

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ ТА ЛІНГВОДИДАКТИКИ**

**Кваліфікаційна робота
магістра**

**на тему СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧНІ ТА ФУНКЦІЙНІ
ОСОБЛИВОСТІ ОНОМАТОПЕЇ В АНГЛОМОВНИХ КОМІКСАХ**

Виконав: студент 2 курсу,
групи 8.0350-а-з
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови
та літератури (переклад включно),
перша – англійська
освітньо-професійної програми
Мова і література (англійська)
Шеремет Євген Анатолійович

Керівник д.ф.н., проф. Козлова Т. О.

Рецензент: д.ф.н., проф. Приходько Г. І.

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 51 стор., 90 джерел, 6 додатків.

Об'єкт дослідження: ономатопоетична лексика в англомовних коміксах.

Мета роботи: визначення ролі ономатопоетичної лексики в англомовних коміксах різних жанрів.

Теоретико-методологічні засади: поняття, класифікація ономатопоетичної лексики (Гаценко 2003; Гумбольдт 2000; Дрига 2010; Левицький 2009; Мацько 1985; Нурулова 2013; Akita 2009; Bredin 1996; Ginsburg 2009; Sughara 1994); комікс як мультимодальний візуально-графічний текст (Белова 2015; Вишневская 2016; Гоник 2015; Космацька 2012; Козлов 2002; Ольшанський 2002; Румак 2018; Сонин 1999).

Отримані результати: ономатопоетична лексика в англомовних коміксах виконує наступні функції: насичення мови експресивними засобами та надання їй яскраво вираженого прагматичного ефекту; надання інформаційному викладу компактності; транспарентності тексту; візуалізацію та уособлення різних феноменів; створення цілісних і яскравих візуальних образів, що покращує сприйняття вербальної частини читачем.

Головною особливістю функціонування ономатопоетичної лексики в англомовних коміксах є візуалізація. Звуконаслідування використовуються задля генералізації змісту, транспарентності та експресивності репрезентацій, опису візуальних або тактильних вражень для пожвавлення розповіді й створення у читача цілісних і яскравих образів, що забезпечують компактність інформаційного викладу.

Ключові слова: *ономатопія, особливості ономотопів в англомовних коміксах, уживаність англомовної ономатопоетичної лексики в коміксах різних жанрів*

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОНОМАТОПОЕТИЧНОЇ ЛЕКСИКИ В АНГЛОМОВНИХ КОМІКСАХ	9
1.1 Історія виникнення та етапи розвитку коміксу як елемента масової культури.....	9
1.2 Лінгвокультурологічний аспект дослідження коміксів	12
1.3 Англomовний комікс як мультимодальний візуально-графічний текст 14	
1.3.1 Структурні та композиційні особливості коміксу.	14
1.3.2 Візуальна частина текстового простору в коміксах.....	14
1.3.3 Вербальна частина текстового простору в коміксах	14
1.4 Зростання жанрового розмаїття коміксів	18
РОЗДІЛ 2 ФУНКЦІЙНІ ОСОБЛИВОСТІ ОНОМАТОПОЕТИЧНОЇ ЛЕКСИКИ В АНГЛОМОВНИХ КОМІКСАХ РІЗНИХ ЖАНРІВ	23
2.1 Ономатопоетична лексика: поняття і типи.....	23
2.2 Ономатопоетичні одиниці в англomовних коміксах різних жанрів ...	25
2.2.1 Загальні зауваження.....	25
2.2.2 Ономатопоетичні одиниці в англomовних коміксах-детективах.....	26
2.2.3 Ономатопоетичні одиниці в англomовних науково-фантастичних коміксах.	29
2.2.4 Ономатопоетичні одиниці в англomовних коміксах про пригоди.....	32
2.2.5 Ономатопоетичні одиниці в англomовних коміксах жанру трилер. ...	35
2.2.6 Ономатопоетичні одиниці в англomовних коміксах жанру жахи.	38
2.2.7 Ономатопоетичні одиниці в англomовних коміксах жанру фентезі. ..	42
2.3 Спільні структурно-семантичні та функційні ознаки ономатопоетичної лексики в англomовних коміксах різних жанрів	44
ВИСНОВКИ	49
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	Error! Bookmark not defined.

ДОДАТКИ.....60

ВСТУП

Англійська мова, як і будь-яка інша мова, постійно розвивається, насичується новою лексикою, різними засобами словотвору (префіксальним, суфіксальним, переходом однієї частини мови в іншу, злиттям кількох слів в одне). Звуконаслідування (ономатопія) – один із найцікавіших способів словотвору в сучасній англійській мові.

Ономатопія – це процес імітації засобами мови різних позамовних звукових явищ, а також самі слова, що імітують звуки, які видає людина, тварина чи річ. Слід зазначити, що ключова відмінність між вигуками та звуконаслідуваннями полягає в тому, що вигуки, як правило, є реакціями на події, тоді як ономатопії є імітацією цих подій [Meinard, Maruszka 2015].

Ономатопія має давню історію вивчення в лінгвістиці [Арнольд 2012; Гаценко 2003; Гумбольдт 2000; Левицький 2009; Мацько 1985; Akita 2009; Bredin 1996; Ginsburg 2004; Sughara 1994] і залишається привабливим об'єктом в сучасних розвідках, присвячених проблемам формування та функціонування цих лексичних одиниць. Дослідники зазначають, що в кожній сучасній розвиненій мові налічуються до двох-трьох тисяч звуконаслідувальних слів. Існування цього класу слів слугувало свого часу підставою для розробки звуконаслідувальної теорії походження мови людини. Сутність цієї теорії в тому, що перші слова з'явилися в результаті наслідування людиною звуків навколишнього середовища. Учені вбачають в ономатопах джерело людської мови. На їхню думку, словник первісної людини – це набір звуконаслідувальних слів. Ця теорія має право на життя, адже, як показали результати досліджень, у мовах – розвинених і безписемних – є велика кількість слів, що мають звуконаслідувальну природу. Характер співвідношення звуку і зображуваної ним дійсності набагато складніше, ніж просто наслідування звучним явищам. Звуконаслідувальні слова не тільки відбивають звуки, властиві предметам,

але й виражають почуття носія мови, передають його емоції та відчуття. При цьому важливу роль відіграє безпосередня передача почуттів і емоцій. Значну кількість оноματοпоетичних одиниць дуже часто можна зустріти в сучасних продуктах масової культури таких як, наприклад, комікс.

Проблеми мультिकанальності спілкування набувають актуальності в лінгвістичних розвідках [Анисимова 2003; 1999; 1992; Батринчук 2016; Ворошилова 2006; Ісаєва 2016; Нефёдова 2010; Резникова 2013; Сергієнко 2016; Anderson 1998; Cohn 2016, 2013; Horn 1998], що зумовило активне дослідження особливостей креолізованих текстів: типів модальностей, до яких вони апелюють, засобів креолізованої репрезентації інформації доцільності комбінування цих засобів та їх вплив на реципієнта.

До креолізованих текстів належить, зокрема такий популярний елемент масової культури, як комікс (в інших термінах – мальопис, манга). Комікс поєднує візуальну інформацію (ілюстрації) з вербальною інформацією (власне текст). Візуальна інформація переважає у структурі цих креолізованих текстів й являє послідовний виклад історії, оповіді про пригоди тощо. Слід зазначити, що малюнки доволі умовні і передають зміст у стислій і спрощеній формі, тому вербальна частина коміксу не менш важлива. Вона не тільки уточнює зміст ілюстрацій, забезпечує прозорість повідомлення, а й суттєво доповнює візуалізований виклад, сприяє створенню цілісності образів, збільшує експресивність й емоційність повідомлення. Успішну реалізацію зазначених функцій забезпечують різні вербальні засоби, уживані в коміксах. Проте неабиякого значення набуває оноματοпоетична лексика.

Слід зазначити, що завдяки синкретичному характеру комікс стає предметом різних міждисциплінарних досліджень, що призводить до застосування щодо нього цілого комплексу специфічних методологій [Космацька 2011]. Як об'єкт вивчення комікс привертає увагу науковців різних галузей знань: соціології [Флиер 1998], культурології, семіотики [Барт 1994], історії. У різних аспектах вивченням коміксів займалися як

зарубіжні науковці та діячі культури [Abell 2012; Borgwaldt 2012; Chute 2012; Christiansen 2000; Duncan, Smith 2009; Daniels 1995; Groensteen 2007; Gravett 2004; Labarre 2020; McWilliams 2008; McCloud 1994; Pratha 2016; Rhoades 2008; Wright 2003], так і вітчизняні дослідники [Белова 2015; Вишневецкая 2016; Гоник 2015; Космацька 2012; Козлов 2003; Колесник 2013; Ольшанський 2002; Сонин 1999].

Актуальність роботи зумовлена важливістю вивчення мультимедіальності спілкування, фокусуванням уваги на креолізованих текстах, у складі яких вербальні і невербальні засоби створюють єдиний семіотичний простір.

Мета дослідження полягає у вивченні ролі звукозображальних одиниць в одному з сучасних феноменів масової культури – англомовних коміксах.

Для дослідження поставленої мети необхідно вирішити наступні **завдання**:

- прослідкувати історію розвитку англомовного коміксу як елемента сучасної масової культури;
- виявити національно-культурні чинники, які передували появі коміксу, як одного з елементів сучасної масової культури;
- розкрити сутність поняття «комікс» з оглядом на мультимодальні особливості цього типу креолізованого тексту;
- виявити закономірності та особливості жанрового розподілу англомовних коміксів;
- уточнити визначення терміну «ономатопоетична лексика»;
- проаналізувати ономатопоетичну лексику на структурно-семантичні особливості в відібраних англомовних коміксах різних жанрів;
- на основі відібраних в англомовних коміксах різних жанрів ономатопоетичних одиниць, окреслити їх функційні особливості.

Об’єкт дослідження становить англомовна ономатопоетична лексика.

Предметом дослідження є функційні особливості оноματοпоетичних одиниць в англомовних коміксах різних жанрів.

Матеріалом дослідження є різноманітні за жанром 24 англомовні комікси.

Досліження зумовило застосування комплексу **методів і методик**: *метод суцільної вибірки* – для інвентаризації та інтерпретації мовних елементів; *структурний метод* – для вивчення відношень та зв'язків між мовними елементами; *метод компонентного аналізу* – для групування мовних елементів за семантичними ознаками; *контекстологічний аналіз* – для визначення семантики лексем.

Наукова новизна полягає у спробі власного дослідження семантичних, структурних та функційних особливостей англомовних оноματοпоетичних одиниць в одному з сучасних елементів масової культури – коміксі.

Теоретичне значення роботи полягає в поглибленні уявлення про роль оноματοпоетичної лексики в англомовних коміксах. Робота є певним внеском у розвиток традиційних та новітніх галузей мовознавства: лінгвокультурологія, етнолінгвістика, лінгвосемологія, регіоналістика.

Практична значущість роботи полягає в можливості використання результатів дослідження у викладанні курсів із лексикології (морфологічна структура слова, словотвір), лінгвокраїнознавства, типології мов та культур.

Апробація результатів дослідження. Основні теоретичні положення роботи висвітлено в доповіді на науково-практичній студентській конференції. Результат дослідження представлено в публікації:

Шеремет Є. А. Структурне та жанрове різноманіття коміксів. *Різдвяні студентські наукові читання : Vita in lingua* : Матеріали міжвишівської студентської науково-практичної конференції. Запоріжжя : Запорізький національний університет, 2021. С. 98–99.

Структура й обсяг роботи. Дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків, списків використаної літератури та додатків.

У вступі подано загальні відомості про дану наукову працю, починаючи від умотивування теми, мети, завдань, актуальності дослідження, визначення об'єкту, предмету та структурування роботи.

У **першому розділі** представлено інформацію про історію виникнення та етапи розвитку коміксу, окреслені національно-культурні чинники, які передували виникненню коміксу та сформульована дефініція терміна «комікс», з оглядом на візуальну та вербальну частини інформації в цьому виді креалізованого тексту.

Другий розділ містить власний аналіз оноματοпоетичних одиниць в англійськомовних коміксах різних жанрів.

У **висновках** підсумовано головні результати проведеного дослідження.

Додатки містить ілюстровані приклади оноματοпоетичних одиниць з відібраних англійськомовних коміксів різноманітних жанрів, які стали фактичним матеріалом дослідження.

Загальний обсяг – 51 сторінка. Кількість використаних теоретичних джерел – 66. Кількість використаного в ході дослідження фактичного матеріалу – 24.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОНОМАТОПОЕТИЧНОЇ ЛЕКСИКИ В АНГЛОМОВНИХ КОМІКСАХ

1.1 Історія виникнення та етапи розвитку коміксу як елемента масової культури

Літературознавці мають декілька версій того, за яких умов, та які етапи передували появі та розвитку такого явища як комікс розвивалося та стало одним із найпопулярніших елементів масової культури.

Згідно однієї з теорій, європейська традиція розповідей шляхом використання послідовних зображень бере початок у XVI ст., коли у Валенсії та Барселоні почали продавати малюнки для народу релігійної тематики. Це були біблійські перекази у серіях невеликих гравюр, які були надруковані на кольорових аркушах [Белова 2015].

