

# Poteškoće u prevođenju manga stripova: prevođenje onomatopeja

---

**Tomašić, Lucija**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2023**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:792950>

*Rights / Prava:* [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-27**



*Repository / Repozitorij:*

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Filozofski fakultet

**LUCIJA TOMAŠIĆ**

**POTEŠKOĆE U PREVOĐENJU MANGA STRIPOVA:  
PREVOĐENJE ONOMATOPEJA**

Diplomski rad

Pula, rujan, 2023.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Filozofski fakultet

**LUCIJA TOMAŠIĆ**

**POTEŠKOĆE U PREVOĐENJU MANGA STRIPOVA:  
PREVOĐENJE ONOMATOPEJA**

Diplomski rad

**JMBAG: 0303070123, redovita studentica**

**Studijski smjer:** Diplomski dvopredmetni sveučilišni studij Japanologija i Talijanski jezik i književnost

**Predmet:** Poglavlja iz stručnog prevođenja 1

**Znanstveno područje:** humanističke znanosti

**Znanstveno polje:** filologija

**Znanstvena grana:** japanologija

**Mentor:** prof. dr. sc. Irena Srdanović

Pula, rujan, 2023.

# SADRŽAJ

1. UVOD .....	1
2. TEORIJSKI PRISTUP ONOMATOPEJAMA.....	5
2.1 Definicija onomatopeje.....	5
2.2. Arbitrarnost jezičnog znaka i zvučni simbolizam .....	6
2.3. Onomatopeje u hrvatskom jeziku .....	9
2.4. Onomatopeje u japanskom jeziku .....	13
2.5. Zvučni simbolizam.....	20
2.6. Onomatopeje u mangama.....	24
3. TEORIJA I TEHNIKE PREVOĐENJA.....	27
3.1. Teorija prevođenja .....	27
3.2. Prevoditeljske tehnike .....	30
4. ANALIZA ONOMATOPEJA U MANGAMA I NJIHOVIM PRIJEVODIMA .....	33
4.1. Metodologija.....	33
4.2. Materijali.....	35
4.3. Analiza - korištenje pisma i vrste onomatopeja .....	37
4.4. Analiza – prevoditeljske tehnike .....	40
4.5. Analiza – vizualni prijevod.....	46
5. PROBLEMI U PRIJEVODU .....	49
5.1. <i>Gitaigo</i> i prevođenje tišine .....	49
5.2. Vrlo specifične onomatopeje .....	49
5.3. Slične onomatopeje.....	50
5.4. Višeznačnost.....	51
5.5. Izmišljene onomatopeje .....	52
5.6. Varijacije u načinu pisanja.....	52
5.7. Odabir pisma.....	53
5.8. Različiti smjer pisanja i čitanja .....	55
5.9. Manjak prostora .....	56
5.10. Integracija teksta i slike .....	57
5.11. Posredovanje engleskog jezika.....	58
5.12. Ostali problemi .....	58
6. ZAKLJUČAK.....	59
POPIS LITERATURE .....	1
Analizirane mange .....	6
Sažetak i ključne riječi .....	7
Abstract and keywords .....	8



# 1. UVOD

Manga stripovi od svojih su skromnih početaka do današnjih dana postali jedan od vodećih izvoza Japana i jedan od njegovih najprepoznatljivijih simbola. Veliki broj manga redovito se prevodi na strane jezike diljem svijeta, a među njima i hrvatski.

Prema istraživanju Japanske Fondacije o trendovima u učenju japanskog jezika iz 2021. godine, drugi najčešći razlog za učenje japanskog jezika, odmah iza interesa za sam jezik, upravo je interes za „anime, mange, modu i J-pop“, s 59,9% učenika koji su to odabrali kao svoj glavni razlog učenja japanskog jezika, dok za područje Istočne Europe dostiže čak 92,4% (Japanska Fondacija 2022). Prema godišnjem izvješću Istraživačkog instituta za izdavaštvo i Udruge izdavača i urednika svih japanskih časopisa i knjiga (AJPEA), u 2021. godini prodano je čak 370.9 milijuna manga u formatu *tankōbon*<sup>1</sup> te su mange sačinjavale 40,4% ukupnog nakladničkog tržišta (AJPEA i Shuppan kagaku kenkyūjo, 2022, citirano iz nippon.com, 2022).

Onomatopeje su jedan od najprepoznatljivijih elemenata manga, a specifične su po tome da imaju dvojaku ulogu – služe i kao dio teksta, svojim značenjem dajući informacije ili dodatna objašnjenja sceni, ali imaju i vizualnu ulogu, jer oblikom, bojom i pozicijom znakova ostvaruju i vizualne efekte koji mogu davati sasvim drugo značenje. Zbog ove dvojake uloge, kao i zbog značajno većeg broja onomatopeja u japanskom jeziku u odnosu na hrvatski, prijevod onomatopeja predstavlja značajan izazov.

Ovaj rad fokusira se na problematiku u prevođenju mangi na hrvatski jezik, specifično na problem prevođenja onomatopeja. Namjera ovog rada jest identificirati najčešće prevoditeljske tehnike pri prevođenju onomatopeja u manga stripovima s japanskog na hrvatski jezik, analizirati njihove prednosti i nedostatke te identificirati probleme koji se javljaju u prevođenju manga, s fokusom na onomatopeje.

---

<sup>1</sup> U Japanu se manga objavljuju na dva načina: izlaze redovito u manga časopisima ili se objavljuju u obliku sveska, zvanog *tankōbon*.

