змія з сокирою в носі. Він резюмує: *Dickhead*, таким чином, підтверджуючи, що атака лицаря вдалася, але не нанесла йому значної шкоди. Гумор в наведеному фрагменті полягає в тому, що читач не очікує, що лицар і справді атакуватиме змія, а змії і справді не зрушить з місця навіть для захисту, а буде агресивним лише на словах.

Дії персонажів як компонент гумору повністю проілюстровано у фрагменті (21) *This foe is beyond all of you. Now stand back, I shall defeat the wurm before he wakes. You shall not pass! Fly you fools* (SW: URL). У цьому випадку спостерігається алюзія на фільм “The Lord of the Rings”, де чарівник Гендальф за допомогою свого ціпка та говорячи (*You shall not pass!*) перекиває шлях монстру, даючи його супутникам можливість втекти. Його фінальна фраза *Fly you fools* є трагічною та символізує самопожертву заради спільної справи. У коміксі “Slack Wurm”, своєю чергою, спостерігається ситуація, коли чарівник насправді є дурнем. Спочатку він лякає всіх супутників страшним змієм (*This foe is beyond all of you*), потім хвалиться тим, що знищить його (*Now stand back, I shall defeat the wurm before he wakes*), після чого зі словами *You shall not pass!* встромляє ціпок у землю, однак лише робить в ній яму. Не зробивши для перемоги над змієм фактично нічого, він каже супутникам *Fly you fools*, що є закликком відступати, поки змії не прокинувся. Отже, гумор у цьому випадку базується не лише на самому сюжеті про чарівника-дурня, а і на співставленні цього чарівника із

самовідданим чарівником світу фентезі, який пожертвував собою для того, щоб врятувати товаришів.

У фрагменті (26) *“You beast, you killed my friends!”* *“They weren’t your friends, they were just using you for your spells”*. *“No, they respected me for my wisdom”*. *“Well, I gotta admit, you do look very wise in that outfit”*. *“Really? Thanks! You’re so nice!”* *“Now do a little spell for me in it”* (SW: URL) основою гумору постає те, як змії маніпулює чарівником. Зокрема, на початковому зображенні чарівник наче прийшов помститися змієві, про що сигналізують як зображення, так і його слова (*You beast, you killed my friends!*). Однак, змії меланхолічно зазначає *They weren’t your friends, they were just using you for your spells*, що повинно підірвати віру чарівника в його друзів. Чарівник все ж сперечається: *No, they respected me for my wisdom*. Після цього змії вдається до лестощів (*Well, I gotta admit, you do look very wise in that outfit*), що видно з хитрого виразу його морди. Чарівник, у свою чергу, піддається маніпуляції, і його агресивний вигляд змінюється на зашарілість (*Really? Thanks! You’re so nice!*), після чого змії каже: *Now do a little spell for me in it*, де читач розуміє маніпуляцію змія, а його морда свідчить про те, що маніпуляція є свідомою.

Невербальний компонент використовується як доповнення до вербального у фрагменті (82) *You know what I enjoy? A good, long, satisfying seethe. Seethe. Seethe! Seethe!! Seethe ruined* (SW: URL). У цьому випадку змії розповідає про те, як йому подобається лютувати, і кожне повторення слова *Seethe* з різними розділовими знаками підтверджується зображенням, де змії стає все лютішим і лютішим. Далі ж слідує зображення, на якому навколо змія літає метелик, і змії відволікається від свого лютування, після чого на останньому зображенні читач спостерігає трохи невдоволеного змія, на якому сидять метелики, а змії каже *Seethe ruined*. Гумор у наведеному фрагменті вебкоміксу створюється на основі того, що змія від лютування

може відволікти така мила дрібниця, як метелик, а отже, він не такий і злий, як намагається показати.

Розглянемо такий фрагмент вебкоміксу (84-85) *What do you mean my sister 'stole' my cake? That is so unlike her!! Wait, no. That is exactly like her. Not to worry. I know just how to get it back. Good luck, hero!* (SW: URL) У цьому випадку спостерігається спілкування змія і жителів селища, які повинні були виготовити для нього торт, однак цей торт вкрала його сестра. Тоді змій каже *That is so unlike her!!*, однак, трохи подумавши, а це відображено на малюнку, додає *Wait, no. That is exactly like her*. Після цього він знову починає думати, і наступне зображення показує змія, який наче світиться від нової ідеї, як врятувати торт: *I know just how to get it back*. Однак в результаті ця ідея стосується не його самого, а курку, яка керувала процесом приготування тарту. Останнє зображення цього фрагменту коміксу демонструє курку в обладунках, яку змусили піти у подорож за тортом, а змій їй каже наостанок *Good luck, hero!*, таким чином, вербально окреслюючи її місії. В цьому фрагменті спостерігається два випадки гумору: по-перше, змій спочатку робить вигляд, що не вірить, що його сестра викрала торт, однак і сам розуміє, що це цілком в її стилі поведінки; по-друге, замість того, щоб самому прийняти рішення і піти на пошуки тарту, змій відправляє у подорож фізично найменше створіння серед доступних, таким чином, він не готовий сам нічого робити, проте готовий пожертвувати іншими заради смачної їжі.

Часто в аналізованому вебкоміксі невербальна складова покликана продемонструвати справжні емоції співрозмовників, наприклад: (88) “*And besides, you steal stuff all the time – including from me!*” “*Oh, please... The Great do not still, they harvest*” (SW: URL). Зокрема, жести зображеного змія підтверджують його обурення поведінкою сестри (*And besides, you steal stuff all the time – including from me!*), у той час, як вона не відчуває жодної провини та навіть пишається собою, що видно з виразу її морди та з її слів (*Oh, please... The Great do not steal, they harvest*). Більш того, вона навіть

обирає метафору для того, щоб більш достойно назвати крадіжку – відкидаючи слово *steal* ‘красти’, вона використовує дієслово *harvest* ‘збирати врожай’, таким чином, видаючи свою діяльність більш благородною, аніж вона є насправді.

Отже, у випадку повного збігу вербального та невербального компонентів вебкоміксу гумор створюється у їх повній взаємодії, і кожен з них відіграє значну роль у творенні гумору. Невербальний компонент повністю дублює вербальний, розважаючи читача такими ж безглуздими та несподіваними діями персонажів, якими є і їх висловлювання.

2.1.2 Частковий збіг вербальної та невербальної складових вебкоміксу. У випадку часткового збігу вербальної й невербальної складових вебкоміксу основою творення гумору постає вербальний компонент висловлювання, однак він може бути не досить зрозумілим без візуального супроводу.

Наприклад, у частині вебкоміксу (1) невербальний компонент практично не бере участі у створенні гумору: (1) “*You know dragons live for several hundred years. You’re thirty*”. “*Yes. It’s all over for me*” (SW: URL). При цьому зображення демонструє змія та скелета як учасників комунікації, які нічого не роблять – лише змії зображений депресивним. Таким чином, у цьому випадку основою комічного постає вербальна складова вебкоміксу (змії перебільшує свій вік для того, щоб його бездіяльність ввижалася не лінню, а драматичною старістю), яка лише доповнюється невербальною.

Ще один приклад – фрагмент коміксу (14) “*Don’t think I don’t know what you said!*” “*Guys, I think these meetings have been hacked...*” (SW: URL). У цьому випадку перше зображення демонструє помсту змія за те, що селяни ніби то на нього говорили погані речі (*Don’t think I don’t know what you said!*). На другому ж зображенні читач спостерігає загальне зібрання селян, які обговорюють причини і наслідки атаки (*Guys, I think these meetings have been*

hacked...), однак селяни, які зображені як жителі середньовічного села, оперують термінологією інформаційних технологій (*hacked*), що дозволяє говорити про частковий збіг вербального та невербального компонентів вебкоміксу, яке і постає джерелом гумору в даному випадку.

У фрагменті (27) “*So, Wyrm, what do you think of my Big New Years Party?” “*What party?*” “*The one you’re at right now*”. “*Oh. I like it*” (SW: URL) лише невербальний компонент дозволяє підтвердити вербальний. Зокрема, скелет питає змія *So, Wyrm, what do you think of my Big New Years Party?*, однак читач бачить, що ніякої вечірки немає, і про хоч якесь свято свідчить лише святковий ковпак на голові скелета, на який важко одразу звернути увагу. Тому відповідь змія *What party?* постає для читача цілком природним питанням. І лише після виразу *The one you’re at right now* читач розуміє, що лежати на підлозі зі святковим ковпаком на голові – то і є «вечірка скелета». При цьому і змієві такий стан справ подобається, оскільки він відповідає *Oh. I like it* із нудним виглядом. Отже, розмови про вечірку у цьому випадку лише частково співпадають із зображенням, на якому єдиною ознакою вечірки постає святковий ковпак на голові скелета.*

Частковий збіг вербальної та невербальної складових вебкоміксу постає джерелом гумору у фрагменті (74) *If you pass me that old mace there, I’ll show you the best way to beat your depression. Beat beat beat* (SW: URL). У цьому випадку читач спостерігає принцесу, захоплену чудовиськом. Але чудовисько сумне, і принцеса пропонує йому допомогти перемогти депресію (*If you pass me that old mace there, I’ll show you the best way to beat your depression*). Вислів *to beat your depression* сприймається читачем саме як перемога над депресією, однак далі принцеса просто б’є чудовисько булавою по голові, тому читач розуміє, що вона використовувала *to beat* у прямому значенні ‘бити’, що підтверджується коментарями принцеси під час процесу (*Beat beat beat*).

Розглянемо наступний приклад: (80) “*Ha ha. You seem to be suffering from the delusion that there’s only one universe*”. “*Wait– Oi, mate! Where did you get that goldfish?!*” (SW: URL). У цьому фрагменті чарівник сміється із змія, який, на його думку, дуже мало знає про всесвіт (*Ha ha. You seem to be suffering from the delusion that there’s only one universe*). Наступне зображення демонструє, що змії здивовані і зацікавлені такою інформацією. Однак, третій компонент зображення свідчить про те, що насправді змії був здивований лише золотою рибкою, на якій пролітав повз нього чарівник (*Oi, mate! Where did you get that goldfish?!*). Таким чином, саме вербальний компонент пояснює читачеві, в чому насправді поставали здивованість змія, якому, виходить, зовсім не цікаво, як влаштований всесвіт, а цікавіша миттєва розвага новою іграшкою.

Ефект розчинення «четвертої стіни» спостерігається в наступному фрагменті вебкоміксу: (86) “*Gosh, guys! Thanks for choosing me. I won’t let you down*”. “*Hey, no worries. You are the easiest to draw anyway*” (SW: URL). У цьому випадку курка та чаклун обирали між різними монстрами, кого їм взяти з собою в героїчну подорож. В фіналі вони обрали кубик слизу, за що він їм дякує та обіцяє достойне служіння: *Gosh, guys! Thanks for choosing me. I won’t let you down*. Однак курка каже: *Hey, no worries. You are the easiest to draw anyway*, таким чином, не лише принижуючи чесноти кубика, а і вказуючи на те, що обирали власне не вони, а художник, який малює комікс, а причиною вибору поставало те, що інших монстрів просто було складніше малювати. Тобто, кубика вибрали в подорож не за якісь його чесноти, а лише за те, що в ньому найменше ліній.

У фрагменті (93) “*You’re right, Leroy! I’m no monster. I’m a hero!*” “*A hero with a very special job to do...*” “*To destroy all the things I love before anyone else can ruin them*” (SW: URL) частковий збіг вербальної та невербальної складових дозволяє створити контраст емоцій принцеси та її цілей. Так, вона радіє, що зрозуміла себе, і каже співрозмовнику: *You’re right,*

Leroy! I'm no monster. I'm a hero!, тобто, вказуючи на те, що вона дарма вважала себе поганою людиною, а насправді вона людина хороша. Співрозмовник також підтримує її словами *A hero with a very special job to do...* Тоді перед читачем постає зображення принцеси, яка явно відчуває натхнення, однак її натхнення, як виявляється з вербального компоненту зображення, є досить специфічним: *To destroy all the things I love before anyone else can ruin them.* Таким чином, читач розуміє, що принцеса досі є злою, однак вона бачить себе доброю людиною, яка хоче все врятувати, хоча і через знищення всього.

Таким чином, при частковому співпадінні вербальної та невербальної складових вебкоміксу невербальна складова постає поясненням гумору, який твориться вербально, і без невербальної складовою гумор буде не досить зрозумілим читачеві.

2.1.3 Контрастування вербальної та невербальної складових вебкоміксу. У ситуації контрастування вербальної та невербальної складових вебкоміксу слова персонажів суперечать їхнім діям, що можна зрозуміти лише з невербальної складової вебкоміксу.

Зокрема, у фрагменті (9) спостерігається контрастування вербальної та невербальної складових вебкоміксу, що і постає джерелом гумору: (9) *Wondering what I'm thinking, huh? I'm thinking about cakes* (SW: URL). У цьому випадку невербальний компонент, який сприймається читачем раніше, зображує змія, що сидить на своїй скелі та має підозрілий вигляд. Тобто, перше очікування читача передбачається, що змія замислює щось зловіще. Вербальний компонент вебкоміксу спочатку також передбачає інтригу – змія звертається до читача, пропонуючи йому вгадати, про що той думає (*Wondering what I'm thinking, huh?*), після чого слідує пояснення того, про що саме (*I'm thinking about cakes*), і це є джерелом гумору в даному прикладі.

У фрагменті (15) *“Dear Wise Wyrm, please help make my village more environmentally friendly. Regards, Pete the Peasant”*. *“Ssssshhoooooffff! Done”* (SW: URL) спостерігається контрастування вербального та невербального компонентів вебкоміксу через іронічність усього зображення разом із текстом. Коли селянин звертається до змія *Dear Wise Wyrm, please help make my village more environmentally friendly*, читач розуміє, що у зверненні говориться про екологічність селища, а звернення передбачає допомогу змія. Змій же розуміє звернення по-своєму та знищує село, тобто, якщо немає села, то немає і загрози екології, це і створює гумор у наведеному фрагменті.

Аналогічно, у фрагменті (16) *“I think about myself a lot... Still me. Damn, me! Be less me! Oh, me! You’re incorrigible”*. *“You need a therapy”* (SW: URL). У цьому випадку змії наче корить себе за егоїзм (*I think about myself a lot... Still me. Damn, me! Be less me!*), однак вираз його обличчя, що контрастує з його докорами (*Oh, me! You’re incorrigible*), при цьому змії дуже вдоволений собою, говорить про те, що він і не збирається нічого міняти у своєму житті. Це припущення підтверджується словами скелета (*You need a therapy*), який, як видається, уже змирився з такою егоїстичною поведінкою змія.

Розглянемо наступний приклад: (22) *“Ha-haa! And now that I have you, foolish men, I think we’ll play a little game together...”* [*Dungeons & Dragons*] *“Why do I have to be the wizard?”* (SW: URL). У цьому випадку, піймавши групу мандрівників, змії вдається до кліше кіноіндустрії *And now that I have you, foolish men, I think we’ll play a little game together*, де *game* ‘гра’ повинне сприйматися як щось загрозове, наприклад, низка смертоносних випробувань на виживання. Однак вербальний компонент повністю спростовується невербальним – подальшим зображенням змія та мандрівників, яких він змусив і справді грати у настільну гру “*Dungeons & Dragons*”, а вони ще й незадоволені своїми ролями (чарівник невдоволений тим, що йому і у грі дісталася роль чарівника “*Why do I have to be the wizard?*”). Тобто, на другому зображенні немає жодної небезпеки, яка

передбачалася через первинний вислів змія, що і повинно розсмішити читача вебкоміксу.

У фрагменті (33) “*Oh Great One, the cult of the Wyrn awaits your first dark order*”. “*Hmm, yes. I think I’d like some raisin toast*” (SW: URL) спостерігаємо контраст між піднесеним тоном бесіди і таким же поважним станом селян до змія на зображенні та його реакцією на те, що вони йому пропонують. Як послідовники змієвого культу, селяни прийшли до нього та просять дати їм наказ, який, очевидно, повинен співпадати із метою культу, хоча за сюжетом її ніхто і не визначав: *Oh Great One, the cult of the Wyrn awaits your first dark order*. Важливо, що зміїв культ є лихим, про що свідчить словосполучення *dark order*, тобто, передбачається, що наказ змія повинен викликати щось погане для інших людей. Змій, своєю чергою, наче підтримує гру селян (*Hmm, yes*), однак наприкінці повертається до своїх звичних уподобань, серед яких не останнє місце посідає їжа (*I think I’d like some raisin toast*). Тому в цьому випадку піднесеність селян як на словах, так і в зображенні, контрастує із наказом змія, який хоче лише лежати та їсти.

У вебкоміксі “Slack Wyrn” також часто спостерігається, коли зображення без тексту постає частиною історії та розкриває сутність гумору. Наприклад: (41) *You know, sometimes I can’t sleep at night from thinking about all the terrible things I’ve done to people* (SW: URL). Перше зображення та текст свідчить про те, що змії повинен жалкувати про те, що шкодить людям. Для цього автор використовує зображення змія в задумливому вигляді та такі кліше смутку, як *I can’t sleep at night from thinking, all the terrible things*, що передбачають жаль особи, яка їх вимовляє, щодо того, що вона зробила. Однак на наступному ж зображенні читач спостерігає надзвичайно вдоволеного змія, що контрастує як з першим зображенням, так і з текстом вебкоміксу. Таким чином, гумор у цьому випадку базується на тому, що змії не може спати вночі, згадуючи погані речі, що робить іншим,

але згадуючи не з жалем, а із задоволенням, пишаючись своїми поганими вчинками.

Така ситуація спостерігається і в фрагменті (55) *I think I can flush this villain out of his stronghold with an old dragon trick of mine...* (SW: URL). На першому зображенні спостерігається змії біля замку супротивника, і його вислів *I think I can flush this villain out of his stronghold with an old dragon trick of mine* передбачає наявність якогось хитрого шляху для того, щоб виманити супротивника із замку. Читач очікує від змії чогось розумного, однак на другому зображенні він бачить, що змії просто спалив замок вщент, а отже, ніякої премудрості не було, просто пряма атака стандартним способом. Гумор в цьому фрагменті вебкоміксу, таким чином, полягає в тому, що змії іменує звичайні фізичні можливості змії чимось інтелектуальним, наче він робить щось за межами умінь інших.

У фрагменті (91) *At this time of year, it's important to remember the ones we love, and reflect on what really matters most in life...* (SW: URL) невербальний компонент також контрастує із вербальним. Так, на першому зображенні, що містить вербальну складову, змії лежить біля своєї гори та наче думає про щось значуще, про що говорить піднесений тон тексту: *At this time of year, it's important to remember the ones we love, and reflect on what really matters most in life...*, в якому говориться про те, що потрібно подумати дорогих серцю істот. Однак друге зображення, яке вже не містить тексту, демонструє, що єдиною дорогою серцю істотою змії вважає самого себе, оскільки, думаючи про *the ones we love* та *what really matters most in life*, він уявляє лише самого себе.

Отже, якщо зображення контрастує з вербальною складовою вебкоміксу, гумор у таких фрагментах твориться саме на основі такого контрасту, де читач розуміє невідповідність дій персонажів їх словам.

У результаті проведеного дослідження взаємодії вербального та невербального компонентів вебкоміксу одержана кількісна інформація, представлена у *таблиці 2.1*.

Таблиця 2.1

Типи взаємодії вербального та невербального компонентів при творенні гумору у вебкоміксі “Slack Wurm”

Типи взаємодії	Кількість	Частка
Повний збіг	31	31%
Частковий збіг	50	50%
Контрастування	19	19%
Загалом	100	100%

Таким чином, у вебкоміксі “Slack Wurm” найчастіше спостерігається лише частковий збіг вербального та невербального компонента (50%), що можна пояснити бажанням автора творити несподіваний гумор, де невербальна складова пояснює ті аспекти комічної ситуації, які не було висвітлено вербально. Рідше спостерігається повний збіг вербального та невербального компонентів (31%) або їх контрастування (19%).

2.2 Інконгруентність як механізм створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’

Джерелом гумору постає **інконгруентність**, яка розуміється як «будь-який вид невідповідності нормі, при цьому створюється комічний ефект, що є результатом реакції інтерпретатора на неочікувану невідповідність ustalеним нормам комунікативної ситуації, включно з референтною ситуацією, відображеною висловленням» [40: 96]. Інконгруентність, за В. О. Самохіною [39], побудована на ефекті омани, який схожий на правду. Створюється ефект **обманутого очікування**, що являє собою сукупність

стилістичних прийомів. Порушення передбачуваності становить основу експресивності, тому інконгруентність у гуморі пов'язана з емоційною стороною висловлювання, а, отже, зі створенням суб'єктивного оцінного комічного образу або ситуації [39: 202]. Відповідно до порушених норм виділяють онтологічну, логіко-поняттеву та валоративну інконгруентність.

2.2.1 Онтологічна інконгруентність. Онтологічна інконгруентність ґрунтується на зміщенні меж реальності, які у традиційних стереотипних уявленнях про світ існують поруч, але, взяті окремо, виступають як індивідуальні концептосфери, елементи яких ніколи не змішуються і не підміняють один одного [37: 135].

У коміксах про змія досить часто порушуються норми фентезійного буття, що може дивувати читача та створювати комічне, наприклад, (10) *“I am the Wise Wisewood Tree. I possess uncanny wisdom. What is your question, o Dragon?” “Hey, you called me, remember?” “Oh yeah, I need you to get me a pack of cigarettes”* (SW: URL). У цьому випадку дерево хвалиться тим, яке воно мудре (*I am the Wise Wisewood Tree. I possess uncanny wisdom*), дивиться на змія і думає, що він хоче в нього щось запитати (*What is your question, o Dragon?*). При цьому стиль мовлення дерева піднесений, оскільки воно хоче справити враження на змія. Однак, коли той каже, що дерево саме його покликало, дерево згадує, в яких вони стосунках, та переходить на більш просту мову (*Oh yeah*) і прості, але незвичайні для дерева прохання (*I need you to get me a pack of cigarettes*). У цьому випадку гумор полягає не лише у зміні реєстру спілкування, а і в тому, що навіть дерево вважає головного героя (змія) невдахою, якого можна відправити у магазин за сигаретами.

У фрагменті вебкоміксу (13) *“You should spread terror throughout the land”*. *“No... I’m thinking ‘Patreon’”* (SW: URL) змії разом із скелетом міркують про те, як змієві стати більш знаменитим. Якщо скелет пропонує більш традиційне для фентезійного світу рішення (*You should spread terror*

throughout the land), то змії пропонує вдатися до більш сучасних видів «терору» (*No... I'm thinking 'Patreon'*). Patreon – веб-сайт, на якому автори розповсюджують свої роботи на основі платної підписки. Тобто, в результаті стає очевидним, що змії не керується традиційною фентезійною логікою.

Випадки онтологічної інконгруентності спостерігаються також, коли персонажі не розуміють, де правда, а де їх фантазія, як у випадку (17) “*So where is this dragon? You guys told me he'd spot me out here*”. “*No, we don't. You told yourself that*”. “*We are just dumb forest critters*”. “*Kill*” (SW: URL). У цьому прикладі змальовується ситуація, коли принцеса прийшла на пагорб у пошуках змія (*So where is this dragon?*), бо начебто саме це їй порадили магичні звірята, які є її супутниками (*You guys told me he'd spot me out here*). Однак звірята самі говорять, що вони можуть говорити лише в її уяві (“*No, we don't. You told yourself that*”. “*We are just dumb forest critters*”), а остання репліка (*Kill*) є алюзією на кінофільми, де маніяки керуються голосами в голові. Таким чином, якщо на початку фрагменту принцеса просто шукала змія, то наприкінці читач розуміє, що в неї або проблеми із сприйняттям дійсності, або її друзі з неї насміхаються.