Утім, розвиток та популяризація коміксу стали можливими завдяки новітнім технологіям, які створюють умови для механічного створення образів. Прийнято вважати, що найперше визначення коміксу дав учений, якого прийнято називати «батьком» цього виду мистецтва, швейцарський художник і письменник Р. Тепфер. За його словами, комікс має змішану природу та складається із послідовності малюнків, що виконані у формі ескізу. Малюнки супроводжуються декількома стрічками тексту. Тепфер вважав що, малюнки без тексту мають неоднозначне тлумачення, тому текст без малюнків був би просто незрозумілим для читача. Але гармонія тексту із ілюстративною частиною створюють своєрідний твір, який походить на роман [Космацька 2012, с. 141–147].

Комікс як літературний феномен розвивався паралельно в США і у Франції. Хоча здебільшого англомовний і франкомовний комікси мають схожі історії розвитку, деякі науковці окремо виділяють п'ять ключових періодів американських коміксів, які, зазвичай, пов'язують з публікаціями певних коміксів [Wright 2003].

Культурні діячі вказують на те, що англомовні комікси в сучасному значенні беруть свій початок в 1895 році з публікації комікса “The Yellow Kid” на шпальтах газети “New York World”. Всі комікси цієї доби були несерйозними, жартівливими [История комиксов: рождения супергероев. URL: <http://diletant.media/articles/26254609/>].

Публікація, яка окреслила завершення етапу «золотого віку» американських коміксів і початку нового, стала публікація про пригоди Супермена під назвою “Action Comics” в 1938 році. Випуск цього коміксу визначив вектор розвитку англомовного коміксу як елемента масової культури і назавжди змінив індустрію публіцистики.

В період між 1970 по 1985 роки, можна чітко простежити еволюцію образів персонажів. На цьому етапі автори коміксів наділяють своїх персонажів особистісними характеристиками, почуття та емоції починають грати важливу роль в сюжеті, стали порушуватися такі табуовані теми, як алкоголь, наркотики, екологія.

З 1985 року на індустрію американських коміксів починають мати значний вплив британські коміксисти. На цьому етапі англомовні комікси викарбовують свою індивідуальність.

Сучасним етапом розвитку англомовних коміксів прийнято вважати період з 1985 року до сьогодні, з масової появи коміксів про супергероїв та коміксів із серйозним змістом, більш серйозної комерціалізації індустрії [Rhoades 2008].

Згідно європейської точки зору, комікси пройшли чотири основні періоди розвитку, перш ніж стати одним із провідних елементів сучасної масової культури:

Перший період (1814–1929 рр.) пов'язаний з появою коміксу як специфічного інформаційного продукту. У цей час у м. Епіналь (Франція) працює фабрика з виготовлення історій у малюнках, на якій було виготовлено близько 600 історій. Зокрема, завдяки зусиллям швейцарця Р. Тепфера, який опублікував у Женеві серію альбомів про пригоди пана Жабо та пана Крепена, люди почали сприймати комікси як засіб інформації та вид мистецтва. Перші комікси були комічними й досить прямолінійними. Типовим коміксом цих часів був малюнок ескізного типу на білому тлі без декорацій (схожий на карикатуру). Головні герої – нереалістичні, екстравагантні персонажі. Весь комікс будується на дотепній грі слів або смішній ситуації, яка розбита на три картинки. Тобто, мета коміксу цього періоду – викликати сміх і розважити.

Упродовж другого періоду (1929–1949 рр) індустрія коміксів переходить від розважально-гумористичного жанру до пригодницько-детективного, розквіт якого припадає на 1930-і роки одночасно з появою плеяди супергероїв, зокрема Супермена (фантастичного супергероя, створеного письменником Джері Сігелом і художником Джо Шустером. Саме з появою Супермена пов'язують початок так званого «золотого століття» ідустрії коміксів [Superman – #1 Top 100 Comic Book Heroes. URL: <https://www.ign.com/lists/comic-book-heroes/1>].

Третій період (1949–1960 рр.) позначився стрімким падінням інтересу до коміксів через появу телебачення. Окрім цього, свій слід залишила кампанія проти коміксів, яку розгорнув доктор Фредерік Вертам в США, обґрунтовуючи свій протест шкідливим впливом коміксів на підлітків. Через його книгу «Спокушання невинних» (1954), у якій стверджувалося, що комікси змушують молодь ставати злочинцями, сенат США обмежив кількість друкованих коміксів.

Четвертий період охоплює 1960 рр. до сьогоднішнього дня. В цей час у Європі поширюється серйозний комікс для дорослих. У цій новій якості він перестає бути виключно розважальним жанром, починає зачіпати гострі теми, які

вважалися неприпустимими для цього жанру. Автори цих коміксів порушували актуальні соціальні та філософські питання. Одночасно залишається популярним комікс для дітей, головною метою якого є привертання уваги максимально можливої кількості читачів. Він зберігає вірність тематиці, яка склалася багато десятиліть тому. Комікс стає об'єктом вивчення різноманітних галузей науки. Відбувається перший науковий конгрес, присвячений коміксу в Італії. Водночас серйозні наукові французькі видання починають публікацію статей, присвячених коміксу. Разом з тим з'являється чітке тлумачення комікса – історія, яка розповідається в малюнках. Не менш значущою подією в історії комікса є поява відповідного терміна у французькому енциклопедичному словнику П. Ларусса “Le Petit Larousse Illustre” в 1982 р. тлумачення стає більш широким: «Послідовність малюнків, що супроводжуються текстом, який описує дію, що переходить з малюнка в малюнок, тим самим забезпечуючи неперервність історії» [Callahan, Timothy In Defense of Superhero Comics. URL: <http://www.cbr.com/262148-2>].

Підсумовуючи, можна з впевненістю сказати що, комікс як феномен масової культури має довготривалу і складну історію, упродовж якої цей різновид комунікації завойовував своє місце в екосистемі сучасної масової культури.

1.2 Лінгвокультурологічний аспект дослідження коміксів

Появі коміксу як масового явища передували науково-технічний прогрес, який сприяв дешевому виробництву книг, і, як наслідок, появи такого терміну як «масова культура». Вперше використовувати термін «масова культура» розпочали на шпальтах американської преси на початку ХХ століття. Як каже американський дослідник Д. Макдональд, «демократизація

суспільства і розповсюдження освіти зруйнували монополію аристократії в царині культури», що виражає сутність цього терміну.

За результатами аналізу наукової літератури, можна виокремити характерні риси коміксу як продукта сучасної масової культури [Abell 2012, p. 68–84]:

- стандартизація соціально-культурних інтересів і потреб основної маси населення за допомогою клішованих, шаблонних текстів, які багаторозово копіюються і розраховані на масове споживання;

- розважальний характер масової культури, який передбачає надання тексту розважальної форми шляхом спрощення, примітивізації та адаптації різних культурних реалій та практик під масового споживача спрощення;

- орієнтація на безперервне масове споживання, що зумовлене активними процесами маркетизації всіх інтересів і потреб та доступністю для кінцевого споживача;

- орієнтація на однорідну аудиторію, яка протиставляється «елітарним» народним культурам і утворює новий тип консолідації суспільства.

Конкретизуючи вищезазначене, комікс, як і будь-який інший продукт масової культури, становить елемент певної послідовності (циклу, серії, продовження) задля задоволення попиту свого споживача, який вагає зручності сприйняття, спрощеного смислового простору (передбачуваності, повторюваності, емотивності) [Morris 2005, p. 281]. На змістовному рівні такі твори пов'язані між собою рекурентними персонажами, близькістю сюжетів, повторюваністю у жанрі. На структурному рівні – завдяки певним нарративним схемам та наочності забезпечується легкість сприйняття; повторюваність сюжетів та персонажів сприяє швидкому впізнанню; композиційна напруга гарантує емоції. Спеціалісти різних галузей знань відзначають, що наочне зображення різко знижує поріг зусиль, необхідних для сприйняття інформації [Cohn 2013, p. 256]. Саме це, на думку Т. М. Белової, приваблює читачів і перетворює читання коміксу в задоволення [Белова 2015]. Їхнє осмислення зазвичай не вимагає від реципієнта

особливих зусиль. Таким чином, елементи масової культури, які містять образотворчі елементи, матимуть перевагу над суто словесними. Цей факт пояснює популярність інших продуктів сучасної масової культури – телебачення, кінематографа, відеоігор тощо. З цих саме причин причин, друковані засоби масової інформації все частіше вдаються до візуальних засобів репрезентації інформації.

1.3 Англомовний комікс як мультимодальний візуально-графічний текст

1.3.1 Структурні та композиційні особливості коміксу. Комікс – це поєднання вербальних знаків з візуальними знаковими одиницями, що утворює семіотичне повідомлення складної конфігурації, яке у сучасній лінгвістиці трактується як текст. В більшості коміксів можна виділити наступні структурні та композиційні особливості.

Перша особливість – наявність п'яти основних планів:

– далекий план – показує місце дії. Персонажі в такому випадку виглядають дуже маленькими;

– загальний план – коли можна спостерігати персонажа у весь зріст. Така композиція теж підходить для показу місця дії;

– середній план – використовується, коли взаємодіють двоє або кілька осіб. Зазвичай можна спостерігати зображення героя по пояс;

– крупний план – коли показана лише голова персонажа. Застосовується також для виведення об'єкта з фону;

– макро план – коли показана окрема деталь. Даний план створений для зображення екстремальних ситуацій.

Друга властивість коміксу полягає в тому, що кількість ілюстрацій і їх розмір залежить від важливості того, що відбувається: чим більше її розмір –

тим більше значення в сюжеті грає ця сцена. Як правило, перші ілюстрації завжди задають тон і настрій оповіді, тому зазвичай, перша ілюстрація є досить великою, розгорнутою і добре демонструє місце дії.

Третя особлива риса комікса – це те, що дія зображена в довгому кадрі сприймається як така, що відбувається протягом тривалого часу, в той час коли короткі і високі ілюстрації позначають швидкі дії – таке композиційне рішення дуже часто використовується при бойових сценах в супергеройських коміксах.

До цього слід додати, що реципієнту дуже складно сприймати інформацію, коли на аркуші надто багато дій, тому в більшості коміксах авторами передбачено ліміт в шість ілюстрацій на сторінку.

Напрямок оповідання в європейських та західних коміксах завжди зліва направо. Тобто, персонаж знаходиться в лівій частині зображення, якщо приходить, і справа, якщо залишає місце дії. Перешкоди ж, з якими зустрічається персонаж, знаходяться праворуч.

Різноманітні графічні вираження тексту, такі як виділення слів жирним шрифтом, зазвичай використовуються щоб компенсувати вимушену обмеженість слів і задля підкреслення головного сенсу повідомлення.

Жанри коміксу співпадають з літературними, але наявні й деякі специфічні жанри коміксів, які виділяються за спрямованістю на певну цільову аудиторію або за сетінгом (наприклад підлітковий гумор).

У широкому розумінні комікси розглядаються як складні семіотичні утворення, побудовані на основі, з одного боку, знакової системи природної чи штучної людської мови з її реалізацією в друкованій формі, та, з іншого боку, зображальної знакової системи [Батринчук 2016; Нефёдова 2010, с. 124].

У вузькому розумінні прийняте трактування коміксу як особливого лінгвовізуального феномену, в якому вербальні (тобто словесні) й іконічні (тобто графічні) висловлювання утворюють одне візуальне, структурне і

функціональне ціле, що чинить комплексний прагматичний вплив на адресата [Сонин 1999, с. 243].

Між словесною частиною і зображенням принциповою відмінністю є те, що, оскільки текст лінійний, то для розуміння ключової думки, яка міститься в ньому, потрібні певні затрати часу і розумових зусиль. В той же час зображення доступне сприйняттю будь-якої людини, яка володіє системою кодів і символів, властивих зображальним традиціям певної культури [Анисимова 1999, с. 148].

Вивчаючи поняття коміксу, науковці все ж не полишають спроб визначити, який компонент – графічний чи вербальний – відіграє в ньому провідну роль.

1.3.2 Візуальна частина текстового простору в коміксах. Одним з перших звернув увагу на проблему взаємодії тексту й зображень в коміксах – американський науковець Скотт МакКлауд. Розмірковуючи над візуальною частиною в коміксах, він утотожнював літери до графічних зображень в коміксах, кажучи, що літери – статичні зображення, які так само, як і зображення в коміксах, розташовані в певній логічній послідовності [McCloud 1994, р. 225].

Як зазначає Р. Барт, у ХХІ ст. суспільство починає надавати перевагу візуально-образному вираженню думки, яке значно спрощує сприйняття інформації. Зображення – це система, що потребує від користувача значно менше зусиль, позбавляючи його необхідності вникати в розлогі «словесні описи». Таким чином, комікс є засобом швидкої й ефективної передачі інформації за рахунок одночасного використання графічних і вербальних компонентів [Анисимова 1992; Барт 1987, с. 456].