Metodologija uključuje konzultiranje rječnika i priručnika za pronalaženje značenja onomatopeja, pregled literature i prethodnih istraživanja na temu manga, onomatopeja, zvučnog simbolizma i prevođenja u japanskom i hrvatskom jeziku, a konzultirani su i izvori na engleskom jeziku, čime je uspostavljena baza za daljnje kvalitativno i kvantitativno istraživanje onomatopeja iz analiziranih manga. Analizirane onomatopeje kategorizirane su prema vrsti, korištenom pismu te korištenim prevoditeljskim tehnikama i tehnikama vizualne prilagodbe te se na temelju osobnih utisaka i pregleda literature navode prednosti i nedostaci pojedinih prevoditeljskih tehnika i tehnika vizualne prilagodbe te se identificiraju problemi koji se javljaju pri prijevodu.

Onomatopeje u mangama i njihovo prevođenje popularna su tema te su brojna istraživanja o ovim i povezanim temama na raznim jezicima. Istraživanja i literatura o onomatopejama u japanskom jeziku posebice su brojni, a među njima je značajan *The Sound Symbolic System of Japanese* autorice Shoko Hamano (1998), koji govori o strukturi onomatopeja i njihovom glasovnom simbolizmu u japanskom jeziku, a njeni prijedlozi o značenjima pojedinih glasova i mora javljaju se i u drugim istraživanjima i na japanskom jeziku kao što su Tamori (1993, 2002) i Tamori i Schourupp (1999), koji također govore o strukturi onomatopeja i odnosu između oblika i značenja, te, nedavnije, Kubozono (2017), koji, osim što u svojoj knjizi objašnjava strukturu i značenje onomatopeja u japanskom jeziku, proučava i onomatopeje u drugim jezicima, pristup učenju onomatopeja za govornike japanskog kao stranog jezika te dijalektalnost japanskih onomatopeja. Općeniti pregledi gramatike japanskog jezika kao što su Shibatani (1990), Kaiser i dr. (2013) također se dotiču onomatopeja i njihovih podjela. Zbog velikog broja onomatopeja u japanskom jeziku i česte uporabe u svakodnevnom jeziku, brojni su rječnici i priručnici onomatopeja, jednojezični (Kindaichi i Asano 1978, Ono 2007), ili dvojezični, npr. japansko-engleski (Mizuno 2014). Onomatopeje u hrvatskom jeziku, premda ne toliko iscrpno obrađene kao u japanskom jeziku, također imaju dosta literature. Najčešće se onomatopeje analizira kao stilske figure (Bagić 2012), ali su posljednjih godina prisutna i istraživanja o

onomatopejama i glasovnom simbolizmu. Vuletić već 1997. godine govori o osnovama glasovnog simbolizma i prethodnim istraživanjima o toj temi, a Lečić (2012) istražuje primjere glasovnog simbolizma koji se nalaze u hrvatskom jeziku, dok Čubrović (2021) analizira simbolizam onomatopeja u engleskom jeziku. Obilježja onomatopeja i njihov položaj kao dio jezika istraživani su u Pavličević-Franić (2008), a Mihaljević (2021) analizira način na koji su onomatopejski glagoli obrađeni u hrvatskom mrežnom rječniku. Onomatopeje u mangama i općenito u stripovima posebno su proučavana tema. Natsume (1999) navodi bitne elemente mange, među kojima su i onomatopeje, te analizira povijesni razvoj manga, a time i onomatopeja, u poslijeratnom razdoblju, dok Oki (2005) analizira odnos onomatopeja, slike i zvuka te navodi razvoj onomatopeja u modernim mangama. Integracija slike i teksta u stripovima također je često istraživana tema pa su se nje dotaknuli Cohn (2013), Morooka (2010), Pratha, Avunjian i Cohn (2016). Literatura o teoriji i tehnikama prevođenja općenito je vrlo brojna, a u ovom radu konzultirani su Hatim i Munday (2004), Munday (2010), Venuti (2014), Newmark (1988) koji govore o povijesnom razvoju prevoditeljske prakse i teorije prevođenja te navode glavne ili najčešće prevoditeljske tehnike, dok se Hasegawa (2012) i Wakabayashi (2020) bave tehnikama i problemima u prevođenju koji se odnose specifično na japanski jezik. Prevođenje onomatopeja u mangama iznimno je popularna tema te su o njoj već pisani i drugi diplomski radovi koji su konzultirani i pri pisanju ovog rada (Flyxe 2002, Gyllenfjell 2013, Svensson 2012) kao i istraživački radovi kao što je Inose (2008, 2009). Jüngst (2004) proučava položaj manga u Njemačkoj i trendove u njihovom prevođenju, dok Kaindl (1999) i Kućma i Sobek (2014) navode tehnike koje se koriste specifično za prevođenje stripova i manga. Također su česta istraživanja prevoditeljskih tehnika ili problema na temelju jedne specifične mange, kao što je Tošu (2020) s *Kamisama Hajimemashita* ili Huang i Archer (2014) te Kılınç (2016) koji analiziraju *Naruto*.

Ovaj rad započinje definicijom pojma onomatopeje i mimetičke riječi te daje kratak pregled odnosa onomatopeja i zvučnog simbolizma te njihovog odnosa s de Saussureovim konceptom arbitrarnosti jezičnog znaka. Zatim slijedi teorijski pregled



onomatopeja i zvučnog simbolizma u hrvatskom, a potom i u japanskom jeziku, uključujući predstavljanje raznih vrsta onomatopeja i njihovog korištenja i tvorbe. U nastavku se opisuje korištenje onomatopeja u mangama i dotiče se problematike odnosa teksta i slike koja se javlja u stripu, a posebno je istaknuta kod onomatopeja. Treće poglavlje bavi se teorijom prevođenja i navode se općenite prevoditeljske tehnike (Venuti 1995, Hasegawa 2012, Wakabayashi 2020), ali i specifične tehnike koje se koriste u stripovima (Kaindl 1999) ili za prevođenje onomatopeja identificirane u prošlim istraživanjima (Inose 2009, Flyxe 2002). U četvrtom poglavlju slijedi kvantitativna i komparativna analiza onomatopeja pronađenih u šest manga, prevedenih od strane tri različita prevoditelja, pročitanih na japanskom i hrvatskom jeziku. Identificirane onomatopeje kategorizirane su prema vrsti i pismu kojim su pisane te je za svaku identificirana iskorištena prevoditeljska tehnika te način vizualnog prilagođavanja ciljnom tekstu. Provedena je kvantitativna analiza učestalosti pojedinih vrsta onomatopeja, pisma i prevoditeljskih tehnika u analiziranim mangama te kvalitativna analiza upotrijebljenih prevoditeljskih tehnika i tehnika vizualne prilagodbe. Za kraj se navode neke prednosti i nedostaci identificiranih prevoditeljskih tehnika te se identificiraju problemi koji se javljaju u prevođenju i neki načini kako ih se rješavalo u analiziranim tekstovima.