Іноді автор глузує і з логіки реального світу, наприклад: (37) “*And just who is afraid of a vacuum cleaner?*” “*...My cats*” (SW: URL). У цьому випадку пилосос прийшов перемогти змія, що вже є не дуже логічним для світу фентезії. Однак він прийшов, і змії з нього насміхається, що пилососа ніхто не боїться, у формі риторичного питання: *And just who is afraid of a vacuum cleaner?* Пилосос же сприймає це питання як звичайне та відповідає *My cats*, описуючи ситуацію реального життя, коли кішки лякаються увімкненого пилососа. Таким чином, джерелом гумору в цьому випадку постають властивості реального світу, перенесені в фентезійні умови, де така ситуація є недоречною.

У вебкоміксі відповідно до установок фентезійного світу можуть мінятися і ролі людини і нелюдських істот, наприклад: (54) “*Can't I just ride*

on your back?” “*Woah! Don't get it twisted, lil' fella. I am not your beast, you are mine*” (SW: URL). У цьому прикладі на малюнку зображено, що для подорожі із чарівником змії приносить для нього переноску для тварин, оскільки все повинно виглядати «по-людськи». Тому чарівник питає, чи не простіше буде, якщо той просто полетить на змієвій спині, як це звично робиться у світі фентезі: *Can't I just ride on your back?* Однак дракон його зупиняє і пояснює, що це все питання ієрархії: *Don't get it twisted, lil' fella. I am not your beast, you are mine*. Гумор у цьому випадку ґрунтується, таким чином, на невиправданих очікуваннях читача щодо правил фентезійного світу.

Також наявні випадки, де відбувається заміна основоположних понять, наприклад: (83) *Depression can strike at any time to anyone... “Everybody likes you”* (SW: URL). У цьому випадку депресія у сестри змія починається не через те, що всі її ненавидять, а саме через те, що вона всім подобається (*Everybody likes you*), оскільки сама вона прагне бути лютою і ненависною для всіх людей.

Випадком онтологічної інконгруентності також постає непотрібне пояснення деяких властивостей істот, які зустрічаються в реальному світі, наприклад: *Emus cannot fly or drive* (SW: URL). І, якщо частина *emus cannot fly* має сенс, оскільки ему мають крила, а тому таке уточнення небезглузде, то те, що ему не можуть водити (*or drive*) пояснювати нікому не треба. Тому гумор у цьому випадку ґрунтується на поєднанні пояснення, яке має сенс, та пояснення, яке жодного сенсу не має.

Онтологічна інконгруентність також може викликатися вpletенням у сюжет абсолютно несумісних із ним явищ, наприклад: (59) *Listen, I don't like getting too political in these comics, okay? I'm just going to take my Hitler and go home* (SW: URL). У цьому випадку, коли ему пропонує змієві знищувати людей, змії говорить *I'm just going to take my Hitler and go home*, при цьому поява Гітлера у сюжеті є абсолютно невиправданою та не має жодного сенсу для фентезійного світу вебкоміксу.

Висміюватися можуть і певні притаманні світові соціально-політичні явища, як-от (60) *“All the monsters who work here are still waiting for the gold you promised to pay them”*. *“Well, too bad. I’ve officially declared this keep a communist collective!”* *“But how? You never produce a thing!”* *“See? The system works”* (SW: URL). Коли працівники вимагають у змія заробітної плати за виконану роботу, він «впроваджує комунізм» (*Well, too bad. I’ve officially declared this keep a communist collective!*), тобто, відносини, де втрачаються товарно-грошові відносини. На зауваження скелета про те, що для наявності комунізму потрібно щось виробляти (*But how? You never produce a thing!*), змія відповідає, що не потрібно, і саме в цьому і полягає комунізм (*See? The system works*), таким чином, у цьому фрагменті спостерігається висміювання цілого суспільно-політичного ладу реального світу.

Таким чином, у випадку, якщо гумор створюється на основі онтологічної інконгруентності, такі жарти базуються на ошуканому очікуванні щодо правил фентезійного чи реального світу, які спрацьовують не так, як очікував читач, і саме це створює комічний ефект.

2.2.2 Логіко-поняттєва інконгруентність. Для механізму логіко-поняттєвої інконгруентності характерне навмисне спотворення прийнятих у суспільстві понять і уявлень; таке порушення норм включає, насамперед, інтерпретаційний компонент, тобто усвідомлення адресатом порушення логіки мислення. Найбільш поширеними проявами логіко-поняттєвої інконгруентності є відверта контрадикція причини і наслідку, помилковість аналогій, алогічність розв’язки і парадоксальність зіставлень. Гумор на основі логіко-поняттєвої інконгруентності часто має універсальний характер, особливо в тих випадках, коли об’єктом авторської іронії постають будь-які, незалежно від нації, люди, котрі є занадто, безглуздо і безпорадно, схвильованими станом власного здоров’я або почуттям гідності [37: 135–136].

Логіко-поняттєва інконгруентність є джерелом гумору у фрагменті (6) *“What do you think, Knight? What should I do?” “Frankly, Wyrn, I am shocked... I had no idea you still lived with your parents”* (SW: URL). Попередньо змії занепокоєний тим, що йому вчуваються голоси давно померлих батьків, які вимагають від нього стати справжнім змієм, однак він не може вирішити, чи потрібно йому це. Тоді він питає у мертвого лицаря, як йому потрібно зробити в такому випадку (*What do you think, Knight? What should I do?*), на що лицар відповідає *Frankly, Wyrn, I am shocked... I had no idea you still lived with your parents*. Таким чином, лицар ігнорує питання змія, акцентуючи увагу на тому, що йому більш цікаво, чому батьки взагалі керують його життям, наче живуть з ним в одному замку. Отже, гумор ґрунтується на непорозумінні між співрозмовником, коли один із них хоче вирішити свою психологічну проблему, у той час, як інший цікавиться зовсім іншими речами.

Ще один приклад логіко-поняттєвої інконгруентності – фрагмент (7) *“He does seem very sleepy”. “I think he’s asleep, what do you think?” “I’m asleep!”* (SW: URL), у якому до змія приходять лицарі, щоб його здолати, а він знов спить. У цьому випадку автор показує, що, якщо зло не чіпає когось, то не треба намагатися його розбудити – лицарі настільки наскучили змієві своїми питаннями щодо того, чи спить він, чи ні, що він оскаженів і спалив їх зі словами *I’m asleep!* Порушення логіки в цьому випадку полягає в тому, що, якщо б лицарі робили свою справу, а не розглядали свого супротивника, то в них було б більше шансів на виживання.

Ще один приклад – фрагмент коміксу, в якому принцеса сама пропонує змієві її викрасти (18) *“I gotta admit, I am totally abductable right now. What? You think you can resist me? Bitch, please. It is on whether you like it or not! You know you want this”*. *“Z”* (SW: URL). У цьому випадку її план полягає в тому, що змії повинен її викрасти, і потім через дружбу зі змієм вона зможе досягти своєї мети у своєму власному королівстві. У цьому випадку принцеса

проявляє ініціативу і сама пояснює змієві типову фентезійну логіку: *I gotta admit, I am totally abductable right now*, однак стикається з тим, що змії не звертає на неї уваги. Тому вона лютує та намагається довести йому, що він все ж повинен її викрасти: *What? You think you can resist me? Bitch, please. It is on whether you like it or not! You know you want this*. Однак змії продовжує спати (*Z* – онематопія, що позначає звуки істоти, яка спить), і гумор у цьому випадку базується на розбіжності очікувань принцеси і змія від зустрічі – якщо принцеса думала, що все відбуватиметься за традиційним фентезійним сценарієм, змії зайнятий собою і не збирається виправдовувати її очікування.

Порушення традиційного фентезійного сценарію спостерігається і у фрагменті (23) *“At last, we’re here! Behold the dreadful ruin, Slackwurm keep. No doubt a complex, deadly warren of traps, monsters and ancient treasure! Yet already something feels...” “Off”. “Day passes, sixty bucks”* (SW: URL). У цьому випадку принцеса вже прийшла до замку змія та очікує, що на її шляху будуть численні традиційні фентезійні перепони (*a complex, deadly warren of traps, monsters and ancient treasure*), однак єдиною перепорою на її шляху постає підприємливий крук, який вимагає гроші за відвідування замку (*Day passes, sixty bucks*). Таким чином, гумор у цьому фрагменті ґрунтується на ошуканому очікуванні, черговій розбіжності між стереотипним уявленням про замок змія та тим, що персонаж бачить насправді.

Розглянемо наступний приклад: (19) *“The village of Spuddy believes you are not living up to your draconic potential”. “Oh, is that so?” “Being all chill is creeping them out. Villagers expect a dragon to abuse them. It’s exciting”* (SW: URL). У цьому випадку крук навчає змія, як правильно жити. Ситуація знову базується на розбіжності очікувань та реальності – замість того, щоб дошкуляти селянам (*Villagers expect a dragon to abuse them*), змії просто відпочиває (*Being all chill*), викликаючи цим занепокоєння у селян (*The village of Spuddy believes you are not living up to your draconic potential; ... is creeping them out*). Причиною цього крук називає те, що це «весело», за

законами фентезійного світу (*It's exciting*). Таким чином, порушується логіка – замість того, щоб радіти мирному життю поряд із небезпечним змієм, селяни невдоволені тим, що він не виправдовує їх стереотипне уявлення про змія. Це пояснюється у продовженні коміксу вже з суто людської точки зору: (20) “*So if I make their lives a living hell, they will respect me for it?*” “*Humans enjoy being punished. It spares them the guilt of having to punish themselves*” (SW: URL). Тобто, навіть змії не розуміє, навіщо йому турбувати людей (*So if I make their lives a living hell, they will respect me for it?*), однак крук пояснює йому, що, коли людям дошкуляють, вони нарешті забувають про свої проблеми (*It spares them the guilt of having to punish themselves*), тому, як видається, їм навіть подобається бути покараними кимось стороннім (*Humans enjoy being punished*), щоб не каратися через інші питання.

Цікавими також є випадки, коли свої лінощі змії виправдовує тим, що саме вони захищають людей, наприклад: (24) *I wish everyone understood how much I actually do for them... Have they forgotten what a heinous asshole I really am? I swear – it takes all my strength just to protect this world from myself* (SW: URL). У цьому фрагменті змальовується змії, який вкотре лежить біля своєї гори та нічого не робить, розмірковуючи про те, як корисно те, що він нічого не робить. Саме таким чином, на його думку, він допомагає людям, і вони повинні бути йому вдячними (*I wish everyone understood how much I actually do for them...*), бо він, за його словами, неприємний персонаж (*Have they forgotten what a heinous asshole I really am?*), і тому те, що він нічого не робить – і є користю для людей, оскільки він нібито захищає їх від себе самого як найстрашнішого зла (*it takes all my strength just to protect this world from myself*).

Отже, логіко-поняттєва інконгруентність як джерело гумору в аналізованому вебкоміксі полягає в порушенні очікувань читача щодо того,

якими правилами керується змальований автором світ, тобто, це – випадки порушення логіки мислення у вебкоміксі, що створюють комічний ефект.

2.2.3 Валоративна інконгруентність. Валоративна інконгруентність реалізується у трьох основних напрямках: обігравання моральних, естетичних та осміювання духовних цінностей [37: 136].

Зокрема, у фрагменті (3) *I just wish the world could understand how brave I really am. Z* (SW: URL) гумор у вебкоміксі ґрунтується на тому, що ледачий змії хоче видавати себе за сміливу істоту (*how brave I really am*), у той час, як уся його сміливість полягає в тому, щоб лежати, лінуватися і спати, що підтверджується онематопією Z як маркером того, що навіть намагаючись довести людям свої чесноти, змії від нудьги заснув.

У фрагменті (4) *I mean look about... Is there anyone – anything – as awesome as I am already? Why spend my life hoarding up useless trinkets? To impress who exactly? You hear that, world? I don't need your gold, I can make my own!* (SW: URL) змії скаржиться, що його занадто часто оцінюють за «стандартними» мірками оцінки успішності змія – золото, замок тощо. У той же час, йому байдужі всі ці мірки (*Why spend my life hoarding up useless trinkets?*), і він, за його словами, не збирається нічого нікому доводити (*To impress who exactly?*), то вважає себе і так ідеальним. Це підтверджується у продовженні коміксу (5) *In fact it's time to make a little more of it [gold]... Right now* (SW: URL), де змія зображено таким, що знову вмовився спати біля свого замку. Тому вислів *it's time to make a little more of it [gold]* означає не те, що змії збирався створювати золото, а те, що золотом (*gold*) він вважає свій сон, що і є джерелом гумору в цьому коміксі.

Лінощі головного героя коміксу постають джерелом гумору і в наступному прикладі: (8) *Option # 1: Kill everyone and take their stuff. Option # 2: Burn it all. Option # 3: Keep lying here. Hmmmm* (SW: URL). У цьому випадку змії намагається вирішити, як більш продуктивно і корисно

прожити своє життя, розглядає варіанти (*Option # 1: Kill everyone and take their stuff. Option # 2: Burn it all. Option # 3: Keep lying here*). Звичайно, саме останній варіант корелює із його способом життя, тому вже на наступному зображенні читач бачить, як змії, імітуючи роздуми (*Hmmmm*), знову починає засинати. Таким чином, читач черговий раз розуміє, що роздуми про якийсь краще життя для змія – це лише роздуми, а фактично діяти він не збирається.

Флегматичність змія щодо його життя змальовується і в наступному прикладі: (11) *Sometimes I don't know why I bother... Wait... I don't bother* (SW: URL). У цьому випадку гумор базується на протиставленні. Спочатку змії говорить читачеві, що він через щось переймається, навіть не розуміє, чому (*Sometimes I don't know why I bother...*), і його фраза оформлена як висловлювання особи, що дійсно переймається через певні питання. Однак потім читач спостерігає «прозріння» (*Wait...*) та висловлювання змієм того, що відбувається насправді (*I don't bother*). Таким чином, спостерігається контраст між тим, кого він нібито намагається удавати, та тим, ким він є насправді.

У вебкоміксі висміюються риси не лише головного героя, а й інших персонажів, наприклад, (25) *“Zizok the Wizard, so you're still alive!” “Yes, my magic protected me from your wicked flames”. “I don't suppose it protected any of your comrades?” “Nope, they're dead”. “You sound pretty devastated”. “I got a new watch now”* (SW: URL). Діалог у цьому фрагменті розгортається навколо ситуацію, коли змії розлютився та знищив усіх своїх бранців, однак, як виявляється, чарівник вижив, тому дракон щиро дивується цьому (*Zizok the Wizard, so you're still alive!*). Чарівник пояснює йому, що має в арсеналі чари, які можуть захистити від змія (*Yes, my magic protected me from your wicked flames*), однак ці ж чари він не застосував для того, щоб зберегти друзів (*Nope, they're dead*). Хоча логіка коміксу уже підказує, що чарівник і не збирався захищати своїх друзів, його справжнє обличчя розкривається, коли

змій питає, чи тому сумно з приводу їх загибелі (*You sound pretty devastated*), а чарівник відповідає *I got a new watch now*, тобто, він не лише не збирався захищати їх, а і навіть, імовірно, помародеривши і вкрав і одного з них годинник, чому зараз і радіє. Гумор у цьому випадку базується на розбіжності між очікуваннями читача щодо діалогу між змієм та особою, на яку цей змій напав, та невідповідність нормі емоцій, які чарівник відчуває з цього приводу.

Розглянемо ще один приклад: (36) *Hello, Dragon. I am the Baroness Despid, and you murdered by husband. Now I have to run this village all by myself. I have to run my household all by myself. I drink to excess every night... And often wake in the beds of strange men. So yeah, big thanks* (SW: URL). У цьому випадку до змія приходить баронеса і розповідає, що той убив її чоловіка (*you murdered by husband*), через що їй доводиться самотужки справлятися зі своїм селом та господарством (*Now I have to run this village all by myself. I have to run my household all by myself*). Все виглядає як звинувачення і прояв людського горя. Далі вона описує вже не такі адекватні речі (*I drink to excess every night... And often wake in the beds of strange men*), однак ще можна припустити, що розпутний образ життя вона обрала через горе. Однак остання картинка коміксу демонструє, що баронеса радіє і дякує змієві (*So yeah, big thanks*), тож виявляється, що все описане нею – саме те, чого вона хотіла. Як результат, читач розуміє, що вона не любила свого чоловіка та не хотіла з ним жити, і те, що змій його вбив, для неї – радість та полегшення.

В аналізованому вебкоміксі фактично жоден із персонажів не проявляє позитивних рис. Наприклад: (38) *“Listen! I’m sick of you peasants trying to provoke me... You’re just too– oh my!! From now on you all gotta cover up. See, like this: wear a bush. Bushes are gross”*. *“He really cares, you know?” “I feel less delicious already”* (SW: URL). У цьому випадку змій, замість того, щоб терпіти і ставитися до людей як до людей, а не їсти їх, звинувачує в цьому їх

самих (*I'm sick of you peasants trying to provoke me... You're just too—*), і тому придумує для них спеціальний одяг, щоб вони не вдавалися йому такими смачними (*See, like this: wear a bush. Bushes are gross*). Селяни ж настільки дурні, що сприймають це як турботу (*He really cares, you know?*) та навіть беруть на себе відповідальність за те, що вони нібито провокують змія і радіють, що він їм допомагає в такий спосіб (*I feel less delicious already*). Таким чином, у коміксі висміюються стереотипи взаємодії жертви з насильником, коли насильник звинувачує в насильстві саму жертву, а жертва не має сил або розуму з цим не погодитися.

У вебкоміксі висміюються і вади справжнього світу: (46) *“Ferragus, you can be as rich as me once you just accept that everyone else is a dangerous moron”. “Really”. “Oh, yes. It’s then such a relief to see them all perish in flames!” “But I’m too chill. How can I get as outraged as you?” “Facebook” (SW: URL). У цьому випадку змія питає у своєї сестри про те, як їй вдається бути такою злою, на що вона відповідає, що злість вона черпає в соціальних медіа (*Facebook*). Таким чином, автор натякає на те, що сучасні соціальні медіа навіть більш токсичні та злі, ніж фентезійні страшні істоти.*

Таким чином, у випадках, коли джерелом гумору у вебкоміксі постає валоративна інконгруентність, автор твору висміює моральні вади персонажів, а з цим – і сучасного йому суспільства, в такій формі, що це викликає подив читача і, як результат, комічний ефект.

У результаті проведеного дослідження типів інконгруентності як механізму створення гумору у вебкоміксі одержана кількісна інформація, представлена у *таблиці 2.2*.

Таблиця 2.2

Типи інконгруентності при створенні гумору
у вебкоміксі “Slack Wurm”

Типи інконгруентності	Кількість	Частка
Онтологічна	22	22%
Логіко-поняттєва	42	42%
Валоративна	36	36%
Загалом	100	100%

Отже, проведене дослідження демонструє, що механізмом створення гумору у вебкоміксі “Slack Wurm” на частіше постає логіко-поняттєва інконгруентність (42%) як порушення норм мислення, які повинні були бути очікувано притаманними зображуваному автором світу, і порушені щодо цього очікування створюють комічний ефект. Рідше це – валоративна (36%) та онтологічна (22%) інконгруентність.

Висновки до розділу 2

1. У ході дослідження виявлено, що сприйняття гумору у вебкоміксі “Slack Wurm” вимагає залучення як вербального, так і невербального компонентів твору, без яких гумор часто виявляються просто незрозумілим. Можливі три випадки взаємодії між вербальними та невербальними знаками тексту вебкоміксу: повний збіг, частковий збіг та контрастування вербальних та невербальних компонентів повідомлення. Зокрема, у вебкоміксі “Slack Wurm” найчастіше спостерігається лише частковий збіг вербального та невербального компонента (50%), що можна пояснити бажанням автора творити несподіваний гумор, де невербальна складова пояснює ті аспекти комічної ситуації, які не було висвітлено вербально. Досить часто також спостерігається повний збіг вербального та невербального компонентів

(31%), де при творенні гумору зображення дублює та не протиречить словам персонажів, і зображені таким чином комічні ситуації є найлегшими для сприйняття цільовим читачем. Незначна кількість випадків контрастування вербального та невербального компонентів (19%) при творенні комічного свідчить про те, що в таких випадках гумор базується на розбіжності між словами та діями персонажів, зокрема, на лицемірстві та неправдивих обіцянках, і читач повинен самотійно за участю часом невеликих підказок зрозуміти, що саме висміює автор у конкретному фрагменті.

2. Механізмом творення гумору у вебкоміксі “Slack Wurm” постає інконгруентність – будь-який вид невідповідності нормі, при цьому створюється комічний ефект, що є результатом реакції інтерпретатора на неочікувану невідповідність ustalеним нормам комунікативної ситуації, включно з референтною ситуацією, відображеною висловленням. Відповідно до порушених норм механізмом створення гумору у вебкоміксі постають онтологічна, логіко-поняттєва та валоративна інконгруентність. Механізмом створення гумору у вебкоміксі “Slack Wurm” найчастіше постає логіко-поняттєва інконгруентність (42%) як порушення норм мислення, які повинні були бути очікувано притаманними зображуваному автором світу. Як результат, очікування читача не справджуються, що і викликає комічний ефект. Оскільки вебкомікс “Slack Wurm” розрахований на широку аудиторію читачів, у значній частині випадків гумор у ньому створюється на основі валоративної інконгруентності (36%), тобто, на несподіваному для читача висміюванні моральних якостей персонажів і сучасного автору суспільства. Онтологічна інконгруентність (22%) полягає у порушенні норм буття фентезійного світу та передбачає наявність у читача певних очікувань щодо світобудови цього світу, яку автор несподіваним для нього чином змінює на щось абсурдне, що і викликає комічний ефект у таких фрагментах вебкоміксу.

РОЗДІЛ 3
СПЕЦИФІКА АДАПТАЦІЇ ЗАСОБІВ СТВОРЕННЯ ГУМОРУ
У ВЕБКОМІКСІ *SLACK WYRM* ‘ЗМІЙ ЛЕДАЩО’
УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

3.1 Лексичні перекладацькі трансформації під час адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовних перекладах

Лексичними способами адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовних перекладах постають збереження вихідної форми лексичної одиниці, транскрипція, транслітерація та калькування.

