

УДК 811.161.1+793.3+930

DOI <https://doi.org/10.17721/fovia.philologica/2025/9/3>

Наталія КОРОЛЬОВА

кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри загального мовознавства, класичної філології та неоелліністики, Київський національний університет імені Тараса Шевченка, вул. Володимирська, 60, м. Київ, Україна, 01033

ORCID: 0000-0001-5014-5302

n.koroliova@knu.ua

Олеся ЛАЗЕР-ПАНЬКІВ

кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри загального мовознавства, класичної філології та неоелліністики, Київський національний університет імені Тараса Шевченка, вул. Володимирська, 60, м. Київ, Україна, 01033

ORCID: 0000-0001-5281-5816

o.lazer-pankiv@knu.ua

Бібліографічний опис статті: Корольова, Н., Лазер-Паньків, О. (2025). Сучасна медіакультура й античність: інтертекстуальні стратегії в епізоді «Я, Карамбій» анімаційного серіалу «Сімпсони». *Folia Philologica*, 9, 17–25, doi: <https://doi.org/10.17721/fovia.philologica/2025/9/3>

СУЧАСНА МЕДІАКУЛЬТУРА Й АНТИЧНІСТЬ: ІНТЕРТЕКСТУАЛЬНІ СТРАТЕГІЇ В ЕПІЗОДІ «Я, КАРАМБІЙ» АНІМАЦІЙНОГО СЕРІАЛУ «СІМПСОНИ»

У статті досліджується спосіб репрезентації античної спадщини в сучасному медіапросторі на прикладі анімаційного серіалу *The Simpsons* (укр. «Сімпсони»). Особлива увага приділяється аналізу історичних алюзій і мовних стратегій, які використовуються для створення багатошарових культурних смислів. Метою дослідження є інтеграція лінгвістичного аналізу в традиційні підходи до вивчення рецепції античності на прикладі епізоду I, *Carimbis* (укр. «Я, Карамбій»). Дослідження спрямоване на з'ясування того, як алюзії, ремінісценції та мовні елементи, пов'язані з римською історією та культурою, функціонують у межах художньої стратегії сучасного медіапродукту. Методологічно робота поєднує інтертекстуальний і лінгвістичний аналіз, культурологічний коментар та порівняння оригінальної англomовної версії з українським дубляжем. Особливу увагу приділено вживанню латинських висловів – як коректних, так і з граматичними чи семантичними помилками – та їхній ролі у створенні комічного, пізнавального чи іронічного ефекту. Наукова новизна роботи зумовлена акцентом на лінгвістичному аспекті відтворення античності, що залишається недостатньо вивченим у сфері анімаційних серіалів. Уперше детально проаналізовано лінгвістичні стратегії інтеграції латини, історичних алюзій і ремінісценцій у мультсеріалі, а також розкрито випадки неточного перекладу або зміщення значень. Результати дослідження показують, що античний дискурс у серіалі виконує пізнавальну, дидактичну, іронічну та інтертекстуальну функції. Історичні постаті й події, адаптовані до сучасних сюжетів, утворюють своєрідний міжєпоховий діалог. Залучення лінгвістичних засобів – від алюзій на відомі латинські сентенції до пародійних модифікацій – підсилює художній ефект і сприяє формуванню культурних асоціацій у глядача. Такий підхід свідчить про багатошаровість інтерпретації античності в сучасному медіапросторі та відкриває перспективи подальших досліджень мовної складової культурної рецепції.

Ключові слова: античність, інтертекстуальність, алюзія, ремінісценція, латинська мова, «Сімпсони», рецепція.

Nataliia KOROLOVA

PhD in Philology, Associate Professor at the General Linguistics, Classical Philology, and Neo-Hellenistic Studies Department, Taras Shevchenko National University of Kyiv, Volodymyrska str., 60, Kyiv, Ukraine, 01033

ORCID: 0000-0001-5014-5302

n.koroliova@knu.ua

Olesia LAZER-PANKIV

PhD in Philology, Associate Professor at the General Linguistics, Classical Philology, and Neo-Hellenistic Studies Department, Taras Shevchenko National University of Kyiv, Volodymyrska str., 60, Kyiv, Ukraine, 01033

ORCID: 0000-0001-5281-5816

o.lazer-pankiv@knu.ua

To cite this article: Korolova, N., Lazer-Pankiv, O. (2025). Suchasna mediakultura y antychnist: intertekstualni stratehii v epizodi «Ia, Karambii» animatsiinoho serialu «Simpsony» [Modern Media Culture and Antiquity: Intertextual Strategies in the Episode I, Carumbus of the Animated Series The Simpsons]. *Folia Philologica*, 9, 17–25, doi: <https://doi.org/10.17721/fofia.philologica/2025/9/3>

MODERN MEDIA CULTURE AND ANTIQUITY: INTERTEXTUAL STRATEGIES IN THE EPISODE I, CARUMBUS OF THE ANIMATED SERIES THE SIMPSONS