Одні літературознавці наголошують на тому що, комікс повинен мати обов'язкову сувору послідовність малюнків, порівняно з якою текст стає другорядним [Groensteen 2007, р. 188]. Інші називають комікс примиренням слова та малюнка в розповіді, де головне семіотичне навантаження приходить на малюнок, який дає буквальне й символічне значення, що

базується на основі культурного коду [Pratha, Avunjian, Cohn 2016]. У коміксах, текст на позначення звукового ефекту може бути представлений письмово, однак на відміну від звичайного англійськомовного тексту, він ще й візуально стилізований. Текст звукового ефекту набуває образних якостей, що дозволяє читачеві швидше та легше розуміти думку закладену автором тексту [Вишневская 2016, с. 94–105, Поліванов 1968, с. 236–253]. Наприклад, філактери зазвичай репрезентують звичайну мову, однак текст на позначення звукових ефектів часто існує поза межами філактерів, і їх візуальна стилізація зазвичай має смислові та образні риси, які слугують для підкреслення тих чи інших почуттів, емоцій тощо [Cohn 2016; Козлов 2003, с. 183].

1.3.3 Вербальна частина текстового простору в коміксах. Натомість інші науковці, зокрема І. Андерсон, К. Акіта, не полишають думки, що вербальний компонент займає щонайменше рівну графічному частину в структурі коміксу. В працях було висунуто тезу про те, що для коміксів характерно ввідавати однаковий пріоритет як візуальній частині коміксу так і вербальній [Резникова 2013, с. 165–169]. Підтвердженням цієї тези виступає той факт, що в коміксі ні текст, ні зображення не обмежують, а доповнюють одне одного [Akita 2009].

Комікс, як і інші вербально-іконічні утворення, є засобом масової інформації, оскільки він звертається до великої аудиторії [Нежура 2012, с. 47–52; Ginsburg 2004, р. 269]. Поєднання зображення та вербального елемента, відіграють провідну роль у формуванні комунікативного процесу. Як ідеться з самого поняття, комікс – це «серія чорно-білих або кольорових розважальних малюнків, що ілюструє розвиток сюжету, представлений мінімальним, здебільшого діалогічним, текстом» [Anderson 1998, р. 56]. Тож, виражений за допомогою нехай мінімального, але все ж таки тексту, сюжет, відповідно до цього визначення, є первинним. Малюнки лише ілюструють його. Слід зазначити, що малюнки доволі умовні і передають зміст у стислій і спрощеній формі. У коміксах практично кожна

сторінка насичена діями. Таким чином, вербальна частина коміксу є не менш важливою складовою, адже простір для тексту обмежено, і можливості висловлювати більш докладні думки героїв і докладно описувати їх дії немає. Тому, вербальна частина в коміксах зазвичай неповна, стрімчаста і лаконічна. Вона уточнює зміст ілюстрацій, забезпечує прозорість повідомлення, й суттєво доповнює візуалізований виклад, сприяє створенню цілісності образів, збільшує експресивність й емоційність повідомлення, тому важливо зберегти речення такими, якими вони є [Christiansen, Magnussen 2000, p. 7–28].

Ряд науковців звертає увагу на те, що комікс є поліграфічним інформаційним продуктом. Так, Н. Кон стверджує, що сьогодні можна говорити про комікс, як про три компоненти: послідовність кадрів, співвідношення тексту й малюнка, тираж [Cohn 2013]. Зокрема, в цьому міститься принципова відмінність коміксу від книжкових ілюстрацій, що і робить його одним з найпопулярніших продуктів масової культури.

1.4 Зростання жанрового розмаїття коміксів

Так само як і будь-який літературний твір може бути віднесений до того чи іншого жанру, так і комікс може мати багато жанрів від комедії до роману, від детективу до фентезі. Так як вже було зазначено, візуальна інформація займає чи не найважливішу роль у структурі цих креалізованих текстів і являє собою послідовний виклад історії відповідно до жанру обраного коміксу. Головна відмінність лише полягає в графічному втіленні засобу передачі інформації. Тобто, жанри коміксів це об'єднання схожих за композицією коміксів в групи за певними критеріями. Під композицією коміксу слід розуміти вміння коміксиста вибудовувати об'єкти і плани

зображення так, щоб реципієнту було комфортно сприймати ключові елементи коміксу – ілюстрації, які відображають зміну плану або дії [Abell 2012, р. 68–84; Labarre 2020, р. 157].

Часто люди, які не знаються на коміксах, вважають поняття «комікс» одним з літературних жанрів. Але це твердження хибне, оскільки комікс – це форма викладу історій. А ці самі історії можна розподілити на чітко визначені жанри. Комікси розподіляються на жанри і здебільшого мають такі ж самі критерії відношення твору до того чи іншого жанру, як і в випадку з іншою літературою [Ісаєва 2016]. Озираючись на історію становлення мальованого коміксу, не дивно, що більшість коміксів присвячені пригодам супергероїв [Morris 2005, р. 281; Harris, р. 283], але і жанри, які притаманні більш зрозумілим для всіх книжкам з товстою обкладинкою, також присутні і користуються попитом серед читачів [Coogan 2006, р. 117]. Так, серед найпопулярніших англомовних жанрів коміксів можна виділити: фентезі, фантастику, трилери та пригоди.

Треба розуміти, що популярність жанрів коміксу змінювалися протягом усього розвитку цього продукту масової культури. З цієї причини видавництва регулярно відстежують модні тенденції і намагаються випускати тільки ту літературу, яка буде користуватися попитом, але в той же час неможливо не знайти жанр коміксу, якого немає в будь-якій іншій формі викладу історій. Як багатомодальні твори, комікси характеризуються не стільки використанням писемної мови, скільки їх стилем зображення [Gravett 2005, р. 174; Daniels 1995]. Загалом, завдяки цим аспектам зображення текстів, які позначають якийсь звуковий ефект, забезпечують розрізнення коміксів за жанрами [Pratha, Avunjian, Cohn, 2013].

Слід зазначити, що кожен жанр комікса мав свої чітко визначені правила завдяки яким коміксистам набагато простіше було придумати синопсис своєї майбутньої історії в потрібному жанрі [Brenner 2007]. Автори коміксів вивчають велику кількість схожої за жанром літератури. Якщо планується комедійна історія, то вони читають різні за стилем і типом комедії, якщо

містика і жахи, то, відповідно, вивчають жанр хорор. Перед тим, як почати працювати над коміксом, автори ретельно вивчають всі особливості обраного жанру [Chute 2012, p. 175–195].

Для прикладу наведемо декілька жанрів мальовисів та їх характеристики:

наукова фантастика, яку характеризує наукова достовірність; дія повинна розгортатися в майбутньому або в альтернативному сьогоденні; головний герой може подорожувати в часі і паралельних світах, спілкуватися з представниками інших цивілізацій; в основі сюжету лежить технологія або наукове припущення, яке змінює відомі закони природи (наприклад, здатність пересуватися зі швидкістю, що перевищує швидкість світла); конфлікт будується навколо наукових, політичних або соціальних проблем.

Хорори відрізняє наявність таємниці або містичної сили; трагізм, виражений у великій кількості смертей; звернення до раціональних і ірраціональних страхів читачів; дотримання фактів про вампірів, перевертнів, відьом, або зомбі, зазначених у фольклорних творах; яскраве зображення боротьби героїв за своє життя.

Особливості мілітарі полягають в тому, що персонажи і деталі максимально наближені до військового побуту; прийоми ведення бою повинно повністю відповідати обраній епосі; сюжет може бути побудований як на реальних, так і на вигаданих військових подіях; акцент може бути зроблений або на битві, в яких бере участь герой, або на самого героя, його переживання, вчинки і досягнення, яких він домагається під час війни.

Підлітковий гумор в коміксах передбачає наступне: наявність молодого персонажа зі своїм баченням світу, який регулярно потрапляє у халепу; всі події повинні бути взяті з життя. Мета цього жанру коміксів – дати можливість читачам відпочити і посміятися, тому не повинен мати складні сюжетні лінії. Обраний набір персонажів можна розбавляти новими, які з'являються тільки на декілька серій.

Детективні комікси (жанр кримінал) характеризуються репрезентацією протизаконних вчинків головних героїв або розслідування героєм загадкової події. Їх інші ознаки – це наявність жорстоких і насильницьких сцен; відповідність персонажів і подій обраній епосі; якщо центральна особа – детектив, то спочатку продумується його образ, а вже потім злочин, який підлаштовується під нього; буденність; наявність стереотипних мотивів вчинення злочинів; повнота фактів (у читача не повинно залишатися питань, як зловмисникові вдалося зробити той чи інший злочин).

Романтичні комікчи (жанр романтика) відрізняє наявність яскравих емоційних переживань; відповідність персонажів і деталей обраній епосі; як правило, героїня – розумна і симпатична дівчина, яка не надає значення своїй зовнішності; можлива наявність еротичних сцен; оптимістичний фінал – закохана пара знаходить щастя, їх вороги караються.

У вестернах дія повинна відбуватися в 19 столітті на Дикому Заході; типовий сюжет вестерну – зіткнення застарілого укладу життя з новаторським; типовий герой – самотній ковбой, який шукає пригоди; характерна сонячна посушлива погода без дощу; обстановка і одяг персонажів повинні відповідати тому часу; наявність чорного гумору.

Зазначимо, що неможливо не знайти такого жанру комікса, якого немає в будь-якій іншій формі викладу історій [Gravett 2004, p. 174].

Отже, активні процеси маркетингової та комерціалізаційної коміксації, через які видавництва вдаються до відстеження попиту масового споживача задля максимального прибутку, не могли не позначитися на популярності того чи того жанру комікса.

1.5 Методика дослідження англомовних коміксів різних жанрів

Вивчення англомовних коміксів ґрунтується на системному підході до методології, що дає можливість дослідити мультимодальність англомовного коміксу в межах функціонування його складників.

Застосування функційного методу, як ключового, сприяло з'ясуванню функціонування мультимодальних елементів в англомовному коміксі, оскільки цей метод розглядає передачу інформації в текстових повідомленнях коміксу як знаряддя комунікації автора з читачем [Mehravian, P. 26–30].

За допомогою методу лінгвопрагматичної інтепретації було проаналізовано структурно-сміслові відношення між вербальними та візуальними компонентами англомовних коміксів різних жанрів, які, так чи інакше, є соціально чи культурно обумовленими.

Застосування методу лінгвосеміотичного аналізу дозволило проаналізувати художні образи персонажів англомовних коміксів, лінгвокультурний код, який відображає взаємовідношення між варіативністю знаків у мультимодальному тексті та соціальним світом персонажа.

Очевидною перевагою для дослідження функційних особливостей англомовних коміксів різних жанрів є застосування фоносемантичного та кольоросемантичного методу, оскільки наявність в мальовписі вербальних (звуконаслідувальних слів) та невербальних (палітри кольорів) забезпечує прозорість і експресивність подання інформації, ефективність акцентів на окремих смислах, деталях тощо.

Дискурс-аналіз уможливорює вивчення конкретних фрагментів текстового простору, виявлення домінуювальних відношень між вербальними та невербальними засобами.

РОЗДІЛ 2

ФУНКЦІЙНІ ОСОБЛИВОСТІ ОНОМАТОПОЕТИЧНОЇ ЛЕКСИКИ В АНГЛОМОВНИХ КОМІКСАХ РІЗНИХ ЖАНРІВ

2.1 Ономатопоетична лексика: поняття і типи

Ономатопоетичні слова у народному побуті є ефективним джерелом для самовираження, саме тому звуконаслідувальну лексику по праву можна назвати скарбницею людського досвіду, спостережень, відчуттів і поглядів. В англійській мові онома-topoia є досить поширеним явищем. Велика кількість ономатопоетичних одиниць зустрічається в фольклористиці, художній літературі, засобах масової інформації, сучасній рекламі. Звуконаслідувальна лексика є надзвичайно експресивним засобом мови і часто характеризується яскраво вираженим прагматичним ефектом [Mandl 1989]. Цей, та той факт що, звуконаслідування є досить примітивним способом словотвору в англійській мові, робить появу ономатопоетичних слів в такому елементі масової культури як комікс дуже частотним явищем.

Онома-topoia – це процес імітації засобами мови різних позамовних звукових явищ, а також самі слова, що імітують звуки, які видає людина, тварина чи річ. Слід зазначити, що ключова відмінність між вигуками та звуконаслідуваннями полягає в тому, що вигуки, як правило, є реакціями на події, тоді як онома-topoia є імітацією цих подій [Meinard, Maruszka 2015, p.150–168].

Уперше словотвірні явища в галузі онома-topoie були досліджені у німецькій мові, де на позначення цього феномену було використано термін «примітивний словотвір». Однак, ще задовго до цього, представники античної філософської школи стоїків намагалися пояснити явище звуконаслідувальних одиниць. Вони пояснювали зв'язок між формою та

значенням слова теорією «фюсей» (від грец. *physis* – природа). Зв'язок звуку зі змістом трактувався ними з точки зору відтворення звуків, які продукуються людиною та природою. Згідно з цією теорією, «природна» мотивованість слів пов'язана, по-перше, з іконічністю мовних знаків і, по-друге, з обумовленістю звуків фізіологічним сприйняттям людини. На фонетичному рівні під іконічністю знака часто розуміють відповідність його лексичного значення зовнішній формі, але поняття іконічності мовного знаку в фонетиці значно ширше за поняття звуконаслідування [Lemke 1998].