Зокрема, збереження вихідної форми лексичної одиниці є дієвим способом адаптації у випадках, коли гумор ґрунтується на прецедентних назвах, зокрема, власних назвах торгових марок та інших ергонімах. Наприклад, у вебкоміксі часто обіграється соціальна мережа *Facebook* як джерело ненависті та місце, де людина не може довго знаходитися спокійно. Оскільки назва соціальної мережі є загальновідомою у всьому світі, то її відтворення не вимагає транскодування, і вона подається саме в такому вигляді, як подається в оригіналі: (46) “*Ferragus, you can be as rich as me once you just accept that everyone else is a dangerous moron*”. “*Really*”. “*Oh, yes. It’s then such a relief to see them all perish in flames!*” “*But I’m too chill. How can I get as outraged as you?*” “*Facebook*” (SW: URL) – «*Феррагусе, ти можеш бути так само багатим, як я, одразу як сприймеш, що всі навколо тебе – небезпечні мудили*». «*Справді?*» «*О так. Й яке полегшення, коли бачиш, як вони всі гинуть у полум’ї*». «*Але я занадто на розслабоні. Як навчитися біситися, як ти?*» «*Facebook*» (ЗЛ1: URL); (72) “*Christmas is always so much cheer and goodwill. It’s revolting! Where can I escape that’s the opposite of all*

that?” Facebook (SW: URL) – «Різдво – це завжди велика радість та добра воля в людях. Це так огидно! В яке б місце мені втекти, де все навпаки?» Facebook (ЗЛ2: URL).

Протилежна ситуація спостерігається в наступному фрагменті: (67) *“Fail his bewildering riddle and you become his prisoner!” “All I ask is you solve my great conundrums. So... Linkedln. I mean what’s the point?” (SW: URL) – «Не відповиси на його хитро-мудру загадку, й ти його бранка!» «Я вимагаю небагато: розв’яжи мої величні задаченції. Отже... Linkedln. На біса він?» (ЗЛ1: URL). У цьому випадку монстр у замку на зразок сфінкса ставить мандрівникам хитре запитання, однак воно є таким хитрим саме через нерозповсюдженість соціальної мережі *Linkedln* (соціальна мережа для пошуку і встановлення ділових контактів), і саме тому її назва не вкорінилася в українській мові фонетично, і відтворюється через збереження вихідної форми лексичної одиниці.*

Наступний спосіб адаптації гумору у вебкоміксі *Slack Wyrms* ‘Змій Ледащо’ в українськомовних перекладах – це **транскрипція** – передача фонетичної форми лексичної одиниці літерами мови перекладу. Зокрема, такий спосіб адаптації є доречним при відтворенні реалій, які беруть участь у створенні гумору, наприклад: (23) *“At last, we’re here! Behold the dreadful ruin, Slackwyrms keep. No doubt a complex, deadly warren of traps, monsters and ancient treasure! Yet already something feels...” “Off”. “Day passes, sixty bucks” (SW: URL) – «Нарешті ми дійшли! Узрїть, жахлива руїна вежі Змія-Ледаща. Без сумніву, складна, смертоносна темниця, повна пасток, чудовиськ та стародавніх скарбів! Втім, одразу щось видається трохи...» «Дивним». «Денний квиток шийсят баксів» (ЗЛ1: URL). У цьому випадку репліка *Day passes, sixty bucks* стає несподіваною для читача через очікування, що у фентезійному замку головною небезпекою повинно ставати щось більш традиційне, аніж вхідний квиток, як на екскурсію. У цьому*

випадку перекладач зберігає реалію *bucks* – *бакси*, передаючи її шляхом транскрибування.

Транскрипція також доцільна при використанні деяких ергонімів, якщо їх використання передбачає нетрадиційний контекст: (68) “*Beatrix, use bunnies! It’s super effective!*” “*Nerd! use... Google...*” (SW: URL) – «*Беатрікс, атака зайчиками! Надзвичайно ефективно!*» «*Ботане! Бий її... Гуглом?!*» (ЗЛ2: URL) У цьому фрагменті ергонім *Google* є компонентом фрази *Nerd! use... Google...*, яка репрезентує стереотипне уявлення про «ботаніків», єдиною «зброєю» яких є Інтернет. Тому вказаний ергонім відтворюється як *Гугл* шляхом транскрибування.

У деяких випадках транскрибування залучається з метою адекватної передачі інтернаціоналізмів, як у фрагменті: (52) “*Well, I’ve got all their gold. Now should I destroy the town?*” “*No, please don’t!*” “*But misanthropy is my nature*” (SW: URL) – «*Я поцупила всеньке їх золото. Чи мені, бува, спалити місто?*» «*Ні, будь ласка, ні!*» «*Але ж мізантропія – моя натура*» (ЗЛ1: URL). В аналізованому фрагменті вебкоміксу зла сестра змія говорить про те, що не збирається пощадити жителів міста не через якісь об’єктивні фактори, а лише через те, що їй так зручніше, оскільки це – її природа. Тому *misanthropy* як риса особистості передається в українськомовному перекладі як *мізантропія*, оскільки наведене явище є зрозумілим українському читачеві без додаткових пояснень.

Досить часто засоби створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ передаються в українськомовних перекладах шляхом **транслітерації**, що являє собою політерну передачу лексичної одиниці засобами українською мовою. Зокрема, як і при застосуванні транскрипції, транслітерація доцільна при передачі окремих ергонімів, які увійшли до української мови саме в транслітерованому вигляді, наприклад: (13) “*You should spread terror throughout the land*”. “*No... I’m thinking Patreon*” (SW: URL) – «*Ти мусиш залякати весь край*». «*Ні... Спробуємо Патреон*»

(ЗЛ1: URL). Гумор у цьому випадку полягає в тому, що змії, замість того, щоб займатися якимось злими справами в реальному житті, хоче розповсюджувати свої «жахіття» на вебсайті, розробленому для того, щоб ділитися своєю творчістю. Таким чином, висміюється те, наскільки різномірні і не завжди якісні роботи публікуються на вказаному сайті. У перекладі назва сайту *Patreon* передається транслітерацією як *Патреон*, оскільки сервіс є досить розповсюдженим в Україні, а отже, відомим українськомовному читачеві.

Транслітерація застосовується також у випадку використання у вебкоміксі імен історичних особистостей, наприклад: (59) *Listen, I don't like getting too political in these comics, okay? I'm just going to take my Hitler and go home* (SW: URL) – *Слухай, я не налаштований надто політизувати ці комікси, окей? Я просто забираю свого Гітлера та йду додому* (ЗЛ1: URL). Гумор у наведеному фрагменті базується на несподіваній появі справжнього Адольфа Гітлера в коміксі, причому в ролі іграшки змія. Прізвище історичного діяча відтворюється традиційною для української мови транслітерацією *Hitler – Гітлер*.

Транслітерація також дозволяє передавати назви витворів мистецтва, якщо вони є іноземними як для мови оригіналу, так і для мови перекладу, наприклад, у наступному фрагменті, де джерелом гумору постає те, що чарівник черпає свою мудрість у дитячому мультфільмі: (97) *“Wurm, everyone keeps pestering me because I am a wise old wizard. They think, I know the secrets of the universe!” “Well, do you?” “The secret is there is no secret”. “That is very wise!” “Thanks, I got it from Kung Fu Panda”* (SW: URL) – *«Змію, до мене всі придобуються, мовляв, ти ж чарівник старий та мудрий. Гадають, що я знаю всі секрети всесвіту!» «А ти знаєш?» «Секрет в тому, що немає ніякого секрету». «Це таки дуже мудро!» «Дякую. Стирив це з “Панда Кунг-Фу”»* (ЗЛ2: URL). Назва мультфільму передається транслітерацією як *Kung Fu Panda – Панда Кунг-Фу*, а зміна порядку

компонентів назви зумовлена тим, що саме в такому вигляді назва мультфільму була попередньо локалізована для українськомовного глядача.

Окрім того, доцільно використовувати транслітерацію при передачі сучасних інтернаціоналізмів світу розваг та інформаційних технологій, наприклад, (14) *“Don’t think I don’t know what you said!” “Guys, I think these meetings have been hacked...”* (SW: URL) – «Не думайте, що я не знаю, що ви на мене кажете!» «Громадо, є підозра, що наші зібрання хакнули...» (ЗЛ1: URL). У цьому випадку гумор базується на недоречному застосуванні дієслова *hacked* «зламати» до зібрання середньовічних селян, тому його передано саме іншомовним *хакнули*, щоб наголосити на цій недоцільності.

Подібним чином, інтернаціоналізм використовується в наступному фрагменті, де джерелом жарту є не лише невідповідність очікуванням, а і невідповідність лексики фентезійному світові: (90) *I solve problems. Spoiler alert: I don’t* (SW: URL) – *Я рішаю проблеми. Увага, спойлер: навпаки* (ЗЛ2: URL). Словосполучення *spoiler alert* у перекладі передається як *увага, спойлер*, оскільки воно вже широко розповсюджене в українськомовній культурі саме в такому вигляді, і слово *спойлер* досить знайоме читачам, особливо, кіноманам.

Калькування являє собою покомпонентну передачу лексичної одиниці мови оригіналу засобами мови перекладу. Зокрема, калькування постає ефективним засобом передачі жартів, у яких вирішальну роль відіграють okazіоналізми, як у наступному фрагменті: (18) *“I gotta admit, I am totally abductable right now. What? You think you can resist me? Bitch, please. It is on whether you like it or not! You know you want this”.* “Z” (SW: URL) – *«Маю визнати, що ось зараз я суцільно викрадоспроможна. Що? Гадаєш, що можеш встояти переді мною? Не сміши мої капці. Все вже відбулося, хочеш ти того чи ні! Визнай, що хочеш оце».* «Хр» (ЗЛ1: URL). У цьому випадку *abductable* – okazіональне утворення, яке покликане схарактеризувати позитивне ставлення принцеси, яка це слово використовує, до викрадення.

Тому при перекладі на основі компонентів лексичної одиниці *abduct* «викрадати» та *able* «здатний, спроможний» утворено okazionalizm *викрадоспроможна*, що дозволяє передати мовну гру персонажа при перекладі.

Окрім того, досить типовим є застосування калькування у випадках, коли гумор у вебкоміксі базується на обігранні кліше фентезійного або реального світу, як у наступних фрагментах:

– *divine throne* як місце поклоніння священній істоті передається як *божественний трон*, хоча насправді в коміксі це – подушка, на якій буде лежати лінивий змії: (32) “Listen, you creepy little peasants. I’m not interested in your weirdo cult, and I’m sure as hell not interested in being your god!” “But Lord, the town has already built you your divine throne!” “‘Divine’ you say?” “Your god approves” (SW: URL) – «Слухайте сюди, збочені селянчики: мені не цікавий ваш дивнющий культ, і я з біса певен, що не буду вам ніяким богом!» «Але, Пане, містечко вже збудувало для Вас божественного трона!» «“Божественного”, кажеш?» «Ваш бог схвалює» (ЗЛ1: URL);

– *dead inside* – це кліше занадто екзальтованих підліткових культур, які перебільшують свої емоційні стани, у перекладі передається як *мертвий зсередини*: (69) “What?! That shoulda killed him!” “Sorry, Wotan is already dead inside!” (SW: URL) – «Що?! Це мало вбити його!» «Пробач, Ботовод вже мертвий зсередини!» (ЗЛ2: URL);

– *I believe in ghosts* постає досить звичною фразою та передається як *Я вірю в привидів*, причому в обох випадках зберігається гра слів *to believe / вірити* «вірити в існування» та «вірити в перемогу», на чому і базується гумор у наступному фрагменті: (96) And so... Winner! “You want to know how I won? I believe in ghosts” (SW: URL) – Та ось... Триумф! «Хочете знати, як я переміг? Я вірю в привидів» (ЗЛ2: URL).

Таким чином, проведене дослідження демонструє, що застосування лексичних перекладацьких трансформацій при адаптації засобів створення

гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі доцільне у випадках, коли гумор базується на окремих ідеях чи явищах, які можуть бути виражені окремими мовними одиницями. В такому випадку залежно від контексту такі мовні одиниці передаються у вихідному вигляді, транскодуються або калькуються; як результат, у перекладі зберігається головна ідея, що обіграється в кожному окремому жарті.

3.2 Лексико-семантичні перекладацькі трансформації при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі

На лексико-семантичному рівні адаптація засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі здійснюється шляхом застосування таких перекладацьких трансформацій, як диференціація, генералізація, конкретизація та модуляція.

Зокрема, **диференціація** полягає у виборі відповідно до контексту такого варіанту значення багатозначного слова, що дозволяє найкраще передати комічний ефект оригіналу при перекладі. Наприклад: (26) “*You beast, you killed my friends!*” “*They weren’t your friends, they were just using you for your spells*”. “*No, they respected me for my wisdom*”. “*Well, I gotta admit, you do look very wise in that outfit*”. “*Really? Thanks! You’re so nice!*” “*Now do a little spell for me in it*” (SW: URL) – «Потворо! Ти вбив моїх друзів!» «Вони не були тобі друзями, лише чарами користувалися». «Ні, вони поважали мене за мудрість!» «Маю зазначити, ти таки виглядаєш дуже мудрим в цих лахах». «Справді? Дяка! Ти такий милий!» «А тепер почакуй для мене в них трішки» (ЗЛ1: URL). Гумор у наведеному фрагменті базується на тому, що змії шляхом використання лестоців переманює до себе чарівника, друзів якого він сам же і вбив, та на нездатності наче розумного чарівника зрозуміти підступ змія. Серед іншого, саме диференціація *outfit* «наряд» як *лахи*

дозволяє одразу ж зрозуміти зневажливе ставлення змія до співрозмовника, що уможливило спрощення розуміння гумору цільовим читачем.

Диференціація дозволяє обігрувати й окремі кліше реального світу, як у наступному фрагменті: (50) “*Stop oppressing me!*” “*No, you stop oppressing me!*” “*Well, both of you are oppressing me!*” “*Excuse me? I’m the real victim in this town*”. “*Why don’t I just oppress all of you*” (SW: URL) – «Досить мене утискати!» «Ні, це тобі досить утискати мене!» «Та ви обидва утискаєте мене!» «Перепрошую? Взагалі-то в цьому місті справжня жертва – я!» «Чому б мені не утиснути вас всіх разом?» (ЗЛ1: URL). Слово *oppressing* «пригнічувати, гнобити» у перекладі передається як *утискати*, оскільки основою гумору в цьому фрагменті постає висміювання занадто політкоректного світу, де кожен ніби шукає, хто ж іще його утискає в житті, тому саме такий варіант дозволяє українськомовному читачеві найбільш повно зрозуміти жарт, в якому мешканці міста настільки боялися, що будуть утиснені один одним, що змії вирішив їх провчити та «утиснути», а насправді, знищити, всіх одразу.

Ще один приклад диференціації – коли її основою постає візуальна складова вебкоміксу: (39) “*Oi! Lard-ass! Lord Baal has decided – I am taking over this village! Your time is up! Now beat it before I beat you!!*” “*Of all the cheek. Fwoooooosh*”. “*Suck! Don’t make me get my attachments*” (SW: URL) – «Га! Салопед! Пан Ваал виніс рішення – я захоплю це селище! Твій час сплив! Киздуй геть, доки я тебе не відкиздив!» «Якого лисого дідька? Фжуууххх!» «Всмок! Не змушуй мене вдягти насадки!» (ЗЛ1: URL) У цьому випадку автор зображує протистояння змія та пилосмока, а гумор базується на тому, що пилосмок погрожує змієві своїми багатофункціональними можливостями. Саме з огляду на сам жарт та на візуальну його складову *attachments* «додатки, вкладення» передається при перекладі як *насадки*, що є доцільним при застосуванні цього поняття до складових пилосмоку.

Диференціація також дозволяє передавати окремі жарти, що базуються на грі слів, наприклад: (58) *Emu-army, assemble!! The great war begins anew!! The humans' numbers are out of control! Join our fight brother. Join us in a pre-emptive emu-strike!* (SW: URL) – *Ему-військо, зібратися!! Велика війна починається знов!! Чисельність людей вже вийшла з-під контролю! Приєднуйся до нашої тривалої боротьби, брате. Приєднуйся до упереджувального ему-удару!* (ЗЛ1: URL) У цьому фрагменті *pre-emptive emu-strike* – це напад на людей, який має спустошити їх континент (спостерігається гра слів *preventive* «упереджувальний, превентивний» та оказіоналізму *pre-emptive*). Тому при відтворенні гри слів перекладач повинен врахувати обидва цих контексти, як результат, слово відтворене як *уперед-жувальним*, яке написано наче з переносом, але його компоненти можуть розглядатися і як окремі компоненти складного слова. В такому випадку зберігається як ідея «упереджувального удару», так і його мета – знищення людей (у перекладі – їх пережовування).

У наступному фрагменті комічне базується на висміюванні «ієрархії посад» у темному світі: (64) “*Greetings, Ferragus! It is I, Satan, the Prince of darkness himself!*” “*How do you know my name?! That is for dragons only*”. “*The Prince of darkness knows all secrets!*” “*Well, if you're the Prince of darkness, who is the King?*” (SW: URL) – «*Вітання, Феррагусе! Це я, Самана, Князь темряви власною персоною!*» «*Звідки ти знаєш моє ймення? Це знання лише для драконів*». «*Князь темряви знає всі секрети!*» «*Гаразд, якщо ти – Князь темряви, то хто її Король?*» (ЗЛ1: URL). Слово *prince* «принц, князь, королевич» використовується на позначення другого за величиною правителя, тому комічне у цьому випадку ґрунтується на опозиції *king – prince*, де *king*, очевидно, займає більш високе становище. З огляду на це, а також на традиції слововживання в українській мові, наведена лексема передається при перекладі як *князь*, оскільки саме ця посада може передбачати наявність

когось із вищим статусом, а Сатану традиційно іменують *Князь темряви*. Таким чином, гумор при перекладі зберігається.

Під час адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі використовується також **генералізація**, що полягає в заміні лексичної одиниці мови оригіналу лексичною одиницею мови перекладу із більш загальним значенням. Зокрема, незважаючи на те, що перекладач не оминає ненормативної лексики, у деяких випадках він її пом’якшує, що не шкодить комічному ефекту оригіналу в перекладі: (29) “*Silly bird. Those things never stop me. That’s what all my little forest friends are for*”. “*Shit*” (SW: URL) – «Дурна пташка. Такі речі мене не спинять. Від цього в мене є мої малесенькі лісові звірята». «Йой» (ЗЛ1: URL). У наведеному фрагменті принцеса говорить птахові, що вона не боїться невдач, але не тому, що вона смілива, а тому, що її повинні захищати її лісові звірючки. Таким чином, лісові звірючки відчують себе «гарматним м’ясом», тому і є доцільним коментар однієї з них *Shit*, що виражає розпач та демонструє розходження очікувань. У перекладі лексему *shit* відтворено вигуком із більш загальним значенням *йой*, що також дозволяє передати здивування тварини через слова принцеси.

Також генералізація дозволяє через узагальнення представити безглуздість дій чи слів персонажів: (60) “*All the monsters who work here are still waiting for the gold you promised to pay them*”. “*Well, too bad. I’ve officially declared this keep a communist collective!*” “*But how? You never produce a thing!*” “*See? The system works*” (SW: URL) – «Усі потвори, що тут працюють, все ще чекають на те золото, що ти їм обіцяв заплатити». «Мені дуже прикро. Але я офіційно проголошую свою Вежу комуністичним суспільством!» «Але ж як? Ти ніколи ніц не виробляв!» «Гля! Система працює» (ЗЛ1: URL). У цьому випадку в оригіналі використовується *communist collective* «комуністичний колектив», що узагальнюється при перекладі як *комуністичне суспільство*, ще сильніше апелюючи до

всеохопності комуністичного ладу, що і дозволяє зберегти гумор при перекладі.

У деяких випадках генералізація стосується опису емоцій персонажа, що дозволяє через узагальнення передати ступінь розвитку їх негативних рис: (91) *At this time of year, it's important to remember the ones we love, and reflect on what really matters most in life...* (SW: URL) – *Настають такі часи, коли важливо згадати тих, хто нам найдорожчі, й подумати про дійсно цінне в житті...* (ЗЛ2: URL). У наведеному фрагменті перекладач навмисне спрощує слова *we love* – *найдорожчі* та *reflect* – *подумати* з метою через кліше висміяти егоїстичність змія, який, незважаючи на таку наче альтруїстичну тираду в результаті демонструє, що всі добрі слова він говорив сам про себе.

Протилежною генералізації є **конкретизація** – перекладацька трансформація, що полягає в заміні лексичної одиниці мови оригіналу із більш широким значенням лексичною одиницею із більш вузьким, конкретним значенням. Під час адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі конкретизація уможливорює уточнення джерела комічної ситуації, наприклад: (6) *“What do you think, Knight? What should I do?” “Frankly, Wurm, I am shocked... I had no idea you still lived with your parents”* (SW: URL) – *«Порадь мені ти, Лицарю! Як мені вчинити?» «Змію, я щиро кажучи, в шоці! ...Я й гадки не мав, що ти досі мешкаєш з батьками»* (ЗЛ1: URL). У цьому фрагменті гумор полягає в тому, що, коли змій розповідає скелету, чого від нього хотіли батьки, які давно загинули, скелет припускає, що змій досі тримає в замку мертвих батьків, тобто, живе з ними поруч. У цьому випадку *live* «жити» як назва дії взагалі передається більш конкретним *мешкати*, що передбачає спільне життя в одному помешканні.

Конкретизація також дозволяє додати лексичним одиницям стилістичного забарвлення, щоб передати риси особистості мовця,

наприклад: (11) *Sometimes I don't know why I bother... Wait... I don't bother* (SW: URL) – *Іноді я не збагну, нащо я парюсь? ...Стопе... Я ж не парюсь* (ЗЛ1: URL). Використане в оригінальному жарті *bother* «перейматися» є стилістично нейтральним, однак у перекладі воно замінене заниженим *паритися*, що передає несерйозну натуру змія.

В окремих випадках саме конкретизація дозволяє уточнити, на чому саме ґрунтується жарт, наприклад: (100) *“The guards are looking at us”. “That’s on you. You know it’s against the rules to bring food into the pool area!” “Oop! I regret nothing”* (SW: URL) – *«На нас варта виміщилася». «Не на нас, а на тебе. Ти ж знав, що проти правил приносити їжу до басейну!» «Йой. Не відчуваю сорому»* (ЗЛ2: URL). Зарозумілий лицар у цьому випадку викликає загальну увагу тим, що приніс їжу до басейну. Однак, оскільки він зарозумілий, він вказує на те, що не шкодує, і, якщо в оригіналі використовується більш загальне *I regret nothing*, то перекладач чітко називає ту емоцію, якої лицар не відчуває – *Не відчуваю сорому*.

Конкретизація також уможливлює уточнення сенсу жарту, коли він ґрунтується на образі, наприклад: (62) *“Everyone hates me. Why? It’s just because I’m different!” “No, it’s because you burn everyone’s stuff”* (SW: URL) – *«Усі мене ненавидять. Чому? Це все через те, що я просто інакший!» «Ні, через те, що ти просто спалюєш всіхнє майно»* (ЗЛ1: URL). (63) *You kill lots of people. Also you’re fat* (SW: URL) – *Ти вбиваєш багацько людей. А ще ти жиртрест* (ЗЛ1: URL). У наведеному фрагменті змії наче переймається через те, що його ніхто не любить, і, за клішованими традиціями, скаржиться на те, що просто суспільство його не приймає. Скелет же говорить, що справа не в суспільстві, а в поведінці змія, і закінчує пояснення несподіваною образою: *Also you’re fat*. У перекладі *fat* відтворено як *жиртрест*, що додає образливості цьому висловлюванню.