The article examines the representation of classical heritage in the contemporary media space through the example of the animated series The Simpsons. Special attention is given to the analysis of historical allusions and linguistic strategies employed to create multi-layered cultural meanings. The aim of the study is to integrate linguistic analysis into traditional approaches to the study of classical reception, using as a case study the episode I, Carumbus. The research focuses on identifying how allusions, reminiscences, and linguistic elements related to the Roman history and culture function within the artistic strategy of a modern media product. Methodologically, the work combines intertextual and linguistic analysis, cultural commentary, and a comparison of the original English version with the Ukrainian dubbing. Particular attention is paid to the use of Latin expressions – both accurate and those containing grammatical or semantic errors – and their role in creating comedic, educational, or ironic effects. The scholarly novelty of the article lies in its focus on the linguistic dimension of classical representation, which remains underexplored in the context of animated series. For the first time, a detailed analysis is provided of linguistic strategies for integrating Latin, historical allusions, and reminiscences into the animated series, as well as instances of mistranslation or shifts in meaning. The findings demonstrate that the classical discourse in the series fulfils educational, didactic, ironic, and intertextual functions. Historical figures and events, adapted to contemporary storylines, create a distinctive cross-temporal dialogue. The use of linguistic devices – from allusions to well-known Latin maxims to parodic modifications – enhances the artistic effect and fosters cultural associations in the viewer. This approach reveals the multi-layered nature of classical interpretations in contemporary media and opens up prospects for further research into the linguistic dimension of cultural reception.

Key words: Antiquity, intertextuality, allusion, reminiscence, Latin language, The Simpsons, reception.

Починаючи з доби Відродження звернення до культурної спадщини античності стало вагомим індикатором інтелектуального розвитку та освіченості. Із виникненням кінематографа візуальні репрезентації давнього світу почали активно інтегруватися в екранну культуру. Переважна більшість стрічок, присвячених античній тематиці, акцентують увагу на постатях видатних історичних осіб, а основою для сценарію слугують історико-літературні джерела як античного періоду, так і пізніших епох.

Сучасні дослідження реценції античності в медіапросторі охоплюють широкий спектр форматів популярної культури – від повнометражного кіно й телесеріалів до дитячої анімації. Значна увага приділяється аналізу телевізійної репрезентації античності, зокрема в анімаційних і телевізійних форматах (Magerstädt, 2019; Magerstädt & Cyrino, 2023). У цьому контексті особливий акцент робиться на механізмах адаптації міфологічних сюжетів та історичних образів до культурних запитів і вікових особливостей цільової аудиторії.

A. Elliott розглядає жанрові й естетичні риси сучасного епічного кіно, що активно залучає античний матеріал (The Return, 2014), тоді як A. Blanshard і K. Shahabudin аналізують репрезентацію античної Греції та Риму в кінематографі XX–XXI ст., виокремлюючи інтертекстуальні, ідеологічні та культурні аспекти цього процесу (Blanshard & Shahabudin, 2011).

Критичний підхід до проблематики пропонують A.-B. Renger і J. Solomon, зосереджуючи дослідницький фокус на гендерних і політичних вимірах медійної рецепції античності (Ancient Worlds, 2013). J. Richards вивчає культурні, соціальні, економічні та технологічні чинники, які зумовлювали посилення чи зниження інтересу кінематографістів різних історичних періодів до античної тематики (Richards, 2008). Окремий напрям становлять дослідження репрезентації у медіакulturі специфічних історичних епох, зокрема Троянської доби (Augoustakis & Cyrino, 2022).

Помітним є інтерес до аналізу конкретних кінопродуктів. Так, два збірники під редакцією M. S. Cyrino (Rome, Season One, 2008; Rome, Season Two, 2015) присвячено вивченню серіалу HBO – BBC Rome (укр. «Рим») – його історичної основи, візуально-нарративних стратегій, сучасних тематичних підтекстів і впливу на популярну культуру шляхом інноваційної репрезентації минулого на екрані. У збірнику за редакцією A. Augoustakis і M. S. Cyrino (Starz Spartacus, 2017) розглядаються питання автентичності телесеріалу STARZ Spartacus (укр. «Спартак») та його місце в традиції епічних фільмів і телепроектів. S. Magerstädt (2022) аналізує причини відсутності комерційного успіху постановок Olympus (укр. «Олімп») (2015) та Troy: Fall of a City (укр. «Троя: Падіння міста») (2018), взявши за методологічну основу «Поетику» Арістотеля.

Колективні монографії та збірники наукових праць, присвячені медіакulturі, системно досліджують інтерпретацію та трансформацію класичних нарративів у сучасному телевізійному серіальному виробництві та кінематографі, простежуючи вплив жанрових, технологічних і соціокультурних чинників на процес їх переосмислення (A Companion, 2017; Epic Heroes, 2018; Framing Classical, 2020; The Ancient Epic, 2022).