На підтвердження цієї теорії виступає той факт що, звучання слова може викликати у деяких людей певні уявлення (за опозицією: швидкий або повільний, темний або світлий, великий або маленький тощо). Якщо провести психолінгвістичний експеримент на визначення приємних або неприємних звуків, то різні звуки викликають неоднакові асоціації в реципієнтів. Так, звуки [b], [d], [z], [g] – були позначені як грубі, а [θ], [l] – як лагідні, ніжні. Сучасні мовознавці погоджуються з тим, що необхідність відображення звуків і відповідно фонетична вмотивованість стали основою для виникнення мови. Тобто, вищезазначена давньогрецька теорія, окрім цього, була покладена в основу оноματοпоетичної та вигукової теорії походження мови. Таким чином, вивчення поняття онаматопоетії відбувалося паралельно вивченню проблеми походження мови [Akita, 2009; Pratha, Avunjian, Cohn 2016].

Згідно до робіт останніх років, звуки мовлення мають певне лексичне наповнення. Змістовність звучання може мати імпліцитний або експліцитний характер. Імпліцитний вплив проявляється у підсвідомому асоціативному зв'язку звуків з неслуховими враженнями, коли експліцитний – підтримує головний зміст тексту [Bredin 1996].

Відомий лінгвіст В. фон Гумбольдт виділяє такі типи знакових відносин між звуковою та семантичною стороною мови. До першого типу належать слова, які відтворюють звуки продуковані предметом повністю. До другого типу належать слова, які спроможні породити слуховий образ, який

підкріплюється враженнями, отриманими ззовні. До третього типу належать слова, які є близькими не лише за звучанням, а й семантично [Гумбольдт 2000, с. 397].

Ономатопоетична лексика представлена практично у всіх мовах світу. Через це виникає необхідність в адаптації конкретних звуків в кожній окремій мові у відповідності до її фонетичної системи [Мацько 1985, с. 50–57; Sugahara 2010, р. 25]. Національно-культурні особливості звуконаслідувань можна виявити шляхом зіставлення їх з аналогічною групою слів в інших мовах. Слова подібного роду виявляють в різних мовах певні подібності [Гаценко 2003, с. 19]. Звуконаслідувальні слова входять також до складу прислів'їв і стійких виразів, які властиві всім мовам, в яких особливо яскраво відбито національну своєрідність мови [Левицький 2009, с. 186]. Важливо відзначити, що люди різних національностей по-різному чують звуки, що видаються тваринами і птахами. Це пояснює той факт що, маючи однакові джерела походження, ономатопеї можуть мати відмінні фонетичні форми в різних мовах світу [Мечковская 2007, с. 432].

2.2 Ономатопоетичні одиниці в англійських коміксах різних жанрів

2.2.1 Загальні зауваження. У цьому підрозділі будуть розглянуті приклади вживання ономатопоетичної лексики в англійських коміксах певних жанрів. Так, джерелом для збору ономатопів стали відібрані методом суцільної вибірки комікси наступних жанрів:

- детектив (“Postal: Mark #1”, “XIII: Mystery”, “The Twilight Zone: The Shadow”, “Justice Inc: The Avenger”);

- научна фантастика (“Ratchet & Clank #1”, “Reanimator: The Wonder And Diabolism”, “Solar: Man Of The Atom Vol.1”, “Buck Rogers #0”);

- пригоди (“Dean Koontz’s *Frankenstein*”, “*Charle’s Angels*”, “*Star Wars The High Republic Adventures: The Monster Of Temple Peak*”, “*The Avengers Two: Wonder Man & The Beast*”);
- трилер (“*Taarna: The Last Taarakian #2*”, “*The Army Of Darkness 1979*”, “*Centipede #1*”, “*The Empty Man #1*”);
- жахи (“*The Sinister House Of Secret Love #1*”, “*Blood Stain #1*”, “*Cleve Barker’s Nightbreed #3*”, “*DC vs. Vampires #1*”);
- фентезі (“*The Marked #6*”, “*Hack & Slash: Resurrection Part 1*”, “*The King Spawn # 3*”, “*Monstress Talk-Stories Issue 1*”).

Нижче розглянемо звуконаслідувальні слова та визначимо їх структурні, семантичні та функційні особливості.

2.2.2 Ономатопоетичні одиниці в англомовних коміксах-детективах. За результатами аналізу лексики коміксу *Postal: Mark #1* були відібрані звуконаслідувальні одиниці і класифіковані за структурними та семантичними ознаками (див. Додаток Б).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*kaw!- kaw!*, *wham*, *klink*, *thump*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- звуки істоти (*kaw!- kaw!*);
- удар (*wham*);
- різкий звук (*klink*, *thump*).

Мала кількість ономотопів в данному коміксі зумовлена пасивним темпом викладу історії. Дії відбуваються повільно, а вагома частина історії розповідається через філактер-монолог головного героя, що значно знижує ймовірність проявів будь-яких активних дій.

Слід сказати, що в коміксі наявна сцена, де різкий рух рукою головного героя було позначено графічно, але не вербально (див. Додаток А). Цей факт

наштовхує на думку, що використання невеликої кількості ономатоїв зумовлена персональним стилем авторів цього малювання.

Проведено аналіз оноματοпоетичної лексики в коміксі жанру детектив – *XIII: Mystery* на 53 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками. (див. Додаток А)

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

– односкладні (*krak, kruk, crunch, batt, zzzzzzzzzzz, zzzcrrrrrrzzz, tweeeee, blam, bonk, baoom, wham, blam, shlak, baam, zcliiing, krak, bonk, k-paw*);

– редуплікати: (з повним повтором – *blam-blam, ding-ding, driiiiing-driiiiing, riiiiing-riiiiing*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

– удар (*krak, kruk, crunch, batt, bonk, baam, shlak, bonk*);

– тертя (*zzzzzzzzzz, zzzcrrrrrrzzz*);

– різкий звук (*носпіл – blam, blam-blam, k-paw; вибух – baoom*);

– руйнування (*wham, krak*);

– звук механізмів (*ding-ding, tweeeee, driiiiing-driiiiing, riiiiing-riiiiing*).

Наступний представник жанру детектив має більшу кількість оноματοпоетичних одиниць і водночас – більше динамічних та бойових сцен в яких, здебільшого, і використовуються звуконаслідування. Слід відзначити, що хоча динамічних сцен досить багато, вони чергуються з пасивними, де нас знайомлять з певними передумовами, які призводять до тих самих динамічних сцен. Під час введення читача в історію за допомогою філактів-монологів, чи за допомогою взаємодії діалогічних філактів персонажів, ми можемо спостерігати ситуаційно вмотивований повільний темп викладу історію, де, як правило, використання звуконаслідувальних слів є дуже рідким явищем.

Проведено аналіз оноματοпоетичної лексики в коміксі жанру детектив – *The Twilight Zone: The Shadow* на 21 сторінці викладу історії під час якого,

були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (див. Додаток А).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*click, blam, whump, knock, slam, thunk, craaash*);
- двоскладні (*kerasshhh, kaboom*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- звуки руху (*whump*);
- удар (*knock, slam, thunk*);
- різкий звук: (*постріл – blam; вибух – kaboom*);
- руйнування (*kerasshhh, craaash*);
- звук механізмів (*click*).

Черговий представник жанру детектив, де дотриманий баланс між відверто динамічними і пасивними сценами. Так, в бойових сценах, автори коміксів спілкуються виключно оноματοпоетичною лексикою на позначення пострілів, ударів, руйнування, тощо (див. Додаток А). В пасивних – діалоги між персонажами, що розвивають сюжетну лінію.

Проведено аналіз оноματοпоетичної лексики в коміксі жанру детектив – *Justice Inc: The Avenger* на 20 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (див. Додаток А).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*konnk; sputch; kraash; raahrrr; chenng; kennk; choom; spak; reeeeeee; slam*);
- редуплікати (з частковим повтором – *ratatatat; skreeeeeeeeee; eeeeyonk*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- звуки руху (*skreeeeeeeeee*);

- удар (*konnk, sputch, kraash, eeeeyonk, kennk, slam*);
- різкий звук (*постріл – spak*);
- руйнування (*chenng, choom*);
- гру музичних інструментів (*reeeeee*).

Justice Inc: The Avenger – комікс, в якому значна частина ілюстрацій присвячена викладу історії через філактер-монолог, розповідь автора. Як і у випадку з іншими представниками жанру, дотримується певний баланс між динамічними і відвертно повільним викладом історії, що позначається на виборі відповідних сцені графічних і вербальних рішень.

2.2.3 Ономатопоетичні одиниці в англомовних науково-фантастичних коміксах. За результатами аналізу лексики коміксу *Ratchet & Clank #1* були відібрані звуконаслідувальні одиниці і класифіковані за структурними та семантичними ознаками (див. Додаток Б).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*hisssssss, click, riiiiiiip, nnh, clang, shunk*);
- двоскладні (*ka-boom*);
- редуплікати (з повним повтором – *blam-blam-blam, click-click-click*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- звуки руху (*skreeeeeeeee*);
- удар (*konnk, sputch, kraash, eeeeyonk, kennk, slam, claaang, shunk*);
- руйнування (*ka-boom, riiiiiiip*);
- різкий звук (*постріл – blam-blam-blam*);
- звук механізмів (*click, click-click-click*).

Ratchet & Clank #1 – комікс жанру науково-фантастика, який присвячений однойменній комп'ютерній грі. Можна простежити певну логіку в використанні вербального і графічного тексту в коміксах, які присвячені комп'ютерним відеоіграм. Так як комп'ютерні відеоігри здебільшого включають інтерактивний елемент, так само і комікси по цим

відеоіграм намагаються «взаємодіяти» з читачем шляхом використання більшої кількості звуконаслідувальних слів, які, самі по собі включають в себе цей самий «елемент інтерактивності». Однак, наявні сцени, де на позначення звуків в певній сцені – авторами нічого не було запропоновано (див. Додаток Б).

Слід також відзначити, що окрім використання звуконаслідувальних слів, автори активно використовують графічно стилізовані вигуки в філактерах персонажів, що також сприяє погруженню читача в атмосферу улюбленого всесвіту.

Проведено аналіз оноματοпоетичної лексики в коміксі жанру научна фантастика – *Reanimator: The Wonder And Diabolism (One)* на 22 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (див. Додаток Б).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*whud, splutch, shlunk, crash, hisssssssss*);
- редуплікати (з повним повтором – *blam-blam-blam; skitter-skitter-skitter*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- звуки істоти (*hisssssss*);
- звуки руху (*skitter-skitter-skitter*);
- удар (*whup, splutch, shlunk*);
- руйнування (*crash*);
- різкий звук (*ностріл – blam-blam-blam*).

В коміксі *Reanimator: The Wonder And Diabolism (One)* автори коміксу приділили увагу висвітленню історії за допомогою філактерів-монологів головної героїні, яка розмірковує про свої рішення. Також є досить несподівані для читача динамічні сцени, коли монолог головної героїні переривається і на неї в цей час нападають злодії. В цій сцені

використовуються ономатопои на позначення ударів та різких звуків. Можна сказати, що в цьому коміксі використано виважену кількість ономатопоетичних слів – рівно стільки, скільки необхідно для відтворення задуманої авторами коміксу сюжетної лінії.

Проведено аналіз ономатопоетичної лексики в коміксі жанру научна фантастика – *Solar: Man Of The Atom Vol.1* на 24 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (див. Додаток Б).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*voosh!, bam*);
- двоскладні (*ba-boom*);
- редуплікати (з повним повтором – *weeooo-weeooo-weeooo*; з частковим повтором – *bam-ba-blam-bam-bamm*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- удар (*bam*);
- руйнування (*eeeeeeeeeeeeeeee*);
- різкий звук (*постріл – bam-ba-blam-ba-bamm; вибух – voosh!, ba-boom*);
- звук механізмів (*weeooo-weeooo-weeooo*).

Даний комікс примітний тим, що хоча він і належить до жанру научна фантастика, його ще можна віднести до жанру супергероїки – бо головний герой, науковець-фізик, який шляхом експерименту перетворився на супергероя, якому властиві всі закони природи. Так протягом усього коміксу нас супроводжають фізичні та хімічні формули, які діють у межах опосередкованих від головного героя філактерах.

Хоча мова йде про комікс з супергероєм у головній ролі, (а де супергероєї – там зазвичай динамічні сцени) в цьому випадку навіть ономатопои на позначення таких звичних для коміксів звуків як-то постріл, чи позначення рідких речовин – було використано не в усіх можливих випадках (див.

Додаток Б). Це можливо пояснити лишень графічним вибором автора, щоб не перевантажувати читача та не перетворити візуальну частину в «графічне сміття».

Проведено аналіз оноματοпоетичної лексики в коміксі жанру научна фантастика – *Buck Rogers #0* на 12 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (*див. Додаток Б*).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*thrak, plok, blam, whud*);
- редуплікати (*з повним повтором – blam-blam; blam-blam-blam*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- удар (*whud, plok*);
- різкий звук (*ностріл – blam, blam-blam, blam-blam-blam*);
- звук механізмів (*weeooo-weeooo-weeooo*);
- звуки рідких речовин (*thrak*).

Buck Rogers – комікс жанру наукова фантастика, по мотивам якого було знято телесеріал про пригоди однойменого героя. В цьому коміксі використано виважену кількість оноματοпоетичних слів – рівно стільки, скільки необхідно для відтворення задуманої авторами коміксу сюжетної лінії.

2.2.4 Оноματοпоетичні одиниці в англomовних коміксах про пригоди. За результатами аналізу лексики коміксу *Ratchet & Clank #1* були відібрані звуконаслідувальні одиниці і класифіковані за структурними та семантичними ознаками (*див. Додаток В*). За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*pafft*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

– звук, що виробляється газоподібними тілами (*pafft*).