Така ж ситуація спостерігається у наступному фрагменті, де спостерігається контрастування щирого звернення та звернення, яке повинні

чути люди: (92) “All you chumps–” “–Errr...” “I mean clever humans bring all your gold to me!” (SW: URL) – «Агов, лошари–» «Тобто...» «Цейво, кмітливі громадяни, несіть усе своє золото мені!» (ЗЛ2: URL). Спочатку сестра змінює називає людей *chumps* «дурники», що в перекладі передається як *лошари*, тобто, перекладач одразу підказує читачеві, що вона хоче їх обманути. Оскільки вона розуміє, що з такими зверхніми зверненнями вона не зможе домогтися чого хоче, то переходить на маніпулятивне звернення *clever humans*, тобто, лестить їм. У перекладі останнє звернення відтворено як *кмітливі громадяни*, тобто, перекладач також робить акцент на те, що вона звертається не до всіх людей взагалі, а до представників певної групи, громади.

У наступному фрагменті конкретизація дозволяє показати зміну ролей курки та полонених: (78) “So we’re your livestock now?!” “No! We have rights!” “Do they, Janet the Chicken?” “You must keep them penned at night or foxes will get them” (SW: URL) – «То ми тепер – твоя худоба?!» «Hi! В нас є права!» «В них є, курко Жанет?» «Замикати їх на ніч у курнику, аби лисиці не покрали» (ЗЛ2: URL). Змій та курка беруть полонених, і курка тепер має можливість ставитися до них так, як вони ставилися до неї, тому пропонує закрити їх у курнику, *or foxes will get them* «або ж лисиці їх дістануть». У перекладі точно уточнюється мета лисиць – *аби лисиці не покрали*.

Модуляція, яка застосовується при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі, полягає у заміні лексичної одиниці мови оригіналу лексичною одиницею мовою перекладу, логічно пов’язаною з нею. Зокрема, це дозволяє додати грайливості жарту, наприклад: (8) *Option # 1: Kill everyone and take their stuff. Option # 2: Burn it all. Option # 3: Keep lying here. Hmmmm* (SW: URL) – *Варіант № 1: Вбити всіх та забрати їхнє майно. Варіант № 2: Спалити все. Варіант № 3: Вилежуватися тутай. Хммммм* (ЗЛ1: URL). Сполучення *keep lying here* «продовжувати тут лежати» замінено в українському перекладі на

сполучення *вилежуватися тутай* для того, щоб показати, що це – тривалий процес, яким змії займається увесь час.

Також у наступному фрагменті гумор знову базується на лінощах головного героя – змія: (79) “*Ahhh, Slack Wyrm. Still lazing about, I see*”. “*Why not? I’m just patiently waiting for the inevitable heat death of the universe*” (SW: URL) – «Аххх, Змії Ледащо. Все справляєш лежня, я так бачу». «Чом би й ні? Просто чекаю терпляче на неминучу теплову смерть всесвіту» (ЗЛ2: URL). Вираз *lazing about* означає, що змії десь ліниється, однак у перекладі шляхом модуляції уточнено, як саме відбувається цей процес – лежачи, оскільки застосовано словосполучення *справляти лежня*.

У наступному фрагменті гумор ґрунтується на егоїстичності лінивого змія, що думає лише про себе, і, навіть починаючи себе за це сварити, він в результаті продовжує розхвалювати: (16) “*I think about myself a lot... Still me. Damn, me! Be less me! Oh, me! You’re incorrigible*”. “*You need a therapy*” (SW: URL) – «Я забагато думаю про себе... Все ще про себе. Прокляття, я! Будь менше мною! Ох, я! Ти невиправний». «Тобі потрібне лікування» (ЗЛ1: URL). Тож модуляція *a lot* «багато» – *забагато* дозволяє на початку жарту вказати на те, що змії наче невдоволений своєю поведінкою, і це різко контрастує з подальшим контекстом.

Модуляція *beast* «звір» – *улюбленець* у наступному фрагменті акцентує увагу на контрасті між становищем чарівника та тим, як він себе уявляв до цього: (54) “*Can’t I just ride on your back?*” “*Woah! Don’t get it twisted, lil’ fella. I am not your beast, you are mine*” (SW: URL) – «Чому я не можу їхати верхи на тобі?» «Тпру! Не перекручуй, малятко. Я не твій улюбленець. Це ти – мій» (ЗЛ1: URL). Гумор наведеної ситуації полягає в тому, що дракон не дозволяє чарівникові їхати на ньому верхи, щоб не плутати ієрархію ролей, і заміна *beast* на *улюбленець* робить цю ієрархію ще більш очевидною.

Крім того, застосування модуляції уможливорює створення додаткового гумористичного перебільшення, як у наступному фрагменті: (65) *I sit here, as*

always, engaged in the most heroic of tasks... Protecting you from what you want (SW: URL) – *Сиджу тут, занурена у найгероїчніше покликання... Захищати вас від того, чого ви прагнете* (ЗЛ1: URL). У цьому випадку сестра дракона пишається тим, що відбирає в людей те, чого вони хочуть, і саме в цьому полягає гумор наведеного жарту. У цьому випадку заміна простого *tasks* «завдання» більш високим *покликання*, а *want* «хочете» – на *прагнете* дозволяє підвищити загальний стиль висловлювання, що різко контрастує з його змістом.

Отже, у ході дослідження виявлено, що лексико-семантичні перекладацькі трансформації, які застосовуються при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі, дозволяють шляхом уточнення значення лексичних одиниць через вибір значення відповідно до контексту, розширення або звуження значення, або ж через використання логічно пов’язаних лексичних одиниць, має на меті створення атмосфери жарту, пояснити якісь його аспекти, або ж навіть збільшити контраст між тим, що сказано, і тим, що є насправді, для того, щоб адекватно передати гумор вебкоміксу.

3.3 Граматичні трансформації та особливості їх застосування при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ українською мовою

Перелік граматичних перекладацьких трансформацій, що застосовуються під час адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі, включає транспозицію, граматичні заміни, додавання та вилучення.

Транспозиція, що полягає в заміні порядку слів у реченні, використовується для того, щоб проставити акценти в тексті, зробити його

більш емоційним, наприклад: (7) “*He does seem very sleepy*”. “*I think he’s asleep, what do you think?*” “*I’m asleep!*” (SW: URL) – «Справді, виглядає досить сонним». «Гадаю, таки спить. Як ти вважаєш?» «Сплю я!» (ЗЛ1: URL). У наведеному фрагменті гумор полягає в тому, що лицарі роздратували змія, якого хотіли перемогти, зайвими розмовами щодо того, спить він чи ні. Тому зміна прямого порядку слів у реченні *I’m asleep!* на зворотній *Сплю я!* дозволяє якнайкраще передати роздратування змія набридливими лицарями.

У наступному ж фрагменті гумористична ситуація полягає в тому, що селяни започаткували змієвий культ лише для того, щоб робити погані речі та потім звинувачувати в цьому змія, а не себе самих: (31) “*Your village is starting a dragon cult?*” “*Yes, to you! Of course, we’ll still hate you, and everything you say and do*”. “*I’m confused*”. “*It’s the perfect system: if we do everything you say, we can blame you for everything we do!*” (SW: URL) – «Ваше село започаткувало змієвий культ?» «Ага, твій! Звісно ж, ми все одно зневажатимемо тебе й все, що ти кажеш та робиш». «Я спантеличений». «Це ідеальна система: якщо ми робитимемо все, що скажеш ти, то зможемо звинувачувати тебе за все, що робимо ми!» (ЗЛ1: URL) В наведеному контексті заміна прямого порядку слів *we do* зворотнім *робимо ми* дозволяє акцентувати увагу на займеннику, який і апелює до того, хто повинен бути справді винним у такій ситуації.

У деяких випадках застосування транспозиції є доцільним з метою акцентування на незвичності явища, наприклад: (83) *Depression can strike at any time to anyone...* “*Everybody likes you*” (SW: URL) – Депресія може наздогнати будь-кого будь-де. «Тебе всі люблять» (ЗЛ2: URL). У наведеному фрагменті сестра змія, яка хоче бути лихою і всім ненависною, впадає в депресію лише через те, що хтось каже, що її люблять. Таким чином, виявляється, їй небайдужа думка людей, що і створює комічне в описуваній ситуації. При перекладі висловлювання *Everybody likes you* дієслово

переходить у кінець речення *Тебе всі люблять* для того, щоб поставити наголос саме на ньому.

Транспозиція також може передбачати вільний вибір порядку слів перекладачем з огляду на те, що у мові перекладу не обов'язкове дотримання певної структури речення: (3) *I just wish the world could understand how brave I really am*. Z (SW: URL) – *Я просто хочу, щоб світ дізнався, наскільки я насправді звитязний*. Хпи (ЗЛ1: URL). У цьому фрагменті змії думає про те, як ще показати світові, який він сміливий, однак це настільки для нього неважливо, що натомість він просто засинає. При відтворенні фрази *how brave I really am* перекладач, очевидно, користується власними вподобаннями, обираючи в реченні місце для слова *насправді* на власний розсуд, підсилюючи ним наступне слово – *наскільки я насправді звитязний*.

Наступна перекладацька трансформація, що застосовується під час адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* 'Змій Ледащо' в українськомовному перекладі, – це **граматичні заміни**, що полягають у заміні граматичних форм, частиномовної належності лексичних одиниць або навіть синтаксичних конструкцій. Варто зазначити, що значна кількість граматичних замін викликана граматичними розбіжностями між мовою оригіналу та мовою перекладу та не покликана змінювати смислове навантаження висловлювання. Це – такі заміни:

1) заміна частиномовної належності відповідно до норм сполучуваності слів у словосполученнях англійської та української мови, зокрема, заміна іменникових конструкцій конструкціями, що містять прикметник та іменник: (55) *I think I can flush this villain out of his stronghold with an old dragon trick of mine...* (SW: URL) – *Думаю, що зможу викурити лиходія з його фортеці за допомогою моєї давньої зміїної премудроці...* (ЗЛ1: URL);

2) заміна слова словосполученням, наприклад, у випадку Participle I, оскільки в українській мові у деяких випадках замість дієприкметників більш доцільно використовувати конструкції «що + дієслово»: (30) *“Alas, I cannot*

move. I am a cursed soul trapped inside a rotting corpse". "Jeez, what does that feel like?" "It's a lot like my first marriage" (SW: URL) – «На жаль, я не можу рухатися. Я пропаща душа, ув'язнена в тілі, що гниє». «Лишенько, як так можна жити?» «Досить схоже на мій перший шлюб» (ЗЛ1: URL);

3) заміна складного слова словосполученням з його компонентів у випадку, коли в українській мові відсутня можливість утворити таке складне слово: (42) "It's not fair, Sir Corpse. Everyone else has so much going on in their lives. Why is my life so damn boring?" "You are a dragon who rules over a mountaintop castle filled with deadly traps and monsters". "Boring" (SW: URL) – «Так не чесно, Сер Жмуре. В усіх інших життя вирує та кипить. Чому в мене нічогосінько не відбувається, й завжди нудно?» «Ти – дракон, що править замком на вершечку гори, повним смертельних пасток та потвор». «Нудно» (ЗЛ1: URL);

4) зміна підмета і присудка у реченні відповідно до норм вживання української мови: (24) *I wish everyone understood how much I actually do for them... Have they forgotten what a heinous asshole I really am? I swear – it takes all my strength just to protect this world from myself* (SW: URL) – Якби ж то всі зрозуміли, наскільки багато я роблю для них насправді... Чи вони забули, який я жахливий негідник? Присягаю, у мене усі сили йдуть на те, щоб захистити світ від себе (ЗЛ1: URL); (86) "Gosh, guys! Thanks for choosing me. I won't let you down". "Hey, no worries. You are the easiest to draw anyway" (SW: URL) – «Божечки, чуваки, дякую, що обрали мене. Я не підведу вас». «Не хвилюйся. Тебе все одно найпростіше малювати» (ЗЛ2: URL).

Деякі заміни частиномовної належності слів застосовуються поряд із конкретизацією, і в таких випадках граматичні заміни мають на меті пояснення незрозумілих читачеві слів: (5) *In fact it's time to make a little more of it [gold]... Right now* (SW: URL) – ...Власне, час створити ще трішечки скарбу... *Ось зараз* (ЗЛ1: URL). Це – фрагмент коміксу, де змії розмірковує про нав'язані йому ззовні цінності, зокрема, скарби. Тому, коли він каже *it's*

time to make a little more of it, він має на меті саме «скарб» у переносному сенсі, під яким він розуміє сон. В українськомовному ж перекладі ця метафора є більш очевидною – *час створити ще трішечки скарбу...*

Інші ж заміни частиномовної належності слів пов'язані з необхідністю опису дій персонажів саме певними частинами мови: (77) “*So we’re slaves??*” “*I will allow the licking of beaters*” (SW: URL) – «Тобто, ми – раби?» «Я дозволяю облизувати збивачки» (ЗЛ2: URL). В англійськомовному варіанті *the licking of beaters* – це процес, описаний іменниками, в той час, як в українськомовному варіанті *облизувати збивачки* передано дієслівним словосполученням, що дозволяє перекладачеві показати постійність дії. До того ж, у наведеному фрагменті відбувається заміна майбутнього часу *I will allow* теперішнім *я дозволяю*, демонструючи, що змії уже не вперше знущається над людьми, беручи їх в рабство і пропонуючи натомість якусь мізерну винагороду.

Під час адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wyrm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі також застосовується трансформація **додавання**, що полягає в уведенні в текст додаткових елементів, що раніше не були в ньому присутні. Як і у випадку граматичних заміни, додавання може бути викликане суто граматичними розбіжностями між мовою оригіналу та мовою перекладу та полягати, зокрема, у додаванні сполучників: (61) *Everyone knows dragons sleep on their treasures. How will you ever feel like a real dragon if you spend your whole life broke?* (SW: URL) – *Усім відомо, що дракони сплять на своїх скарбах. Як ти плануєш почуватися справжнім драконом, коли усеньке життя злидарюєш?* (ЗЛ1: URL), пояснювальних займенників: (20) “*So if I make their lives a living hell, they will respect me for it?*” “*Humans enjoy being punished. It spares them the guilt of having to punish themselves*” (SW: URL) – «То що, як я їм влаштую пекло на землі, вони мене ще й поважатимуть за це?» «Люди обожнюють, коли їх карають. Це рятує від почуття провини за потребу карати себе

самостійно» (ЗЛ1: URL) або іменників, використання яких зумовлене контекстом: (57) *Emus cannot fly or drive* (SW: URL) – *Ему не літають та не водять авто* (ЗЛ1: URL).

Окрім того, додавання є доцільним при передачі відіменникових дієслів, відповідники яких відсутні у мові перекладу: (88) “*And besides, you steal stuff all the time – including from me!*” “*Oh, please... The Great do not steal, they harvest*” (SW: URL) – «*Й до речі, про речі, які ти тибзиш постійно, зокрема, в мене!*» «*Йой, прошу... Величні не крадуть, ми збираємо врожай*» (ЗЛ2: URL). Зокрема, в наведеному фрагменті дієслово *harvest*, що походить від іменника *harvest* «врожай» передається відповідним йому іменником, а *збираємо* додається в тексті для зв'язності мовлення та збереження високого тону висловлювання, що створює контраст між справжніми діями персонажів і тим, як вони ці дії описують.

Однак у більшості випадків додавання покликане підвищити експресивність мовлення персонажів для адекватної передачі комічного ефекту, наприклад: (2) “*A lot is expected of you, you know. It's time you showed some ambition and took your place in the world*”. “*Hey, I'm fighting society right now. Subverting its expectations, defying its pressures, me lying here, doing nothing – this is true ambition*” (SW: URL) – «*Від тебе багато чекають, знаєш. Час вже явити якісь амбіції і показати світові, з чого ти зроблений*». «*Агов, я протистою суспільству ось прям зараз. Спотворюю його очікування, витримую його тиск. Я, що лежить ось тут, роблячи нічого – ось справжні амбіції*» (ЗЛ1: URL). У цьому випадку змії, наче лінивий підліток, відбріхується скелетові щодо того, чому він завжди лежить. І тому додавання слова *ось* дозволяє показати спробу змія, нічого не роблячи, все ж довести свою корисність співрозмовникові.

Окрім того, додавання дозволяє, поряд із візуальною складовою, уточнити, на чому саме базується жарт: (38) “*Listen! I'm sick of you peasants trying to provoke me... You're just too– oh my!! From now on you all gotta cover*

up. See, like this: wear a bush. Bushes are gross". "He really cares, you know?" "I feel less delicious already" (SW: URL) – «Слухай! Я вже втомився від вас, звабливих селян... Ви занадто сма– овва!! Відтепер будете носити маскування. Ось так: вдягни куц. Куці огидні». «Він такий турботливий, помітив?» «Я вже почувуюся несмачним» (ЗЛ1: URL). У цьому випадку візуальна складова вебкоміксу підказує, що змії придумує новий одяг для жителів села лише для того, щоб не утримуватися від того, щоб їх з'їсти, а жителі села йому наче за це вдячні, на чому і ґрунтується гумор. При додаванні частини лексеми *сма*– читач в українськомовному перекладі одразу розуміє, в чому головна проблема у наведеному фрагменті.

Також додавання може створювати додаткові повтори, відсутні в тексті мови оригіналу, що підсилить комічний ефект тексту вебкоміксу в перекладі, наприклад: (76) "This is your new way. You people will now devote your lives to the production of Black Forest Cakes for me". "Will we eat the cakes too?" "No" (SW: URL) – «Веселі, браття, часи настали. Віднині ваші життя присвятить створенню Шварцвальдських тортів для мене». «А поїданню тортів теж присвятити життя?» «Ні» (ЗЛ2: URL). У цьому випадку змії завищено описує своїм рабам їх майбутню рабську працю із використанням сполучення *devote your lives*, що в українському перекладі передається як *життя присвятить*. Для того, щоб показати абсурдність описуваного «великого покликання», при передачі питання *Will we eat the cakes too?* повторюється попередньо представлений вираз *А поїданню тортів теж присвятити життя?*

Також цікавим випадком додавання є створення сполучень, у яких семантично тотожні елементи створюють риму: (25) "Zizok the Wizard, so you're still alive!" "Yes, my magic protected me from your wicked flames". "I don't suppose it protected any of your comrades?" "Nope, they're dead". "You sound pretty devastated". "I got a new watch now" (SW: URL) – «Чародію Зізоче, ти все ще живий?» «Так, бо мої чари захистили мене від твого злого

вогню». «Я так розумію, нікого з твоїх друзів вони не захистили?» «Ніт. Здохли-триндохли». «В тебе прям така журбиночка». «В мене прям новий годинник» (ЗЛ1: URL). В аналізованому фрагменті висміюється безучасне ставлення чарівника до загибелі його друзів, при тому він, як видається, ще і вкрав в одного з мертвих друзів годинника. Тому при відтворенні *Nope, they're dead* перекладач вдається до рими *Ніт. Здохли-триндохли*, що вже на початку коміксу дозволяє показати, що чарівникові досить весело, та він не сумує за загиблими друзями.

Протилежним додаванню постає **вилучення** як трансформація, що полягає в опущенні при перекладі елементів вихідного тексту. Найчастіше вилучення при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі постає засобом скорочення тексту коміксу, оскільки він повинен сприйматися просто, а певні очевидні явища читач може сприймати і з візуальної складової або з контексту, наприклад: (9) *Wondering what I'm thinking, huh? I'm thinking about cakes* (SW: URL) – *Гадаєте, про що я наразі міркую? Про тістечка* (ЗЛ1: URL). У наведеному фрагменті змії уже використовує *I'm thinking / я міркую* у попередньому реченні, тому відповідний компонент при перекладі другого вилучається: *I'm thinking about cakes* – *Про тістечка*.

Вилученню також можуть підлягати займенники, якщо вони є очевидними з контексту, наприклад, персонажеві більше ні до кого звертатися: (21) *This foe is beyond all of you. Now stand back, I shall defeat the wurm before he wakes. You shall not pass! Fly you fools* (SW: URL) – *Цей ворог поза можливостями будь-кого з вас. Відійдіть, я здолаю змія ще до того, як він прокинеться. Ти не прой-деш. Втікайте, йолопи* (ЗЛ1: URL); таким же самим чином вилучаються прислівники часу, якщо час подій є очевидним: (75) “*Wait– I can feel my brain... rebooting...*” “*Please do not power off. I am now installing updates*” (SW: URL) – «*Постривай – я відчуваю, як мій мозок...*

перезавантажується...» «Не вимикайте живлення, я встановлюю оновлення» (ЗЛ2: URL).

В окремих випадках вилучення призводить до деінтенсифікації емоційності висловлювання, що, тим не менш, може компенсуватися іншими засобами, тому жарт не втрачає комічний ефект: (4) *I mean look about... Is there anyone – anything – as awesome as I am already? Why spend my life hoarding up useless trinkets? To impress who exactly? You hear that, world? I don't need your gold, I can make my own!* (SW: URL) – *Тобто, роззирніться... Чи є взагалі бодай щось так само прекрасне, як я? Нащо мені витратити життя на накопичення непотрібних брязкалок? Щоб вразити кого? Ти чуєш, світе?! Мені не потрібне твоє золото, я можу видобути своє!* (ЗЛ1: URL) В аналізованому фрагменті змії скаржитися на те, що суспільство очікує від нього не того, чого він хоче насправді, тому питає *To impress who exactly?* У перекладі ж *exactly* вилучено, однак наявна емфаза *Щоб вразити кого?*, яка передає емоційний стан персонажа.

Також шляхом вилучення може передаватися гра слів, наприклад: (74) *If you pass me that old mace there, I'll show you the best way to beat your depression. Beat beat beat* (SW: URL) – *Якщо ти мені простягнеш оту іржаву булаву, я тобі покажу, як найкраще вибити з тебе депресію. Ви-би-ти* (ЗЛ2: URL). У наведеному фрагменті *to beat your depression* може одночасно тлумачитися в прямому і переносному значенні, однак далі *Beat beat beat* демонструє, що принцеса мала на увазі саме пряме насилля. Оскільки перша гра слів у перекладі відтворюється як *вибити з тебе депресію*, то також може передбачати подвійне тлумачення, повторюване *beat* вилучається, щоб зберегти трискладове продовження, де слово графічно ділиться на склади *ви-би-ти*.

Таким чином, граматичні перекладацькі трансформації при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wyrm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі можуть бути викликані як граматичними

розбіжностями між мовою оригіналу та мовою перекладу, так і необхідністю додатково пояснити або спростити жарт.

3.4 Застосування лексико-граматичних трансформацій при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wyrm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі

Під час адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wyrm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі застосовуються такі лексико-граматичні перекладацькі трансформації, як антонімічний переклад, цілісне перетворення та компенсація.

Антонімічний переклад полягає у формальній негативації висловлювання, яка найчастіше викликана граматичними розбіжностями між мовою оригіналу та мовою перекладу, наприклад: (70) “*Are you hearing me?!! Australia has contributed nothing, nothing, nothing to the world!!!*” “*Mate, don't worry about it*” (SW: URL) – «*Чи ти недочуваєш?!! Австралія ніц, нічого, нічогісінько не подарувала цьому світові!!!*» «*Друзе, та не переймайся ти так за те*» (ЗЛ2: URL). У цьому випадку персонаж, що являє собою Інтернет-троля, намагається насміятися із австралійця щодо його культури, однак у результаті програє через те, що австралійцю взагалі немає справи до якихось культурних проблем. У висловлюванні бота *Australia has contributed nothing, nothing, nothing to the world* відсутнє подвійне лексичне заперечення, а наявні лише повтори одного і того самого заперечного слова, що в перекладі реалізується такими ж повторами, однак із заперечною часткою *не*: *Австралія ніц, нічого, нічогісінько не подарувала цьому світові*.