Важливим і перспективним напрямом є вивчення рецепції античності в дитячій

і молодіжній культурі, зокрема шляхів адаптації міфів та історичних образів у форматах анімації та коміксів (Happily Ever, 2020). У цьому контексті акцент робиться на поєднанні розважальної та дидактичної функцій античної спадщини (Marciniak, 2024; Chasing Mythical, 2024), аналізі як популярних, так і маловідомих інтерпретацій античності для дитячої аудиторії (Murnaghan, 2011), а також трансформацій міфологічних героїв у постмодерному телевізійному просторі (Foster, 2020). Серед об'єктів дослідницького інтересу опинився і мультсеріал The Simpsons (укр. «Сімпсони»), який у статті G. Stern (2020) аналізується крізь призму трансформації Гомерової Одиссеї, переосмисленої відповідно до повсякденних реалій життя Гомера Сімпсона та його оточення.

В українському науковому просторі також зростає зацікавленість у вивченні телевізійних та анімаційних продуктів з лінгвістичної і культурологічної перспектив. Історико-культурний вимір розвитку української анімації докладно представлено у збірнику статей «Українська анімація» (Брюховецька, Канівець, 2018), який охоплює історію становлення вітчизняної анімаційної школи, аналіз ключових художніх тенденцій, стилістичних пошуків і жанрового розмаїття. У ньому простежується взаємодія української анімації з національними культурними традиціями та світовими художніми процесами, а також її роль у формуванні колективної пам'яті та ідентичності. Лінгвістичний аспект репрезентовано у працях С. Баранової (2019), І. Дольник (2020) та О. Підгрушної (2022), де досліджуються проблеми перекладу й локалізації, труднощі відтворення комічного, передання власних імен і культурної адаптації контенту.

Усі ці наукові розвідки формують комплексне уявлення про сучасну рецепцію античної спадщини, де історія та міф трансформуються відповідно до запитів аудиторії і культурних трендів, а також відкривають нові можливості для міждисциплінарного аналізу лінгвістичних і культурних стратегій у медіа.

Метою нашого дослідження є розширення меж традиційного підходу до аналізу рецепції античності шляхом інтеграції лінгвістичної складової у вивчення художньо-естетичного осмислення сюжетів і образів римської істо-

рії в анімаційному серіалі *The Simpsons* (укр. «Сімпсони»). Цей телевізійний проєкт демонструє сталу зацікавленість класичною спадщиною, регулярно вдаючись до алюзій на міфи, історичні події, відомі постаті тощо. Систематичне використання античних імен, сюжетів, реалій та візуальних елементів дає змогу виокремити низку функціональних аспектів їх рецепції в межах художньої стратегії серіалу – від пізнавальної та дидактичної до іронічної та інтертекстуальної.

Актуальність публікації зумовлена тим, що особливості вербалізації античного дискурсу залишаються недостатньо вивченими в науковому просторі. Це створює потребу в глибшому аналізі мовних стратегій і засобів, за допомогою яких відбувається сучасна інтерпретація класичної спадщини.

Друга серія 32-го сезону серіалу «Сімпсони» під назвою *I, Carumbus* (укр. «Я, Карамбій»), прем'єра якої відбулася 4 жовтня 2020 року на телеканалі Fox (США), є пародією на історико-біографічний роман англійського письменника Роберта Грейвса *I, Claudius* (укр. «Я, Клавдій»), написаний від імені імператора Клавдія, та епічний еротичний фільм-пеплум Тінто Брасса *Caligula* (укр. «Калігула») про звичаї часів правління давньоримського імператора Калігули. Назва серії *I, Carumbus* є латинізованою формою іспанського вигуку ¡Au, carumba!, що виражає здивування, та водночас алюзією на роман *I, Claudius*. Ця фраза регулярно використовується Бартом Сімпсоном протягом усього серіалу, що забезпечило їй широку популярність і впізнаваність серед глядачів.

Епізод є прикладом кроскультурної взаємодії, що відбувається між історично віддаленими епохами, та ілюструє взаємозв'язок між історичним і реальним простором. Сюжетна лінія, яка спочатку розгортається в межах сучасного хронотопу, переноситься в історичне минуле, зберігаючи при цьому провідні мотиви й композиційні елементи. Відповідна наративна стратегія дає змогу актуалізувати класичну історію, висвітлюючи ті ідеї, конфлікти й образи, які залишаються значущими для сучасної аудиторії. У такий спосіб автори поєднують пізнавальний і розважальний аспекти, адаптуючи та трансформуючи античну спадщину відповідно до культурних потреб сьогодення.

Показовим є те, що в серії «Я, Карамбій» відсутні прямі згадки імен реальних історичних постатей. Натомість активно використовуються алюзії та ремінісценції – близькі, але не тотожні художні засоби, які забезпечують інтертекстуальний зв'язок з історичними й літературними джерелами. Їх основна відмінність полягає у ступені явності та глибині відтворення: алюзія реалізується як побіжний натяк, тоді як ремінісценція передбачає свідоме переосмислення або реконструкцію первинного сюжету (Літературознавчий словник-довідник, 2007: 29–30, 576). Крім іншого, автори серії активно вдаються до інтеграції в її текстовий простір латинської мови.

Це реалізується як через пряме включення латинських слів і висловів, так і через опосередковані перифрастичні конструкції, які апелюють до класичної латинської традиції. У межах аналізу латиномовної складової серії «Я, Карамбій» було проведено зіставлення оригінальної англійської версії з особливостями відтворення латинської мови в українському дубляжі.