Za transkripciju japanskih pojmova u ovom radu koristi se modificirani sustav Hepburn. Produženi samoglasnici označeni su makronom (*kūkō*, *okāsan*), osim ako je riječ o različitim morfemima (*omou*), a morni nazal *ん* /N/ uvijek se piše kao *n* (*shinbun*). U slučaju dvosmislenog značenja kada se *ん* nalazi u sredini riječi razmak između slogova označava se apostrofom (*tan'i* umjesto *tani*, *hon'yaku* umjesto *honyaku*). Znak *sokuon* (促音), u japanskom jeziku pisan malim znakom *tsu* (っ, っ), u transkripciji se izražava udvostručavanjem suglasnika ako se nalazi unutar riječi (npr. *ippo*), odnosno prvog suglasnika u slučaju digrafa (npr. *issho*) te, radi lakšeg prikazivanja, znakom Q ako se nalazi na kraju riječi.

## 2. TEORIJSKI PRISTUP ONOMATOPEJAMA

### 2.1 Definicija onomatopeje

Pojam onomatopeja mrežno izdanje *Hrvatske enciklopedije* Leksikografskog zavoda Miroslava Krleže (2021) definira kao: „stvaranje riječi oponašanjem nekoga prirodnog zvuka, životinjskog ili ljudskoga glasa i sl., nazivanje nekog predmeta ili živoga bića po zvuku i glasu koji na njega podsjeća ili je za njega karakterističan. Tako npr. prirodne zvukove oponašaju glagoli: *šuštati* (o lišću, papiru i sl.), *klokotati* i *mrmoriti* (o vodi), *tiktakati* (o uri), *štropotati* (o kolima), *pištati* (o pari), *cvokotati* (o zubima); životinjske glasove: *psikati* (o zmiji), *mijaukati* (o mački), *kokodakati* (o kokoši), *mukati* (o kravi), *gugutati* (o grlici), *roktati* (o svinji), *živkati* (o vrapcu), *graktati* (o gavranu); ljudske glasove: *hihotati* (za smijeh), *mumljati*, *šušljatati*, *ciktati*, *blebetati* (za govor) itd.“

Hrvatski jezični portal definira ju kao „stvaranje riječi (ili imena) kojega glasovni oblik podsjeća na stvar ili zvuk koji imenuje“ te „tako nastala riječ ili ime [*šuštati*, *šušanj*, *vau-vau*, *mijau* itd.]“ Riječ „onomatopeja“ podrijetlom je iz grčkog jezika, a sastoji se od riječi *ónoma* (ime) i *poieîn* (činiti).

Bagić (2012:211) u svom *Rječniku stilskih figura* onomatopeju definira kao „stvaranje riječi i spojeva riječi koji glasovnim sastavom prikazuju označeno – biće, pojavu ili senzaciju. Predmet glasovnog oponašanja može biti zvuk iz prirode, životinjsko glasanje, u novije vrijeme zvukovi različitih strojeva i naprava.“

Lasserre (2018, citirano iz Tošu 2020) ističe kako se onomatopejske riječi, premda prisutne u svim jezicima u svijetu, mogu smatrati i kulturno-specifičnim riječima, zato što ne postoji univerzalno pravilo o njihovom korištenju, već su uvjetovane fonetskim sustavom pojedinog jezika i kulturom govornika. Naglašava kako nemaju svoje neovisno značenje, nego je potrebno pri tumačenju uzeti u obzir kontekst u kojem se nalaze. Upravo zbog te visoke kontekstualnosti onomatopeja lakše ih je razumjeti uz sliku u stripu (ibid.).

## 2.2. Arbitrarnost jezičnog znaka i zvučni simbolizam

Prema lingvističkoj teoriji, koja uvelike počiva na De Saussureovom principu arbitrarnosti lingvističkog znaka, odnos zvuka i značenja smatra se arbitrarnim, dakle nasumično stvorenim. Pojava onomatopeje, koja je po svojoj prirodi imitacija zvukova iz okoline, predstavlja suprotnost ili iznimku toj tezi. Sam De Saussure naveo je neke razloge zašto pojava onomatopeja u jeziku ne narušava princip arbitrarnosti: 1. budući da su imitacije, onomatopeje se ne smatraju organskim dijelom jezičnog sustava, 2. u jeziku ih zapravo nema toliko puno koliko se smatra te 3. budući da se ulaskom u jezični sustav mijenjaju i prilagođavaju, time gube i svoju imitativnu osobinu. Kao dokaz daje primjer psećeg laveža na raznim jezicima kako bi pokazao da ako jedan tako univerzalan zvuk varira od jezika do jezika očito se ne može raditi o imitaciji, već postoji određena razina konvencionalnosti jer su „ulaskom u jezik onomatopeje podvrgnute i svim fonetskim i morfološkim zakonitostima kao i sve druge riječi; te se one i tako udaljavaju od svoje izvorne motiviranosti“ (Vuletić 1997:2). Tamori (1999, citirano iz Flyxe 2002), prikazuje leksikaliziranost (koja označava koliko je određena riječ dio vokabulara) i mimetičnost (koja označava koliko je određena riječ izravna imitacija nekog zvuka ili stanja) kao obrnuto proporcionalne pojave. Dakle, što se onomatopeja više ustanovi kao dio vokabulara, tim više gubi svoju mimetičnost (Flyxe 2002). Ijima (2004, citirano iz Inoue 2009) predstavlja dvije faze onomatopeja, gdje je prva faza imitacija zvukova i dojmova glasovima, a u drugoj fazi ti se izrazi i glasovi postepeno pretvaraju u onomatopeje.

