

<https://doi.org/10.31891/2415-7929-2026-36-5>

УДК 81'34:81'25(045)

ОСТАПЕНКО Світлана

Навчально-науковий інститут економіки і торгівлі імені Михайла Туган-Барановського
Криворізького національного університету
<https://orcid.org/0000-0002-3915-4854>
ostapenko@donnuet.edu.ua

УДОВІЧЕНКО Ганна

Навчально-науковий інститут економіки і торгівлі імені Михайла Туган-Барановського
Криворізького національного університету
<https://orcid.org/0000-0003-3731-0857>
udovichenko@donnuet.edu.ua

ОГІЙ Анна

Навчально-науковий інститут економіки і торгівлі імені Михайла Туган-Барановського
Криворізького національного університету
ohii@donnuet.edu.ua

ЗВУКОНАСЛІДУВАННЯ В КОМІКСАХ: ФУНКЦІЇ, СТРАТЕГІЇ ПЕРЕКЛАДУ, МОВНІ ВІДМІННОСТІ

У статті проаналізовано класифікації, функції та стратегії перекладу звуконаслідувань у коміксах.

Автори визначають, що оноματοпея у коміксі має мультимодальну природу: вона функціонує не лише як мовна одиниця, а й як візуальний елемент кадру.

Аналіз звуконаслідувань у коміксах підтверджує, що їхня семантика й функціонування залежать одразу від кількох параметрів. За джерелом звуку антропофони й зоофони передають реакції людини та голоси тварин, натурофони формують атмосферний фон природного середовища, а артефактофони озвучують предмети й механізми та забезпечують динаміку дії. За ступенем опосередкованості первинна оноματοпея прямо імітує реальний акустичний сигнал, завдяки чому читач чує подію майже без додаткових пояснень; натомість вторинна оноματοпея діє опосередковано – через звукові асоціації й фонестеми, підказуючи характер руху або стану та посилюючи образність сцени. За будовою односкладові форми найчастіше передають короткий, різкий, одиничний імпульс, тоді як двоскладові відтворюють ритм, формуючи відчуття тривалості або серійності звуку.

Проведений аналіз засвідчив, що вибір перекладацької стратегії завжди передбачає баланс між точністю відтворення акустичного ефекту, природністю українського звучання та технічними/графічними можливостями верстки. Найбільш продуктивними виявляються еквівалентний переклад і функціональна заміна, оскільки вони найкраще забезпечують зрозумілість і стилістичну доречність у цільовій мові, тоді як транслітерація, описовий переклад, а також прийоми підсилення чи послаблення експресивності застосовуються залежно від жанру, контексту й задуму сцени. Водночас істотні труднощі перекладу оноματοпей зумовлені відмінностями фонетичних систем та ustalених звукописних моделей мов: один і той самий звук може «звучати» по-різному для носіїв різних мов, особливо коли йдеться про передавання емоційних реакцій, вигуків або інтонаційно забарвлених ефектів.

Ключові слова: звуконаслідування, антропофон, зоофон, натурофон, артефактофон, стратегія перекладу

OSTAPENKO Svitlana, UDOVICHENKO Hanna, OHII Anna

Mykhailo Tuhun-Baranovskyi Educational and Scientific Institute of Economics and Trade of
Kryvyi Rih National University

ONOMATOPOEIA IN COMICS: FUNCTIONS, TRANSLATION STRATEGIES, LANGUAGE DIFFERENCES

The article deals with the classification, functions, and strategies of translating onomatopoeia in comics.

The authors determine that onomatopoeia in comics has a multimodal nature: it functions not only as a linguistic unit, but also as a visual element of the frame.

An analysis of onomatopoeia in comics confirms that its semantics and functioning depend on several simultaneous parameters. Depending on the source of the sound, anthropophones and zoophones convey human reactions and animal voices, naturophones form the atmospheric background of the natural environment, and artifactophones give sound to objects and mechanisms and provide the dynamics of the action. In terms of the degree of mediation, primary onomatopoeia directly imitates a real acoustic signal, allowing the reader to hear the event with almost no additional explanation; secondary onomatopoeia, on the other hand, acts indirectly – through sound associations and phonestems, suggesting the nature of movement or state and enhancing the imagery of the scene. In terms of structure, monosyllabic forms most often convey a short, sharp, single impulse, while disyllabic forms reproduce rhythm, creating a sense of duration or seriality of sound.

The analysis shows that the choice of translation strategy always involves a balance between the accuracy of reproducing the acoustic effect, the naturalness of the Ukrainian sound, and the technical/graphical capabilities of the layout. Equivalent translation and functional substitution prove to be the most productive, as they best ensure comprehensibility and stylistic appropriateness in the target language, while transliteration, descriptive translation, and techniques for enhancing or weakening expressiveness are used depending on the genre, context, and intent of the scene. At the same time, the significant difficulties in translating onomatopoeia are due to differences in phonetic systems and established sound-writing models of languages: the same sound can "sound" different to speakers of different languages, especially when it comes to conveying emotional reactions, exclamations, or intonationally colored effects.

Key words: onomatopoeia, anthropophone, zoophone, naturophone, artifactophone, translation strategy

Стаття надійшла до редакції / Received 02.02.2026
Прийнята до друку / Accepted 187.02.2026
Опубліковано / Published 31.03.2026



This is an Open Access article distributed under the terms of the [Creative Commons CC-BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

© ОСТАПЕНКО Світлана, УДОВІЧЕНКО Ганна, ОГІЙ Анна

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ У ЗАГАЛЬНОМУ ВИГЛЯДІ ТА ЇЇ ЗВ'ЯЗОК ІЗ ВАЖЛИВИМИ НАУКОВИМИ ЧИ ПРАКТИЧНИМИ ЗАВДАННЯМИ

Сучасний комікс і вебкомікс посідають помітне місце у світовому культурному просторі як форма нарративу, що поєднує вербальні та візуальні засоби, створюючи єдину систему художнього впливу. На відміну від традиційного художнього тексту комікс будує значну частину смислу на взаємодії слова, зображення, композиції кадру, типографіки й графічних ефектів. У цій мультимодальній природі жанру особливу роль відіграють звуконаслідування (ономатопеї) – лексичні й графічно оформлені одиниці, що передають звукові явища, рух, зіткнення, ритм дії, а також емоційні реакції персонажів. Саме ономатопеї часто стають ключовим засобом динамізації сюжету, підсилення експресії та формування жанрової стилістики (екшен, комедія, хорор, романтика), а отже істотно впливають на сприйняття тексту читачем.