В пригодницькому коміксі під назвою *Dean Koontz's Frankenstein* було знайдено лишень одна ономатопоетична лексема. Цей факт можна пояснити лишень рішеннями авторів цього коміксу використовувати мінімальну кількість звуконаслідувань, адже ситуацій, в яких можна було б використати звуконаслідування куди більше, ніж одна одиниця (*див. Додаток В*).

Проведено аналіз ономатопоетичної лексики в коміксі жанру пригоди – *Charle's Angels* на 19 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (*див. Додаток В*).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

– односкладні (*smack, squeee, crash, spoosh, scrach, rreeeee, rippp, fuff, skree, pok, pop, spak, blam, bang, fwam, kwack, rheee?, kwam*);

– редуплікати (*з повним повтором – tap-tap*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

– звуки істоти (*squeee, rreeeee*);

– звуки руху (*smack*);

– удар (*bam, fwam, kwack, kwam*);

– руйнування (*crash, spoosh, splash, scratch, pok*);

– різкий звук: (*постріл – pop, spak, pok, blam, bang*).

Комікс *Charle's Angels* багатий на різномантні звуконаслідування, оглдаючись на кількість проаналізованих сторінок (19). Кількість ономатопів зумовлена динамічним сюжетом і великою кількістю персонажів, які рухають сюжет. Також було помічено специфічні символи на позначення співу в межах філактів персонажів, що дає змогу читачу через власну сприйняття додумати пісню, яку виконують герої коміксу (*див. Додаток В*).

Проведено аналіз ономатопоетичної лексики в коміксі жанру пригоди – *Star Wars The High Republic Adventures: The Monster Of Temple Peak* на 31

сторінці викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (див. Додаток В).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

– односкладні (*klkk, thoom, rooar, fttz, swipe, fwoosh, thwakk, crash, thump, kshmmm, shlukk, whumph, sreech, thudd, zzak, thak, flap, thwamm, whoosh, kikk, smash, clop, flump, vzzzm, vzzzzzt, hsssssssssss*);

– двоскладні (*veaark, clatter, veeeow, wheee-ooowww*);

– редуплікати з повним повтором (*beep-beep-beep, beep-beep, clop-clop*; з частковим повтором *krum-krump*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

– звуки істоти (*thoom, rooar, flap, hsssssssssss*);

– звуки руху (*swipe, fwoosh, thwakk, shlukk, veaark, thwamm, whoosh, veeeow, clop, clop-clop, krum-krump*);

– звук механізмів (*wheee-ooowww, beep-beep-beep, beep-beep, klkk, fttz, sreech, zzak*);

– удар (*crash, thump, whumph, thudd, thak, kikk, smash, flump*);

– руйнування (*crash, spoosh, splash, scratch, pok, clatter*);

– різкий звук (зброя – *kshmmm, vzzzm, vzzzzzt*).

Пригоди героїв саги зоряних війн за замовчуванням не можуть не мати динамічних сцен. Комікс *Star Wars The High Republic Adventures: The Monster Of Temple Peak* є доказом цього твердження. Комікс насичений батальними сценами, тому чи не кожна сторінка має графічну оформлену ономатопоетичну лексику (див. Додаток В). Семантика знайдених ономатопів повністю відображає пригодницький характер коміксу.

Проведено аналіз ономатопоетичної лексики в коміксі жанру пригоди – *The Avengers Two: Wonder Man & The Beast* на 29 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (див. Додаток В).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

– односкладні (*klik, snap, thud, scrunch, thwip, thwuk, whud, whynk, slam, whoom, plnikt*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- звук механізмів (*klik, thwip*);
- удар (*thwuk, whud, whunk, slam, plnikt*);
- руйнування (*snap, thud, scrunch*);
- різкий звук (*вибух – whoom*).

Розглянутий комікс є прикладом пригодницькою супергероїкою з «old school» стилізацією. Характерною особливістю цього коміксу є неравномірне використання звуконаслідувань. Так, більша половина коміксу може не мати ономатопу в місцях, де це було б доречно. В той же час, одночасно цілий кластер ономатопів можна зустріти в решті ілюстрацій. Можливою причиною цього є бажання авторів зосередити увагу читача безпосередньо на міміку героїв, та, аби неводволікати графічно оформленими ономатопами, було вирішено відмовитися від їх використання (*див. Додаток В*).

2.2.5 Ономатопоетичні одиниці в англійських коміксах жанру трилер. За результатами аналізу лексики коміксу *Taarna: The Last Taarakian #2* на 24 сторінках викладу історії були відібрані звуконаслідувальні одиниці і класифіковані за структурними та семантичними ознаками (*див. Додаток Г*).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*graaah, rhhaagh, kraaaw, rrzzz, krraack, hsssss, arrghh, shlukt, skree, thoom, krack, kraaaackk, krshhhh, ksh, nnnrrrr..., skreee!, crooo..., thunk, shlukt, thoom, hraaah*);
- двоскладні (*krackle*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- звуки істоти (*krackle, graaah, kraaaw, hsssss, skreeeee, skreee!, crooo...*);
- природні феномени (*kraaaackk*);
- удар (*shlukt, thoom, krack, ksh, thunk*);
- руйнування (*krraack, krshhhh, thoom*);
- різкий звук (зброя – *rrzzz*).

Taarna: The Last Taarakian #2 – приклад коміксу, в якому наявні ілюстрації в яких виклад історії відбувається виключно за допомогою ономатопоетичних одиниць. Це зумовлено тим, що головна героїня коміксу – воїн, яка бореться з фантастичними твариноподібними істотами, а частина коміксу присвячена саме баталіям з цими істотами. В цих батальних сценах ми маємо можливість спостерігати лише поодинокі вигуки на позначення емоції головної героїні та звуки, що видають міфічні істоти, з якими вона бореться (див. Додаток Г).

Проведено аналіз ономатопоетичної лексики в коміксі жанру трилер – *The Army Of Darkness 1979* на 22 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (див. Додаток Г).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*bzzzzzz, krakk, boom!, splrreh, shlllk*);
- редуплікати (з повним повтором – *blor-blor-blor*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- природні феномени (*kraaaackk*);
- звуки руху (*splrreh*);
- удар (*shlllk*);
- руйнування (*krakk*);
- різкий звук (зброя – *boom!*);

- рідкі речовини (*bloop-bloop-bloop*);
- звук механізмів (*bzzzzzzz*).

Наступний комікс жанру трилер присвячений пригодам чоловіка, який протистоїть гуманоподібним монстрам-зомбі. Хоча сама ідея коміксу передбачає наявність великої кількості динамічних баталій, і відповідно оноματοпоетичних одиниць на позначення цих дій, насправді, їх бракує в великій кількості ілюстрацій. Так, автори можуть використати оноματοп на позначення звуку пострілу в одній батальній сцені, коли в іншій, при таких же умовах – ігнорувати (див. Додаток Г).

Проведено аналіз оноματοпоетичної лексики в коміксі жанру трилер – *Centipede #1* на 21 сторінці викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (див. Додаток Г).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*vroommmmmmm, whooosh, thud, phoooooom, wreeeech, boooooom, squish, crunch, sssgudddd, ggggg,*);
- редуплікати – (з повним повтором – *snif-snif*); з частковим повтором – *ch-chk*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- звуки руху (*whoosh, phoooooom*);
- удар (*thud*);
- руйнування (*squish, crunch*);
- різкий звук (*вибух – boooooom*);
- звук механізмів (*vroommmmmmm, ch-chk*);
- звуки, спродуковані носом (*snif-snif*).

Черговий комікс жанру трилер, який присвячений пригодам мандрівнику-одинаку в фантастичному безлюдному світі. Через те що сетінг не передбачає великої кількості персонажів, всі дії зосереджені на одному головному героєві. Так, коміксисті спромоглися передати почуття

самотності через сцени, в яких відсутні будь-які вербальні компоненти. Зустрічаються поодинокі ономатописи під час батальних сцен з фантастичними істотами та вигуки на позначення емоцій головного героя (див. Додаток Г).

Проведено аналіз оноματοпоетичної лексики в коміксі жанру трилер – *The Empty Man #1* на 22 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (див. Додаток Г).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*crash, ssshhh, sclortch, snap! mpphhh, crash, trak, plip, kaff, hack*);
- словосполучення (*skk-crrr*);
- редуплікати: (з повним повтором – *honk-honk*, з частковим повтором – *skk-cr-cr-skk*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- звуки істоти (*skk-crrr, skk-cr-cr-skk*);
- удар (*sclortch, mpphhh, snap!*);
- руйнування (*crash, trak*);
- звук механізмів (*honk-honk*);
- звук, що виробляється газоподібними тілами (*ssshhh*);
- рідкі речовини (*plip*);
- звуки, спродуковані ротом (*kaff, hack*).

Наступний комікс розповідає історію про загадковий вірус, який вбиває людей перетворюючи їх на жахливих істот. Графічний компонент коміксу виконаний дещо в похмурих тонах, що корелює з сетінгом і темпом оповідання. Так, як тем оповіді відносно спокійної, то зустрічаються лише поодинокі ономатописи.

2.2.6 Оноματοпоетичні одиниці в англомовних коміксах жанру жахи. За результатами аналізу лексики коміксу *The Sinister House*

Of Secret Love #1 на 39 сторінках викладу історії були відібрані звуконаслідувальні одиниці і класифіковані за структурними та семантичними ознаками (див. Додаток Д).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*crash!*, *craaaaaackkk*, *creeeeeek*, *slaaaap*);
- редуплікати: (з повним повтором – *knock!-knock!*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- природні феномени (*craaaaaaackkk*, *creeeeeek*);
- удар (*knock!-knock!*, *slap*);
- руйнування (*crash!*).

Представник жанру жахів – комікс *The Sinister House Of Secret Love #1*, розповідає історію кохання пари, і труднощі які вони мають бути подолати. Комікс має невелику кількість ономатопоетичних одиниць відповідно до кількості сторінок викладу історії, адже сюжет і сетінг вимагає спокійний темп викладу історії.

Проведено аналіз ономатопоетичної лексики в коміксі жанру жахи – *Blood Stain #1* на 80 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками. (див. Додаток Д)

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*tak*, *sigh...*, *swoosh*, *poof!*, *mmm...?*, *ugh...*, *tip*, *click*, *pling*, *crash*, *bzzz*, *wham*, *slam*, *crick*, *slosh*, *zzzz...*, *z*, *ponf*, *clack*, *phew*, *fwoooo*, *swish*, *crick*, *nudge*, *krrrr...*, *bwah!*, *shrug*, *snore!!!*, *gwaaaaaahh*, *smack*, *gwaaaaah*, *pok*, *blught*, *krrrrr*, *broughhhhhh*, *splash*, *hooooonk*, *sckreeeee*, *woooosh*, *tlock*, *yaaaawn!*, *briiiiip*, *riiiiing*, *wham*, *pssssshh*, *skroooooooooom*, *bump*, *fwoooo*);
- двоскладні (*crackle*);

– редуплікати (з повним повтором – *tak-tak-tak-tak, tlacka-tlacka, wipe-wipe, tropt-tropt, tik-tik-tik, tip-tip-tip, tlack-tlack, snip-snip, snip-snip-snip*); з частковим повтором – *pilili*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- звуки істоти (*gwaaaaaaaaaa*);
- природні феномени (*fwoooo, broughhhhhh, skroooooooooom*);
- звуки руху (*poof, tlacka-tlacka, swish, woooosh, tlack-tlack-tlack*);
- удар (*tak-tak-tak-tak, tak, wham, slam, slosh, clack, nudge, tik-tik-tik, tlock, wham, bump*);
- руйнування (*crackle, crash, briiiiip*);
- тертя (*swoosh, ponf, wipe-wipe, tropt-tropt, shrug, smack, pok*);
- різкий звук (*crick, sckreeeee, crick, snip-snip, snip-snip-snip*);
- звук механізмів (*pilili, tip, click, pling, bzzz, krrrr..., krrrrr, hoooooonk, riiiiing*);
- звук, що виробляється газоподібними тілами (*fwoooo*);
- рідкі речовини (*tip-tip-tip, splash, pssssssh*);
- звуки, спродуковані носом (*snore!!!*).

Автори коміксу *Blood Stain* активно використовують різномантні звуконаслідувальні слова на позначення майже всіх можливих звуків. Так, оформлення філактів та стилізація оноματοпоетичних одиниць грає чи не найважливішу роль при транскрипції читачем емоцій, фізіологічного та психічного стану персонажів. Навіть в деяких статичних сценах, де темп розповіді повільний, автори супроводжують мову персонажів певними графічними та графіко-вербальними елементами (ономатопами) (див. Додаток Д).

Проведено аналіз оноματοпоетичної лексики в коміксі жанру жахи – *Cleve Barker's Nightbreed #3* на 22 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (див. Додаток Д).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*clang, kish, fwoosh, riiiiip!, pop, snap, crack*);
- двоскладні (*slatash, ker-rack*);
- редуплікати (з повним повтором – *chee-chee-chee, chuk-chuk*; з частковим повтором – *tee-hee!*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- звуки істоти (*chee-chee-chee*);
- звуки руху (*ker-rack*);
- удар (*clang, slatash*);
- руйнування (*kish, riiiiip!, pop, snap, crack*);
- тертя (*chuk-chuk*);
- різкий звук (*вибух – fwoosh*).