Međutim, posljednjih desetljeća provedeno je dosta istraživanja na temu glasovnog simbolizma. Glasovni simbolizam ili zvučni simbolizam<sup>2</sup> (en. *sound symbolism*) odnosi se na ideju da postoji određena direktna povezanost između zvuka (označitelja) i označenika. Lečić (2012:10) navodi kao jednu od najranijih definicija zvučnog simbolizma Humboldtovu, prema kojoj „jezik odlučuje definirati neke predmete pomoću

---

<sup>2</sup> U literaturi se za istu pojavu javljaju pojmovi glasovni simbolizam (Vuletić 1997, Bagić 2012), zvučni simbolizam, fonosemantika ili fonetski simbolizam (Lečić 2012) i glasovna simbolika, odnosno fonosimbolika (Čubrović 2003).

zvukova koji, djelomično sami po sebi, djelomično u kombinaciji s drugim zvukovima, na uho ostavljaju dojam sličan dojamu koji taj predmet ostavlja u umu“.

Među prvim zagovornicima glasovnog simbolizma bio je Otto Jespersen, koji uz same onomatopeje koje smatra „direktnom imitacijom“, navodi i tzv. „fonometaforičku motivaciju“, odnosno da određeni glasovi daju specifične dojmove pa tako vokal [i] izražava nešto malo, slabo ili beznačajno (Vuletić 1997:2), a ova simboličnost dokazana je u više jezika (Lečić 2012). Uz Jespersena, Edvard Sapir također je proveo slično istraživanje o usporedbi dojmova riječi *mil* i *mal*, u kojem je 80% ispitanika interpretiralo *mil* kao *malen*, a *mal* kao *velik* (Vuletić 1997).

Potrebno je spomenuti učinak *bouba-kiki* Vilayanur Ramachandrana, odnosno učinak *maluma-takete* Wolfganga Köhlera, u kojima su ispitanici iz različitih jezičnih i kulturnih područja morali spojiti zadane logatome s po jednim od dva zadana oblika, jednim zaobljenim, a drugim oštrim i šiljastim te je većina ispitanika bez obzira na jezik spojila zaobljeni oblik s logatomima *bouba/maluma*, odnosno šiljasti oblik s *kiki/takete*. Mnoga istraživanja provedena su o tome zašto koja je poveznica između tih riječi i oblika, od vizualne sličnosti oblika načinu tvorbe glasova, uloge samoglasnika ili suprotno, bitnije uloge suglasnika (Fort, Martin i Peperkamp 2014) te utjecaju intonacije na dojmove (Vuletić 1997), ali zasigurno odražava određenu razinu glasovnog simbolizma u jeziku.

Kao što je prije rečeno, onomatopeje, osim što oponašaju zvukove iz okoline, mogu izražavati i određena stanja i situacije koji ne tvore nužno ikakve zvukove ili mogu biti i imitacije ne samo zvučnih, već i drugih osjetilnih dojmova (npr. *kira kira* u japanskom opisuje svjetlucavost, blještavost, što je vizualni dojam, a hrvatska onomatopeja *bljak* izražava okus). U japanskom jeziku ova se razlika izražava različitim pojmovima, ukratko na *giongo* za oponašanje zvukova te *gitaigo* za izražavanje stanja, dok se u engleskom jeziku pojam onomatopeja ponekad koristi kao sveobuhvatan termin za sve glasovno simbolične riječi, a ponekad se odnosi samo na riječi koje oponašaju zvukove, dok se za riječi koje izražavaju stanja, osjećanja i sl. koristi pojam *mimesis* „mimeza“ ili *mimetic word* „mimetička riječ“ (Flyxe 2002).

Lečić (2012) navodi tri glavne vrste zvučnog simbolizma, a to su onomatopeja, reduplikacija i fonestezijska. Onomatopeja se, dakle, odnosi na riječi koje oponašaju zvukove iz prirode. Reduplikacija se odnosi na udvostručavanje ili ponavljanje jezične jedinice ili jednog njezinog djela, npr. eng. *ding-dong, tick-tock* ili hrv. *čin-čin, din-don, kuc-kuc*. Ovim udvostručavanjem izražava se trajanje ili učestalost zvuka koji oponašaju (Pavličević-Franić 2008). Treća vrsta, fonestezijska, definirana je kao „proces u kojem se određeni samoglasnici, suglasnici ili prozodijski elementi percipiraju kao da predstavljaju vidljive ili opipljive osobine predmeta kao što su veličina, težina, svjetlost, mekoća, oblik, temperatura, smjer kretanja itd.“ (Sadowski 2001:72, citirano iz Lečić 2012:12). Na primjer, skup V+/f/ u engleskom jeziku simbolizira meki udarac (npr. *mash, crash, splash*), /-d/ dosadnu ili glupu osobu (npr. *dull, daft, dim, dizzy, dumb*), /-iŋ/ rezonantan zvuk s dugim odjekom (npr. *cling, ring, bang, ding*), a /sl-/ klizeći pokret (npr. *slide, slither, slope, sledge*) (Lečić 2012). Kao što ističe Čubrović (2003) najmanje jedinice sa simboličkim značenjem javljaju se već na fonološkoj razini jezika, a mogu se i nizati te u kombinaciji postizati kumulativni učinak (npr. eng. *choo choo*). Te se najmanje jedinice u literaturi naziva onomatopimima.