Переклад звуконаслідувань з англійської на українську мову є складним і багатоаспектним процесом, оскільки ці мовні одиниці тісно пов'язані з фонетичними, графічними та культурними особливостями мови оригіналу. Переклад звуконаслідувань становить окремий і складний напрям перекладацької діяльності, оскільки поєднує мовні, культурні та візуально-типографічні виміри. Звуконаслідування в коміксі не функціонують як нейтральні одиниці лексики – вони одночасно відтворюють акустичне враження, задають ритм і емоційний тон сцени та є графічним елементом кадру, що взаємодіє з зображенням. У процесі перекладу необхідно досягти функціональної рівноваги між змістом і формою, зберігши природність українського звукопису, жанрову стилістику й читабельність у межах композиції, тому рішення перекладача завжди визначається контекстом і особливостями мультимодального тексту.

АНАЛІЗ ОСТАННІХ ДОСЛІДЖЕНЬ ТА ПУБЛІКАЦІЙ

Питанням звуконаслідувань (ономатопеї) як мовного й стилістичного явища займалися як класики загального мовознавства, так і дослідники лексичної семантики, фонетичної символіки та перекладознавства. У працях дослідників розглянуто ономатопею як особливий тип мовного знака й проблему співвідношення звука та значення: Л. Мацько [2] аналізувала роль звуконаслідувань у системі лексики та їхню семантичну мотивацію; В. Левицький [1] та С. Ульман [13] приділяли увагу явищам звукової символіки та асоціативним зв'язкам між фонетичною формою й змістом (зокрема вторинній ономатопеї та фонестемам); Є. Шеремет [3] досліджувала функціонування ономатопеї у художньому тексті та їхній експресивний потенціал. Таким чином, наукова традиція вивчення ономатопеї формувалася на перетині фонетики, семантики, стилістики та теорії перекладу, що дозволяє комплексно пояснювати її природу й функції в сучасних коміксах.

ФОРМУЛЮВАННЯ ЦІЛЕЙ СТАТТІ

Метою роботи є дослідити функції та особливості перекладу звуконаслідувань у коміксах з англійської на українську мову, визначити найпоширеніші перекладацькі прийоми та встановити, як переклад впливає на експресивність і жанрову стилістику твору.

ВИКЛАД ОСНОВНОГО МАТЕРІАЛУ

Термін ономатопея походить від грецьких слів *onomata* – ім'я та *poieo* – робити, творити. Звуконаслідування, або ономатопея, постає в сучасній лінгвістиці як унікальне явище, що базується на фонетичній імітації звуків навколишньої дійсності засобами конкретної мовної системи. На відміну від більшості лексем, де зв'язок між формою та значенням є умовним і довільним, ономатопеї характеризуються фонетичною вмотивованістю, оскільки їхня звукова оболонка безпосередньо відтворює акустичні характеристики явища, яке вони позначають.

Важливою ознакою звуконаслідувань є їхня мовна та культурна зумовленість. Один і той самий звук реальності може по-різному передаватися в різних мовах, що пояснюється відмінностями у фонемному складі та традиціях графічного оформлення. Ця особливість набуває особливого значення у процесі перекладу, зокрема в коміксах, де ономатопеї виконують не лише семантичну, а й візуально-експресивну функцію. [4]

У науковому дискурсі ономатопею класифікують за різними принципами:

А. За джерелом звуку (класифікація С. Ульмана) [13]:

- **Антропофони:** звуки, що видає людина (*ha-ha* (сміх), *hee-hee* (хихикання), *ho-ho* (гучний сміх), *haha!* / *lol* (сміх у репліці), *sob* / *boo-hoo* (плач), *sniff* (шмигання носом), *achoo* / *atishoo* (чхання), *cough* (кашель), *ahem* (прочищення горла), *gulp* (ковток/переляк), *sigh* (зітхання), *yawn* (позіхання), *hmm* (замислення), *ugh* (огида/незадоволення), *ow!* / *ouch!* (біль), *psst!* (поклик пошепки), *shh!* (тихо), *mwah!* (поцілунок)).

- **Зоофони:** звуки тварин та комах (*meow* / *mew* (кіт), *purr* (муркотіння), *woof* / *bark* (собака), *bow-wow* (собака, коміксне), *too* (корова), *baa* (вівця), *neigh* (кінь), *oink* (свиня), *quack* (качка), *cluck* (курка), *cock-*

a-doodle-doo (півень), *tweet / chirp* (пташка), *caw* (ворона), *hoot* (сова), *ribbit* (жаба), *hiss* (змія/кіт), *buzz* (бджола/муха).

• **Натурофони:** звуки неживої природи (*pitter-patter* (дощ), *drip-drip* (краплі), *splish-splash* (вода/хвилі), *whoosh* (порив вітру), *rustle* (шелест), *crackle* (вогонь), *sizzle* (шипіння/жар), *boom* (грим), *rumble* (гуркіт грому), *thunder* (грим як явище, інколи в ефектах), *howl* (виття вітру), *whistle* (свист вітру), *gurgle* (дзюрчання струмка), *babble* (булькотіння/дзюрчання), *splash* (сплеск), *crunch* (хрускіт снігу/льоду), *creak* (тріск льоду/дерева).

• **Артефактофони:** звуки, створені предметами або механізмами (*ding-dong* (дзвінок), *ring-ring* (телефон), *beep* (сигнал), *boop* (короткий електронний звук), *click* (клік), *clack* (клацання/удар твердого), *clink* (дзвін скла/металу), *clang* (гучний металевий), *clatter* (торохтіння), *bang* (постріл/грюк), *pow* (постріл коміксно), *thud* (глухий удар), *slam* (грюкнути дверима), *whack* (удар), *smack* (ляпас/удар), *crash* (трошіння), *snap* (клац/злам), *zip* (блискавка/швидкий проліт), *vroom* (звук мотора), *vrooom* (посилення), *honk* (клаксон), *screech* (скрегіт гальм).

Б. За ступенем опосередкованості (класифікація С. Ульмана) [13]:

• **Первинна онома́то́пя** (Primary): Пряме відтворення звуку звуком. Слово стає відлунням явища (*bang, boom, bam, pow, thud, smack, slap, crack, snap, pop, splash, drip, clang, clink, clank, ding, buzz, hiss, sizzle, cough, sneeze, giggle, gulp, burp, rumble, tick-tock, knock, whack, whoosh.*).