За сюжетом під час відвідин виставки, присвяченої Стародавньому Риму, у музеї міста Спрінгфілд Мардж і Гомер сперечаються через відсутність амбіцій в останнього. Куратор, почувши їхню розмову, розповідає історію Череваніуса (український дубляж зберігає макаронічну латинізовану форму імені, що відповідає значенню оригіналу – англ. *Obeseus the Wide*, де *Obeseus* походить від латинського дієприкметника минулого часу пасивного стану дієслова *obedere* – «пожирати»). Ця історія водночас є уявною версією розвитку подій у разі, якби Гомер виявляв більшу зосередженість на кар'єрі.

Череваніус – син бідного хлібороба; з юних років він, запряжений у плуг, змушений сам обробляти землю, що формує його силу та витривалість. Одного дня батько замінює Череваніуса на бика, якого купив, продавши власного сина в рабство до Риму, де той стає гладіатором. Разом із побратимами Череваніус укладає угоду: той, хто здобуде свободу, звільнить інших. На стіні в камері в'язниці можна побачити напис латиною *SEMPER FRATRES* – «браття назавжди».

Серія ефектних перемог Череваніуса на арені Колізею не лише зміцнює його славу як

гладіатора, але й розгортає любовну лінію: донька власника гладіаторської школи, Марджора, проймається до нього симпатією. Коли з'ясовується, що Марджора вагітна, розгніваний батько шукає винуватця й прагне його покарати. Щоб захистити Череваніуса, товариші по черзі зізнаються у вигаданому зв'язку з нею, вживаючи фразу *I had sexicus* – «У мене був сексикус», у якій лексема *сексикус* (від лат. *sexus*) зазнає подвійної латинізації, що використовується як стилістичний прийом для створення комічного ефекту. Ця сцена – пародія на відомий епізод з фільму Стенлі Кубрика *Spartacus* (1960), у якому всі побратими Спартака, намагаючись його врятувати, по черзі виголошували «Я – Спартак».

Урешті Череваніус отримує волю й одружується з Марджорою. Та амбіції молодої дружини штовхають його на зраду принципів заради просування римським *cursus honorum*. Батько Марджори передає Череваніусу в підпорядкування його колишніх товаришів-гладіаторів, призначивши їх працівниками в новому бізнесі – пральні, що використовує поширений у Давньому Римі мийний засіб – аміак із людської сечі. Вони радять Череваніусу поставити біля таверн великі глиняні глеки, куди охочі зможуть справляти свої потреби безплатно, й отримувати *urinus gratis* – «сечу задарма». Варто зауважити, що як в оригіналі, так і в дубляжі було допущено помилку у використанні латинського словосполучення *urinus gratis*: прикметник *urinus*, *-a*, *-um* має значення «порожній, безплідний, неродючий» і жодним чином не пов'язаний із фізіологічними процесами чи рідинами. Натомість сеча латинською – *urina*, і саме це слово слід уживати для позначення відповідного поняття. Таким чином, граматично та змістовно правильним варіантом було б *urina gratis* – «сеча задарма».

Ідея виявляється успішною: родина швидко збагачується й переїздить у заможний район. Цей процес супроводжується піснею латинською мовою, спеціально написаною професійним викладачем латини й знавцем римської історії Кайлом Сміт-Лердом (англ. Kyle Smith-Laird):

*O ascendimus nos (Ascendimus nos)
Ex Subura (Ascendimus nos)
Ad villam Palatinam optimam*

*Ascendimus nos (Ascendimus nos)
Ex Subura (Ascendimus nos)
Vinum tandem bibemus Falernum*

«О, ми піднімаємось з Субури до розкішної вілли на Палатині. Ми піднімаємось з Субури. Нарешті ми вип'ємо фалернського вина¹».

Попри обіцянки, Череваніус відмовляється надати свободу своїм колишнім побратимам, а зростаючі амбіції Марджори спонукують її заохочувати чоловіка до наступного кроку – здобуття посади сенатора. Він домагається аудієнції з імператором, сподіваючись на успіх. Проте його намагання виявляються марними: прохання лишається без задоволення, а сам Череваніус стає об'єктом насмішок через свою специфічну професію. Імператор Кімбус покидає приміщення сенату верхи на коні. Цей ексцентричний жест є очевидною алюзією на легендарного коня Інцитата, якого, за переказами, імператор Калігула планував призначити консулом й надати постійне місце в сенаті (Suet. Calig. 55; Cass. Dio 59.14).

Засмучений відмовою Череваніус отримує від усиновленого з політичних мотивів спадкоємця трону сенатора Монтімуса пропозицію усунути імператора заради місця в сенаті.

У закадровому тексті звучить латинський вислів *Iacta alea est*, який в англomовній версії подається без перекладу. В українському дубляжі ця фраза озвучується з порушенням нормативного наголосу – *aléa* замість *álea*, а також супроводжується перекладом «Смертельний жереб кинуто», що є неточною інтерпретацією оригіналу. Вислів традиційно приписують Юлію Цезарю, який виголосив його 10 січня 49 р. до н. е. під час переходу через річку Рубікон: *Eatur quo deorum ostenta et inimicorum iniquitas vocat. Iacta alea est* – «Ось воно, куди кличуть знаки богів і несправедливість ворогів. Гральну кістку кинуто» (або в ширшому сенсі «жереб кинуто») (Suet. Iul. 32).