Адаптація засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wyrm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі досить часто відбувається також з використанням **цілісного перетворення**, коли перекладач вдається не до відповідних за формою мовних засобів мови перекладу, а до таких, що

відповідають за змістом та створюють подібний ефект. Наприклад, награна трагічність змія, висловлена кліше-фразою, передається в перекладі іншою кліше-фразою, яка, тим не менш, традиційно використовується у подібних ситуаціях: (1) *“You know dragons live for several hundred years. You’re thirty”*. *“Yes. It’s all over for me”* (SW: URL) – «*Чи відомо тобі, що дракони живуть століттями? Тобі тридцять*». «*Так. Життя скінчилося*» (ЗЛ1: URL).

Розглянемо такий приклад: (99) *“I have decided! I will go on an epic quest to recover the Memeonomicon!!”* *“Wait! A few weeks ago you promised you were ‘done with crazy, complicate, bullshit adventures’”*. *“I haven’t learned my lesson at all!”* (SW: URL) – «*Я прийняв виважене рішення! Вирушаю у епічний квест, щоб повернути Мемекрономікон!!*» «*Стривай! Кілька тижнів тому ти божився, що не буде більше “складних вар’яцьких невиважених авантур”*». «*Я зробив висновків рівнесенько анітрохи!*» (ЗЛ2: URL) Гумор у наведеному фрагменті ґрунтується на тому, що змії не робить висновків у житті та вчергове починає нову безглузду авантюру. Коли скелет нагадує тому при обіцянки більше так не робити, змії і сам каже, що для нього неважливе те, що він казав раніше: *I haven’t learned my lesson at all!* В оригіналі використовується ідіома *learned my lesson*, яка в перекладі передається відповідним за значенням, але не за формою, словосполученням *робити висновки*. В подальшому ж уся відповідь змія вибудовується навколо цього словосполучення *Я зробив висновків рівнесенько анітрохи!*, окрім того, словосполучення *рівнесенько анітрохи* наприкінці речення є нетиповним для структури української мови, оскільки в такому випадку більш доцільним було б створити речення з запереченням *не зробив висновків*, що лише додає комічності відповіді змія.

Шляхом цілісного перетворення передаються і деякі елементи розмовного мовлення, оскільки перекладач обрав стратегію доместикації та повністю адаптує мовлення персонажів вебкоміксу до українськомовної культури: (12) *“Have at thee vile Wyrms! Finally death comes for you!”* *“What-*

Шкутильгай звідси» (ЗЛ1: URL). В наведеному прикладі початок коміксу свідчить про те, що сестра здивована появою брата в її вежі та навіть може радіти. Однак далі *get the fuck out* свідчить про те, що вона зовсім не рада, і що їх спілкування знаходиться на дуже низькому рівні, про що ще не здогадувався читач, і саме така несподіванка є джерелом гумору в наведеному фрагменті. Щоб передати останній вислів, перекладач відходить від лайки та використовує стилістично знижене *шкутильгай звідси*.

При адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wyrm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі також може використовуватися **компенсація**, що полягає в уведенні в текст мовою перекладу додаткових елементів з метою компенсувати вилучення при перекладі з тексту оригіналу інших.

У першу чергу, компенсація стосується зниженої лексики та граматичних конструкцій, які не можна точно передати в перекладі: (19) “*The village of Spuddy believes you are not living up to your draconic potential*”. “*Oh, is that so?*” “*Being all chill is creeping them out. Villagers expect a dragon to abuse them. It’s exciting*” (SW: URL) – «Селище Живчики вважає, що ти не живеш на весь свій драконячий потенціал». «Ах, он як?» «Твоє тусовочне життя їх лякає. Селяни очікують, що дракон буде їх гнобити. Це ж захоплююче» (ЗЛ1: URL). У наведеному фрагменті селяни скаржаться на змія за те, що він, раптово для них, спокійно живе у своїй вежі замість того, щоб нести руйнування. У виразі *being all chill is creeping them out* наявні два випадки використання зниженої лексики, у той час, як у перекладі – лише один *твоє тусовочне життя їх лякає*. Тому, щоб адекватно передати стилістику спілкування, перекладач додає елемент розмовного мовлення там, де він був відсутній в оригіналі – замість стилістично нейтрального *abuse* у перекладі використано більш розмовне *гнобити*.

Ще один приклад компенсації – її застосування з метою передати емоційний стан співрозмовника: (36) *Hello, Dragon. I am the Baroness Despud,*

*and you murdered my husband. Now I have to run this village all by myself. I have to run my household all by myself. I drink to excess every night... And often wake in the beds of strange men. So yeah, big thanks (SW: URL) – Вітаю, Драконе. Я – баронеса Живчицька. А ти вбив мого чоловіка. Тепер я мушу керувати цим селом одна. Я також мушу керувати своєю господою сама. Я напиваюся до білочки щонаочі... Та опиняюся часто в ліжках незнайомих... Дякую, дуже дякую (ЗЛ1: URL). У цьому випадку повторення *all by myself* наводить на думку про те, що жінка в розпачі через те, що їй потрібно самотійно з усім справлятися замість загиблого чоловіка. Однак у перекладі спостерігається чергування *одна – сама*, що є не лексичним, а семантичним повтором. Тому лексичний повтор додається у фінальній репліці жінки – дякую, дуже дякую.*

Компенсація також може відбуватися у рамках одного речення, коли перекладач опускає одне явище, при цьому додаючи інше: (27) “*So, Wurm, what do you think of my Big New Years Party?*” “*What party?*” “*The one you’re at right now*”. “*Oh. I like it*” (SW: URL) – «То що, Змію, скажеш про мою велику новорічну вечірку?» «Яку вечірку?» «Ось цю, на якій ти зараз». «О. Подобається» (ЗЛ1: URL). Джерелом гумору в наведеному фрагменті є те, що для змія найкраща вечірка – це коли можна просто ліниво лежати. При перекладі *the one you’re at right now* позначення точності часу *right* вилучається, однак перекладач позначає точність місця прислівником *ось – ось цю, на якій ти зараз*.

Таким чином, лексико-граматичні перекладацькі трансформації постають дієвими при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі є доцільними з огляду як лексичних і граматичних розбіжностей між мовами оригіналу та перекладу, так і необхідністю передати саме гумористичний ефект, коли головне – не форма, а смислове навантаження висловлювань.

У результаті проведеного дослідження перекладацьких трансформацій при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі в українськомовному перекладі одержана кількісна інформація, представлена у *таблиці 3.1*.

Таблиця 3.1

Способи адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі
Slack Wurm ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі

Способи адаптації	Кількість	Частка
1. Лексичні трансформації	26	15,57%
збереження вихідної форми	5	2,99%
транскрипція	5	2,99%
транслітерація	7	4,19%
калькування	9	5,39%
2. Лексико-семантичні трансформації	56	33,53%
диференціація	16	9,58%
генералізація	5	2,99%
конкретизація	21	12,57%
модуляція	14	8,38%
3. Граматичні трансформації	59	35,33%
транспозиція	8	4,79%
граматичні заміни	22	13,17%
додавання	19	11,38%
вилучення	10	5,99%
4. Лексико-граматичні трансформації	26	15,57%
антонімічний переклад	2	1,2%
цілісне перетворення	19	11,38%
компенсація	5	2,99%
Загалом	167	100%

Як свідчить одержана кількісна інформація, оскільки гумор є комплексним явищем, то при передачі комічного в кожному жарті використовується не одна перекладацька трансформація, а декілька одночасно. При цьому найчастіше це – граматичні трансформації (35,33%),

зокрема, граматичні заміни (13,17%), викликані здебільшого нормами мови оригіналу та мови перекладу, а також додавання (11,38%) як засіб пояснення сутності жарту. Досить часто використовуються і лексико-семантичні трансформації (33,53%), серед яких основною є конкретизація (12,57%), покликана через звуження значення зробити гумор у вебкоміксі якомога більше зрозумілим цільовій аудиторії.

Висновки до розділу 3

1. Лексичні перекладацькі трансформації застосовуються при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* 'Змій Ледащо' в українськомовному перекладі у 15,57% проаналізованих випадків. Застосування наведених перекладацьких трансформацій доцільне у випадках, коли гумор базується на окремих ідеях чи явищах, які можуть бути виражені окремими мовними одиницями. В такому випадку залежно від контексту такі мовні одиниці калькуються (5,39%), транслітеруються (4,19%), транскрибуються (2,99%) або передаються у вихідному вигляді (2,99%); як результат, у перекладі зберігається головна ідея, що обіграється в кожному окремому жарті.

2. Лексико-семантичні перекладацькі трансформації (33,53%) при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі полягають в уточненні значення лексичних одиниць через конкретизацію (12,57%), диференціацію (9,58%), модуляцію (8,38%), або шляхом генералізації (2,99%), має на меті створення атмосфери жарту, пояснити певні його аспекти, щоб адекватно передати гумор вебкоміксу.

3. Граматичні перекладацькі трансформації (35,33%) при адаптації в українськомовному перекладі засобів створення гумору у вебкоміксі можуть бути викликані як граматичними розбіжностями між мовою оригіналу та мовою перекладу, що доцільно для граматичних замінів (13,17%), так і

необхідністю додатково пояснити або спростити жарт – у таких випадках залучаються додавання (11,38%), вилучення (5,99%) або транспозиція (4,79%).

4. Лексико-граматичні перекладацькі трансформації (15,57%) постають дієвими при адаптації засобів створення гумору у вебкоміксі з огляду як лексичних і граматичних розбіжностей між мовами оригіналу та перекладу, що справедливо при застосуванні антонімічного перекладу (1,2%), так і через необхідність передати саме гумористичний ефект, коли головне – не форма, а смислове навантаження висловлювань, і мовні засоби створення гумору передаються шляхом цілісного перетворення (11,38%) або компенсації (2,99%).

ВИСНОВКИ

Комічне виражає в формі осміяння історично обумовлену невідповідність певного соціального явища, діяльності і поведінки людей, їх звичаїв і звичаїв об'єктивного ходу речей і естетичного ідеалу прогресивних суспільних сил. Оскільки саме людина інтерпретує текст або ситуацію та знаходить в них комічне, то на сприйняття комічного впливає культурно-історичне середовище, в якому воно створюється та інтерпретується, а також особистість автора та реципієнта. Основними формами комічного визнано гумор, іронію та сарказм, які відрізняються між собою інтенцією мовця та засобами створення комічного. У мовленні комічне репрезентовано комічними текстами, в яких засоби створення комічного представлені на всіх мовних рівнях (фонетичному, лексичному, жанровому та дискурсивному).

Складнощі при відтворенні комічного в перекладі викликані культурними та мовними відмінностями між мовними спільнотами, загальноновизнаними труднощами перекладу, нетрадиційністю комічного, його залежністю від мовних засобів та окремими мовними особливостями створення комічного в різних культурах. Основними способами передачі комічного в перекладі є перестворення жарту та застосування перекладацьких трансформацій або описового перекладу.

Вебкомікс як самобутній полікодовий літературно-художній твір є жанром художнього дискурсу, що являє собою соціокультурну взаємодію між письменником і читачем, приваблюючи в свою сферу знання про мову й позамовну дійсність людини і викликати у неї певну емоційну реакцію. Таким чином, вебкомікс – це такий тип полікодового тексту, що існує і розвивається у рамках Інтернет-простору, враховуючи специфіку, формат та характерні риси, властиві таким публікаціям, де будь-яке порушення головного концепту єдності графічного та писемного елементів може зруйнувати смисловий наратив усього оповідання. Серед основних рис

вебкоміксу виділяються послідовність, полікодовість, цифрова природа, чітка організованість; до особливостей мови вебкоміксу належать звуконаслідування, широке використання розмовного мовлення та вигуків, еліipsis, що дозволяють створити тексти високого ступеню експресивності.

Практичний аналіз демонструє, що сприйняття гумору у вебкоміксі вимагає залучення як вербального, так і невербального компонентів твору, й можливі три випадки взаємодії між вербальними та невербальними знаками тексту вебкоміксу: повний збіг, частковий збіг та контрастування вербальних та невербальних компонентів повідомлення. Зокрема, у вебкоміксі *Slack Wurm* 'Змій Ледащо' найчастіше спостерігається частковий збіг вербального та невербального компонента (50%), коли невербальна складова пояснює ті аспекти комічної ситуації, які не було висвітлено вербально. Досить часто також спостерігається повний збіг вербального та невербального компонентів (31%) коли зображення дублює та не протиречить словам персонажів. У випадках контрастування вербального та невербального компонентів (19%) гумор базується на розбіжності між словами та діями персонажів, і читач повинен самостійно за участю часом невеликих підказок зрозуміти, що саме висміює автор у конкретному фрагменті.

Механізмом творення гумору у вебкоміксі постає інконгруентність як невідповідність нормі, в результаті інтерпретації якої і створюється комічний ефект; виділяються онтологічна, логіко-поняттєва та валоративна інконгруентність. Механізмом створення гумору у вебкоміксі *Slack Wurm* 'Змій Ледащо' найчастіше постає логіко-поняттєва інконгруентність (42%) як порушення норм мислення, які повинні були бути очікувано притаманними зображуваному автором світу. Також у значній частині випадків гумор у вебкоміксі створюється на основі валоративної інконгруентності (36%), тобто, на несподіваному для читача висміюванні моральних якостей персонажів і сучасного автору суспільства. Онтологічна інконгруентність (22%) полягає у порушенні норм буття фентезійного світу та передбачає

наявність у читача певних очікувань щодо світобудови цього світу, яка несподіваним для читача чином порушується.

Оскільки гумор є комплексним явищем, то при передачі комічного у вебкоміксі *Slack Wyrm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовному перекладі в кожному жарті використовується не одна перекладацька трансформація, а декілька одночасно. При цьому найчастіше це – граматичні трансформації (35,33%), зокрема, граматичні заміни (13,17%), викликані здебільшого нормами мови оригіналу та мови перекладу, а також додавання (11,38%) як засіб пояснення сутності жарту. Досить часто використовуються і лексико-семантичні трансформації (33,53%), серед яких основною є конкретизація (12,57%), покликана через звуження значення зробити гумор у вебкоміксі якомога більше зрозумілим цільовій аудиторії.

Загалом, адаптація засобів створення гумору у вебкоміксі *Slack Wyrm* ‘Змій Ледащо’ в українськомовних перекладах найчастіше відбувається із застосуванням таких перекладацьких трансформацій: 1) граматичні заміни (13,17%), викликані розбіжностями норм мови оригіналу та мови перекладу; 2) конкретизація (12,57%), шляхом застосування якого перекладач через звуження значення лексичної одиниці уточнює сутність жарту та робить його більш зрозумілим для цільової аудиторії; 3) додавання (11,38%), що застосовується з метою більш точного опису комічної ситуації; 4) цілісне перетворення (11,38%), коли перекладач вдається не до відповідних за формою мовних засобів мови перекладі, а до таких, що відповідають за змістом та створюють подібний ефект.

До перспектив подальших досліджень належить ґрунтовне вивчення інконгруентності як механізму створення комічного у вебкоміксах, а також виявлення та опис всіх видів комічного, присутніх у вебкоміксах залежно від жанру. До того ж, перспективним вбачається подальше вивчення специфіки відтворення комічного при перекладі різнорідних полікодових текстів, де вербальні та невербальні засоби взаємодіють та створюють єдиний художній твір.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Альошина О. М. Комічне та його основні форми вираження в романі Тома Шарпа «Уілт». URL: http://www-philology.univer.kharkov.ua/nauka/e_books/visnyk_994/content/alyoshina.pdf (дата звернення 01.02.2022).
2. Анисимова Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов): Учеб, пособие для студ. фак. иностр. яз. вузов. Москва: Издательский центр «Академия», 2003. 128 с.
3. Бассай С. М. Мовна репрезентація етнокультурних стереотипів у німецькомовному побутовому анекдоті: дис. на здоб. наук. ступеня канд. філолог. наук: 10.02.04 «Германські мови» / Запорізький національний університет. Запоріжжя, 2016. 299 с.
4. Белянин В. П. Введение в психолінгвістику. Москва: ЧеРо, 2001. 126 с.
5. Блинова І. А., Зернецька А. А. Гумор як різновид комічного: критерії виокремлення, теорії реалізації і засоби вираження. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2021. Т. 32 (71). № 1. Ч. 2. С. 35–43.
6. Борев Ю. Б. Комическое или о том, как смех казнит несовершенство мира, очищает и обновляет человека и утверждает радость бытия. Москва: Искусство, 1970. 239 с.
7. Войтюк С. М. Комічне та його актуалізація в «Історії Томаса Джонса, знайди» Генрі Філдінга. *Актуальні проблеми філології та перекладознавства*. 2016. № 10. С. 94–98.
8. Воронина Р. В. Комикс как особый жанр детской литературы. *Науково-практична інтернет-конференція, Харків, НБ ХНМУ, 24-31 жовтня 2016*. URL: <https://docplayer.com/28195633-Komiks-kak-osobyy-zhanr-detskoj-literatury.html> (дата звернення: 01.02.2022).

9. Вороновська Л. Універсальні та специфічні особливості визначення ознак художнього дискурсу. *Теоретична і дидактична філологія*. 2015. № 20. С. 155–166.
10. Гальперин И. Р. Стилистика английского языка. Москва: Высшая школа, 1977. 332 с.
11. Галяева Ю. В. Комическое в переводе. URL: <http://msu-research.ru/index.php/translating/132-translating/1575-komicheskoe> (дата звернення: 01.02.2022).
12. Гартман Н. Эстетика. Пер. с нем. Т. С. Батищевой, А. В. Дерюгиной, Е. В. Касьяновой, М. К. Мамардашвили. Киев: Ника-центр, 2004. 640 с.
13. Гафарова А. С. Художественный текст vs художественный дискурс. URL: <http://rgf.tversu.ru/node/486> (дата звернення: 01.02.2022).
14. Главацька Ю. Л. Модель художнього концепту комізм у текстах англomовних байок. *Нова філологія: Науковий журнал*. 2009. № 34. С. 46–51.
15. Добровольська В. Поняття і сутність комічного. *Студентський науковий вісник*. 2021. № 46. С. 122–124.
16. Жук Е. Е. Особенности изучения языковых средств комического и их перевода (на примере произведений О. Генри и П. Г. Вудхауса). *Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение*. 2012. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-izucheniya-yazykovyih-sredstv-komicheskogo-i-ih-perevoda-na-primere-proizvedeniy-o-genri-i-p-g-vudhausa> (дата звернення: 12.02.2022).
17. Журавлева Т. В. Дискурс и вопросы понимания художественного текста: к разграничению понятий и постановке проблемы. *Вестник Иркутского государственного лингвистического университета*. 2008. № 1. С. 413–420.
18. Калита О. М. Лінгвістична сутність іронії та семантичні механізми формування іронічного смислу. *Українська мова*. 2006. № 2. С. 67–74.

19. Карасик В. И. О типах дискурса. *Языковая личность: институциональный и персональный дискурс*. Волгоград: Перемена, 2000. С. 5–20.

20. Кацапинская В. М. Комический текст. Проблема выделения речевого и ситуативного в комическом тексте. *Вестник Нижегородского университета имени Н. И. Лобачевского*. 2007. № 3. С. 224–228.

21. Колосова П. А. Перевод игры слов в художественном тексте: герменевтический аспект: автореф. дисс. на соиск. уч. степени канд. филолог. наук: 10.02.20 «Сравнительно-историческое, типологическое и сопоставительное языкознание» / Тверской государственный университет. Тверь, 2013. 16 с.

22. Коляденко О. Когнітивна метафора як засіб об'єктивації концепту «страх» у творах М. Коцюбинського. *Українська мова*. 2009. № 3. С. 39–46.

23. Кузнецова М. О., Багнюк С. Ю. Специфіка вербальної складової веб-коміксів як полікодових утворень у сучасному англomовному кіберпросторі. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Філологічна»*. 2016. № 63. С. 114–117.

24. Кузнецова М. Роль і місце полікодових текстів у сучасному англomовному кібер-просторі. URL: http://eir.zntu.edu.ua/bitstream/123456789/824/1/Kuznetsova_The_role_and_the_place.pdf (дата звернення: 01.02.2022).

25. Куковинець Ю., Аккурт В., Величенко О. Відтворення комічного ефекту під час перекладу англomовного художнього твору українською. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського: Лінгвістичні науки*. 2021. № 32. С. 22–34.

26. Курепина Е. О. Эволюция комиксов как одной из форм корейской массовой культуры. URL: http://dom-hors.ru/rus/files/arhiv_zhurnala/fik/2019/3/culture/kurepina.pdf (дата звернення: 01.02.2022)

27. Лисак О. В., Чумак Л. М. Лінгвокультурні особливості відтворення англомовного комічного дискурсу (на матеріалі кінофільмів і телесеріалів). *The Philological Universe^S: Збірка наукових робіт*. Житомир: Житомирський державний університет імені Івана Франка, 2022. С. 26–27.

28. Лук А. Н. О чувстве юмора и остроумии. Москва: Искусство, 1988. 192 с.

29. Любимова Т. Б. Комическое, его виды и жанры. Москва: Знание, 2000. 64 с.

30. Мехед А. С. Таксономії комічного. *Компаративні дослідження слов'янських мов і літератур*. 2010. № 12. С. 117–120.

31. Нормуродова Н. З. Художественный дискурс и языковая личность в свете актуальных лингвистических направлений: парадигмы знания, основные принципы и тенденции развития. *Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация*. 2015. № 2. С. 12–15.

32. Ольшанський Д. В. Комікс як засіб формування мовленнєвих механізмів у молодших школярів під час вивчення іноземної мови. *Педагогіка і психологія*. 2000. № 3 (28). С. 36–44.

33. Панина М. А. Комическое и языковые средства его выражения: дисс. на соиск. уч. степени канд. филолог. наук: 10.02.19 «Общее языкознание, социолингвистика, психолингвистика» / Московский ордена Дружбы народов государственный лингвистический университет. Москва, 1996. 144 с.

34. Переломова О. С. Інтертекстуальність як системотвірна текстово-дискурсивна категорія. URL: http://www.zgia.zp.ua/gazeta/VISNIK_34_10 (дата звернення: 01.02.2022).

35. Приблуда Л. М. До проблеми визначення статусу художнього дискурсу. URL: <http://dspace.nuft.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/8737/1/hd.pdf> (дата звернення: 01.02.2022).

36. Пропп В. Проблемы комизма и смеха. Научная редакция, комментарии Ю. С. Расказова. Москва: Издательство «Лабиринт», 1999. 288 с.

37. Савіна Ю. О. Інконгруентність як когнітивний механізм комічного та її відтворення в українськомовних перекладах. *Науковий журнал Львівського державного університету безпеки життєдіяльності «Львівський філологічний часопис»*. 2019. № 5. С. 134–139.

38. Самохіна В. О. Англомовний жарт: когніція, комунікація, текст. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна*. 2011. № 972. С. 119–129.