• **Вторинна онома́то́пя** (Secondary): Звуки, що викликають певні акустичні асоціації з рухом, формою або станом. Наприклад, слова, що починаються на *sl-*: *slide, slither, slink, slip, slick, slime, sluggish* – часто асоціюються з плавним, слизьким рухом, *gl-*: *glow, glitter, gleam, glare, glimmer, glossy* – блиск/світіння/зоровий ефект, *cl-*: *clamp, clench, clip, cling, clump, clatter, clutter* – різкий контакт/зчеплення/твердість, *fl-*: *flutter, flap, flick, flit, float, flow, fling* – помах/летючість/рух у повітрі, *gr-*: *grit, grime, gruff, grumble, growl, grim, grasp* – грубе/важке/незадоволення, *br-*: *break, burst, bruise, bruise, brawl, brute* – різкий прорив/сила, *tw-*: *twist, twirl, twitch, twinge, twine* – скручування/подвійність/дрібні рухи, *cr-*: *crush, crackle, crumple, crawl, cranky* – ламання/хруст/жорсткість, *sp- / st-*: *spin, spit, spurt, splashy, spiky; stomp, stick, stiff, stumble, startle* – раптовість/розкид/жорстка дія.

В. За будовою звуконаслідувань (С. Шермет [3]):

• **Односкладові:** *бах – bang, бум – boom, ниц – row, клац – click, дзінг – ding, дзень – clang, брязь – clank, хресь – crack, трісь – snap, гуп – thud, стук – knock, тук – tap, плюх – splash, хляп – slap, шмяк – smack.*

• **Двоскладові:** *тік-так – tick-tock, тук-тук – knock-knock, кап-кап – drip-drip, буль-буль – glug-glug, дзінг-дзінг – ding-ding, дзень-дзелень – jingle-jangle, ха-ха – ha-ha, xi-xi – hee-hee, ух-ух – ooh-ooh, ай-ай – ow-ow, няв-няв – meow-meow, гав-гав – woof-woof, чік-чік – snip-snip, шух-шух – swish-swish, хлюп-хлюп – splish-splash.*

Саме тому лінгвістичний аналіз онома́то́пеї вимагає врахування як її фонетичної структури, так і функціонального навантаження в тексті, де вона виступає засобом економії мовних ресурсів та інструментом створення динамічного ефекту присутності.

Функціонування звуконаслідувань у коміксах розглядається сучасним мистецтвознавством як складний семіотичний процес, де лінгвістична природа слова поступається його графічній та іконічній сутності. Головна складність аналізу онома́то́пеї полягає в тому, що вона одночасно належить і до сфери мови, і до сфери зображення, виступаючи сполучною ланкою між ними.

1) Першочерговою функцією звуконаслідувань є **подолання статичності** кадру шляхом візуалізації динаміки та фізичної дії. Через специфічну типографіку (гострі кути, розриви літер, потовщення штриха) автори передають не лише факт звуку, а й вектор його поширення та інтенсивність енергетичного імпульсу. Це дозволяє читачеві на когнітивному рівні «чути» зображену дію, що перетворює перегляд статичних малюнків на повноцінний мультимодальний досвід [2]. Наприклад: *bam* (бах), *bang* (бабах), *thud* (гуп), *slam* (грюк), *crash* (брязь), *crack* (трісь), *screeech* (скррр), *whoosh* (шух), *snip* (цік), *click* (клац).

2) Окрім суто механічного відтворення звуку, онома́то́пя виконує глибоку **психологічну роль**, виступаючи маркером емоційного стану персонажів. В умовах обмеженого простору текстової хмаринки саме звуконаслідування стає найшвидшим способом передати фізіологічну реакцію на події. Графічне втілення таких звуків безпосередньо впливає на емпатію реципієнта: дрібний шрифт може вказувати на невпевненість чи тихий смюток, тоді як масивні, агресивно розфарбовані літери візуалізують відкриту експресію або навіть психологічний тиск. Таким чином, звук у коміксі стає не просто шумом, а частиною характерологічного портрета героя: *gasp* (ах), *gulp* (ковть), *sigh* (зітх), *ugh* (угх/фу), *ow* (ой), *heh* (хех), *grr* (грр), *hmm* (хмм), *shake* (трясь), *sob* (схлип).

3) **Атмосферна функція** онома́то́пеї полягає у створенні так званого звукового емоційного середовища сцени. Вводячи у візуальний ряд фонові шуми – шелест трави, гул електричних приладів чи віддалений шум міста – автор формує ефект присутності, занурюючи читача в деталізоване середовище. Це дозволяє уникнути надмірного нагромадження візуальних деталей, оскільки звук добуває простір у свідомості читача. У контексті наративної організації звукові ефекти часто виступають інструментом керування увагою, слугуючи візуальними якорями, що спрямовують погляд від однієї сюжетно важливої точки до іншої. Великі написи, що перетинають межі декількох кадрів, створюють відчуття безперервності часу, інтегруючи окремі малюнки

в єдиний кінематографічний потік. У такому контексті звук перестає бути просто коментарем до малюнка, перетворюючись на активний елемент наративу, який структурує простір кадру, акцентує увагу на важливих деталях та компенсує відсутність реального аудіоупроводу: *tick-tock* (тік-так), *pitter-patter* (кап-кап), *drip-drip* (кап-кап), *whoosh* (вуух), *rustle* (шурх-шурх), *bzzz* (дззз), *murmur* (гомін), *vroom* (вруум), *rumble* (гуррр), *ssssh* (тссс).

Отже, звуконаслідування в коміксах виконують не лише роль «передачі звуку», а працюють як повноцінний наративно-візуальний інструмент. Через динамічну функцію вони оживлюють статичний кадр і роблять дію відчутною, через психологічну – швидко й виразно маркують емоції та фізіологічні реакції персонажів, а через атмосферну – формують звуковий фон сцени, посилюють ефект присутності й керують увагою читача. У сукупності ці три функції перетворюють графічний текст на мультимодальний, де звук стає частиною змісту та композиції.

На відміну від звичайного тексту ономапоєї в коміксі часто є частиною візуальної композиції кадру (інтегруються в малюнок, виділяються шрифтом, кольором, розміром), тому перекладач працює не тільки зі значенням, а й із формою та читабельністю. Вибір стратегії перекладу залежить від жанру коміксу, цільової аудиторії, традицій мови перекладу та технічних можливостей верстки. [10]

1. Використання прямого українського відповідника (еквівалентний переклад)

Найпоширеніша стратегія – заміна англomовної ономапоєї на усталений або близький український звуконаслідувальний відповідник. Її застосовують тоді, коли в українській мові існує природний звукописний аналог, здатний передати і тип звуку, і його емоційну «силу»:

Ka-Boom/Bang часто передають як *бах/бум*, *jump* – *стрибок*, *creak* – *скрип*, *step* – *крок*, *bow* – *вклонь*, *ding* – *дзинь*, *opens* – *відчиняє*, *roll* – *іде*, *sniff* – *нюх*, *snatch* – *хвять*, *rustle* – *шурх*, *glance* – *верть*, *peck* – *дзьоб*, *whisper* – *шепть*, *smile* – *усміх*, *swirl* – *бовть*, *drip* – *крап*. [6; 7; 8; 9; 11; 12]