Череваніус погоджується на задум і проникає до покоїв Кімбуса, який у цей момент неквапливо наспівує: «У Римі дотримуйся римських звичаїв, грай за правилами, як римлянин», що є парафразою латинської сентенції

¹ Субура (Субурра) – район Давнього Риму, який традиційно заселяли представники нижчих соціальних верств. На відміну від нього, на Палатинському пагорбі проживали представники заможного стану. Фалернське вино вважалося одним із найвідоміших, найякісніших і найдорожчих сортів, що вироблялися на території Римської імперії.

Si vivis Romae, Romano vivito more – «Якщо живеш у Римі, живи за римським звичаєм». Він наносить смертельний удар кинджалом, а імператор у передсмертному подиху виголошує пародійну фразу *Et tu pee guu?* (в українському дубляжі «*I ти, пісюне?*»), нагадуючи таким чином про його рід занять, що є очевидною алюзією на знамениті останні слова Юлія Цезаря. За давньоримськими джерелами, 15 березня 44 р. до н. е. під час засідання сенату змовники на чолі з Гаєм Касієм Лонгіном та Марком Юнієм Брутом накинулися на Цезаря з кинджалами й завдали йому 23 рани, від яких він помер на місці. Ці драматичні події знайшли відображення в п'єсі Вільяма Шекспіра *Julius Caesar* (укр. «Юлій Цезар») (1599); саме йому ми завдячуємо появою фрази *Et tu, Brute?* («І ти, Брут?»), яку драматург вкладає в уста Цезаря перед смертю. Натомість у історичних джерелах можна знайти згадки про те, що останніми словами Цезаря були *Kaì σὺ, τέκνον* («І ти, дитя») грецькою або ж латиною *Tu quoque, Brute, fili mi!* («Ти також, Бруте, сину мій!») (Suet. Iul. 82; Cass. Dio 44.19; Plut. Caes. 66–67).

Після усунення імператора Череваніус нарешті здобуває омріяний статус і владу. Проте протягом наступного десятиліття його життя дедалі більше зводиться до самозамилування, розкоші та бездіяльності. Зокрема, в епізоді присутня сцена, у якій Череваніусу готують ванну з осличого молока. Цей елемент є відсилкою до популярної легенди про єгипетську царицю Клеопатру, яка, за переказами, щодня приймала молочні ванни задля збереження молодості та краси. Подібний історичний приклад подає римський письменник Пліній Старший: за його словами, дружину імператора Нерона Пoppею Сабіну під час мандрівок супроводжував цілий караван із п'ятисот ослиць – саме в їхньому молоці вона щоденно купалася (Plin. Nat. 11.238). Така сцена втілює типовий образ пізньої імперської розкоші, що межує з абсурдом і слугує алюзією на історичні приклади марнотратства при дворі.

Марджора ж, не зупиняючись на досягнутому, підштовхує чоловіка до імператорського трону. Коли Череваніус відмовляється, вона діє самостійно – усуває чинного імператора й оголошує їхнього сина,

Бартігулу², новим правителем. Підступна й амбітна дружина Череваніуса є втіленням історичної постаті Агріппіни Молодшої, яка отруїла свого чоловіка, імператора Клавдія, й сприяла воцарінню Нерона, сина від попереднього шлюбу (Suet. Claud. 44; Tac. Ann. 12.66).

Здобувши абсолютну владу, Бартігула вдається до низки ексцентричних рішень. Зокрема, він ініціює зведення масивної стіни навколо Риму, нібито для захисту від варварів – натяк на вали Адріана й Антоніна, збудовані у II ст. н. е. для оборони північної межі Римської імперії. У душі імператора Калігули Бартігула театральнo «оголошує війну» богам морів і океанів Нептуну – історична алюзія на відомий випадок, коли Калігула наказав своїм легіонерам збирати «трофеї» у вигляді морських мушель після уявного бою з водною стихією. Зневажаючи традиційні інституції, Бартігула повністю ігнорує думку сенату, а згодом і взагалі розпускає його як непотрібну установу. Кульмінацією його автократичного панування стає самопроголошення богом – крок, який у римській історії також має прецеденти, зокрема в образі того ж Калігули, що вимагав поклоніння собі як божеству (Suet. Calig.; Cass. Dio 59–60).

Усвідомлюючи наслідки власних амбіцій і рішень, Череваніус намагається зупинити сина та відкрито кидає йому виклик. У відповідь Бартігула наказує віддати батька на поталу левам у цирку³.