### 2.3. Onomatopeje u hrvatskom jeziku

Kategorija onomatopeja u hrvatskom jeziku još uvijek je predmet rasprave. Dok neki jezikoslovci onomatopeje svrstavaju u usklike, drugi ih smatraju posebnom kategorijom. Pavličević-Franić (2008:46), navodeći da se onomatopeje „mogu promatrati i proučavati kao zasebna govorna pojava, ali u komunikacijskoj praksi takve su riječi vrlo često onomatopejski usklici, što znači da ih je moguće uvrstiti i u podskupinu usklika kao vrsta riječi“, svrstava ih kao jednu od tri temeljne skupine usklika, uz impulzivne usklike kojima se izražavaju osjećaji i raspoloženja (npr. *uh, jao, hm*) i imperativne usklike koji su usmjereni sugovornicima, a koriste se za skretanje pozornosti, zapovijedanje, dozivanje i pozdravljanje (npr. *hej, pst, halo, šic, ho-ruk*). Upotreba usklika, a time i onomatopeja, češća je u razgovornom stilu i žargonu, a manje je prisutna u stilovima koji zahtijevaju strože poštovanje standardnog jezika (Mihaljević 2021).

Onomatopeje su podosta analizirane u znanstvenoj literaturi, pogotovo u književnoj teoriji, kao stilska figura, a Bagić (2012) opisuje ih kao „jednu od dobro istraženih i opisanih pojava“ te navodi istraživanja i opisivanja fenomena još iz 19. st. pod nazivom *kongruenca* ili *kongruenza*. U drugoj polovici 20. stoljeća javljaju se bitna djela na temu onomatopeja, među kojima 1953. „Zvuk i pokret u jeziku“ P. Guberine (Bagić 2012). Međutim, dok su onomatopeje dosta obrađene, Lečić (2012) ističe da je zvučni simbolizam u hrvatskom dosta nepoznat fenomen te u svom istraživanju nastoji predstaviti neke onomatopeje u hrvatskom jeziku. Tako u svom istraživanju, koristeći metodu pretraživanja rječnika, identificira primjere fonestezijske u hrvatskom jeziku, dakle foneme i njihove kombinacije koji simboliziraju neko značenje. Identificirani su navedeni fonestemi ili fonestemske skupine<sup>3</sup>, s tim da autor ističe subjektivnost rezultata te da bi isti zvukovi mogli ostavljati drugačiji dojam od govornika do govornika, stoga ističe potrebu za daljnjim istraživanjima na samim govornicima jezika kako bi se potvrdila validnost pronađenih rezultata te provjeru etimologije riječi kako bi se utvrdilo da se zaista radi o zvučnom simbolizmu (Lečić 2012). Budući da je to trenutačno prva

---

<sup>3</sup> Pojam „fonestem“ odnosi se na najmanju jedinicu fonestezijske.

takva zbirka podataka o zvučnom simbolizmu u hrvatskom jeziku, pronađeni fonestemi navedeni su u nastavku:

1. Fonem /r/ simbolizira brzinu (npr. brz, okretan, žuriti, vrtoglavo, rapidan), ali i općenito kretanje, posebice u kombinaciji sa suglasnikom (npr. mrdati se, trčati, vrtjeti, prštati, okrenuti, kotrljati). Može odražavati i nestabilnost i neugodnost (npr. krhko, drhtati, treskati, posrtati, trnci, žmarci, groznica, kostriješiti se), kao i neravnine, udubine ili uzvisine (npr. bora, crta, pruga, kvrga, ruga, stršati)
2. Vokal /u/ simbolizira nekog ili nešto nekvalitetno ili glupo (npr. glupost, apsurd, tup, čudno, smušen) te mali broj riječi označava nekvalitetna mjesta (npr. rupa, ćumez), a ponekad, kao i /a/, izražava neke udubine (npr. rupa, šupljina, sutjeska, ugao, usjek, jama, klanac)
3. Palatali /l/, /ʎ/ i /ɲ/ odnose se na nešto nečisto i neugodno (npr. prljav, mrlja, ljaga, gnjusno, fleka), a označavaju i nečiste vodene površine (npr. lokva, blato, kaljuža, talog, glib) i neugodne tjelesne tekućine (bala, slina, sluz, gnoj, hunjavica).
4. Fonem /t/ označava potpunost ili važnost nečega (npr. apsolutan, potpun, čvrst, totalno, čitavo, znatan, zaista, stabilan), dok s druge strane /l/ odražava nepotpunost ili nestabilnost (npr. klimati, klecati, labav, slab, oklijevati, kilav, plah, mlitav)
5. Fonemi /s/ i /z/ odražavaju svjetlost (npr. bljesak, svjetlo, iskra, svitati, proziran, zračiti), dok /m/ simbolizira tamu i nejasnost (npr. mračan, tmina, magla, sumoran, namršten) kao i tamne osjećaje (npr. namrgođen, pesimist, mrgud)
6. S druge strane, /s/ i /z/ označavaju i ugodne i neugodne osjećaje (npr. ugodne osjećaje izražavaju sretan, smiren, spokojan, zadovoljstvo, izvrstan, a neugodne strava, strepnja, stres, trzati, užas, jeza, groza), a /m/ tako označava i nešto drago govorniku (npr. miran, mio, mek, milostiv, umiljat, izniman)
7. Fonem /k/ simbolizira proizvodnju nekog zvuka, uglavnom visokog i rezonantnog (npr. jauk, vrisak, povik, poklič, kukati, plakati, zvuk), a za imitaciju zvukova mogu se koristiti i drugi fonestemi kao što su /r/ (npr. artikulirati, derati se, grcati, verglati), /b/ (npr. blebetati, buncati, baljezgati), /br-/ (npr. brbljati, brboriti, brundati), /tr-/ (npr.

trabunjati, tračati, treštati trkeljati), /h/ i /hr-/ za velarne zvukove (npr. dahtanje, huktati, hračak, hrkati, hrskati), /kl-/ (npr. klicati, klavir, klapa, kloketati) te /zv-/ (npr. zvuk, zveckati, zvoniti, zvrnuti) te fonestemska skupina suglasnik + fonestemi /r/ ili /u/ + suglasnik (npr. ćućuriti, frfljati, šušcati, gugutati)