В коміксі *Cleve Barker's Nightbreed* наявні ономатописи в динамічних сценах, і майже відсутні в статичних. Таким чином авторам вдалося послідовно викласти історію і роблячи акценти на особливо сюжетно значущі події (див. Додаток Д).

Проведено аналіз ономатопоетичної лексики в коміксі жанру жахи – *DC vs. Vampires #1* на 23 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (див. Додаток Д).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*wham, szzzzz, aaaaaah, chunk,, crnch, thoom, ack!, snap, aaah!, slurp, vrrrrrrr, aaah!, szzzzz*);
- редуплікати (з повним повтором – *snff-snff, awooo-awooo*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- звуки руху (*crnch*);
- звук механізмів (*awooo-awooo, vrrrrrrrrr, szzzzzz*);

- удар (*wham, chunk, thooom*);
- руйнування (*snap*);
- звуки, спродуковані носом (*snff-snff*);
- звуки, спродуковані ротом (*slurp*).

DC vs. Vampires комікс жанру жахи, що оповідає про пригоди супергероїв всесвіту DC у світі де живуть вампіри і з якими, очевидно, їм потрібно будет зіштовхнутися на полі битви. Як і більшість коміксів де головними персонажами виступають супергерої, в цьому коміксі використовується низка звуконаслідувальних слів, які позначають удари, рухи, руйнування. (див. Додаток Д)

2.2.7 Ономатопоетичні одиниці в англomовних коміксах жанру фентезі. За результатами аналізу лексики коміксу *The Marked #6* на 26 сторінках викладу історії не було знайдено жодного ономатопоетичного слова. Цей факт може бути пояснений жагою авторів до реалістичного викладу історію з точки зору візуальною стилем коміксу, що робить цей комікс самобутнім. Однак, слід зазначити, що в коміксі наявні графічні елементи-символи, які діють в межах філактів. Так, символ «!», позначає те що, персонаж звернув увагу на певний об'єкт. (див. Додаток Ж)

Проведено аналіз ономатопоетичної лексики в коміксі жанру фентезі – *Hack & Slash: Resurrection Part 1* на 24 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками. (див. Додаток Ж)

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*nyarrrrrgh!, wham, whap, krrrk; fwak, mrow?, mrrr, prrrrow, shove, whuhh!, whoooh, mrf?, kzzzkshhkkk, kshh, slap, scraaaaaaaape, vrrrrmmmmmm, beep, gurrhr, mrknao, whap, thppt, kwok, krak, pwak, plik*);
- редуплікати (з повним повтором – *bang-bang-bang, clap-clap-clap-clap*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- звуки істоти (*mrow?*, *mrrr*, *prrrrrrow*, *mrf?*, *gurrhr*, *mrkgnao!*);
- звуки руху (*shove*, *scraaaaaaaaaape*);
- удар (*bam*, *wham*, *whap*, *krrrk*, *fwak*, *slap*, *thpppt!*, *kwok*, *krak*, *pwak*, *clap-clap-clap-clap*);
- тертя (*whap*);
- різкий звук: (*постріли* – *bang-bang-bang*);
- звук механізмів (*rrrrrrrrrr*, *kzzzkshhkkk*, *kshhh*, *vrrrrmmmm*, *beep*);
- рідкі речовини (*plik*);
- звуки, продюзовані гуманоподібними персонажами (*nyarrrrrgh!*).

Черговий приклад коміксу жанру фентезі – *Hack & Slash: Resurrection Part*, де нам розповідають історію про дівчину, яка протистоїть ордам ходячих мерців. Як і вимагає того закладена авторами ідея коміксу – в ньому присутньо багато батальних сцен, які супроводжуються низкою різномірних за морфологічною структурою оноματοпоетичними словами.

Проведено аналіз оноματοпоетичної лексики в коміксі жанру фентезі – *The King Spawn # 3* на 20 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (див. Додаток Ж).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*whomp*, *krak*, *blam*, *craaaaaack*, *boom!*, *clonk*, *toom*, *snap*);
- редуплікати: (з повним повтором – *clonk-clonk-clonk-clonk*; з частковим повтором – *tic-tac-tic-tac-tic-tac*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- руйнування (*krak*, *craaaaaack*);
- звуки руху (*snap*);
- удар (*whomp*, *clonk*, *clonk-clonk-clonk-clonk*, *thoom*);

- різкий звук (*постріли – blam; вибух – boom!*);
- звук механізмів (*tic-tac-tic-tac-tic-tac*).

The King Spawn – супергеройський комікс жанру фентезі в центрі оповіді якого супергерой на ім'я Спаун, який, як і належить супергерою, вирішує свої і чужі проблеми силовим шляхом, тому автори активно використовували вербально-графічні елементи для кращого сприйняття сюжетно важливих дій читачем.

Проведено аналіз оноματοпоетичної лексики в коміксі жанру фентезі – *Monstress Talk-Stories Issue 1* на 20 сторінках викладу історії під час якого, були відібрані і класифіковані за структурними і семантичними ознаками (див. Додаток Ж).

За структурними ознаками було виявлено наступні звуконаслідувальні слова:

- односкладні (*kss, zzzzzzzzzz, mmm..., sszzzlll*).

За семантичними ознаками було виявлено звуконаслідувальні слова, які позначають:

- звуки руху (*kss*);
- рідкі речовини (*sszzzlll*).

Monstress Talk-Stories – комікс, в мінімалістичному стилі в якому виклад історії здійснюється здебільшого за допомогою ілюстрацій без вербального компоненту, хоча ситуації, які можна було б супроводити звуконаслідуваннями досить багато. Тому, єдиним поясненням, чому в цьому коміксі було використано лише декілька слів на позначення звуку, є бажання та бачення авторів цього коміксу.

2.3 Спільні структурно-семантичні та функційні ознаки оноματοпоетичної лексики в англomовних коміксах різних жанрів

Ономатопоетичні слова мають складну структуру. Дуже часто в корені слова зосереджується основне лексичне значення одиниці, яку афікси можуть наповнювати додатковими семами. Крім того, у значенні однієї одиниці помічається поєднання образів різного походження: звукових, моторних, тактильних тощо.

Так, найчисельнішими звуконаслідувальними словами можна вважати ті, які позначають «удар о горизонтальну чи вертикальну поверхню». Вони зазвичай мають подовження голосного звуку, що, відповідно, вказує на продовження звучання, яке імітує слово: (*woosh, swoop, smasaah, thump, craaaash, doop, thuuud, cluunk, foom, kraaaaak, craaaaaac*).

Вищезазначені приклади звуконаслідувальних слів на фоні загальної структури чітко проявляють окремі компоненти значень, що виражають довготу, інтенсивність ознаки «удару». Зокрема, значення ономатопа можна дізнатися, якщо звернути увагу на його фонетичний склад. В англійських звуконаслідувальних словах існує певний порядок приголосних і голосних. Так приголосна [p] у кінці ономатопа, часто позначає «удар»: (*thump, bump, doop, swoop*) (див. Додаток А).

Звук [ʃ] часто позначає руйнування предметів або звучання газоподібних тіл: (*crash, smash, skrinsh, krish, clash, splash*) (див. Додаток А).

Іншою особливістю ономатопоетичної лексики в сучасних англійських коміксах можна назвати редуплікацію, тобто властивість слів утворюватися завдяки повторенню всього кореневого елемента або його частини. Односкладове ядро вказує, загалом, на явище без уточнення характеристик. Редупліканти вказують на повторюваність дії, множинності подій, інтенсивності ознаки, розкиданості або протяжності в просторі, тривалості в часі. Крім цього редуплікаційні структурні моделі англійських ономатопоетичних слів вказують на дії, які розгортаються динамічно, надають дії відтінку постійності або багаторазовості. У ряді випадків можливе і потрійне повторення складу, яке називається триплікацією, у

результаті чого виникають тріади. Ці явища можемо спостерігати через протиставлення.

Наведемо кілька прикладів (дет. див. Додаток Б):

– *tok* (один стук по двері) – *tok-tok* (декілька стуків по двері);

– *dong* (вибух) – *dong-dong-dong* (декілька послідовних вибухів);

– *tut* (автомобільний гудок) – *tut-tut* (декілька послідовних автомобільних гудків).

Тобто, якщо класифікувати ономатопи відповідно до їх способів творення, то можна виокремити:

– односкладні (*klkkt, hooom, roooar, fttz, swipe, fwoosh, thwakk, crash, thump, kshmmm, shlukk, whumph*);

– двоскладні (*crackle, kerasshh, kaboom, clatter, howwwooooow!, krackle*);

– сполучення (*skk-crrr*);

– створені редуплікацією (повні повтори – *beep-beep, honk-honk, tok-tok, sniff-sniff, tak-tak-tak-tak, tlacka-tlacka, wipe-wipe, tropt-tropt, tik-tik-tik, tip-tip-tip*; часткові повтори – *skk-cr-cr-skk, pilili, krum-krump*).

Щодо синтаксичних особливостей, то звуконаслідувальні слова зазвичай діють поза межами філактів і найчастіше виконують роль присудка, підмета, означення, обставини через їхню функцію відтворення процесу та зображувальні можливості.

Слід зауважити, що хоч і можливо прослідити певні закономірності творення ономапоів, не можна сказати, що існують певні загальноприйняті і чіткі правила їх творення.

Детальному аналізу ономапоетичної лексики в сучасних англомовних коміксах різних жанрів було виявлено декілька груп семантично елементарних одиниць, які дозволяють найповніше охарактеризувати їх ономапоетичний склад. Через те, що в більшості коміксів сюжет розвивається динамічно, головним діячам необхідно постійно знаходитися в русі, здійснювати комунікативні зв'язки та виражати власні думки й емоції,

однією з найчисельніших груп звуконаслідувальної лексики в англомовних коміксах є слова на позначення звуків, що продукуються саме в результаті певної дії персонажа коміксу.

Значна частка звуконаслідувальної лексики належить звукам неживих предметів, які були спродуковані у результаті:

- удару (*wham, krak, kruk, crunch, bat, bonk, baam, shlak, bonk, knock, slam, thunk, skrinsh, thak, thump, krak, thwak, foom, ka-fam*); (див. Додаток А)
- тертя (*zzzzzzzzzz, zzzcrrrrrrzzz, swoosh, wipe-wipe, ponf, tropt-tropt, shrug, smack, pok*); (див. Додаток А)
- різких звуків (*crick, boom, sckreeeee, snip-snip, bang-bang-bang, fwoosh, blam, boom!*);
- руйнування (*crack, crash, boom, snap, smash*); (див. Додаток А)
- роботи механізмів (*ding-ding, tweeeee, driiiiiing-driiiiiing, riiiiing-riiiiing, click, weeooo-weeooo-weeooo, beep-beep, klkk, fttz*);
- гри музичних інструментів (*reeeeee; ding-ding*);
- дії рідких речовин (*tip-tip-tip, thrak, splash, squash, pssssssh, plik, bloop-bloop-bloop*);
- звучання здуття, дуття, наповнення чогось повітрям (*pshhhh, fwoooo, hiss*).

Окремо можна виділити онматопи, джерелом яких є явища природи та стихії: вода (*splash, tip-tip-tip, bloop-bloop-bloop, squash*); вітер (*fwoooo, whiff, whistle, woo*); гром (*broughhhhh, crack, skroooooom, creeeeek, craaaaaaaackkk, kraaaaaackk*).

До менш частотної категорії звуконаслідувальних слів можна віднести онматопи, джерелом виникнення яких є людина, і які можна умовно поділити на звучання, які видають органи тіла та дії людини: органи дихання: (*sigh, sss*); зуби (*chatter, clatter, gnash, grrr, gahhh*); ніс (*sneeze, sniff, snort*); рот (*smack*); рухи людини: (*karaakk, shrrrakkk, shunkkk, ka-kooom*).

Менш частотними звуконаслідувальними словами, що зустрілися нам при аналізі англомовних коміксів були слова, які зосереджуються на відображенні звуків тварин: (*hissssssss, squeee, rreeeee, flap, mrrr, prrrrrrow, mrkgnao*). Пояснити той факт, що кількість ономатоїв на позначення звуків, які видаються тваринами, не так багато можна тим, що кількість можливих варіантів лексем для творення ономатоїв, які здатні на відтворення образів тварин у нашій уяві, обмежена об'єктивними факторами – а саме тим, що видів тварин не так багато, а нових видів не відкрито.

Отже, оноματοпоетична лексика в англомовних коміксах імітує незліченну кількість звуків, передає їхні різні відтінки, втілює не лише конкретних референтів, а й передає складну систему понять, гаму емоцій і почуттів, насичуючи мову експресивними засобами та надаючи їй яскраво вираженого прагматичного ефекту.

Проаналізувавши оноματοпоетичну лексику в англомовних коміксах різних жанрів, відібраних методом суцільної вибірки, та класифікувавши їх за семантичними та структурними особливостями, можна зробити висновок, що для того, щоб передати настрій персонажів, надати певній ситуації бадьорості, або навпаки, надати певній ситуації напруженого настрою, автори коміксів використовують звуконаслідувальні слова в межах свого власного авторського стилю написання та оформлення коміксів незалежно від жанрової приналежності коміксів. Саме авторське відчуття і бачення світу зумовлює вибір звуконаслідувальних засобів, надання цим одиницям певних семантичних і структурних особливостей.