39. Самохіна В. О. Жарт у сучасному комунікативному просторі Великої Британії і США: текстуальний та дискурсивний аспекти: дис. на здоб. наук. ступеня доктора філолог. наук: 10.02.04 «Германські мови» / Київський національний університет імені Тараса Шевченка. Київ, 2010. 519 с.

40. Содель О. С. Крос-культурна інконгруентність комічного (на матеріалі перекладів англійськомовних анекдотів українською мовою): дис. на здоб. наук. ступеня канд. філолог. наук: 10.02.16 «Перекладознавство» / Київський національний лінгвістичний університет. Київ, 2019. 265 с.

41. Стасива Г. Д. Русский научно-фантастический дискурс XX в. как лингвориторический конструкт: автореф. дисс. на соиск. уч. степени канд. филолог. наук: 10.02.19 «Теория языка» / Сочинский государственный университет туризма и курортного дела. Нальчик, 2010. 23 с.

42. Столярова И. А. Некоторые особенности перевода комического в литературе жанра фэнтези: на материале произведений Т. Пратчетта: автореф. дисс. на соиск. уч. степени канд. филолог. наук: 10.02.04 «Германские языки», 10.02.20 «Сравнительно-историческое, типологическое и типологическое языкознание» / Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, 2009. 24 с.

43. Титаренко О. Ю. Мовні засоби вираження гумору (на матеріалі англійської та американської літератури 18-19 ст.ст.): автореф. дис. на здоб. наук. ступеня канд. філол. наук: 10.02.04 «Германські мови» / Київський державний педагогічний інститут іноземних мов. Київ, 1993. 17 с.

44. Фадеева Т. Е., Старусева-Першеева А. Д. Экспериментальные повествовательные стратегии в комиксах. *Обсерватория культуры*. 2019. Т. 16. № 5. С. 476–487.

45. Фесенко Н. А. Комическое в тексте оригинала и переводе. *Вестник ВГУ. Серия «Лингвистика и межкультурная коммуникация»*. 2005. № 2. С. 97–104.

46. Цыркун Н. Логос, пафос и этос. *Искусство кино*. 2010. № 5. С. 131–137.

47. Чернявская В. Е. Лингвистика текста: Поликодовость, интертекстуальность, интердискурсивность. Москва: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009. 248 с.

48. Шумилин Е. А. Способы передачи иронии в переводе (на примере сериала «Доктор Хаус»). URL: http://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2012/1775/44700_33f9.pdf (дата звернення: 01.02.2022).

49. Augen W. H. Notes on the Comic. *Thought: Fordham University Quarterly*. 1952. Vol. 27. Is. 1. P. 57–71.

50. Bergson H. *Laughter: An Essay on the Meaning of the Comic*. Translated by C. Brereton and F. Rothwell. URL: <http://www.public-library.uk/ebooks/54/15.pdf>.

51. Berlyne D. E. Humour and its kin. *The Psychology of Humour*. Ed. by J. H. Goldstein, P. E. McGhee. New York: Academic, 1972. P. 43–60.

52. Caron J. T. Grotesque Naturalism: The Significance of the Comic in McTeague. *Texas Studies in Literature and Language*. 1989. Vol. 31. No. 2. P. 288–317.

53. Castillo Olempia Webtoons, the New Star of the Hallyu Wave. *The Korea Daily*. URL: <http://www.koreadailyus.com/webtoons-the-new-star-of-the-hallyu-wave/> (дата звернення: 01.02.2022).

54. Chiaro D. Translation and humour, humour and translation. *Translation, Humour and Literature: Translation and Humour*. Ed. by D. Chiaro. London: Continuum, 2010. P. 1–33.

55. Darwin C. *The Expression of Emotions in Man and Animals*. New York: Philosophical Library, 1955. 356 p.

56. Del Corral I. Humor: When Do We Lose It? *Translation Review*. 1989. Vol. 27. P. 25–27.

57. Diot R. Humor for Intellectuals: Can It Be Exported and Translated? The Case of Gary Rudeau's in Search of Reagan's Brain. *Meta*. 1989. Vol. 34 (1). P. 84–87.

58. Eastman M. *The Sense of Humour*. New York: Charles Scribner's Sons, 1921. 283 p.

59. Eisner W. *Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press, 2000. 146 p.

60. Ferguson M. A., Ford T. E. Disparagement humor: A theoretical and empirical review of psychoanalytic, superiority, and social identity theories. *Humor*. 2008. Vol. 21-3. P. 283–312.

61. Gáll L.-K. Translating Humor across Cultures: Verbal Humor in Animated Films. URL: http://www.theroundtable.ro/Archive/language_studies/laura_karolina_gall_translating_humor_across_cultures_verbal_humor_in_animated_films.doc (дата звернення: 01.02.2022).

62. Gardner J. *Projections: Comics and the history of twenty-first-century storytelling*. California: Stanford University Press, 2012. 255 p.

63. Graesser A., Long D., Mio J. What are the cognitive and conceptual components of humorous text? *Poetics*. 1989. Vol. 18. P. 143–163.

64. Harvey R. C. Comedy At The Juncture Of Word And Image. *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson: University Press Mississippi, 2001. P. 65–88.
65. Kaindl K. Thump, Whizz, Boom: A Framework for the Study of Comics under Translation. *Target*. 1999. Vol. 11:2. P. 263–288.
66. Kostovčik L. The Translation of Verbally-Expressed Humour on Screen in Slovakia: An Outline of Research Problems. URL: http://www.pulib.sk/elpub2/FF/Ferencik2/pdf_doc/23.pdf (дата звернення: 01.02.2022).
67. Kristensen A. V. Comic disjunctions in Goldoni's *Il teatro comico*. Virginia: University of Virginia, 2014. 32 p.
68. Latta R. L. The Basic Humor Process: A Cognitive-Shift Theory and the Case against Incongruity. Berlin: Walter de Gruyter, 1999. 272 p.
69. Laurie T., Hickey-Moody A. Masculinity and Ridicule. *Gender: Laughter*. Farmington Hills: Macmillan Reference, 2017. P. 216–217.
70. Lloyd Jones J. K. Thomas Hardy and the Comic Muse. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2009. 30 p.
71. McCloud S. Understanding Comics. New York: Harper Paperback, 1994. 256 p.
72. Meyer J. C. Humor as a Double-Edged Sword: Four Functions of Humor in Communication. *Communication Theory*. 2000. Vol. 10 (3). P. 310–331.
73. Morreall J. The philosophy of laughter and humor. Albany: State University of New York Press, 1987. 270 p.
74. Nida E. Principle of Correspondence. *The Translation Studies Reader*. Ed. by L. Venuti. New York: Routledge, 2004. P. 153–165.
75. Saraceni M. The Language of Comics. London and New York: Routledge, 2003. 226 p.
76. Schaeffer N. The Art of Laughter. New York: Columbia University Press, 1981. 166 p.

77. Schwarz J. Linguistic Aspects of Verbal Humor in Stand-up Comedy. Saarlandes: der Universität des Saarlandes, 2010. 452 p.
78. Seong E. H. Internet Comics in Korea – Webtoons. *The Korean Cultural Centre Canada: the Korea-Canada Blog*. URL: <https://korcan50years.com/2014/02/17/internet-comics-in-korea-webtoons/> (дата звернення: 01.02.2022).
79. Shaw W. G. Comic Absurdity and the Novels of Kurt Vonnegut, Jr. Stillwater: Oklahoma State University, 1975. 212 p.
80. Singh R. K. Humour, irony and satire in literature. *International Journal of English and Literature*. 2012. Vol. 3. Is. 4. P. 65–72.
81. Spencer H. The Physiology of Laughter. *Essays Scientific, Political, and Speculative*. 1891. No. II. Vol. 14. P. 455–456.
82. Tomášek O. Translating Comics. Brno: Masaryk University, 2009. 72 p.
83. Translation, Humor and Media. Ed. by D. Chiaro. London: Continuum International Publishing Group, 2010. 288 p.
84. Vandaele J. Humor in translation. URL: http://folk.uio.no/jeroenv/Vandaele%20Humor%20in%20Translation_proofs.pdf (дата звернення: 01.02.2022).
85. Vandaele J. Humor Mechanisms in Film Comedy: Incongruity and Superiority. *Poetics Today*. 2002. Vol. 23 (2). P. 221–249.
86. Vandaele J. Introduction. (Re-)Constructing Humour: Meanings and Means. *The Translator*. 2002. Vol. 8 (2). P. 149–172.
87. Vonnegut K. *Cat's Cradle*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1963. 304 p.
88. Wicker F. W., Thorelli I. M., Barron W. L., Ponder M. R. Relationships among affective and cognitive factors in humor. *Journal of Research in Personality*. 1981. Vol. 15(3). P. 359–370.
89. Wilson C. P. *Jokes. Form, content, use and function*. London: Academic Press, 1979. 255 p.

90. Wyman A. J. *The Comic Sphere: Readings in Dickens, Joyce and Lemer*. Cambridge: Harvard University, 2017. 163 p.

91. Zillmann D. Disparagement Humor. *Handbook of Humor Research*. Ed. by P. E. McGhee, J. H. Goldstein. New York: Springer, 1983. P. 85–107.

СПИСОК ДОВІДКОВОЇ ЛІТЕРАТУРИ

(ЛЭС) — Лингвистический энциклопедический словарь. Гл. ред. В. В. Ярцева. Москва: Советская энциклопедия, 1990. URL: <http://tapemark.narod.ru/les/> (дата звернення: 01.02.2022).

(ЛЭТП) — Литературная энциклопедия терминов и понятий. Сост.-ред. А. Н. Николюкин. Москва: НПК «Интелвак», 2001. 1596 с.

(СЛТ) — Кузьменко В. І. Словник літературознавчих термінів. Київ: Український письменник, 1997. 230 с.

(УЛЕ) — Українська літературна енциклопедія: в 5 т. Редкол.: І. О. Дзевєрін (відп. ред.) та ін. Київ: «Українська радянська енциклопедія» ім. М. П. Бажана, 1990. Т. 2. 576 с.

(ФС) — Фролов И. Т. Философский словарь. Под ред. И. Т. Фролова. Москва, 2001. 719 с.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ



(ЗЛ1) — Змій Ледащо. Переклад мальованої саги Slack Wurm українською! Переклад: Яскр. URL: <https://slackwurmua.wordpress.com/> (дата звернення: 01.02.2022).



(ЗЛ2) — Змій Ледащо. Продовження саги. Переклад: Яскр. URL: <http://yaskr.xyz/slackwurmua/> (дата звернення: 01.02.2022).

(SW) — Wright J. Slack Wurm. URL: <https://www.joshuawright.net/> (дата звернення: 01.02.2022).

ДОДАТОК

Приклади гумору у вебкоміксі “Slack Wurm” та їх переклад
українською мовою



№	Ілюстрація	Текст	Переклад
1.		<p>“You know <u>dragons live for several hundred years.</u> You’re <u>thirty</u>”.</p> <p>“Yes. <u>It’s all over for me</u>”</p> <p>(SW: URL).</p>	<p>«Чи відомо тобі, що дракони <u>живуть століттями?</u> Тобі <u>тридцять</u>». «Так. <u>Життя скінчилося</u>»</p> <p>(ЗЛ1: URL).</p>
2.		<p>“A lot is expected of you, you know. It’s time you showed some ambition and took your place in the world”.</p> <p>“Hey, I’m <u>fighting society right now.</u> <u>Subverting its expectations,</u> <u>defying its pressures,</u> <u>me lying</u>”</p>	<p>«Від тебе багато чекають, знаєш. Час вже явити якісь амбіції і показати світові, з чого ти зроблений».</p> <p>«Агов, я <u>протистою суспільству ось прям зараз.</u> <u>Спотворюю його очікування,</u> <u>витримую його тиск.</u> Я, що <u>лежить ось тут,</u> <u>роблячи нічого – ось справжні амбіції»</u>»</p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
		<p>here, doing nothing – this is true ambition” (SW: URL).</p>	<p>(ЗЛ1: URL).</p>
3.		<p><i>I just wish the world could understand how brave I really am. Z</i> (SW: URL).</p>	<p><i>Я просто хочу, щоб світ дізнався, <u>наскільки я насправді звитяжний.</u></i> <u>Хпи</u> (ЗЛ1: URL).</p>
4.		<p><i>I mean look about... Is there anyone – anything – as awesome as I am already? <u>Why spend my life hoarding up useless trinkets? To impress who exactly? You hear that, world? I don't need your gold, I can make my own!</u></i> (SW: URL)</p>	<p><i>Тобто, розирніться... Чи є взагалі бодай щось так само прекрасне, як я? <u>Нащо мені витратити життя на накопичення непотрібних брязкалок?</u> <u>Щоб вразити кого? Ти чуєш, світе?! Мені не потрібне твоє золото, я можу видобути своє!</u></i> (ЗЛ1: URL)</p>


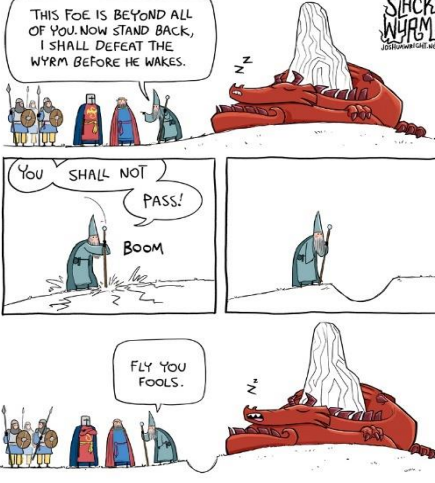

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
5.		<p><i>In fact <u>it's time to make a little more of it [gold]... Right now</u> (SW: URL)</i></p>	<p><i>...Власне, <u>час створити ще трішечки скарбу...</u> Ось зараз (ЗЛ1: URL).</i></p>
6.		<p><i>“What do you think, Knight? What should I do?”</i> <i>“Frankly, Wyrm, <u>I am shocked... I had no idea you still lived with your parents</u>”</i> (SW: URL).</p>	<p><i>«Порадь мені ти, Лицарю! Як мені вчинити?» «Змію, <u>я щиро кажучи, в шоці!</u> ...Я й гадки не мав, що ти досі мешкаєш з батьками» (ЗЛ1: URL).</i></p>
7.		<p><i>“He does seem very sleepy”. “I think he's asleep, <u>what do you think?</u>”</i> <i>“I'm <u>asleep!</u>”</i> (SW: URL)</p>	<p><i>«Справді, <u>виглядає досить сонним</u>». «Гадаю, <u>таки спить. Як ти вважаєш?</u>» «<u>Сплю я!</u>» (ЗЛ1: URL)</i></p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
8.		<p>Option # 1: Kill everyone and take their stuff. Option # 2: Burn it all. Option # 3: <u>Keep lying here.</u></p> <p><u>Hmmmm</u></p> <p>(SW: URL).</p>	<p>Варіант № 1: Вбити всіх та забрати їхнє майно. Варіант № 2: Спалити все. Варіант № 3: <u>Вилежуватися тутай.</u> <u>Хммммм</u></p> <p>(ЗЛ1: URL).</p>
9.		<p>Wondering <u>what I'm thinking, huh?</u></p> <p><u>I'm thinking about cakes</u> (SW: URL).</p>	<p>Гадаєте, <u>про що я наразі міркую?</u> <u>Про тістечка</u> (ЗЛ1: URL).</p>
10.		<p><u>"I am the Wise Wisewood Tree. I possess uncanny wisdom. What is your question, o Dragon?"</u></p> <p><u>"Hey, you called me, remember?"</u></p> <p><u>"Oh yeah, I need you to</u></p>	<p><u>«Я Мудре Дерево Мудролісове. Я таке до біса сповнене мудрості. Що за питання в тебе, Драконе?»</u></p> <p><u>«Гей, це ти мене покликала, пам'ятаєш?»</u></p> <p><u>«А, так. Зганяй-но мені за пачушкою цигарок»</u></p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
		<p><i>get me a pack of cigarettes”</i> (SW: URL).</p>	<p>(ЗЛ1: URL).</p>
11.		<p><i>Sometimes I don't know why I bother... Wait... I don't bother</i> (SW: URL).</p>	<p><i>Іноді я не збагну, нащо я парюсь? ...Стопе... Я ж не парюсь</i> (ЗЛ1: URL).</p>
12.		<p><i>“Have at thee vile Wurm! Finally death comes for you!” “What-evs, I’m not getting up... Dickhead”</i> (SW: URL).</p>	<p><i>«Йду на Ви, огидний Змію! Нарешті смерть настигне тебе!» «Дзуськи. Я не підведуся. ...Вилупок»</i> (ЗЛ1: URL).</p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
16.		<p>“<u>I think about myself a lot... Still me. Damn, me! Be less me! Oh, me! You’re incorrigible</u>”. “<u>You need a therapy</u>” (SW: URL).</p>	<p>«<u>Я забагато думаю про себе... Все ще про себе. Прокляття, я! Будь менше мною! Ох, я! Ти невиправний</u>». «<u>Тобі потрібне лікування</u>» (ЗЛІ: URL).</p>
17.		<p>“<u>So where is this dragon? You guys told me he’d spot me out here</u>”. “<u>No,</u></p>	<p>«<u>Ну то де той дракон? Ви мені казали, що він мене тут помітить напевне</u>». «<u>Ні, не казали.</u></p>




№	Ілюстрація	Текст	Переклад
		<p><i>we don't. <u>You told yourself that</u>". "<u>We are just dumb forest critters</u>". "<u>Kill</u>" (SW: URL).</i></p>	<p><i>Ту сама собі сказала це». «Ми лише тупі лісові тварючки». «Вбий» (ЗЛ1: URL).</i></p>
18.		<p><i>"I gotta admit, I am totally abductable right now. What? You think you can resist me? Bitch, please. It is on whether you know you want this". "<u>Z</u>" (SW: URL).</i></p>	<p><i>«Маю визнати, що ось зараз я суцільно викрадоспроможна. Що? Гадаєш, що можеш встояти переді мною? Не сміши мої капці. Все вже відбулося, хочеш ти того чи ні! Визнай, що хочеш оце». «Хр» (ЗЛ1: URL).</i></p>
19.		<p><i>"The village of Spuddy believes you are not living up to your draconic potential". "Oh, is that so?" "<u>Being all chill is creeping them out. Villagers expect a dragon to abuse them. It's exciting</u>" (SW: URL).</i></p>	<p><i>«Селище Живчики вважає, що ти не живеш на весь свій драконячий потенціал». «Ах, он як?» «<u>Твоє тусовочне життя їх лякає. Селяни очікують, що дракон буде їх гнобити. Це ж захоплююче</u>» (ЗЛ1: URL).</i></p>



№	Ілюстрація	Текст	Переклад
20.		<p>“So if I make their lives a living hell, they will respect me for it?” “<u>Humans enjoy being punished. It spares them the guilt of having to punish themselves</u>” (SW: URL).</p>	<p>«То що, як я їм влаштую пекло на землі, вони мене ще й поважатимуть за це?» «<u>Люди обожнюють, коли їх карають. Це рятує від почуття провини за потребу карати себе самотійно</u>» (ЗЛ1: URL).</p>
21.		<p>This foe is beyond all of you. Now stand back, I shall defeat the wyrm before he wakes. <u>You shall not pass!</u> <u>Fly you fools</u> (SW: URL).</p>	<p>Цей ворог поза можливостями будь-кого з вас. Відійдіть, я здолаю зм'я ще до того, як він прокинеться. <u>Ти не прой-деш. Втікайте, йолопи</u> (ЗЛ1: URL).</p>
22.		<p>“Ha-haa! <u>And now that I have you, foolish men, I think we’ll play a little game together...</u>” [Dungeons & Dragons] “<u>Why do I have to be the wizard?</u>”</p>	<p>«Ха-хаа! <u>Тепер, коли я нарешті вас спіймав, дурні люди, ми зіграємо в невеличку гру з вами...</u>» [Підземелля і дракони] «<u>Чому мені дістався чарівник?</u>» (ЗЛ1: URL).</p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
23.		<p>(SW: URL).</p> <p>“At last, we’re here! Behold the dreadful ruin, Slackwurm keep. No doubt a complex, deadly warren of traps, monsters and ancient treasure! Yet already something feels...”</p> <p>“Off”. “Day passes, sixty bucks” (SW: URL).</p>	<p>«Нарешті ми дійшли! Узрїть, жахлива руїна вежі Змія-Ледаця. Без сумніву, складна, смертоносна темниця, повна пасток, чудовиськ та стародавніх скарбів! Втім, одразу щось видається трохи...»</p> <p>«Дивним». «Денний квиток шїїсят баксів» (ЗЛ1: URL).</p>
24.		<p>I wish everyone understood how much I actually do for them... Have they forgotten what a heinous asshole I really am? I swear – <u>it takes all my strength just to protect this world from myself</u> (SW: URL).</p>	<p>Якби ж то всі зрозуміли, наскільки багато я роблю для них насправді... Чи вони забули, який я жахливий негідник? Присягаю, <u>у мене усі сили йдуть на те, щоб захистити світ від себе</u> (ЗЛ1: URL).</p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
25.		<p>“Zizok the Wizard, so you’re still alive!” “Yes, my magic protected me from your wicked flames”. “I don’t suppose it protected any of your comrades?” “Nope, they’re dead”. “You sound pretty devastated”. “I got a new watch now” (SW: URL).</p>	<p>«Чародію Зізоче, ти все ще живий?» «Так, бо мої чари захистили мене від твого злого вогню». «Я так розумію, нікого з твоїх друзів вони не захистили?» «<u>Нім.</u> Здохли-триндохли». «В тебе <u>пряма така журбиночка</u>. «В мене <u>пряма новий годинник</u>» (ЗЛ1: URL).</p>
26.		<p>“You beast, you killed my friends!” “They weren’t your friends, they were just using you for your spells”. “No, they respected me for my wisdom”. “Well, I gotta admit, you do look very wise in that outfit”. “Really? Thanks! You’re so nice!” “Now do a</p>	<p>«Потворо! Ти вбив моїх друзів!» «Вони не були тобі друзями, лише чарами користувалися». «Ні, вони поважали мене за мудрість!» «<u>Маю зазначити, ти таки виглядаєш дуже мудрим в цих лахах</u>». «Справді? Дяка! Ти такий милий!» «<u>А тепер почаклуй для мене в них трішки</u>» (ЗЛ1: URL).</p>