2. Фонетична адаптація (передача звучання з урахуванням норм української мови)

У коміксах трапляються звуконаслідування, які не мають прямого еквівалента або звучать занадто англomовно. Тоді перекладач може зберегти загальний звуковий образ, але пристосувати його до української фонетики й графіки. Йдеться не про буквальне копіювання, а про створення форми, яка читається українцем природно: добір приголосних/голосних, що асоціюються з потрібним звуком, використання подвоєнь, дефісів, подовжень. Наприклад: *SWOOSH* може перетворюватися на *ВЦУУХ*, *WHOOSH* – *ШУУХ*, *VROOM* – *ВРУУМ*, *VRRR* – *ВРРР*, *BZZZ* – *ДЗЗЗ*, *HMM* – *ХММ*, *GRR* – *ГРР*, *RUMBLE* – *ГУРРР*, *THWIP* – *ТВІП/ТХВІП*, *ZAP* – *ЗАП/ДЗЯП*, *PEW* – *ПІУ/П'Ю*, *PFF* – *ПФФ*, *TSSK* – *ТЦ-ТЦ/ЦЦЦ*, *SPLAT* – *СПЛЯЦ/СПЛЯХ*, *CLACK* – *КЛАЦК/КЛАЦ*, *KRAK* – *КРАК/ХРУСЬ*, *SKRRR* – *СКРРР*, *FWOOSH* – *ФВУУХ/ВФУУХ*, *WHAM* – *ВАМ/ВХАМ*, *CHOMP* – *ЧОМП/ХРУМП*. [6; 7; 8; 9; 11; 12]

Така стратегія підсилює ефект звучання і дозволяє уникнути чужорідності, але вимагає мовного чуття і стилістичної доречності.

3. Транслітерація/часткове збереження оригіналу (компроміс між впізнаваністю та перекладом)

Іноді перекладач (або видавець) свідомо зберігає англomовну форму або наближає український варіант до оригіналу, особливо якщо ономапоєя є впізнаваним елементом бренду/стилю серії, а також коли читач звик до англomовних ефектів (наприклад, у фанатських перекладах чи виданнях для підліткової аудиторії). У такому разі можуть залишатися *bam*, *pow*, *badum*, *poink* ефекти, або ж відтворюватися літерами українського алфавіту без суттєвої зміни структури. Перевага – збереження «коміксної традиції» певного типу. Недолік – ризик зниження зрозумілості й порушення стилістичної цілісності українського тексту, особливо в офіційних перекладах. Наприклад:

BAM – *ВАМ*, *POW* – *ПОВ*, *BANG* – *БАНГ*, *BOOM* – *БООМ*, *SNAP* – *СНАП*, *CRASH* – *КРАШ*, *CLICK* – *КЛІК*, *WHOOSH* – *ВООШ*, *ZAP* – *ЗАП*, *WHAM* – *ВХАМ*, *THUD* – *ТХУД*, *SMACK* – *СМАК*, *SPLASH* – *СПЛАС*, *GASP* – *ГАСП*, *SIGH* – *СІГ*, *GULP* – *ГУЛП*, *HA-HA* – *ХА-ХА*, *TICK-TOCK* – *ТІК-ТОК*. [6; 7; 8; 9; 11; 12]

4. Функціональна заміна (аналог за ефектом, а не за формою)

Часто важливішим за буквальне звучання є функція ономапоєї в кадрі: підкреслити раптовість, створити напругу, позначити комічність або інтенсивність руху. Тоді перекладач може замінити оригінальне звуконаслідування іншим українським, яке краще «працює» у даному контексті. Наприклад:

англійське «*Snap*» у ситуації з різким ламанням може передаватися як «*Трісь*», а в контексті клацання замка – як *CRACK* – *ХРУСЬ/ТРІСЬ*, *THUD* – *ГУП/БУХ*, *BANG* – *ГРЮК/БАХ*, *CLICK* – *КЛАЦ/ЦОК*, *CLANG* – *БРЯЗЬ/ДЗВЯК*, *SPLASH* – *ХЛЮП/ПЛЮХ*, *RUSTLE* – *ШУРХ/ШЕЛЕСТ*, *WHOOSH* – *ШУХ/СВИСТ*, *ZAP* – *ТРІСЬК/ПШШ*, *BEER* – *ПІП/БІП*, *KNOCK* – *ТУК/СТУК*, *CREAK* – *СКРИП/РІП*, *CHOMP* – *ХРУМ/АМ*, *GULP* – *КОВТЬ*, *SIGH* – *ЗІТХ/ОХ*, *GASP* – *ОЙ/АХ*, *SMASH* – *БАБАХ/ТРАСЬ*, *DRIP* – *КАП/КАП-КАП*, *RUMBLE* – *ГУРРР/ГРОХІТ*. [6; 7; 8; 9; 11; 12]

Дана стратегія забезпечує комунікативну адекватність, однак потребує уважного аналізу зображення (що саме сталося в кадрі) і загального стилю сцени.

5. Підсилення або послаблення експресивності (модифікація інтенсивності)

Перекладач може змінювати гучність і драматизм звуку – додавати або зменшувати експресію залежно від композиції кадру та авторського задуму. Засобами такого регулювання стають повтори (*БУХ-*

БУХ, ТУК-ТУК-ТУК), подовження голосних (БАААХ), накопичення приголосних (ГРРРР), використання знаків оклику чи графічних маркерів (якщо це дозволяє верстка). Наприклад: *бах – БАААХ!!!, бум – БУУУМ!, гуп – ГУП-ГУП-ГУП!, тук – ТУК-ТУК-ТУК, кап – КАП...КАП... (тихо/віддалено), шух – ШУУУХ!, дзінь – ДЗЗЗІНЬ!, клац – КЛАААЦ!, хрусь – ХРУУУСЬ!, трісь – ТРРРІСЬ!, брязь – БРЯЗЗЗЬ, плюх – ПЛЮЮЮХ!, шшиш – ШШШШШ!, гrrr – ГРРРРР!, хе – хе... (послаблення), ой – ОЙЙЙ!, ах – А-А-АХ!, вррум – ВРУУУУМ!!!, дзз – дзз... (фон).* [6; 7; 8; 9; 11; 12]

Підсилення виправдане, коли візуальна частина демонструє сильну дію (вибух, удар, швидкий ривок), а послаблення – коли звук фоновий або автор навмисно робить його тихим. Важливо зберігати баланс: надмірна експресія може виглядати штучно й порушувати стиль.