8. Vokal /o/ označava nešto okruglo (npr. kotač, kolo, uokolo, kora, obao, ovalan, vrtlog)
9. Vokal /e/ izražava pozitivne osobine pojedinca (npr. jedinstven, rijedak, kreativan, pametan, dosjetljiv)
10. Udarac se simbolizira fonestemima /t/ ili /p/, najčešće u kombinaciji (npr. lupati, pljuska, tutnjati, tapkati, mlatiti, prasnuti), a može se simbolizirati i vokalom /u/ (npr. udariti, tući, šutati, pljuska)
11. Okluzivi često simboliziraju prepreke ili njihovo savladavanje, potencijalno zato što se i sami glasovi tvore preprekom prolasku zračne struje (npr. blokada, opsada, barikada, barijera, nasip)

Kao vrste riječi onomatopeje se uglavnom javljaju kao uskllici (mijau, vau, pljas, tres), ali zbog svog velikog stupnja samostalnosti mogu zauzimati razne uloge u rečenici na sintaktičkoj razini pa tako mogu biti dio predikata (npr. *Žaba pljus* u vodu. Baš je *brrrr.*), subjekt (npr. *Začulo se kuc-kuc*. Čulo se samo *tap-tap-tap*) te malo rjeđe objekt (npr. *Mi nismo čuli fiju-fiju-bum.*) ili atribut (npr. *Donio je jedan vau* autić. *Tik-tak* sat ti je na stolu.) (Pavličević-Franić 2008). Zbog velikog potencijala za stvaranje novih riječi (Mihaljević 2021), od onomatopeja se mogu stvoriti razne vrste riječi, najčešće glagoli (bućnuti, cijukati, klikati, krcati, blejati, brundati) ili imenice (npr. bubanj, cvokot, hihot, klopot, žamor, žubot)<sup>4</sup>.

Pavličević-Franić (2008) navodi da onomatopeje, uz ostale vrste uskllica, imaju netipična jezična obilježja kao što su sklopovi netipičnih suglasničkih skupina (npr. žbam, šljap), odsutnost morfoloških obilježja te prethodno spomenuto udvostručeno izražavanje. Ta netipična obilježja upravo su ono zbog čega su onomatopeje tako prilagodljive i polifunkcionalne. Kao primjere polifunkcionalnosti daje zamjenjivanje

---

<sup>4</sup> Primjeri onomatopeja iz Mihaljević (2021) i Bagić (2012)



punoznačnih riječi (npr. I onda ti ja *kuc-kuc* na vrata), stvaranje novih riječi od postojećih usklika (npr. Nemoj stalno *jojhati*.) ili stvaranje neologizama (npr. *zumbar*, *cvrktičica*, *dindončići*).

Bagić (2012) u *Rječniku stilskih figura* onomatopejske izraze dijeli na tri vrste: 1.) interjekcije koje definira kao „uzvici stvoreni izravnim glasovnim oponašanjem šumova, krikova, zvukova koji okružuju čovjeka“, 2.) onomatopejske riječi koje nastaju gramatikalizacijom interjekcija ili „stvaranjem riječi koje verbalno slikaju označenu pojavu, iako često nema zvukova koji bi bio oponašan“ (npr. *bljeskati*, *bljutavo*, *drhtavica*, *sijevnuti*). Dok u navedenim primjerima nema akustičnih pojava, prisutne su vizualne, olfaktivne i taktilne pojave. Posljednja vrsta onomatopejskih izraza je 3.) pjesnička onomatopeja koju definira kao „oblik umjetničkog prikazivanja koji zvukovnu sugestivnost dijela ili čitavog lirskog iskaza pretvara u njegovo značenjsko uporište“, a odnosi se na korištenje interjekcija, onomatopejskih riječi i riječi koje ništa ne oponašaju, ali svojim zvukom doprinose ukupnom zvukovnom i značenjskom dojmu. Jedan od primjera je Nazorov *Cvrčak*:

*I cvrči, cvrči cvrčak na čvoru crne smrče.*

Uz onomatopejske riječi *cvrči* i *cvrčak* javljaju se i neonomatopejske riječi *čvor*, *crne*, *smrče*, koje uz ponavljanje riječi *cvrči* te stilski obilježen red riječi sveukupno pojačavaju akustični dojam pjesničke slike (Bagić 2012).

Prema Čubrović (2003), imitativni glasovni simboli mogu prema konvencionalnosti jezičnog znaka varirati od „divljih“, koji ne poštuju fonetska i ortografska pravila jezika, npr. *shshsh* u engleskom, te se rijetko javljaju u grafičkim medijima, do „pitomih“, koji su potpuno konvencionalizirani i time svrstani u leksikon jezika, npr. *shoo* u engleskom.

## 2.4. Onomatopeje u japanskom jeziku

Onomatopeje i mimetičke riječi u japanskom jeziku tradicionalno se svrstavaju u leksički sloj izvornih japanskih riječi (*wago*) – druga dva sloja su sinojapanski jezik (riječi kineskog podrijetla, *kango*) te posuđenice iz drugih jezika (*gairaigo*), a neki autori ih zbog velike brojnosti u japanskom jeziku te posebnih fonoloških, semantičkih i sintaktičkih karakteristika svrstavaju u vlastitu kategoriju (Špica 2022b: 174, detaljnije u Srdanović i Špica 2022: 134). Vrlo su brojne u japanskom jeziku – jedan od najopširnijih rječnika japanskih onomatopeja, *Giongo, gitaigo 4500: nihongo onomatope jiten* Masahira Ona (2007), u trenutku izdavanja brojio je čak 4,500 onomatopeja. Međutim, budući da se redovito stvaraju nove onomatopeje, broj onomatopeja je sada znatno veći (Chen, Wu 2018).