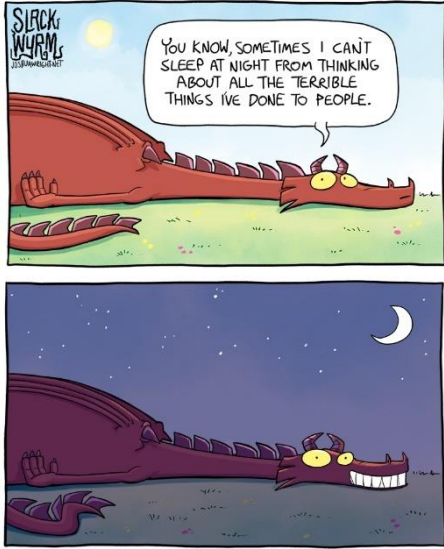
№	Ілюстрація	Текст	Переклад
		<i>little spell for me in it</i> ” (SW: URL).	
27.		<p>“So, Wyrm, what do you think of my <u>Big New Years Party?</u>” “What party?” “<u>The one you’re at right now</u>”. “Oh. I like it” (SW: URL).</p>	<p>«То що, Змію, скажеш про мою <u>велику новорічну вечірку?</u>» «Яку вечірку?» «<u>Ось цю, на якій ти зараз</u>». «О. Подобається» (ЗЛ1: URL).</p>
28.		<p>“A battery in its bottom, wires in its head, its meat is never rotten because it’s ever-dead. I don’t trust its ilk, but I still need the milk”. <u>Safe passage across my bridge is the correct answer or three chocolate biscuits</u> (SW: URL).</p>	<p>«Батарейка в неї в дупі, в голові дроти, м’ясо не гниє в суні, бо мертво воно завжди. Довіра до неї слабка, але хочу я молока». <u>Безпечно перетнете мій міст, відгадавши загадку або давши три шоколадних печивка</u> (ЗЛ1: URL).</p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
29.		<p>“Silly bird. Those things never stop me. <u>That’s what all my little forest friends are for</u>”.</p> <p>“<u>Shit</u>” (SW: URL).</p>	<p>«Дурна пташка. Такі речі мене не спинять. Від цього в мене є мої <u>малесенькі лісові звірята</u>». «Йой» (ЗЛ1: URL).</p>
30.		<p>“Alas, I cannot move. <u>I am a cursed soul trapped inside a rotting corpse</u>”.</p> <p>“Jeez, what does that feel like?” “<u>It’s a lot like my first marriage</u>”</p> <p>(SW: URL).</p>	<p>«На жаль, я не можу рухатися. <u>Я пропаща душа, ув’язнена в тілі, що гниє</u>». «Лишенько, як так можна жити?» «Досить схоже на мій <u>перший шлюб</u>» (ЗЛ1: URL).</p>
31.		<p>“Your village is starting a dragon cult?” “Yes, to you! Of course, we’ll still hate you, and everything you say and do”.</p> <p>“I’m confused”.</p> <p>“<u>It’s the perfect system: if we do everything you say, we can blame you for</u></p>	<p>«Ваше село започаткувало змієвий культ?» «Ага, твій! Звісно ж, ми все одно зневажатимемо тебе й все, що ти кажеш та робиш».</p> <p>«Я спантеличений».</p> <p>«<u>Це ідеальна система: якщо ми робитимемо все, що скажеш ти, то зможемо звинувачувати</u></p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
		<p><u>everything we do!</u>” (SW: URL).</p>	<p><u>тебе за все, що робимо ми!</u>» (ЗЛ1: URL)</p>
32.		<p>“Listen, you creepy little peasants. I’m not interested in your weirdo cult, and I’m sure as hell not interested in being your god!”</p> <p>“But Lord, the town has already built you your divine throne!”</p> <p>“Divine’ you say?” “Your god approves”</p> <p>(SW: URL).</p>	<p>«Слухайте сюди, збочені селянчики: мені не цікавий ваш дивнющий культ, і я з біса певен, що не буду вам ніяким богом!» «Але, Пане, містечко вже збудувало для Вас божественного трона!»</p> <p>«“Божественного”, кажеш?» «Ваш бог схвалює» (ЗЛ1: URL).</p>
33.		<p>“No way! <u>He keeps the village safe</u>”.</p> <p>“From <u>who?</u> <u>Himself?</u> He could do anything if he set his mind to it”</p> <p>(SW: URL).</p>	<p>«Ніхріна! <u>Він стереже наше село!</u>» «<u>Від кого? Від себе?</u> Він на все здатний, що йому тільки заманеться» (ЗЛ1: URL).</p>



№	Ілюстрація	Текст	Переклад
34.	<p>NO WAY! HE KEEPS THE VILLAGE SAFE.</p> <p>FROM WHO? HIMSELF?! HE COULD DO ANYTHING IF HE SET HIS MIND TO IT.</p> <p>YEAH, WHAT ARE HIS REAL PLANS FOR THE FUTURE?</p> <p>SO MUCH PRESSURE.</p>	<p>“Yeah, <u>what are his real plans for the future?</u>” “<u>So much pressure</u>” (SW: URL).</p>	<p>«Так, <u>які в нього справжні плани на майбутнє?</u>» «<u>Оце тиснуть</u>» (ЗЛ1: URL).</p>
35.	<p>OH GREAT ONE, THE CULT OF THE WYRM AWAITS YOUR FIRST DARK ORDER!</p> <p>HMM, YES. I THINK I'D LIKE SOME RAISIN TOAST.</p> <p>HELLO, DRAGON. I AM THE BARONESS DESPUD, AND YOU MURDERED MY HUSBAND.</p> <p>SLACK WYRM</p> <p>NOW I HAVE TO RUN THIS VILLAGE ALL BY MYSELF.</p> <p>I HAVE TO RUN MY HOUSEHOLD ALL BY MYSELF.</p> <p>I DRINK TO EXCESS EVERY NIGHT...</p> <p>AND OFTEN WAKE IN THE BEDS OF STRANGE MEN.</p> <p>SO YEAH, BIG THANKS.</p>	<p>“Oh Great One, the cult of the Wyrm awaits <u>your first dark order</u>”.</p> <p>“Hmm, yes. <u>I think I'd like some raisin toast</u>” (SW: URL).</p>	<p>«О Величний, культ Змія чекає на <u>твій перший зловісний наказ!</u>» «Хмм, <u>для початку я б хотів тост із родзинками</u>» (ЗЛ1: URL).</p>
36.	<p>HELLO, DRAGON. I AM THE BARONESS DESPUD, AND YOU MURDERED MY HUSBAND.</p> <p>SLACK WYRM</p> <p>NOW I HAVE TO RUN THIS VILLAGE ALL BY MYSELF.</p> <p>I HAVE TO RUN MY HOUSEHOLD ALL BY MYSELF.</p> <p>I DRINK TO EXCESS EVERY NIGHT...</p> <p>AND OFTEN WAKE IN THE BEDS OF STRANGE MEN.</p> <p>SO YEAH, BIG THANKS.</p>	<p>Hello, Dragon. I am the Baroness Despud, and <u>you murdered my husband</u>. Now I have to run this <u>village all by myself</u>. I have to run my household <u>all by myself</u>. I <u>drink to excess every night</u>... And often wake in the <u>beds of strange men</u>. <u>So yeah, big</u></p>	<p>Вітаю, Драконе. Я – баронеса Живчицька. А <u>ти вбив мого чоловіка</u>. Тепер я мушу керувати цим селом <u>одна</u>. Я також мушу керувати своєю господою <u>сама</u>. Я напиваюся до білочки <u>щонаочі</u>... Та <u>опиняюся часто в ліжках незнайомих</u>... <u>Дякую, дуже дякую</u> (ЗЛ1: URL).</p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
		<i>thanks</i> (SW: URL).	
37.		<p><i>“And just who is afraid of a vacuum cleaner?” “...My cats”</i> (SW: URL).</p>	<p><i>«Й хто взагалі боїться пилосмока?» «...Мої коту»</i> (ЗЛ1: URL).</p>
38.		<p><i>“Listen! I’m sick of you peasants trying to provoke me... You’re just too– oh my!! From now on you all gotta cover up. See, like this: wear a bush. Bushes are gross”</i>. <i>“He really cares, you know?” “I feel less delicious already”</i> (SW: URL).</p>	<p><i>«Слухай! Я вже втомився від вас, зваблених селян... Ви занадто сма– овва!! Відтепер будете носити маскування. Ось так: вдягни куц. Куці огидні». «Він такий турботливий, помітив?» «Я вже почувуюся несмачним»</i> (ЗЛ1: URL).</p>
39.		<p><i>“Oi! Lard-ass! Lord Baal has decided – I am taking over this village! Your time is up! Now beat it before I beat you!!” “Of all the cheek.</i></p>	<p><i>«Га! Салопед! Пан Ваал виніс рішення – я захоплю це селище! Твій час сплив! Киздуй геть, доки я тебе не відкиздив!» «Якого лисого дідька? Фжууухх!» «Всмок! Не змушуй мене вдягти</i></p>

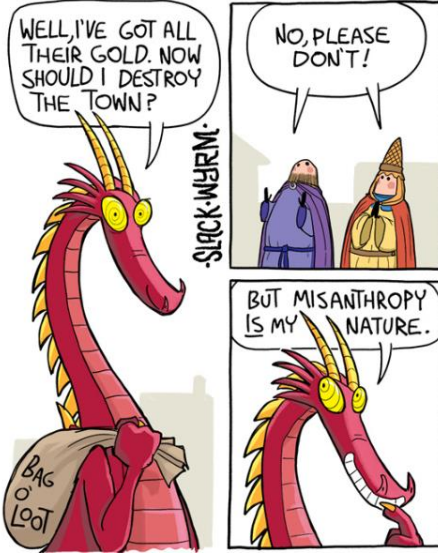

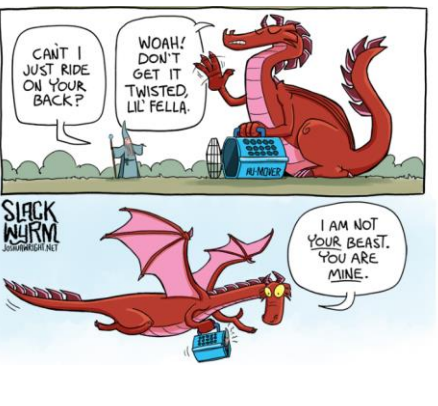
№	Ілюстрація	Текст	Переклад
		<p><i>Fwoooooosh”.</i></p> <p><i>“Suck! Don’t make me get my attachments”</i></p> <p>(SW: URL).</p>	<p><i>насадку!» (ЗЛ1: URL).</i></p>
40.		<p><i>“Now it’s time demon lord Baal fought fire with fire!”</i></p> <p><i>“Do you worst! I am a fire Drake. I am born of flame!”</i></p> <p><i>“Fwooooooshhh!”</i></p> <p><i>“My pillow!!!”</i></p> <p>(SW: URL)</p>	<p><i>«Пробив час, в який пан демонів Ваал здолає вогонь силою вогню!»</i></p> <p><i>«Викладайся на повну! Я вогняний змій. Я створений з вогню!»</i></p> <p><i>«Фвуууууууууу!»</i></p> <p><i>«Моя подушка!!!»</i></p> <p>(ЗЛ1: URL)</p>
41.		<p><i>You know, sometimes I can’t sleep at night from thinking about all the terrible things I’ve done to people</i></p> <p>(SW: URL).</p>	<p><i>Знаєте, я інколи не можу заснути вночі, думаючи про ті жахливі речі, які я вчинив комусь</i></p> <p>(ЗЛ1: URL).</p>



№	Ілюстрація	Текст	Переклад
42.		<p>“It’s not fair, Sir Corpse. Everyone else has so much going on in their lives. Why is my life so damn boring?”</p> <p>“<u>You are a dragon who rules over a mountaintop castle filled with deadly traps and monsters</u>”.</p> <p>“<u>Boring</u>”</p> <p>(SW: URL).</p>	<p>«Так не чесно, Сер Жмуре. В усіх інших життях вирує та кипить. Чому в мене нічогосінько не відбувається, й завжди нудно?» «<u>Ти – дракон, що править замком на вершечку гори, повним смертельних пасток та потвор</u>». «<u>Нудно</u>»</p> <p>(ЗЛ1: URL).</p>
43.		<p>Mount Gretchwurm, my sister’s lair. Wow – the place is looking more scary bad-ass than ever! <u>Except for ol’ puggabug. She really needs to lose him</u></p> <p>(SW: URL).</p>	<p>Гора Гретчзмій, лігво моєї любої сестроньки. Йой, це місце стало ще жахливіше злодійським, ніж раніше! <u>От хіба що старий Шмонс, аби він десь загубився</u></p> <p>(ЗЛ1: URL).</p>




№	Ілюстрація	Текст	Переклад
44.		<p>“Yooo-Hooo! Hello, Hildegard!” “Well, well. <u>My little brother, Ferragus... Get the fuck out</u>” (SW: URL).</p>	<p>«Агооо-ооов! Привіт, Хільдегардо!» «Ти ба. Мій молодший братик, Феррагус... Шкутильгай звідси» (ЗЛІ: URL).</p>
45.		<p>“What?? You need more money?! <u>What happened to the last loan I gave you?</u>” “Well... <u>Fuck these cards!</u>” (SW: URL).</p>	<p>«Що?? Ще грошей?! <u>А що там з останньою позикою, яку я тобі надала?</u>» «Ну... <u>Всрані карти</u>» (ЗЛІ: URL).</p>
46.		<p>“Ferragus, you can be as rich as me once you just accept that everyone else is a dangerous moron”. “Really”. “Oh, yes. It’s then such a relief to see them all perish in flames!” “But I’m too chill. <u>How can I get as outraged as</u></p>	<p>«Феррагусе, ти можеш бути так само заможним, як я, одразу як сприймеш, що всі навколо тебе – небезпечні мудили». «Справді?» «О так. Ййяке полегшення, коли бачиш, як вони всі гинуть у полум’ї». «<u>Але я занадто на розслабоні. Як навчитися біситися, як ти?</u>» «<u>Facebook</u>»</p>



№	Ілюстрація	Текст	Переклад
		<u>you?</u> ” “ <u>Facebook</u> ” (SW: URL).	(ЗЛ1: URL).
47.		<p>“<i>My urgent quest now begins. If I fail? I am destroyed. I have staked all I am on my one greatest asset – myself</i>”.</p> <p><i>Shortly after...</i></p> <p>(SW: URL).</p>	<p>«Так почався мій терміновий квест. Що як поразка? Мене буде зруйновано. Я поставив усе на своє найбільше надбання – на себе».</p> <p>Невдовзі... (ЗЛ1: URL).</p>
48.		<p><i>Midday in the SlackwyrM Keep. Break room... “So tell me, Tom, do you like babies?”</i></p> <p><i>“Well, gosh! Sure, I guess. I love kids”.</i></p> <p><i>“That’s great. Because Claire wants the egg salad. So we’ll go halfies!”</i></p> <p>(SW: URL).</p>	<p>Обідня перерва і їдальні Зміледачої Вежі... «Тож, Томе, скажіть, ви дітей любите?» «Ова, бігме! Певне, так! Звісно, дітлахів люблю». «От і добре, бо Клер буде яєчний салат, а ми з вами навпіл поділимося!»</p> <p>(ЗЛ1: URL).</p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
49.		<p>“Cynical bird! <u>Just have to piss on everything, don't you?</u>” “<u>I have a liberal arts degree</u>” (SW: URL).</p>	<p>«Цинічна птаха! <u>Треба от все спаскудити обов'язково?</u>» «<u>В мене диплом магістра філософії</u>» (ЗЛ1: URL).</p>
50.		<p>“<u>Stop oppressing me!</u>” “<u>No, you stop oppressing me!</u>” “<u>Well, both of you are oppressing me!</u>” “<u>Excuse me? I'm the real victim in this town</u>”.</p> <p>“<u>Why don't I just oppress all of you</u>” (SW: URL).</p>	<p>«Досить мене <u>утискати!</u>» «Ні, це тобі досить <u>утискати мене!</u>» «Та ви обидва <u>утискаєте мене!</u>» «Перепрошую? <u>Взагалі-то в цьому місті справжня жертва – я!</u>» «<u>Чому б мені не утиснути вас всіх разом?</u>» (ЗЛ1: URL).</p>
51.		<p>“<u>Everyone bring all your gold to me right now or you're dead! ...Except you, Janet. You are cool</u>”. “<u>Bok bok</u>” (SW: URL).</p>	<p>«<u>А ну мерщій тягніть мені усе своє золото, а то спалю до бісової мамки! ...Окрім тебе, Жанет. Ти кльова</u>». «<u>Коко</u>» (ЗЛ1: URL).</p>


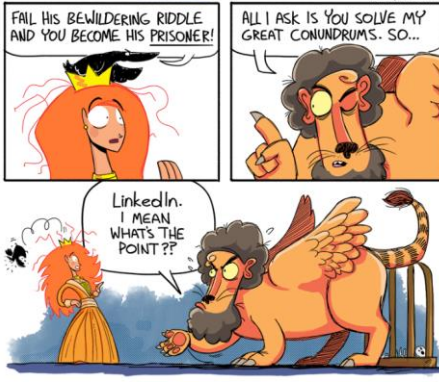
№	Ілюстрація	Текст	Переклад
52.		<p>“Well, I’ve got all their gold. <u>Now should I destroy the town?</u>” “No, please don’t!” “<u>But misanthropy is my nature</u>”</p> <p>(SW: URL).</p>	<p>«Я поцупила всеньке їх золото. Чи мені, бува, спалити місто?» «Ні, будь ласка, ні!» «Але ж мізантропія – моя натура» (ЗЛ1: URL).</p>
53.		<p>There’s so much I should be doing right now... <u>Not to worry, I’m sure my conscience will kick in soon.</u> ...<u>Any minute now...</u></p> <p>(SW: URL).</p>	<p>В мене так багато нагальних справ... <u>Ет, вже скоро має почати дошкуляти сумління.</u> ...<u>Ось-ось...</u> (ЗЛ1: URL).</p>
54.		<p>“<u>Can’t I just ride on your back?</u>” “Woah! Don’t get it twisted, lil’ fella. <u>I am not your beast, you are mine</u>” (SW: URL).</p>	<p>«<u>Чому я не можу їхати верхи на тобі?</u>» «Гпру! Не перекручуй, малятко. <u>Я не твій улюбленець. Це ти – мій</u>» (ЗЛ1: URL).</p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
55.		<p><i>I think I can flush this villain out of his stronghold with an old dragon trick of mine...</i></p> <p>(SW: URL)</p>	<p><i>Думаю, що зможу викурити лиходія з його фортеці за допомогою моєї давньої зміїної премудроці...</i></p> <p>(ЗЛ1: URL)</p>
56.		<p><i>“Just tell me the truth, Duchess”.</i></p> <p><i>“The truth is I need a dragon to unite my people... Doily Duchy is such a great country. I just want to bring everyone together by attacking them all with a dragon”.</i></p> <p><i>“No, the truth about do you like my little hat?”</i></p> <p>(SW: URL)</p>	<p><i>«Скажи вже мені правду, Дюшеско».</i></p> <p><i>«правда в тому, що я потребую дракона, аби об'єднати свій народ... Герцогство Серветія – дуже велика країна. Я просто хочу усіх сплотити міцно, спричинивши напад дракона на них».</i></p> <p><i>«Та ні, правда про те, чи подобається тобі мій “маленький капелюшок”»</i></p> <p>(ЗЛ1: URL).</p>

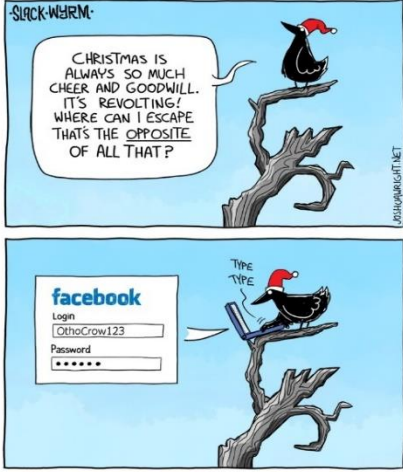



№	Ілюстрація	Текст	Переклад
57.		<p><i>Emus cannot fly <u>or drive</u> (SW: URL).</i></p>	<p><i>Ему не літають та <u>не водять</u> <u>авто</u> (ЗЛІ: URL).</i></p>
58.		<p><i>Emu-army, assemble!! The great war begins anew!! The humans' numbers are out of control! Join our fight brother. Join us in a <u>pre-emptive emu-strike!</u> (SW: URL).</i></p>	<p><i>Ему-військо, зібратися!! Велика війна починається знов!! Чисельність людей вже вийшла з-під контролю! Приєднуйся до нашої тривалої боротьби, брате. Приєднуйся до <u>уперед-жувального ему-удару!</u> (ЗЛІ: URL).</i></p>
59.		<p><i>Listen, I don't like getting too political in these comics, okay? <u>I'm just going to take my Hitler and go home</u> (SW: URL).</i></p>	<p><i>Слухай, я не налаштований надто політизувати ці комікси, окей? <u>Я просто забираю свого Гітлера та йду додомку</u> (ЗЛІ: URL).</i></p>







№	Ілюстрація	Текст	Переклад
60.	 <p>ALL THE MONSTERS WHO WORK HERE ARE STILL WAITING FOR THE GOLD YOU PROMISED TO PAY THEM.</p> <p>WELL, TOO BAD. I'VE OFFICIALLY DECLARED THIS KEEP A COMMUNIST COLLECTIVE!</p> <p>BUT HOW? YOU NEVER PRODUCE A THING!</p> <p>SEE? THE SYSTEM WORKS.</p>	<p>“All the monsters who work here are still waiting for the gold you promised to pay them”.</p> <p>“Well, too bad. I’ve officially declared this keep a <u>communist collective!</u>” “<u>But how? You never produce a thing!</u>”</p> <p>“<u>See? The system works</u>”</p> <p>(SW: URL).</p>	<p>«Усі потвори, що тут працюють, все ще чекають на те золото, що ти їм обіцяв заплатити». «Мені дуже прикро. Але я офіційно проголошую свою <u>Вежу комуністичним суспільством!</u>» «<u>Але ж як? Ти ніколи ніц не виробляв!</u>» «<u>Гля! Система працює</u>»</p> <p>(ЗЛ1: URL).</p>
61.	 <p>EVERYONE KNOWS DRAGONS SLEEP ON THEIR TREASURE. HOW WILL YOU EVER FEEL LIKE A REAL DRAGON IF YOU SPEND YOUR WHOLE LIFE <u>BROKE</u>?</p>	<p>Everyone knows <u>dragons sleep on their treasures.</u></p> <p>How will you ever feel like a real dragon if you spend your whole life <u>broke?</u> (SW: URL)</p>	<p>Усім відомо, <u>що дракони сплять на своїх скарбах.</u> Як ти плануєш почуватися справжнім драконом, коли усеньке життя <u>злидарюєш?</u></p> <p>(ЗЛ1: URL)</p>
62.	 <p>EVERYONE HATES ME. WHY? IT'S JUST BECAUSE I'M DIFFERENT!</p> <p>NO, IT'S BECAUSE YOU BURN EVERYONE'S STUFF.</p> <p>YOU KILL LOTS OF PEOPLE.</p> <p>ALSO YOU'RE FAT.</p>	<p>“Everyone hates me. Why? <u>It's just because I'm different!</u>” “<u>No,</u></p>	<p>«Усі мене ненавидять. Чому? <u>Це все через те, що я просто інакший!</u>» «<u>Ні, через те, що ти</u></p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
		<p><i>it's because you burn everyone's stuff</i>" (SW: URL).</p>	<p><i>просто спалюєш всіхне майно»</i> (ЗЛ1: URL).</p>
63.		<p><i>You kill lots of people. Also you're fat</i> (SW: URL).</p>	<p><i>Ти вбиваєш багацько людей. А ще ти жиртрест</i> (ЗЛ1: URL).</p>
64.		<p><i>"Greetings, Ferragus! It is I, Satan, the Prince of darkness himself!"</i> <i>"How do you know my name?! That is for dragons only".</i> <i>"The Prince of darkness knows all secrets!"</i> <i>"Well, if you're the Prince of darkness, who is the King?"</i> (SW: URL)</p>	<p><i>«Вітання, Феррагусе! Це я, Сатана, Князь темряви власною персоною!»</i> <i>«Звідки ти знаєш моє ймення? Це знання лише для драконів». «Князь темряви знає всі секрети!»</i> <i>«Гаразд, якщо ти – Князь темряви, то хто її Король?»</i>» (ЗЛ1: URL)</p>
65.		<p><i>I sit here, as always, engaged in the most heroic of tasks... Protecting you from what you want</i> (SW: URL).</p>	<p><i>Сиджу тут, занурена у найгероїчніше покликання... Захищати вас від того, чого ви прагнете</i> (ЗЛ1: URL).</p>