6. Описовий переклад (вербалізація звуку словами)

У рідкісних випадках перекладач може замінити оноματοпею коротким описом, якщо сам звук складно передати українським звукописом або якщо оноματοпея в оригіналі не стільки імітує звук, скільки пояснює дію. Наприклад, замість неочевидного ефекту можна використати коротке слово на кшталт:

Crack – Тріск, Creak – Скрип, Rustle – Шелест, Rumble – Гул, Thunder – Грім, Clatter – Торохтіння, Clang – Дзвін (металу), Drip – Капання, Splash – Сплеск, Bang – Грюкіт, Whoosh – Свист, Buzz – Дзижчання, Hiss – Шипіння, Sizzle – Шкварчання/Шипіння, Knock – Стукіт, Tick-tock – Цокання (годинника), Crunch – Хрускіт, Snap – Клацання, Sob – Ридання/Схлипування, Murtur – Гомін. [6; 7; 8; 9; 11; 12]

Такий прийом раціоналізує звук і робить його зрозумілим, але може зменшити коміксну динаміку, адже опис менш звучить, ніж оноματοпея. Тому його доцільно застосовувати обмежено – у ситуаціях, де читабельність і ясність важливіші за звукопис.

7. Комбінована стратегія (переклад + збереження оригіналу)

У практиці трапляються змішані рішення: наприклад, залишають оригінальну оноματοпею в кадрі, але дають переклад дрібнішим шрифтом поруч (у примітці, виносці або підписі), або перекладають частину ефекту, зберігаючи характерну форму. Такий підхід дозволяє поєднати впізнаваність і зрозумілість, але залежить від політики видавництва та можливостей оформлення сторінки.

Вибір стратегії перекладу звуконаслідувань у коміксах завжди є компромісом між точністю відтворення звуку, природністю українського звучання та візуальною відповідністю кадру. Найбільш продуктивними вважаються еквівалентний переклад і функціональна заміна, тоді як транслітерація, описовість або вилучення мають допоміжний характер і застосовуються лише за наявності стилістичних чи технічних причин. Для обґрунтованого рішення перекладачеві необхідно аналізувати не тільки слово в ізоляції, а й контекст кадру, жанр, інтенсивність події та композиційні засоби, якими автор коміксу підсилює звуковий ефект.

Розглянемо типові приклади перекладу звуконаслідувань за різними видами їх класифікацій:

1. **Антропофони** у коміксах ці звуки часто виконують психологічну функцію: вони швидко сигналізують емоційний стан персонажа, його напругу, страх, втому або іронію, навіть без розгорнутих реплік. Типографіка (розмір, ритм повторів, подовження голосних) підсилює інтенсивність реакції: коротка форма передає миттєвий імпульс, а подовження – тривалість або силу переживання: *ha-ha – ха-ха; hee-hee – хі-хі; ho-ho – хо-хо; sob – схлип; boo-hoo – бу-у-у (ридання); sigh – зітх; gasp – ах!/ох! (переляк/здивування); gulp – ковть; cough – кхе-кхе / кахи-кхи; achoo/atchoo – анчиху; ahem – кхм; yawn – ааах (позіхання); hmm – хмм; ugh – фу!/ех!* [6; 7; 8; 9; 11; 12]

2. **Зоофони** у коміксах вони виконують одразу кілька ролей: ідентифікують персонажа-тварину, формують комічний ефект (особливо у дитячих/ гумористичних жанрах), а також створюють атмосферу сцени (ліс, ферма, ніч, болото). Переклад зоофонів є чутливим до культурної норми: різні мови звично чуять тварин по-різному, тому важливо добирати не буквальну передачу, а звичний для українця звукопис: *teow – няв; tew – м'яу; purr – мурр; woof – гав; bow-wow – гав-гав; moo – му-у; baa – бе-е; neigh – і-го-го; oink – хрю; quack – кря; cluck – ко-ко (курка); cock-a-doodle-doo – ку-ку-рі-ку; chirp – цвірінь; buzz – дззз; ribbit – ква-ква.* [6; 7; 8; 9; 11; 12]

Різниця між англійськими й українськими антропофонами та зоофонами часто помітна саме тому, що оноματοпеї не є точним записом звуку, а мовною інтерпретацією того, як його звично чути й передавати у конкретній культурі. По-перше, кожна мова має власні фонетичні обмеження (типіві сполучення приголосних і голосних, допустимі кластери, ритм складу), тому англійські форми на кшталт *sniff, cough, gulp* легко будуються з скупченнями приголосних, тоді як українська частіше тяжіє до відкритих складів, вставних голосних, подвоєнь та ритмічних повторів (*кхе-кхе, хм-м, ковть, анчиху*). По-друге, важить фонетична традиція: у межах мовної спільноти закріплюються звичні моделі звукопису, і читач автоматично їх розпізнає. Наприклад, англійське *ow/ouch* для болю відповідає українським *ой/ай*, а *achoo – анчиху*: це не калька, а усталена норма сприйняття. По-третє, на варіативність впливає жанр і графічне оформлення коміксу, в гумористичних або дитячих текстах зоофони часто подаються пісенно (англ. *cock-a-doodle-doo*, укр. *ку-ку-рі-ку*), а в реалістичніших – коротше й стриманіше. По-четверте, частина англійських зоофонів є радше лексикалізованими назвами звуків, ніж чистим наслідуванням (наприклад, *neigh*), тоді як українська може обирати вигокову модель, ближчу до живої усної імітації (*і-го-го*). Отже, під час перекладу важливо не механічно переписувати англійське звучання, а відтворювати очікуваний для українського читача

звукописний шаблон, який збереже впізнаваність реакції (антропофони) або виду тварини (зоофони) та не порушить стилістичну цілісність тексту.