Postoje različite teorije zašto su onomatopeje u japanskom jeziku tako brojne. Tokui (2007, citirano iz Chen, Wu 2018) u svojoj knjizi navodi kao jedan od razloga mali broj slogova, odnosno mora<sup>5</sup>: uključujući osnovnih 50 mora, zvučne glasove i glasove s dijakritičkim znakom *handakuten* te palatalizirane glasove, japanski jezik ukupno ima 112 mora, dok ih, za usporedbu, kineski jezik ima 400. Slabu ekspresivnost glasova zbog malog broja mora i uniformne strukture poboljšava se korištenjem brojnih homofoničnih izraza kao što su *waku-waku* i *doki-doki* kako bi se stvorilo konkretnu, realističnu sliku događaja koji se opisuje (Chen, Wu 2018). Drugi mnogobrojnost onomatopeja pripisuju malom broju glagola koji opisuju ili specifične načine izvođenja radnji. Na primjer, u engleskom jeziku postoje mnogi glagoli za hodanje (*walk, stroll, drag, waddle, trudge, toddle*), plakanje (*cry, weep, wail, sob, whimper*) ili smijeh (*laugh, smile, giggle, chuckle, leer*) dok u japanskom za ove radnje postoji samo po jedan glagol (*aruku* „hodati“, *naku* „plakati“, *warau* „smijati se“), a specifičnosti su opisane onomatopejskim priložima (Inose 2008):

1. Opisivanje hodanja: *noro-noro* „drag“ potezati se, *yota-yota* „waddle“ hodati nestabilno, posrtati, *tobo-tobo* „trudge“ vući se, hodati s naporom, *yochi-yochi*

---

<sup>5</sup> Premda se često poistovjećuju, postoje značajne razlike između mora i slogova; u japanskom jeziku more su smatrane osnovnom jedinicom glasovnog sustava, o čemu će biti riječ kasnije u ovom poglavlju.

„toddle“ raditi prve ili nesigurne korake, *suta-suta* „hurry“, *seka-seka* „trot“ i *teku-teku* „tramp“ hodati užurbano, *yoro-yoro* „stagger“ teturati, *dota-dota* „stomp“ i *doshin-doshin* „tramp“ glasno gaziti, *noso-noso* „lounge“ polako i umorno hodati (primjeri iz Hasegawa 2012 i Tamori 2002).

2. Opisivanje smijanja: *niko-niko* (smiješak), *niya-niya* (cerenje pri prisjećanju nečeg lošeg ili nepristojnog), *kusu-kusu* (hihotanje, prigušen smijeh), *gera-gera* (glasan, bučan smijeh, grohot), *hahaha* (sretan smijeh, prizvuk dječackog smijeha), *hihihi* (neugodan osmijeh, prizvuk zlobe), *hehehe* (posramljeni osmijeh, uz djetinjast prizvuk), *hohoho* (ženski smijeh, s prizvukom elegancije ili pretencioznosti) (primjeri iz Tošu 2020)

Hrvatski jezik također obiluje glagolima koji opisuju razne specifičnosti radnje pa tako se hodanje može izraziti glagolima: *šetati*, *trčkarati*, *puzati*, *koračati*, *marširati*, *jurcati*, *gegati se*, *teturati*, *kaskati...*, a smijeh se izražava glagolima *smijati se*, *radovati se*, *smijuljiti se*, *cerkati se*, *smješkati se*, *podsmjehivati se*, *kreveljiti se*, *ceriti se*, *hihotati se* i dr.

Kubozono (2017) navodi da su u japanskom jeziku onomatopeje uglavnom prilozni, dok su u engleskom više glagoli, koji su uglavnom više leksikalizirani. Također navodi tezu da su onomatopeje češće u jezicima s malo vokala i jezicima u kojima je glagol na kraju rečenice, ali napominje da su ove teze nepotvrđene.

Onomatopeje imaju značajnu ulogu u japanskom jeziku te se redovito koriste u svakodnevnom životu, a javljaju se u književnosti, novinama i časopisima, mangama, a česte su i u marketingu. Kubozono (2017: 1-3) opisuje ih kao „neizostavan dio japanskog jezika“ te kao primjere onomatopeja u svakodnevnom životu daje imena raznih proizvoda kao što su *gachapon* (igračke u kapsulama), *gari-gari-kun* (sladoled na štapiću), imena biljaka i životinja kao što su *pen-pen-kusa* (rusomača) i *gara-gara-hebi* (čegrtuša) te bolest moyamoya koja je ime dobila upravo po japanskoj onomatopeji za nešto maglovito ili zamućeno, a odnosi se na maglicu koja se vidi na angiografskim snimkama mozga kod osoba koje imaju ovu bolest.

Web portal Tofugu (Dexter 2015) navodi čak 30 onomatopeja koje opisuju bol: *uzu-uzu* (neprestana tupa bol), *gan-gan* (bol koja odjekuje u glavi), *kiri-kiri* (oštra bol u trbuhu), *gusaQ-gusaQ* (psihološke rane od tuđih riječi), *zuki-zuki* i *zun-zun* (pulsirajuća bol) samo su neki od primjera.

Postoje zapisi onomatopeja još iz razdoblja Nara (710.–794.g.), a značenja onomatopeja su se, poput drugih riječi, mijenjala kroz vrijeme. Tako je onomatopeja *yoyo* u razdoblju Heian označavala „beskrajno lijevanje suza (i kod žena i kod muškaraca)“ te „slinu koja istječe iz usta“, a danas, dok još uvijek izražava kapanje sline ili vode, drugo značenje se promijenilo u "jako, patetično plakanje (uglavnom kod žena)" (Kubozono 2017).