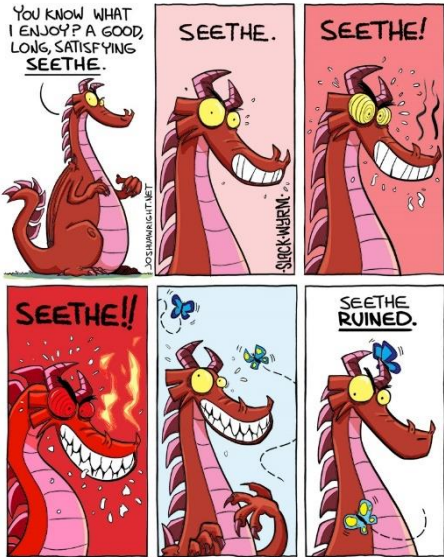
№	Ілюстрація	Текст	Переклад
66.		<p>“I’m not joining any lame dragon cult. Satan doesn’t make friends, he collects enemies!”</p> <p>“Well, that’s pretty immature...” “<u>Hey. Deal with it or get your ass beat!</u>”</p> <p>“So I’m your enemy too?” “<u>Life is my enemy</u>”.</p> <p><u>+100 edge XP!</u></p> <p>(SW: URL)</p>	<p>«Я не вступатиму ні до якого <u>дебільного драконячого культу.</u> Сатана не заводить друзів, він створює ворогів!» «<u>Це досить незріло...</u>» «<u>Агов. Змирися з цим, або надеру зад!</u>» «<u>То я теж твій ворог?</u>» «<u>Життя – мій ворог.</u> +100 очків <u>борзоти</u> (ЗЛ1: URL).</p>
67.		<p>“Fail his bewildering riddle and you become his prisoner!” “All I ask is you solve my great conundrums. So... <u>LinkedIn. I mean what’s the point?</u>”</p> <p>(SW: URL)</p>	<p>«Не відповіси на його хитро-мудру загадку, й ти його бранка!» «Я вимагаю <u>небагато: розв’яжи мої величні задаченції.</u> Отже... <u>LinkedIn. На біса він?</u>» (ЗЛ1: URL).</p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
68.		<p>“Beatrix, use bunnies! It’s super effective!” “Nerd! use... Google...” (SW: URL).</p>	<p>«Беатріс, атака зайчиками! Надзвичайно ефективно!» «Ботане! Бий її... Гуглом?!» (ЗЛІ2: URL).</p>
69.		<p>“What?! That shoulda killed him!” “Sorry, Wotan is already dead inside!” (SW: URL)</p>	<p>«Що?! Це мало вбити його!» «Пробач, Ботовод вже мертвий зсередини!» (ЗЛІ2: URL).</p>
70.		<p>“Are you hearing me?! Australia has contributed nothing, nothing, nothing to the world!!!” “Mate, don’t worry about it” (SW: URL).</p>	<p>«Чи ти недочуваєш?! Австралія ніц, нічого, нічогосінько не подарувала цьому світові!!!» «Друже, та не переймайся ти так за те» (ЗЛІ2: URL).</p>
71.		<p>Ha ha! Your culture-troll can’t hurt my guy. He’s an Australian – he doesn’t even know what his culture is (SW: URL).</p>	<p>Хе-хе Твій «культурний троль» не може зашкодити моєму чувакові. Він австралієць – він навіть не знає, яка вона в нього, та культура (ЗЛІ2: URL).</p>




№	Ілюстрація	Текст	Переклад
72.		<p>“Christmas is always so much cheer and goodwill. It’s revolting! Where can I escape that’s the opposite of all that?”</p> <p>Facebook (SW: URL).</p>	<p>«Різдво – це завжди велика радість та добра воля в людях. Це так огидно! <u>В яке б місце мені втекти, де все навпаки?»</u> Facebook (ЗЛІ: URL).</p>
73.		<p>Merry Christmas. Thanks for another year of destroying the planet. Well done!</p> <p>(SW: URL)</p>	<p>Веселого Різдва. Дякую за ще один рік знищення планети. Хороша робота (ЗЛІ: URL).</p>
74.		<p>If you pass me that old mace there, I’ll show you the best way to beat your depression. Beat beat beat</p> <p>(SW: URL).</p>	<p>Якщо ти мені простягнеш оту іржаву булаву, я тобі покажу, як найкраще <u>вбити з тебе депресію. Ви-би-ти</u> (ЗЛІ: URL).</p>
75.		<p>“Wait – I can feel my brain... rebooting...”</p> <p>“Please do not power off. I am</p>	<p>«Постривай – я відчуваю, як <u>мій мозок... перезавантажується...</u>»</p> <p>» «Не <u>вимикайте живлення,</u> я</p>

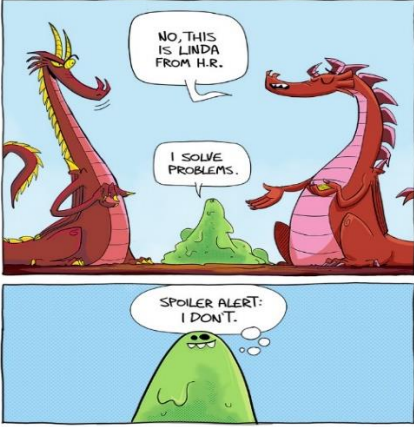
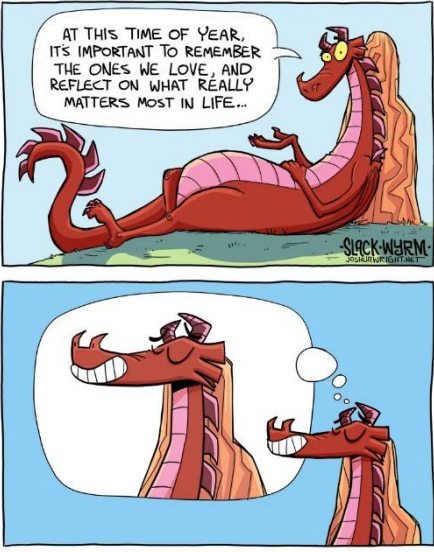


№	Ілюстрація	Текст	Переклад
		<i>now installing updates” (SW: URL).</i>	<i>встановлюю оновлення» (ЗЛІ: URL).</i>
76.	  	<p>“This is your new way. <u>You people will now devote your lives to the production of Black Forest Cakes for me</u>”. “<u>Will we eat the cakes too?</u>” “<u>No</u>” (SW: URL).</p>	<p>«Веселі, браття, часи настали. <u>Віднині ваші життя присвятить створенню Шварцвальдських тортів для мене</u>». «<u>А поїданню тортів теж присвятити життя?</u>» «<u>Ні</u>» (ЗЛІ: URL).</p>
77.		<p>“So we’re <u>slaves??</u>” “<u>I will allow the licking of beaters</u>” (SW: URL).</p>	<p>«Тобто, ми – раби?» «<u>Я дозволяю облизувати збивачки</u>» (ЗЛІ: URL).</p>
78.	 	<p>“So we’re your <u>livestock now?!</u>” “<u>No! We have rights!</u>” “Do they, Janet the <u>Chicken?</u>” “<u>You must keep them penned at night or foxes will get them</u>” (SW: URL).</p>	<p>«То ми тепер – твоя <u>худоба?!</u>» «<u>Ні! В нас є права!</u>» «В них є, курко <u>Жанет?</u>» «<u>Замикати їх на ніч у курнику, аби лисиці не покрали</u>» (ЗЛІ: URL).</p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
79.	<p>Ahhh, Slack Wyrm. Still lazing about, I see.</p> <p>WHY NOT? I'M JUST PATIENTLY WAITING FOR THE INEVITABLE HEAT DEATH OF THE UNIVERSE.</p> <p>WHY NOT? I'M JUST PATIENTLY WAITING FOR THE INEVITABLE HEAT DEATH OF THE UNIVERSE.</p>	<p>“Ahhh, <i>Slack Wyrm. Still lazing about, I see</i>”.</p> <p>“<i>Why not? I’m just patiently waiting for the inevitable heat death of the universe</i>”</p> <p>(SW: URL)</p>	<p>«Аххх, Змій Ледащо. Все справляєш лежня, я так бачу». «Чом би й ні? Просто чекаю терпляче на неминучу теплову смерть <i>всесвіту</i>» (ЗЛ2: URL).</p>
80.	<p>HA HA. YOU SEEM TO BE SUFFERING FROM THE DELUSION THAT THERE'S ONLY ONE UNIVERSE.</p> <p>*WAIT—</p> <p>OI, MATE! WHERE DID YOU GET THAT GOLDFISH?!</p>	<p>“<i>Ha ha. You seem to be suffering from the delusion that there’s only one universe</i>”.</p> <p>“<i>Wait— Oi, mate! Where did you get that goldfish?!</i>”</p> <p>(SW: URL)</p>	<p>«Ахаха. Здається, ти страждаєш на ілюзію, що існує лише один <i>всесвіт</i>». «<i>Постри— Агов, братику! Де ти надибав таку золоту рибку?!</i>» (ЗЛ2: URL)</p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
81.		<p>“Worm, this land is swarming with orcs! We need you to wipe them out for us”. “Help humans? No, that’s bad for my reputation”.</p> <p>“Don’t worry. Once we’re all safe and successful, we promise to self-righteously condemn you and celebrate orc culture”. “So we’d both be hypocrites then... Interesting”</p> <p>(SW: URL).</p>	<p>«Змію, землю заповнили орки! Нам треба, щоб ти позбувся їх задля нас».</p> <p>«Допомагати людям? Це кепсько для моєї репутації».</p> <p>«Не хвилюйся. Тільки-но ми будемо в безпеці та при успіху, ми самосхвально тебе проклянемо та будемо втримувати орківську культуру від зникнення». «Отже, ми всі будемо лицемірити... Цікавенько» (ЗЛІ2: URL).</p>
82.		<p>You know what I enjoy? A good, long, satisfying seethe. Seethe. Seethe! Seethe!! Seethe ruined</p> <p>(SW: URL).</p>	<p>Знаєте, що мене тішить? Хороша, довга, всеохопна лють. Лють. Лють! Лють!! Лють обламали (ЗЛІ2: URL).</p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
83.		<p><i>Depression can strike at any time to anyone...</i></p> <p><i>“Everybody likes you” (SW: URL).</i></p>	<p><i>Депресія може наздогнати будь-кого будь-де. «Тебе всі люблять» (ЗЛІ2: URL).</i></p>
84.		<p><i>What do you mean my sister 'stole' my cake? That is so unlike her!! Wait, no. That is exactly like her</i></p> <p><i>(SW: URL).</i></p>	<p><i>Що значить, моя сестра «вкрала» мій пиріг? Це ж геть на неї не схоже!! Стоп, ні. Це точняк на неї схоже</i></p> <p><i>(ЗЛІ2: URL).</i></p>
85.		<p><i>Not to worry. I know just how to get it back. Good luck, hero!</i></p> <p><i>(SW: URL)</i></p>	<p><i>Без паніки! Я знаю, як його повернути. Щастя, героїне! (ЗЛІ2: URL)</i></p>
86.		<p><i>“Gosh, guys! Thanks for choosing me. I won't let you down”.</i></p> <p><i>“Hey, no worries. You are the easiest to draw</i></p>	<p><i>«Божечки, чуваки, дякую, що обрали мене. Я не підведу вас». «Не хвилюйся. Тебе все одно найпростіше малювати» (ЗЛІ2: URL).</i></p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
		<p><u>anyway</u>” (SW: URL).</p>	
87.		<p>“Why? What are you going to do?” “Oh, you will see... <u>Soon Slackwurm Keep will be mine!</u>” “<u>And mine</u>”. “<u>No! Just mine</u>”. “<u>Maybe a little bit mine</u>” (SW: URL).</p>	<p>«Нащо? Що се ти ото надумав?» «О, ти ще побачиш... <u>Скоро Ледача Вежа буде моєю!</u>» «Та моєю». «<u>Ні! Лише моєю</u>». «<u>Мо' хоч трішечки моєю</u>» (ЗЛ2: URL).</p>
88.		<p>“And besides, <u>you steal stuff all the time – including from me!</u>” “Oh, please... <u>The Great do not steal, they harvest</u>” (SW: URL).</p>	<p>«Й до речі, <u>про речі, які ти тибзиш постійно, зокрема, в мене!</u>» «Йой, прошу... <u>Величні не крадуть, ми збираємо врожай</u>» (ЗЛ2: URL).</p>
89.		<p>“This dispute calls for professional arbitration!” “<u>Is this a joke?</u>” “No, <u>this is Linda from H.R</u>” (SW: URL).</p>	<p>«Питання <u>вимагає професійного арбітражу!</u>» «<u>Це прикол такий?</u>» «Ні, це <u>Лінда з відділу кадрів</u>» (ЗЛ2: URL).</p>
90.		<p><u>I solve problems.</u> <u>Spoiler alert: I</u></p>	<p><u>Я рішаю проблеми.</u> <u>Увага, спойлер: навпаки</u></p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
		<p><u>don't</u> (SW: URL).</p>	<p>(ЗЛІ2: URL).</p>
91.		<p><i>At this time of year, it's important to remember the ones we love, and reflect on what really matters most in life...</i> (SW: URL)</p>	<p><i>Настають такі часи, коли важливо згадати тих, хто нам найдорожчі, й подумати про дійсно цінне в житті...</i> (ЗЛІ2: URL)</p>
92.		<p><i>"All you <u>chumps</u>--"</i> <i>"--Errr..." "I mean <u>clever humans</u> bring all your gold to me!"</i> (SW: URL)</p>	<p><i>«Агов, <u>лошари</u>--»</i> <i>«Тобто...» «Цейво, <u>кмітливі громадяни,</u> несіть усе своє золото мені!»</i> (ЗЛІ2: URL)</p>
93.		<p><i>"You're right, Leroy! I'm no monster. I'm a hero!" "A hero with a very special job to do..." "To destroy all the</i></p>	<p><i>«Ти правий, Леруа! Я не потвора, я героїня!» «Героїня з найособливішою місією в світі...» «Знищити все, що дороге мені, самотужки, поперед</i></p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
		<p><i>things I love before anyone else can ruin _____ them”</i> (SW: URL).</p>	<p><i>інших»</i> (ЗЛІ: URL).</p>
94.		<p><i>“What is to become of ghost-guy in this New Year? <u>Am I doomed to forever remain a lost and wandering soul?</u> Hnh”. (Level Three. <u>You are here</u>). “<u>I guess not</u>”</i> (SW: URL).</p>	<p><i>«Ох, яка ж доленька-знедоленька чекає на привидька цього року? Чи приречена ця душа блукати без тями, хто вона, де вона, вічно? Омх». (Рівень три. <u>Ви стоїте осьдечки</u>). «<u>Здається, ні</u>»</i> (ЗЛІ: URL).</p>
95.		<p><i>“Three racquets?!”</i> <i>“What’s the matter, Paul? <u>Have I got you spooked?</u>”</i> (SW: URL)</p>	<p><i>«Три ракетки?» «Що сталося, Пауль? <u>Я тебе запаморочив?</u>»</i> (ЗЛІ: URL)</p>
96.		<p><i>And so... Winner!</i> <i>“You want to know how I won? <u>I believe in ghosts</u>”</i> (SW: URL).</p>	<p><i>Та ось... Триумф!</i> <i>«Хочете знати, як я переміг? <u>Я вірю в привидів</u>»</i> (ЗЛІ: URL).</p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
97.		<p>“Wurm, everyone keeps pestering me because I am a wise old wizard. They think, I know the secrets of the universe!” “Well, do you?” “<u>The secret is there is no secret</u>”. “That is very wise!” “Thanks, <u>I got it from Kung Fu Panda</u>” (SW: URL).</p>	<p>«Змію, до мене всі придобвуються, мовляв, ти ж чарівник старий та мудрий. Гадають, що я знаю всі секрети всесвіту!» «А ти знаєш?» «<u>Секрет в тому, що немає ніякого секрету</u>». «Це таки дуже мудро!» «Дякую. <u>Стури́в це з “Панда Кунг-Фу”</u>» (ЗЛІ2: URL).</p>
98.		<p>I realise now <u>the world is not so terrible... I've just been better than everyone all along</u> (SW: URL).</p>	<p>Я усвідомлюю відтепер, що <u>світ не є й не був таким вже жахливим... То лише я завжди був краще за всіх інших</u> (ЗЛІ2: URL).</p>
99.		<p>“I have decided! I will go on an epic quest to recover the Memeonomicon!!” “Wait! A few weeks ago you promised you were ‘done</p>	<p>«Я прийняв виважене рішення! Вирушаю у епічний квест, щоб повернути Мемекрономікон!!» «Стривай! Кілька тижнів тому ти</p>

№	Ілюстрація	Текст	Переклад
		<p>with crazy, complicated, bullshit adventures’’. “I haven’t learned my lesson at all!” (SW: URL)</p>	<p>божився, що не буде більше “складних вар’яцьких невиважених авантур”». «Я зробив висновків рівнесенько анітрохи!» (ЗЛ2: URL)</p>
100		<p>“The guards are looking at us”. “That’s on you. You know it’s against the rules to bring food into the pool area!” “Oop! I regret nothing” (SW: URL).</p>	<p>«На нас варта витріщилася». «Не на нас, а на тебе. <u>Ти ж знав, що проти правил приносили їжу до басейну!</u>» «Йой. Не відчуваю сорому» (ЗЛ2: URL).</p>

SUMMARY

The master's qualification paper deals with the study of the means of creating humor in web comics and their adaptation in the Ukrainian language based on the material of the web comics "Slack Wyrn".

The research **relevance** is justified by the fact that the peculiarities of creating the comic in web comics and their adaptation in Ukrainian translation are still insufficiently researched. In addition, the theory of the comic, the mechanisms of creating the comic, the peculiarities of the interaction of the verbal and non-verbal components of the work in the creation and perception of the comic, as well as the peculiarities of the adaptation of humor represented in the polycode text during translation, still need generalization.

The aim of the study is to provide a comprehensive linguistic analysis of the means of creating humor in the web comics "Slack Wyrn" and their adaptation in the Ukrainian translation.

In accordance with the aim, the following research **objectives** had been set:

- 1) to define the concept, basic forms and means of creating the comic;
- 2) to investigate the peculiarities of rendering the comic in translation;
- 3) to characterize the web comics as a genre of artistic discourse;
- 4) to analyze the peculiarities of the interaction of verbal and non-verbal components of the web comics "Slack Wyrn" as a means of creating humor;
- 5) to highlight incongruity as a mechanism of creating humor in the web comics "Slack Wyrn";
- 6) to present the specifics of applying lexical, and lexical and semantic translation transformations in the process of adapting the means of creating humor in the web comics "Slack Wyrn" in Ukrainian translations;
- 7) to consider grammatical, and lexical and grammatical transformations and the peculiarities of their application in the process of adapting the means of creating humor in the web comics "Slack Wyrn" in the Ukrainian translation.

The object of the research is humor in the Australian web comics “Slack Wyrms” and its translation into Ukrainian.

The subject of the study is the peculiarities and mechanisms of creating humor in the web comics “Slack Wyrms” and the translation transformations used for adapting the means of creating humor in the web comics in Ukrainian translation.

The research material is 100 fragments of the Australian web comics “Slack Wyrms” created by J. Wright, and its translations performed by Ukrainian translator under the creative name Yaskr which have a humorous tone, and 167 cases of the use of translation transformations in reproducing humor in translation of the analyzed web comics.

The research methodology involves the use of methods of linguistic analysis of polycode humorous texts, among such methods there are methods of stylistic, contextual, and pragmatic analysis; as well as translational analysis, which is actually a transformational analysis. The research material was selected using the continuous sampling method. Quantitative analysis allowed obtaining results regarding the frequency of certain analyzed phenomena.

The scientific novelty of the conducted research lays in the fact that humor in the web comics “Slack Wyrms” is presented as a component of a polycode text, the interpretation of which involves taking into account its verbal and non-verbal components. In addition, the work uses the theory of incongruity as a mechanism for creating humor for the web comics, which expands knowledge about humor and the peculiarities of its creation. The translation analysis presented during the research reveals that, when reproducing humor in the web comics, it is appropriate to use translation transformations; their frequency and features of use are determined.

The practical significance of the study is that its results make a certain contribution to the theory of the comic, linguistic country studies, as well as to the theory of translation. Studying the peculiarities of the creation and interpretation of

humor in web comics also contributes to genre theory and pragmatics. The results of the research can also be used in teaching translation disciplines, in particular, the courses “Aspect Translation” and “Genre Aspects of Translation”.

The structure and volume of the paper. The paper consists of an Introduction, three Chapters with conclusions to them, general Conclusions, three bibliographic lists, Annex and Summary.

Results. The comic expresses, in the form of ridicule, the historically determined inconsistency of a certain social phenomenon, the activity and behavior of people, their customs and the objective course of things and the aesthetic ideal of progressive social forces. Web comics is a type of polycode text that exists and develops within the Internet space, taking into account the specifics, format and characteristics inherent in such publications, where any violation of the main concept of the unity of graphic and written elements can destroy the meaningful narrative of the whole story.

Practical analysis demonstrates that the perception of humor in the web comics “Slack Wyrn” requires the involvement of both verbal and non-verbal components of the work, and partial coincidence of the verbal and non-verbal components is most often observed (50%) when the non-verbal component explains those aspects of the comic situation that were not covered verbally.

The mechanism of creating humor in the web comics “Slack Wyrn” is incongruity as a discrepancy with the norm, as a result of which a comic effect is created in the process of its interpretation; ontological, logical and notional and valorative types of incongruity are distinguished. The mechanism of creating humor in the web comics “Slack Wyrn” is, most often, logical and notional incongruity (42%) as a violation of the norms of thinking that should have been expected to be inherent in the world depicted by the author.

Since humor is a complex phenomenon, rendering the comic in the web comics “Slack Wyrn” in Ukrainian translation, each joke requires not one translation transformation, but several ones at the same time. Adapting of the

means of creating humor in the web comics “Slack Wyrn” in Ukrainian translations most often occurs with the use of the following translation transformations: 1) grammatical replacements (13.17%), caused by differences in the norms of the source language and the target language; 2) substantiation (12.57%), by means of which the translator, by narrowing the meaning of the lexical unit, clarifies the essence of the joke and makes it more understandable for the target audience; 3) addition (11.38%), used for more accurate description of the comic situation; 4) total rearrangement (11.38%), when the translator uses the linguistic means of the target language corresponding in content rather than in form for creating a similar effect.

The prospects for further research include a thorough study of incongruity as a mechanism for creating the comic in web comics, as well as identifying and describing all types of the comic presented in web comics depending on the genre. In addition, it is considered promising to further study the specifics of rendering the comic when translating heterogeneous polycode texts, where verbal and non-verbal means interact and create a single work of art.