3. **Натурофони** у коміксах вони найчастіше створюють атмосферний фон та допомагають озвучити простір, задати настрій сцени (напружений, тривожний, затишений) і підтримати ритм оповіді. На відміну від ударних артефактофонів, натурофони часто оформлюються м'якше: повтори, подовження, дрібніший шрифт – щоб підкреслити безперервність або віддаленість звуку: *pitter-patter* – *кан-кан / мин-мин*; *drip-drip* – *кан-кан*; *whoosh* – *вууух* (вітер); *howl* – *уууу* (виття вітру); *rumble* – *гуррр* (далекий грім); *boom* – *бум* (грім); *crackle* – *тріск* (вогонь); *sizzle* – *шшшш / шкварч* (жар); *rustle* – *шурр-шурр* (листя); *swish* – *шух-шух* (трава/гілки); *gurgle* – *буль-буль / гур-гур* (струмок); *splash* – *хлюп* (хвиля); *splish-splash* – *хлюп-хлюп*; *crunch* – *хрусь/хруск* (сніг/лід); *creak* – *рп* (дерево/лід у природному контексті). [6; 7; 8; 9; 11; 12]

4. **Артефактофони** – ономатопеї, що імітують звуки рукотворного світу. У коміксах саме ця група найчастіше відповідає за динаміку дії: підкреслює контакт, силу, різкість, темп руху. Візуально артефактофони часто мають агресивну типографіку (великі літери, ламана форма), бо вони виконують роль візуального вибуху в кадрі. Під час перекладу важливо враховувати, що один і той самий англійський ефект може відповідати різним українським залежно від матеріалу й дії (скло/метал/дерево; падіння/удар/постріл): *ding-dong* – *дзін-дзелень / дзень-дзень* (дзвінок); *ring-ring* – *дзін-дзін* (телефон); *beep* – *нін*; *buzz* – *дззз* (зумер/сигнал); *click* – *клац*; *clack* – *кляц*; *clink* – *дзвяк* (скло/метал); *clang* – *брязь* (метал); *thud* – *гун* (глухий удар); *slam* – *грюк* (двері); *bang* – *бах* (різкий удар/постріл); *pow* – *ніф* (постріл коміксно); *crash* – *ба-бах / трах* (трошіння); *snar* – *клац* (механізм) / *трісь* (ламання); *vroom* – *врум* (двигун) [6; 7; 8; 9; 11; 12]

Так само відмінності помітні й у натурофонах та артефактофонах, бо коміксна ономатопея відтворює не фізичний звук, а мовно-культурний спосіб його уявити й закодувати.

У натурофонах різниця між англійською та українською адаптацією найчастіше пов'язана з тим, що природні шуми мають безперервний, фоновий характер, а отже мови по-різному передають тривалість, м'якість і розмитість звучання. Англійська коміксна адаптація охоче використовує редуплікацію з алітерацією (*pitter-patter*, *drip-drop*, *splish-splash*), яка звучить ритмічно й музично. Українська, натомість, частіше віддає перевагу простим повторним моделям (кап-кап, хлюп-хлюп, шурр-шурр) або подовженню голосних/приголосних для імітації тривалого явища (*вууух* – вітер; *гуррр* – далекий грім; *шшшш* – шипіння/вітер). Важливий і фактор звичної асоціації те, що в англійській може бути *rustle* чи *swish*, в українській природніше відтворюється як *шелест/шурр*, інколи з підсиленням ритму повтором. Крім того, у натурофонах часто працює різниця між ономатопеєю та описовим словом: англійська легше лишається в межах звукопису (*rumble*, *crackle*), тоді як український переклад інколи переходить до лексем типу *тріск*, *гуркіт*, якщо потрібна ясність і читабельність у кадрі. Отже, у перекладі натурофонів важливо відтворювати не буквальну форму, а атмосферний ефект і узгоджувати його з графікою сцени.

В артефактофонах відмінності зумовлені насамперед тим, що штучні звуки мають чітку подієвість: удар, постріл, клацання, скрегіт – тобто в кадрі завжди видно джерело й матеріал (метал/скло/дерево), а це впливає на вибір ономатопеї. В англійській адаптації традиції існує великий набір канонічних ефектів (*bam*, *pow*, *wham*, *thud*, *clang*, *click*), які стали майже жанровими маркерами й легко впізнаються незалежно від конкретного предмета. В українській важливішою є матеріальна конкретизація: для металу природніші *брязь/дзвяк*, для глухого падіння – *гун/бух*, для дверей – *грюк*, для скла – *дзень/брязь*, для механізму – *клац/кляц*, для двигуна – *врум/вррр*. Тому пряме збереження англійського *thud* чи *clank* може зменшувати образність, тоді як функціональний український відповідник точніше вмикає потрібну слухову асоціацію. Додатково впливає графіка: англійські короткі три-чотири-літерні форми зручні для великих написів у кадрі, а українські інколи потребують скорочення або звукописної компресії (напр., *clack* – *клац*, *screech* – *скррр*), щоб зберегти композицію. Отже, переклад артефактофонів має враховувати функцію звуку в дії, матеріал джерела, інтенсивність і типографіку – тоді ефект буде і зрозумілим, і коміксно виразним.

Як зазначалося раніше, за ступенем опосередкованості С. Ульмана [13] вирізняють два типи звуконаслідувань: первинна та вторинна ономатопеї.

1. **Первинна ономатопея** – це звуконаслідування у вузькому сенсі: слово безпосередньо імітує реальний акустичний сигнал (удар, вибух, дзвін, шипіння, дзижчання, крапання). Тут зв'язок між звучанням і значенням максимально прямий: форма виступає відлунням явища, а читач легко співвідносить її з конкретним звуком навіть без контексту. У коміксах такі ономатопеї часто є ключовими маркерами дії: вони озвучують кадр, передають інтенсивність (через подовження/повтори), а також можуть підсилювати матеріальність події (метал, скло, дерево, вода). Для перекладу первинних ономатопей зазвичай застосовують еквіваленти або фонетичну адаптацію, бо важливо зберегти ефект чути звук очима: *bang* – *бах* (постріл/різкий удар); *boom* – *бум* (вибух/грім); *pop* – *пон/хлоп* (короткий вибух/лопання); *crash* – *трах/ба-бах* (трошіння); *crack* – *трісь/хрусь* (тріск/хруст); *snar* – *клац/трісь* (клацання/злам); *thud* – *гун/бух* (глухий удар); *clink* – *дзвяк* (легкий метал/скло); *clang* – *брязь* (гучний метал); *drip* – *кан* (крапля); *splash* – *хлюп/плюх* (сплеск); *hiss* – *шшшш* (шипіння); *buzz* – *дззз* (дзижчання). [6; 7; 8; 9; 11; 12]

2. **Вторинна ономатопея** є більш опосередкованою: вона не стільки копіює конкретний звук, скільки викликає акустичні або моторні асоціації через добір певних звуків і звукових комплексів. Йдеться про явище фонестем (phonesthemes): у мові існують повторювані початкові кластери або звукосполучення, які