Головною особливістю функціонування оноματοпоетичної лексики в англомовних коміксах є візуалізація. Звуконаслідування використовуються задля генералізації змісту, транспарентності та експресивності репрезентацій, опису візуальних або тактильних вражень для поживлення оповіді й створення у читача цілісних і яскравих образів, що забезпечують компактність інформаційного викладу.

ВИСНОВКИ

Ономатопоетична лексика є невід'ємною складовою мови і мовлення. Цей розряд одиниць нечастотний як в інституційному, так і неофіційному повсякденному спілкуванні. Проте звуконаслідування виявляються важливим аспектом масової культури й реалізовані вельми ефективно в коміксах.

Комікс, або мальовис, являє собою продукт так званого «послідовного мистецтва», еволюція якого тривала упродовж декількох етапів.

Систематизація даних з історії створення коміксів дозволяє дійти висновків стосовно того, що поява коміксів стимульована соціальними (комерційними) чинниками. Упродовж сер. XIX – поч. XX ст. комікси у формі ескізних малюнків реалізують здебільшого інформаційну та розважальну функції за допомогою експресивних засобів, залучення гри слів, комічності ситуацій. У сер. XX ст. розширюється жанрове різноманіття коміксів (з'являються фантастичні супергерої, пригоди, детективи) й починається «золоте століття» індустрії коміксів. Хоча друга половина XX ст. позначилася занепадом коміксів, вже у к. XX ст. спостерігаємо стрімкий зріст популярності коміксів серед різних вікових груп. Розширюється тематика, видове різноманіття, збільшується функційний потенціал коміксів. Призначення коміксів, в яких сфокусовано увагу на гострих соціальних та політичних проблемах, виходить далеко за межі розважальної функції. Окрім людичної функції, комікси реалізують атракційну, агітаційну, персуазивну, експресивну, оцінну та інші функції і перетворюються на важливий елемент масової культури.

До головних ознак коміксу слід віднести такі: компактність, зручність сприйняття, спрощений смисловий простір, передбачуваність, повторюваність, емотивність. Цей продукт масової культури стає чи не найпершим знайомством дитини з літературою, завдяки яскравості оформлення, простоті сюжетних ліній, компактності та виразності.

Важливою ознакою коміксів є поєднання невербального простору тексту з його вербальною складовою. Помітна тенденція до частотного уживання звуконаслідувань, які до речі є продуктивними у дитячому мовленні.

Звуконаслідувальним одиницям властива фонетична мотивація, а асоціативний зв'язок між формою і змістом прозорий, і тому легкий для декодування та запам'ятовування. Звуконаслідувальні слова розкривають зміст повідомлення не через їх значення, а через звуки, які викликають відповідні асоціації.

Ономатопія доповнює візуальний ряд коміксів за допомогою вказівки на звук, запах, тактильні та інші відчуття, які важко візуалізувати. Зокрема, ономатопетичні слова в англійськомовних коміксах можуть зустрічатися безпосередньо і в мові героїв, в межах філактів, при цьому нічим не відрізняючись за своїм використанням від ономатопів в інших художніх текстах. Звуконаслідування надають особливе стилістичне забарвлення контексту.

Отже, комікс характеризує мультимодальність – поєднання невербального (візуального) та вербального просторів. Тому комікс слід вважати різновидом креолізованого тексту.

Аналіз сучасних англомовних коміксів засвідчив домінантність таких жанрів, як детектив, наукова фантастика, пригод, трилер, жахи та фентезі. Ономатопетична лексика виявилася вельми продуктивною в англомовних коміксах незалежно від їх жанру.

З огляду на структуру, звуконаслідування представлені одноосновними (простими за морфологічною будовою) одиницями, а також композитами, утвореними за допомогою повної й часткової редуплікації, а також чергування кореневої голосної. Менш частотними виявилися полікомпонентні ономатопи та деривати від звуконаслідувальних основ.

За семантичними ознаками ономатопетичні одиниці дуже різноманітні й охоплюють такі підгрупи: звучання, які видають істоти і природні феномени; звучання, які супроводжують дії та рухи, роботу механізмів

(удари, руйнування, звучання зброї тощо); відтворення ознак живих або неживих предметів; позначення людські емоцій та почуттів. Найчисельнішою є підгрупа оноματοпоетичних позначень людської діяльності і звуків, які видають різні предмети.

Очевидно, не існує загальноприйнятих і чітких правил творення ономатопів, тому чи не єдиним обмеженням при їх творенні є уява автора коміксу.

Звуконаслідувальні одиниця трапляються як у межах філактів, так і поза їх межами, де вони реалізують синтаксичну роль присудка, підмета, означення, обставини через їхню функцію відтворення процесу та зображувальні можливості.

Оноματοпоетична лексика в англійських коміксах реалізує наступні функції: насичення мовлення експресивними засобами та надання йому яскраво вираженого прагматичного ефекту; надання інформаційному викладу компактності; підвищення транспарентності тексту; візуалізація та уособлення різних феноменів; створення цілісних і яскравих візуальних образів, що покращує сприйняття вербальної частини читачем.

Отже, важливість оноματοпоетичної лексики в англійських коміксах полягає в її зображальності та здатності інтегрувати візуальний та вербальний модули комунікації. Звуконаслідування також уживаються задля генералізації змісту, транспарентності та експресивності репрезентацій, опису візуальних або тактильних вражень для поживлення оповіді й створення у читача цілісних і яскравих образів, що забезпечують компактність інформаційного викладу.

Перспективним вважаємо зіставне дослідження внутрішньої організації, особливостей взаємодії графічного та вербального складників в коміксах, співвідносних з різними жанрами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анисимова Е. Е. Креализованные тексты – тексты XXI века? Взаимодействие вербального и паралингвистического в тексте : уч. пос. Воронеж : Академия, 1999. 148 с.
2. Анисимова Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креализованных текстов) : уч. пос. Москва : Академия, 2003. 128 с.
3. Анисимова Е. Е. Паралингвистика и текст (согласно проблемы креализованных и гибридных текстов) Вопросы языкознания No1. 1992. С. 71–78.
4. Арнольд И. В. Лексикология современного английского языка. Москва : ФЛИНТА : Наука, 2012. 376 с.
5. Барт Р. Введение в структурный анализ повествовательных текстов. Зарубежная эстетика литературы XIX–XX вв. Москва : МГУ, 1987. 456 с.
6. Барт Р. Риторика образа. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. Москва : Прогресс, 1994. С. 297–318.
7. Батринчук З. Р. Креализований текст як параграфемний елемент у сучасному англомовному епістолярному дискурсі. Ужгород : Гельветика No1. 2016. С. 80–84.
8. Белова Т. М. Комиксы как средство

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анисимова Е. Е. Креализованные тексты – тексты XXI века? Взаимодействие вербального и паралингвистического в тексте : уч. пос. Воронеж : Академия, 1999. 148 с.
2. Анисимова Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креализованных текстов) : уч. пос. Москва : Академия, 2003. 128 с.
3. Анисимова Е. Е. Паралингвистика и текст (согласно проблемы креализованных и гибридных текстов) *Вопросы языкознания №1*. 1992. С. 71–78.
4. Арнольд И. В. Лексикология современного английского языка. Москва : ФЛИНТА : Наука, 2012. 376 с.
5. Барт Р. Введение в структурный анализ повествовательных текстов. Зарубежная эстетика литературы XIX–XX вв. Москва : МГУ, 1987. 456 с.
6. Барт Р. Риторика образа. *Избранные работы. Семиотика. Поэтика*. Москва : Прогресс, 1994. С. 297–318.
7. Батринчук З. Р. Креализований текст як параграфемний елемент у сучасному англомовному епістолярному дискурсі. Ужгород : *Гельветика №1*. 2016. С. 80–84.
8. Белова Т. М. Комиксы как средство выражения этнокультурных стереотипов. *Вестник Кемеровского государственного университета. № 2*. Кемеров. нац. ун., 2015. С. 132–135.

9. Вишневская О. Б. Художественный мир комиксов как отражение инновационной формы искусства XX–XXI вв. *Культурное наследие Сибири*. Барнаул, 2016. № 6. С. 94–105.
10. Ворошилова М. Б. Креализованный текст : аспекты изучения – *Политическая Лингвистика*. Екатеринбург, 2006. №20. С. 75–80.
11. Гумбольдт В. Избранные труды по языкознанию. Москва : Прогресс, 2000. 397 с.
12. История комиксов: рождения супергероев. URL: <http://diletant.media/articles/26254609/> (дата звернення: 16.04.21).
13. Ісаєва О. Креолізований текст на уроках світової літератури як фактор активізації читацької діяльності. URL: <http://natalka22.dp.ua/креалізовані-тексти> (дата звернення: 16.04.21).
14. Козлов Е. В. Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст – миф. Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2003. 219 с.
15. Колесник О. С. Поетика графічного роману: синтез мистецтв та транспозиції. *Міленіум*. Київ, 2013. №31. С. 301–307.
16. Космацька Н. В. Комікс як синкретичний текст: вихідні положення. *Науковий вісник Волинського національного університету ім. Лесі Українки*. Київ, 2011 № 5 (ч. 2). С. 64–68.
17. Космацька Н. В. Мова сучасного коміксу як явища масової культури. *Лінгвокультурологічна інтерпретація тексту*. Київ, 2012. С. 15–20.
18. Космацька Н. В. Нариси з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Філологічні науки*. Львів, 2012. №19. С. 141–147.
19. Космацька Н. В. Структурно-функціональні особливості мови французьких коміксів : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.05. Київ, 2012. 19 с.
20. Левицький В. В. Звуковий символізм. Міфи та реальність. Чернівці : Рута, 2009. 186 с.
21. Мацько Л. І. Ономатопи в семантико-синтаксичній структурі

речення : збірник наукових праць. 1985. С. 50–57.

22. Мечковская Н. Б. Семиотика: Язык. Природа. Культура. Москва : Академия, 2007. 432 с.
23. Нежура Е. А. Теория языка и межкультурная коммуникация. *Грамота*. Тамбов, 2012. № 2. С. 47–52.
24. Нефёдова Л. А. Когнитивные особенности комикса как креализованного текста. *Лингвистика*. Челябинск, 2010. №10. С. 4–9.
25. Ольшанський Д. В. Дидактичні умови використання коміксів у навчанні іноземних мов молодших школярів : автореф. дис ... канд. пед. наук. 13.00.09. Київ, 2002. 28 с.
26. Поліванов Є. Д. Суб'єктивний характер сприйняття звуків мови. *Наука*. 1968. С. 236–253.
27. Резникова А. И. Структурные и лингвистические особенности французского комикса как креализованного текста. *Филологические науки*. 2013. №11. С. 165–169.
28. Сергієнко Л. В. Типи та модальність креолізованих текстів проспектів емісії цінних паперів. *Мова і культура*. Київ, 2017. С. 131–138.
29. Сонин А. Г. Комикс как знаковая система: Психолінгвістическое исследование на материалах франкоязычных комиксов : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19. Барнаул, 1999. 243 с.
30. Флиер Л. Я. Массовая культура и ее социальные функции. *Общественные науки и современность*. Москва. 1998. С. 38–148.
31. Abell K. Comics and Genre. *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Blackwell Publishing. 2012. P. 68–84.
32. Akita K. A grammar of sound-symbolic words in Japanese: theoretical approaches to iconic and lexical properties of mimetics. Doctoral dissertation. Kobe university. 2009. 346 p.
33. Anderson E. R. A grammar of iconism. London : Associated University Presses. 1998. 56 p.

34. Borgwaldt S. R., Neef M. Form follows function: Interjections and onomatopoeia in comics. *Writing systems research*. 2012. P. 1–15.
35. Bredin H. Onomatopoeia as a figure and a linguistic principle. *New literary History*. 1996. P. 555–569.
36. Brenner R. E. Understanding Manga and Anime. *Libraries Unlimited*. 2007. 356 p.
37. Callahan, Timothy In Defense of Superhero Comics. URL: <http://www.cbr.com/262148-2> (accessed: 21.04.21).
38. Chute H. Comic books and graphic novels. *Cambridge University Press*. 2012. P. 175–195.
39. Cohn N. A multimodal parallel architecture: A cognitive framework for multimodal interactions. *Semiotica*. 2016. P. 304–323.
40. Cohn N. Beyond speech balloons and thought bubbles. The integration of text and image. *Semiotica*. 2013. P. 35–63.
41. Cohn N. The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. London : Bloomsbury. 2013. 256 p.
42. Coogan P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Austin, 2006. 117 p.
43. Christiansen H.-Ch., Magnussen A. Introduction. *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen : University of Copenhagen. 2000. P. 7–28.
44. Daniels L. DC Comics: Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes. Bullfinch. 1995. 256 p.
45. Duncan R., Smith M. J. The power of comics. *Continuum Books*. New York, 2009. 56 p.
46. Ginsburg R. S. A Course in Modern English Lexicology. *Высш. школа*. Moscow, 2004. 262 p.
47. Gravett P. Graphic novels : Everything You Need to Know. Ottawa : Aurum Press, 2005. 192 p.