Череваніус звертається до Бартігули у Колізеї: «*Слава живому богу, ті хто йдуть на смерть, вітають тебе*». Це посилення на вислів *Ave, Caesar, morituri te salutant* («Слався Цезар, ті хто йдуть на смерть, вітають тебе»), яким гладіатори вітали правителя перед виходом на арену. Водночас Череваніус демонструє зневагу до правителя у гранично прямолінійний спосіб – виставляючи йому свої оголені сідниці. У відповідь Бартігула виголошує латин-

² В українському дубльованому перекладі вжито форму імені «БартіКула» замість «БартіГула», що призводить до втрати інтертекстуального зв'язку з історичною постаттю римського імператора Калігули. Така заміна знижує впізнаваність культурної алюзії, нівелює закладений в оригіналі комічний ефект, побудований на поєднанні імені персонажа з ім'ям відомого правителя, та обмежує потенціал історико-культурних асоціацій у глядача.

³ Форма страти *damnatio ad bestias* «засудження до тварин», що застосовувалася в межах публічних видовищ на аренах римських цирків, становила крайню форму покарання й приниження. Вона призначалася переважно для рабів, злочинців, а згодом і для християн у період імперських переслідувань.

ську фразу *gluteus maximus* – помилкову з погляду граматики: у ній відсутнє узгодження роду, числа й відмінка. Правильне словосполучення – *[musculus] gluteus maximus*, що в латинській анатомічній термінології позначає великий сідничний м'яз – найоб'ємніший із трьох сідничних м'язів, який формує основну масу людських сідниць. Відзначимо, що в англійській версії вживається коректна форма *gluteus maximus*.

У фінальній сцені протистояння на арені Колізея – очевидній алюзії на гладіаторські забави часів імператора Коммода, відомого своєю любов'ю до участі в боях як «імператор-гладіатор» (НА, *Commod. 2.9*; *Herod. 1.13.8*; *Cass. Dio 73.17.1*) – відбувається криваве зіткнення між Бартігулою та його батьком. Обоє гинуть. Під час кульмінаційної сцени бою Бартігула вимовляє *Sic semper this, you fat load* (укр. «Так завжди буде з жирдосами»), що є пародійною модифікацією латинської сентенції *Sic semper tyrannis* («Так завжди з тиранами»), яка історично вживалася для виправдання вбивства деспотів.

Залишившись наодинці з трагедією, Марджора усвідомлює власну відповідальність і вкорочує собі віку.

Після повернення в сучасність члени родини Сімпсонів починають сваритися через щойно почуту історію. Тим часом олімпійські боги спостерігають за ними з байдухо-іронічною цікавістю, сподіваючись, що це «видовище» скоро добіжить кінця.

Висновки. Проведене дослідження засвідчує, що інтерпретація античної спадщини в сучасному медіапросторі, зокрема в анімаційному серіалі «Сімпсони», має складний і багатогранний характер. Виявлено, що серіал не лише активно використовує алюзії та ремінісценції на римську історію, міфологію та відомі історичні постаті, а й реалізує ці елементи через різноманітні мовні стратегії. Це підкреслює важливість лінгвістичного підходу до аналізу подібних культурних репрезентацій.

Класична спадщина в серіалі виконує низку функцій: пізнавальну, дидактичну, іронічну й інтертекстуальну, що свідчить про глибоке художньо-естетичне осмислення античності як важливого культурного ресурсу. Такий підхід дає змогу розглядати античний дискурс як динамічний елемент сучасної комунікації, що зберігає актуальність і потребує подальшого дослідження, зокрема шляхом розширення аналізу мовних стратегій репрезентації античності в інших епізодах «Сімпсонів» та в аналогічних анімаційних і телевізійних проєктах. Доцільним є порівняння способів інтеграції латинських висловів і алюзій у різних культурних контекстах та мовах перекладу. Перспективним напрямом може стати дослідження впливу мовних трансформацій на сприйняття античного матеріалу аудиторією, а також вивчення взаємодії візуальних і вербальних елементів у створенні інтертекстуальних зв'язків між сучасною популярною культурою та класичною спадщиною.

ЛІТЕРАТУРА:

1. A Companion to Ancient Greece and Rome on Screen / Ed. A.J. Pomeroy. Hoboken : Wiley-Blackwell, 2017. 568 p.
2. Ancient Worlds in Film and Television: Gender and the Politics / Eds. A.-B. Renger, J. Solomon (Eds). Leiden; Boston : Brill, 2013. 340 p. URL: <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/43451>.
3. Augoustakis A., Cyrino M.S. Screening love and war in Troy: fall of a city. London; New York : Bloomsbury Academic, 2022. 254 p.
4. Blanshard A.J.L., Shahabudin K. Classics on Screen: Ancient Greece and Rome on Film. London : Bristol Classical Press, 2011. 264 p.
5. Chasing Mythical Beasts: The Reception of Ancient Monsters in Children's and Young Adults' Culture / Ed. K. Marciniak. Heidelberg : Universitätsverlag Winter GmbH, 2024. 645 p. URL: <https://library.oapen.org/bitstream/id/e542d10b-87cc-4a5c-807f-a9c792e4d329/Chasing%20Mythical%20Beasts.pdf>.
6. Epic Heroes on Screen. / Eds. A. Augoustakis, S. Raucci. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2018. 288 p.
7. Foster E. Myth Reimagined: The Ancient Hero in Postmodern Television. *Journal of Classical Reception*. 2020. Vol. 12, № 2. P. 112–130.
8. Framing Classical Reception Studies : Different Perspectives on a Developing Field / Eds. M. de Pourcq, N. de Haan, D. Rijser. Leiden; Boston : Brill, 2020. 308 p.
9. Happily Ever Ancient: visions of antiquity for children in visual media / Coords. I.C. Abellán, M.C. de la E. Balbás, E.D. Pastor, M. del M.R. Alcocer, D.S. Lozano, N.T. Huarte. Madrid : JAS Arqueología, 2020. 212 p. URL: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=826216>.