статистично асоціюються з певними значеннями (рух, слизькість, блиск, різкість, дрібні повторні дії). Наприклад, англійський кластер *sl-* часто пов'язують із ковзанням/слизькістю (*slide, slither, slip*), а *gl-* з блиском/світінням (*glow, glitter, gleam*). У таких словах звучання підказує сенс, але не є прямим записом шуму. У коміксах вторинна ономатопея важлива для передачі характеру руху, текстури, настрою, іноді – для стилізації або гумору. Переклад тут складніший, прямого звукового еквівалента може не бути, тому перекладач частіше відтворює функцію/асоціацію, добираючи природні українські відповідники або зберігаючи образність: *slide (sl-)* – *ковзати*; *slip (sl-)* – *послизнутися*; *slither (sl-)* – *плазувати/звиватися*; *slink (sl-)* – *крастися*; *slick (sl-)* – *слизький/гладкий*; *glow (gl-)* – *сяяти*; *gleam (gl-)* – *зблискувати*; *glitter (gl-)* – *виблискувати*; *sniff (sn-)* – *принюхуватися*; *sneeze (sn-)* – *чхати*; *snore (sn-)* – *хроніти*; *clamp (cl-)* – *затиснути*; *clench (cl-)* – *стиснути*; *flutter (fl-)* – *тріпотіти*. [6; 7; 8; 9; 11; 12]

Є. Шеремет [3] надає наступні варіанти перекладу звуконаслідувань відповідно їхньої будови:

1. **Односкладові ономатопеї** добре підходять для коміксів, бо легко вбудовуються в кадр, швидко читаються й можуть бути типографічно підсилені (великий шрифт, товсті контури, знаки оклику). За семантикою це часто удари, клацання, постріли, короткі вибухи, різкі злами, короткі емоційні вигуки. В українській мові односкладові звуконаслідування нерідко будуються на щільних приголосних і ударних голосних (*бах, гун, клац, трісь*), що створює ефект різкого акустичного контакту: *bang* – *бах*; *boom* – *бум*; *thud* – *гун*; *tap* – *тук*; *knock* – *стук*; *click* – *клац*; *clack* – *кляц*; *ding* – *дзін*; *clang/clank* – *бряць*; *crack/crunch* – *хрусь*; *slap* – *ляп*; *splash/plop* – *плюх*. [6; 7; 8; 9; 11; 12]

2. **Двоскладові ономатопеї** мають розгорнуту форму, тому частіше передають ритмічність, тривалість або повторюваність звуку, а також можуть звучати м'якше або музичніше, ніж односкладові. У коміксах двоскладові форми часто реалізуються як парні конструкції з дефісом (*tick-tock, drip-drip, knock-knock*) – вони одразу задають темп (*кроки, краплі, стукіт, сміх*) і добре працюють як фонові або серійні звуки. Двоскладовість також допомагає диференціювати характер дії: не одиничний удар, а серію; не разове «клац», а ритм. У перекладі важливо зберігати цей ритм, бо він є частиною сенсу ефекту: *tick-tock* – *тік-так*; *drip-drip* – *кап-кап*; *knock-knock* – *тук-тук*; *ding-ding* – *дзін-дзін*; *glug-glug* – *буль-буль*; *swish-swish* – *шурх-шурх*; *splish-splash* – *хлюп-хлюп*; *clip-clop* – *чок-чок*; *ha-ha* – *ха-ха*; *hee-hee* – *хі-хі*; *woof-woof* / *bow-wow* – *гав-гав*; *ribbit-ribbit* – *ква-ква*; *cluck-cluck* – *ко-ко*. [6; 7; 8; 9; 11; 12]

В процесі відтворення звуків в перекладі вкрай необхідним є врахування **культурних** та **мовних відмінностей**. Мовні відмінності насамперед пояснюються фонологічною системою кожної мови. Кожна мова має власний набір фонем, правила їх поєднання, типові складові моделі й обмеження на позиції звуків у слові. Саме ці правила визначають, які звукописні форми сприймаються природно, а які виглядають штучно або важко читаються. В одних мовах легко утворюються щільні скупчення приголосних, в інших переважають більш прозорі склади; десь частіше використовують подовження голосних для відтворення тривалості, десь – повтори складів, а десь – комбінації приголосних, що передають різкість або шум. Це означає, що навіть якщо дві мови описують той самий тип звуку, їхні типові графічні та фонетичні рішення можуть суттєво різнитися, бо вони підпорядковані внутрішній фонетичній логіці конкретної мовної системи. Саме тому сучасний переклад звуконаслідувань часто балансує між локальним узусом і впізнаваними міжнародними моделями.

1. Фонетика і дозволені звуки мови

Кожна мова має свої правила того, які поєднання приголосних і голосних звучать природно. Англійська легко допускає складні скупчення приголосних на початку чи в кінці слова (*thwack, crash, clink*), тоді як українська зазвичай тяжіє до більш прозорої складової структури й охоче використовує повтори та чіткі склади (*бах, бум, дзін, трісь*). Через це англійська форма інколи виглядає в українському тексті чужорідно: читач може «спіткнутися» під час читання, навіть якщо сенс зрозумілий.

2. Орфографія і букви як звукова графіка

Письмо теж впливає на сприйняття. Українська графіка має ресурси, які відразу задають слухову асоціацію:

- *дз / дж* добре передають дзвінкі різкі звуки (*дзін, дзень, джжжж*);
- *ш, ж, х* часто працюють як «шумові» приголосні (*шурх, шшш, жжжж, хрясь*);
- *ь, апостроф і пом'якшення* можуть робити звук тоншим/гострішим у відчутті читача (це не правило, але ефект можливий). В англійській ту саму роль може виконувати, наприклад, *sh, ch, th*, а також буквосполучення на кшталт *ck, tch*. Отже, навіть коли подія однакова, буквені інструменти різні, і вигляд слова несе частину емоції.

3. Редуплікація та ритм: як мова малює повтор

Українська (як і багато інших мов) дуже природно використовує повтори для ритму: *туп-туп, кон-кон, нюх-нюх, дзьоб-дзьоб, тап-тап, кап-кап*. В англійській повтор також є, але часто виглядає інакше (*pat-pat, dig-dig, sniff-sniff, peck-peck, tap-tap, drip-drip*), і відмінність не тільки в буквах, а в інтонаційній нормі: українські повтори нерідко сприймаються як більш «пісенні» й чітко ритмізовані, а англійські можуть звучати суше або коротше. Комікс, як візуально-часове мистецтво, дуже залежить від ритму, тому навіть дрібна різниця в редуплікації змінює темп сцени.

4. Категорії звуку і культурні асоціації

Мови по-різному групують звуки за смыслом. Наприклад, те, що в англійському коміксі може позначатися одним узагальненим ефектом (*bang*), в українській уяві часто розкладається на нюанси: *бах* (короткий удар/постріл), *бум* (низький гул/вибух), *ген* (падіння), *трах* (різкий тріск). Тут працює культурний досвід читача й усталений «словник коміксів»: люди очікують, що різні події матимуть різні звуко-символічні маркери.