48. Gravett P. *Manga. 60 Years of Japanese Comics*. *Laurence King Publishing*. London, 2004. 174 p.
49. Groensteen T. *The System of Comics*. *University Press of Mississippi*. 2007. 188 p.
50. Harris A. American “Comics”: a Semiolinguistic Analysis P. 283. URL: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110820065-046/html> (accessed: 21.04.21).
51. Horn R. E. *Visual Language: Global Communication for the 21st century*. Washington : Macro VU, Inc., 1998. 270 p.
52. Labarre N. *Understanding Genres in Comics*. Cham, Switzerland: Springer Nature, 2020. 157 p.
53. Lemke J. *Multiplying Meaning : Visual and Verbal Semiotics in Scientific Texts*. New York : Routledge, 1998. 123 p.
54. McWilliams M. W. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Armonk. 2008. 364 p.
55. Mandl H. *Knowledge Acquisition from Text and Pictures*. New York : Elsevier Science Pub. Co., 1989. 329 p.
56. Mehrabian A. *How To Speak Without Words : Techniques for Effective Communication*. Routledge, 1976. P. 26–30.
57. Meinard, Maruszka E. Distinguishing onomatopoeias from interjections. *Journal of Pragmatics*. 2015. P. 150–168.
58. Morris. T., Morris. M. *Superheroes and Philosophy*. Illinois : Open Court. 2005. 281 p.
59. Pratha K., Avunjian N., Cohn N. Pow, Punch, Pika, and Chu: The Structure of Sound Effects in Genres of American Comics and Japanese Manga. *Tilburg*. 2016. 9 p.
60. Rhoades S. *A Complete History of American Comic Books*. London : *Peter Lang*, 2008. 353 p.
61. McCloud S. *Understanding comics*. NewYork : William Morrow Paperbacks, 1994. 224 p.

62. Sugahara T. Onomatopoeia in spoke and written English: Corpus and usage based analysis. Japan : Hokkaido University, 2010. 25 p.
63. Superman – #1 Top 100 Comic Book Heroes. URL: <https://www.ign.com/lists/comic-book-heroes/1> (accessed: 21.04.21).
64. Wright B. W. Comic Book Nation. *The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore : Johns Hopkins Univ. Press, 2003. 336 p.

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

65. Тлумачний словник англійської мови. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/comic> (дата звернення 16.04.21).
66. Тлумачний словник англійської мови. URL: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/comic_2?q=comic+book (дата звернення 16.04.21).

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

67. Blood Stain #1 by L. Sejic, T. Ramos. URL: <http://com-x.life/readcomix/8907/134523.html> (accessed 10.05.21).
68. Buck Rogers #0 by S. Beatty, C. Rafael. URL: <http://com-x.life/readcomix/9181/139292.html> (accessed 10.05.21).
69. Centipede #1 by M. Bemis, E. Marron. URL: <http://com-x.life/readcomix/9009/135604.html> (accessed 10.05.21).
70. Charle's Angels by I. Layman, J. Eisma. URL: <http://com-x.life/readcomix/9183/139306.html> (accessed 10.05.21).

71. Cleve Barker's Nightbreed #3 by C. Barker, M. Andreyko, P. Kowalski. URL: <http://com-x.life/readcomix/9137/138718.html> (accessed 10.05.21).
72. DC vs. Vampires #1 by M. Rosenberg, E. Barrows. URL: <http://com-x.life/readcomix/9185/166584.html> (accessed 10.05.21).
73. Dean Koontz's Frankenstein by D. Koontz, B. Booth. URL: <http://com-x.life/readcomix/9176/139258.html> (accessed 10.05.21).
74. Hack & Slash: Resurrection Part 1 by I. Howard, Celor. URL: <http://com-x.life/readcomix/8605/131164.html> (accessed 10.05.21).
75. Justice Inc: The Avenger vol.1 by M. Waid, R. Freire. URL: <http://com-x.life/readcomix/8950/135003.html> (accessed 10.05.21).
76. Monstress Talk-Stories Issue 1 by M. Liu, S. Takeda. URL: <http://com-x.life/readcomix/8682/132401.html> (accessed 10.05.21).
77. Postal: Mark #1 by M. Hawkins, R. Ienco. URL: <http://com-x.life/readcomix/8499/129799.html> (accessed 10.05.21).
78. Ratchet & Clank #1 by T. J. Fixman, A. Archer. URL: <http://com-x.life/readcomix/9111/137552.html> (accessed 10.05.21).
79. Reanimator: The Wonder And Diabolism (One) by K. Davidsen, A. Mangum. URL: <http://com-x.life/readcomix/9145/138894.html> (accessed 10.05.21).
80. Solar: Man Of The Atom Vol.1 by F. J. Barbieri, J. Bennet. URL: <http://com-x.life/readcomix/9178/139269.html> (accessed 10.05.21).
81. Star Wars The High Republic Adventures: The Monster Of Temple Peak by C. Scott, J. Nattalie. URL: <http://com-x.life/readcomix/9218/143168.html> (дата звернення 10.05.21).
82. Taarna: The Last Taarakian #2 by S. Phillips, P. Zircher. URL: <http://com-x.life/readcomix/8880/134358.html> (accessed 10.05.21).
83. The Army Of Darkness 1979 by R. Barnes, T. Garcia. URL: <http://com-x.life/readcomix/9008/135603.html> (accessed 10.05.21).
84. The Avengers Two: Wonder Man & The Beast by Stern, Bagley & Adams. URL: <http://com-x.life/readcomix/9242/149268.html> (accessed 10.05.21).

85. The Empty Man #1 by C. Bunn, V. R. Del Rey. URL: <http://com-x.life/readcomix/9076/136572.html> (accessed 10.05.21).
86. The King Spawn # 3 by S. Lewis, J. Fernandez. URL: <http://com-x.life/readcomix/8672/139950.html> (accessed 10.05.21).
87. The Marked #6 by D. Hine & B. Haberlin. URL: <http://com-x.life/readcomix/6227/115851.html> (accessed 10.05.21).
88. The Sinister House Of Secret Love #1 by C. Infantino, D. Woolfolk. URL: <http://com-x.life/readcomix/6755/105673.html> (accessed 10.05.21).
89. The Twilight Zone: The Shadow by D. Avallone, D. Acosta. URL: <http://com-x.life/readcomix/8948/134972.html> (accessed 10.05.21).
90. XIII: Mystery by R. Meyer, X. Dorison. URL: <http://com-x.life/readcomix/8694/132794.html> (accessed 10.05.21).

ДОДАТОК А
ОНОМАТОПОЕТИЧНА ЛЕКСИКА В КОМІКСАХ ЖАНРУ
ДЕТЕКТИВ



ДОДАТОК Б
ОНОМАТОПОЕТИЧНА ЛЕКСИКА В КОМІКСАХ ЖАНРУ НАУЧНА
ФАНТАСТИКА



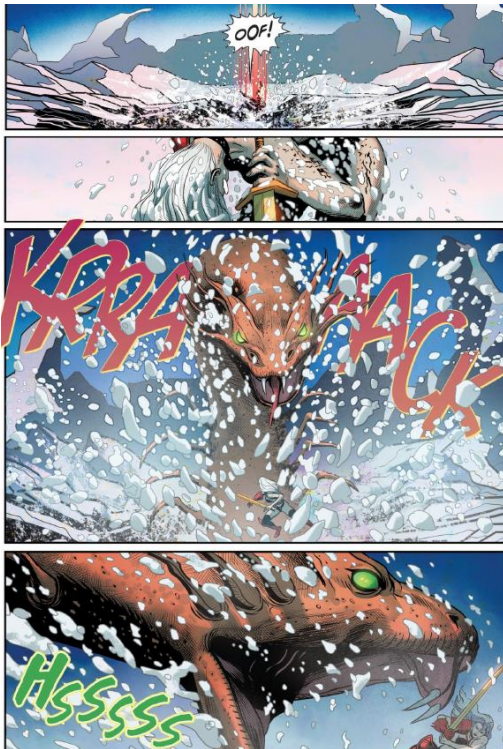
ДОДАТОК В

ОНОМАТОПОЕТИЧНА ЛЕКСИКА В КОМІКСАХ ЖАНРУ ПРИГОДИ



ДОДАТОК Г

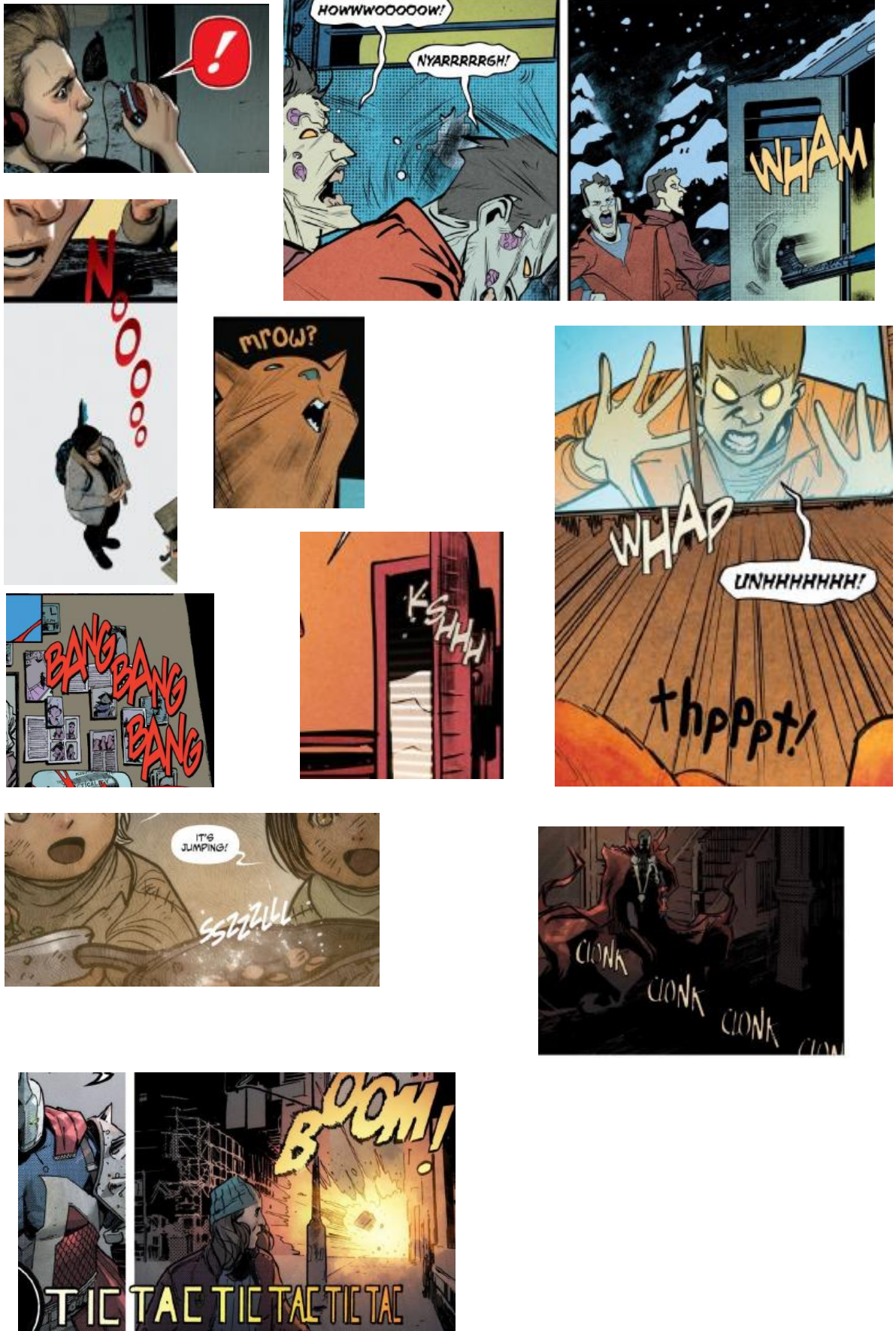
ОНОМАТОПОЕТИЧНА ЛЕКСИКА В КОМІКСАХ ЖАНРУ ТРИЛЕР



ДОДАТОК Д ОНОМАТОПОЕТИЧНА ЛЕКСИКА В КОМІКСАХ ЖАНРУ ЖАХИ



ДОДАТОК Ж
ОНОМАТОПОЕТИЧНА ЛЕКСИКА В КОМІКСАХ ЖАНРУ ФЕНТЕ



Summary

The presented paper is dedicated to the functional peculiarities of onomatopoeia in English comic books of various genres.

The object of the work is English onomatopoetic lexical units.

The main aim of the paper consists in defining the functional role of onomatopoeia phenomenon in English comic books of various genres, measuring the correlation between the frequency of onomatopoetic lexical units and the genre of the comic book. The study led to the use of a set of research methods and techniques:

- the method of continuous sampling - for inventory and interpretation of language units;
- structural method;
- method of component analysis;
- contextual analysis.

The main functional peculiarities of onomatopoeia in English comic books is offered in the work. The main feature of the functioning of onomatopoeic vocabulary in English comics is visualization. Sound imitations are used to generalize the content, transparency and expressiveness of representations, to describe visual or tactile impressions to enliven the story and create in the reader holistic and vivid images that provide compact information.

The scientific novelty of the presented research lies in the investigation of the functional role of onomatopoeia phenomenon in English comic books according to their genres.

Key-words: *onomatopoeia, features of onomatopoeias in English-language comics, applicability of English-language onomatopoeic vocabulary in comics of various genres*