10. Magerstädt S. Revival of Mythic Epics or Epic Failure? On Gods and Heroes in the Television Shows Olympus (2015) and Troy: Fall of a City (2018). *The Ancient Epic in Film and Television ("Screening Antiquity")* / Eds. A. Potter, H. Gardner. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2022. P. 119–134. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474473743.003.0008>.
11. Magerstädt S. TV Antiquity: Swords, Sandals, Blood and Sand. Manchester: Manchester University Press, 2019. 225 p. <https://doi.org/10.7228/manchester/9781784995324.001.0001>.
12. Magerstädt S., Cyrino M.S. Introduction: The Ancient Classical World from Film to Television. *Journal of Popular Film and Television*. 2023. 51.1. P. 2–7. <https://doi.org/10.1080/01956051.2023.2171681>.
13. Marciniak K. The Modern Argonauts. *Academia*. 2024. 1/81. P. 66–69. <https://doi.org/10.24425/academiaPAS.2024.150237>.
14. Murnaghan, S. Classics for Cool Kids: Popular and Unpopular Versions of Antiquity for Children. *The Classical World*. 2011. 104 (3). P. 339–353. URL: <http://www.jstor.org/stable/41303435>.
15. Richards J. Hollywood's Ancient Worlds. New York : Bloomsbury Publishing, 2008. 240 p.
16. Rome, Season One: History Makes Television / Ed. M.S. Cyrino. Blackwell Publishing Ltd, 2008. 255 p. <https://doi.org/10.1002/9781444301540>.
17. Rome, Season Two: Trial and Triumph. / Ed. M.S. Cyrino. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2015. 253 p.
18. Starz Spartacus: Reimagining an Icon on Screen / Eds. A. Augoustakis, M.S. Cyrino. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2017. 268 p. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474407847.001.0001>.
19. Stern G. The Odyssey as Told on The Simpsons. *Happily Ever Ancient: visions of antiquity for children in visual media* / Coords. I.C. Abellán, M.C. de la E. Balbás, E.D. Pastor, M. del M.R. Alcocer, D.S. Lozano, N.T. Huarte. Madrid : JAS Arqueología, 2020. P. 177–187. URL: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8042654>.
20. The Ancient Epic in Film and Television ("Screening Antiquity") / Eds. A. Potter, H. Gardner. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2022. 286 p.
21. The Return of the Epic Film: Genre, Aesthetics and History in the 21st Century / Ed. A.B.R. Elliott. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2014. 240 p. URL: <https://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt9qdr2s>.
22. Баранова С. В. Проблеми перекладу форм комічного українською мовою (на матеріалі англomовних телесеріалів). *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. 2019. № 40 (3). С. 62–65. URL: <https://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/84970>.
23. Брюховецька Л., Канівець А. Українська анімація : збірник статей. Київ : Фенікс, 2018. 264 с.
24. Дольник І. М. Проблеми перекладу власних імен в американських анімаційних серіалах. *Фаховий та художній переклад: теорія, методологія, практика : збірник наук. праць*. Київ : Аграр Медіа Груп, 2020. С. 177–182.
25. Літературознавчий словник-довідник / Ред. Р. Т. Гром'як, Ю. І. Ковалів, В. І. Теремко. Київ : Академія, 2007. 752 с.
26. Підгрушна О. Г. Мовні та позамовні аспекти локалізації мультсеріалів українською мовою (на прикладі англomовного мультсеріалу My Little Pony: Friendship Is Magic). *Закарпатські філологічні студії*. 2022. Т. 2, вип. 25. С. 107–116. <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2022.25.2.20>.

REFERENCES:

1. Pomeroy, A.J. (Ed.). (2017). *A Companion to Ancient Greece and Rome on Screen*. Wiley-Blackwell.
2. Renger, A.-B., & Solomon, J. (Eds.). (2013). *Ancient Worlds in Film and Television: Gender and the Politics*. Brill. Retrieved from: <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/43451>.
3. Augoustakis, A., & Cyrino, M.S. (2022). *Screening love and war in Troy: fall of a city*. Bloomsbury Academic.
4. Blanshard, A.J.L., & Shahabudin, K. (2011). *Classics on Screen: Ancient Greece and Rome on Film*. Bristol Classical Press.
5. Marciniak, K. (Ed.). (2024). Chasing Mythical Beasts: The Reception of Ancient Monsters in Children's and Young Adults' Culture. Universitätsverlag Winter GmbH. Retrieved from: <https://library.oapen.org/bitstream/id/e542d10b-87cc-4a5c-807f-a9c792e4d329/Chasing%20Mythical%20Beasts.pdf>.
6. Augoustakis, A., & Raucci, S. (Eds.). (2018). *Epic Heroes on Screen*. Edinburgh University Press.
7. Foster, E. (2020). Myth Reimagined: The Ancient Hero in Postmodern Television. *Journal of Classical Reception*, 12 (2), 112–130.
8. Pourcq, M. de, Haan, N. de, & Rijser, D. (Eds.). (2020). *Framing Classical Reception Studies : Different Perspectives on a Developing Field*. Brill.
9. Abellán, I.C., Balbás, M.C. de la E., Pastor, E.D., Alcocer, M. del M.R., Lozano, D.S., & Huarte, N.T. (Coords.). (2020). *Happily Ever Ancient: visions of antiquity for children in visual media*. JAS Arqueología. Retrieved from: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=826216>.