5. Традиція коміксу як медіа

На те, як записують звуки, впливають не лише мови, а й традиції індустрії:

– у західних та східних коміксах ономапоєа часто є великим «логотипом» дії, зі сміливою типографікою;

– у манзі звуки можуть бути численніші, дрібніші, передавати мікродеталі (шурхіт одягу, паузу, внутрішнє напруження) – і це формує інший рівень «чутливості» до звукопису. Через це одна і та сама сцена в різних традиціях може мати різну щільність звуків і різну роль ономапоєа: від головного акценту до фонового «шумового шару».

6. Паралінгвістика: звуки реакцій і «людський голос»

Окремий пласт – звуки, пов'язані з людською поведінкою: зітхання, сміх, плач, заїкання, ковток, здивування. Тут культурні відмінності ще помітніші, бо «як звучить емоція» – річ звична для носія і дивна для чужинця. Наприклад, сміх може мати різні графічні шаблони в різних мовах, і читач одразу розпізнає «свій» формат.

ВИСНОВКИ З ДАНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ І ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ РОЗВІДОК У ДАНОМУ НАПРЯМІ

Підсумовуючи результати дослідження, можна зробити висновок, що звуконаслідування (ономапоєа) є одним із найважливіших виражальних засобів мови коміксів, адже саме вони створюють відчуття руху, ритму, емоційної напруги й звукової присутності в межах статичного зображення. Ономапоєа у коміксі має мультимодальну природу: вона функціонує не лише як мовна одиниця, а й як візуальний елемент кадру, тому під час перекладу важливо зберегти не тільки значення та звукопис, а й загальну експресію та відповідність зображенню.

Проведений аналіз матеріалу з обраних коміксів засвідчив, що вибір перекладацької стратегії завжди передбачає баланс між точністю відтворення акустичного ефекту, природністю українського звучання та технічними/ графічними можливостями верстки. Найбільш продуктивними виявляються еквівалентний переклад і функціональна заміна, оскільки вони найкраще забезпечують зрозумілість і стилістичну доречність у цільовій мові, тоді як транслітерація, описовий переклад, а також прийоми підсилення чи послаблення експресивності застосовуються залежно від жанру, контексту й задуму сцени. Водночас істотні труднощі перекладу ономапоєа зумовлені відмінностями фонетичних систем та усталених звукописних моделей англійської й української мов: один і той самий звук може «звучати» по-різному для носіїв різних мов, особливо коли йдеться про передавання емоційних реакцій, вигуків або інтонаційно забарвлених ефектів.

Таким чином, переклад звуконаслідувань постає як складний процес пошуку компромісу між фонологічною подібністю до оригіналу та природністю звучання в мові перекладу, що є головною запорукою збереження цілісного ефекту присутності для українського читача.

Література

1. Левицький В. В. Звуковий символізм. Міфи та реальність. Чернівці: Рута, 2009. 186 с.
2. Мацько Л. І. Ономапоєа в семантико-синтаксичній структурі речення. *Граматичні аспекти української мови* : зб. наук. праць К. : КДПШ. 1985. С. 50–57
3. Шеремет Є. А. Структурно-семантичні та функційні особливості ономапоєа в англомовних коміксах. Кваліфікаційна робота магістра / Запорізький національний університет. Запоріжжя, 2021. 70 с.
4. Adams M., Brinton L. J., Fulk R. D. An ideological history of the English term onomatopoeia. *Studies in the history of the English language*. Issue VI. 2015. P. 343
5. Ferber M. Onomatopoeia and sound symbolism. *Poetry and language: the linguistics of verse*. 2019. P. 86–103
6. Jim D. Garfield. URL: <https://zenko.online/titles/1582?translation=unset>
7. Jim D. Garfield. URL: <http://pt.jikos.cz/garfield/2013/>.
8. Jo Y. Вітролом. URL: <https://zenko.online/titles/969?translation=473>.
9. Jo Y. Wind breaker. URL: <https://windbreakermanhwa.com/category/chapter-list/>
10. Nimish K., Avunjian N., Cohn N. Pow, punch, pika, and chu: the structure of sound effects in genres of American comics and Japanese manga. *De Gruyter Mouton*, 2016. P. 93–109
11. Pogo. Лецца. URL: <https://zenko.online/titles/332?translation=unset>.
12. Pogo. Lessa. URL: https://m.webtoons.com/en/action/lessa/list?title_no=89.
13. Ullmann S. Semantics: introduction to the science of meaning. New York: Barnes & Noble, Inc., 1964.

278 p.

References

1. Levytskyi, V. V. (2009). Zvukovi symbolizm. Mify ta realnist [Sound symbolism. Myths and reality]. Chernivtsi: Ruta [in Ukrainian]
2. Matsko, L. I. (1985). Onomatopy v semantyko-syntaksychnii strukturii rechennia [Onomatopoeia in the semantic-syntactic structure of a sentence]. *Hramatychni aspekty ukrainskoi movy – Grammatical aspects of the Ukrainian language*, 50–57 [in Ukrainian]
3. Sheremet, Ye. (2021). A. Strukturno-semantychni ta funktsiini osoblyvosti onomatopei v anhlovnykh komiksakh [Structural, semantic, and functional features of onomatopoeia in English-language comics]. Master's thesis. Zaporizhzhia [in Ukrainian].
4. Adams, M., Brinton, L. J. & Fulk, R. D. (2015). An ideological history of the English term onomatopoeia. *Studies in the history of the English language*, VI, 343 [in English]
5. Ferber, M. (2019). Onomatopoeia and sound symbolism. *Poetry and language: the linguistics of verse*, 86–103 [in English]
6. Jim, D. Harfield [Garfield]. Retrieved from: <https://zenko.online/titles/1582?translation=unset> [in Ukrainian]
7. Jim, D. Garfield. Retrieved from: <http://pt.jikos.cz/garfield/2013/> [in English]
8. Jo, Y. Vitrolom [Wind breaker]. Retrieved from: <https://zenko.online/titles/969?translation=473> [in Ukrainian]
9. Jo Y. Wind breaker. Retrieved from: <https://windbreakermanhwa.com/category/chapter-list/> [in English]
10. Nimish, K., Avunjian, N. & Cohn, N. (2016). Pow, punch, pika, and chu: the structure of sound effects in genres of American comics and Japanese manga. *De Gruyter Mouton*, 93–109 [in English]
11. Pogo. Lessa [Lessa]. Retrieved from: <https://zenko.online/titles/332?translation=unset>. [in Ukrainian]
12. Pogo. Lessa. Retrieved from: https://m.webtoons.com/en/action/lessa/list?title_no=89. [in English]
13. Ullmann, S. (1964). *Semantics: introduction to the science of meaning*. New York: Barnes & Noble, Inc. [in English]