10. Magerstädt, S. (2022). Revival of Mythic Epics or Epic Failure? On Gods and Heroes in the Television Shows Olympus (2015) and Troy: Fall of a City (2018). In Potter, A. & Gardner, H. (Eds.), *The Ancient Epic in Film and Television*. ("Screening Antiquity") (pp. 119–134). Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474473743.003.0008>.
11. Magerstädt, S. (2019). *TV Antiquity: Swords, Sandals, Blood and Sand*. Manchester University Press. <https://doi.org/10.7228/manchester/9781784995324.001.0001>.
12. Magerstädt, S., & Cyrino, M. S. (2023). Introduction: The Ancient Classical World from Film to Television. *Journal of Popular Film and Television*, 51.1, 2–7. <https://doi.org/10.1080/01956051.2023.2171681>.
13. Marciniak, K. (2024). The Modern Argonauts. *Academia*, 1/81, 66–69. <https://doi.org/10.24425/academiaPAS.2024.150237>.
14. Murnaghan, S. (2011). Classics for Cool Kids: Popular and Unpopular Versions of Antiquity for Children. *The Classical World*, 104 (3), 339–353. URL: <http://www.jstor.org/stable/41303435>.
15. Richards, J. (2008). *Hollywood's Ancient Worlds*. Bloomsbury Publishing.
16. Cyrino, M.S. (Ed.). (2008). *Rome Season One: History Makes Television*. Blackwell Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781444301540>.
17. Cyrino, M.S. (Ed.). (2015). *Rome, Season Two: Trial and Triumph*. Edinburgh. Edinburgh University Press.
18. Augoustakis, A., & Cyrino, M.S. (Eds.). (2017). *Starz Spartacus: Reimagining an Icon on Screen*. Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474407847.001.0001>.
19. Stern, G. (2020). The Odyssey as Told on *The Simpsons*. In Abellán, I.C., Balbás, M.C. de la E., Pastor, E.D., Alcocer, M. del M.R., Lozano, D.S., Huarte, N.T. (Coords.), *Happily Ever Ancient: visions of antiquity for children in visual media* (pp. 177–187). JAS Arqueología. Retrieved from: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8042654>.
20. Potter, A. & Gardner, H. (Eds.). (2022). *The Ancient Epic in Film and Television*. ("Screening Antiquity"). Edinburgh University Press.
21. Elliott, A.B.R. (Ed.). (2014). *The Return of the Epic Film: Genre, Aesthetics and History in the 21st Century*. Edinburgh University Press. Retrieved from: <https://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt9qdr2s>.
22. Baranova, S.V. (2019). Problemy perekladu form komichnoho ukrainskoïu movoïu (na materiali anhlomovnykh teleserialiv) [Problems of translating comic forms into Ukrainian (based on English-language television series)]. *Naukovyi visnyk Mizhnarodnoho humanitarnoho universytetu – Scientific Bulletin of the International Humanitarian University*, 40 (3), 62–65 [in Ukrainian]. Retrieved from: <https://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/84970>.
23. Bryukhovetska, L., & Kanivets, A. (2018). *Ukrainska animatsiia [Ukrainian animation]: collection of articles*. Fenix [in Ukrainian].
24. Dolnyk, I.M. (2020). Problemy perekladu vlasnykh imen v amerykanskykh animatsiinykh serialakh [Problems of translating proper names in American animated series]. In *Fakhovyï ta khudozhnii pereklad: teoriia, metodolohiia, praktyka – Professional and literary translation: theory, methodology, practice* (pp. 177–182). Agrar Media Group [in Ukrainian].
25. Hromiak, R.T., Kovaliv, Yu.I., & Teremko, V.I. (Eds.). (2007). *Literaturoznavchyi slovnyk-dovidnyk [Literary Reference Dictionary]*. Akademiia [in Ukrainian].
26. Pidhrushna, O.H. (2022). Movni ta pozamovni aspekty lokalizatsii multiserialiv ukrainskoïu movoïu (na prykladi anhlomovnoho multiserialu *My Little Pony: Friendship Is Magic*) [Linguistic and extralinguistic aspects of English animation series localization in Ukrainian (based on *My little pony: Friendship is magic*)]. *Zakarpatski filolohichni studii – Transcarpathian Philological Studies*, 2/25, 107–116. <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2022.25.2.20> [in Ukrainian].

Стаття надійшла: 02.04.2025

Стаття прийнята: 12.05.2025

Опубліковано: 03.07.2025