Onomatopeje u japanskom jeziku popularna su tema za istraživanja, s brojnim analizama o njihovoj strukturi i tvorbi (Hamano 1998, Kakei i Tamori 1993, Tamori 2002, Kubozono 2017), katalogiziranju i kategorizaciji (Kindaichi i Asano 1978), usporedbama s engleskim jezikom, prevođenju (Inose 2008, 2009, Zanettin 2008, Jüngst 2004), glasovnom simbolizmu, korištenju u medijima i pop kulturi (Huang i Archer 2014, Inoue 2009, Morooka 2010) te o onomatopejama na neuropsihološkoj razini, između ostalih.

Onomatopeje se na japanskom jeziku zovu *onomatope* (オノマトペ), a osnovna podjela je na dvije kategorije: *giongo* i *gitaigo*. *Giongo* (擬音語, doslovno „riječ koja imitira zvuk“) opisuje zvukove iz prirode i okoline, kao i nama poznat pojam onomatopeje. Ono (2007) opisuje ih kao „riječi koje predstavljaju glasove i zvukove“. S druge strane, *gitaigo* (擬態語, doslovno „riječ koja imitira stanje“) opisuje stanja i osobine nečega. Ono (2007) opisuje ih kao „riječi koje predstavljaju bezvučne geste i radnje“. U literaturi na engleskom jeziku često se za njih koriste pojmovi mimetička riječ (*mimetic word*) ili ideofon (*ideophone*). Na primjer:

1. *Ame ga zā-zā futteiru*. Kiša jako pljušti.
2. *Ase de shatsu ga beto-beto shiteiru*. Majica je postala ljepljiva od znoja.

U prvom primjeru onomatopeja dočarava jako padanje kiše, dok u drugom primjeru onomatopeja dočarava ljepljivost, što je u biti stanje bez zvuka. Budući da onomatopeje u japanskom jeziku često imaju više značenja, ovisno o kontekstu mogu pripadati i jednoj i drugoj kategoriji:

1. *Kaminari ga goro-goro to narihajimeta.* Počelo je jako grmjeti.
2. *Kinō, ichinichijū uchi de goro-goro shiteita.* Jučer sam cijeli dan ljenčario doma.
3. *Me ga goro-goro suru.* Bole me oči.

Shibatani (1990) dijeli onomatopeje u tri kategorije: uz *gitaigo* stavlja kategorije *giseigo* (imitacije zvukova iz prirode) i *gijōgo* (opis psiholoških stanja). Kindaichi i Asano (1978, citirano iz Kubozono 2017) *giongo* i *gitaigo* dijele na živo i neživo te dodaju još jednu kategoriju, čime dijele onomatopeje u pet kategorija:

1. Giseigo (擬音語, dosl. „riječ koja imitira glas“) izražava glasanje ljudi i životinja, živih bića. U literaturi se ponekad koriste i pojmovi *voice-mimicking sound* i *phonomime*.
  - a. *Inu ga wan-wan hoeru.* Pas laje *vau-vau*.
  - b. *Seito ga wai-wai sawagu.* Učenici su jako bučni. (primjer iz Wakabayashi 2020)
2. Giongo (擬音語): Kindaichi ovim pojmom obilježava samo zvukove iz prirode koje proizvode neživi objekti. U literaturi ih se opisuje i kao *sound-mimicking words* (Wakabayashi 2020).
  - a. *Densha ga goto-goto hashiru.* Vlak vozi uz tutnjavu.
  - b. *Ame ga shito-shito futteiru.* Kiša lagano pada.
3. Gitaigo (擬態語): Kindaichi ovim pojmom obilježava samo stanja neživih objekata, npr. prirode, prometa, hrane. Može se odnositi i na vizualne, taktilne i druge neakustične osjetilne dojmove (Toşu 2020). Za ovaj pojam se u literaturi ponekad koristi i pojam *phenomime*.
  - a. *Ame ga te ni beto-beto kuttsuku.* Slatkiši se lijepe za ruke.
  - b. *Kazaguruma ga kuru-kuru mawaru.* Vjetrenjača se okreće. (primjeri iz Inose 2009)

- c. *Megane wo kaketeinai no de, bon'yari shita rinkaku shika mienai.*  
Nemam naočale pa vidim samo nejasne, mutne obrise.
- d. *Senro ga kune-kune ga takusan aru no de, densha ga noro-noro hashiru.*  
Pruga ima puno vijuga pa vlak vozi polagano.
4. Giyōgo (擬容語, dosl. „riječ koja imitira oblik, izgled“): opisuje stanja i kretnje živih bića
- a. *Totemo tsukareteita node, jugyōchū uto-uto shite shimatta.* Bio sam toliko umoran da sam zadrijemao za vrijeme predavanja.
- b. *Oji-san wa, bōshi wo sagashite shūi wo kyoro-kyoro mimawashita.* Starac je gledao uokolo u potrazi za šešišrom. (primjer iz jisho.org)
- c. *Shiken no kekka wo matteite sowa-sowa shiteiru.* Vrpolti se, nemiran je u iščekivanju rezultata ispita.
5. Gijōgo (擬情語, dosl. „riječ koja imitira osjećaje“): opisuje psihološko stanje, tjelesne osjete, raspoloženja i emocije. U literaturi se ponekad koristi i pojam *psychomime*.
- a. *Kare no henji ni ira-ira shita.* Iritirao me njegov odgovor.
- b. *Tomodachi to deai wo waku-waku shiteiru.* Veselim se susretu s prijateljicom.
- c. *Kinō hara-hara suru shiai wo mita.* Jučer sam gledao uzbuđljivu utakmicu.

Za lakši pregled, osnovne informacije o ovih pet kategorija prikazane su i u tabličnom obliku u Tablici 1 dolje.

**Tablica 1.** Primjeri onomatopeja iz različitih kategorija

GISEIGO	GIONGO	GITAIGO	GIYŌGO	GIJŌGO
擬声語	擬音語	擬態語	擬容語	擬情語
Opisuje zvukove		Opisuje stanja		
Živo	Neživo		Živo	
glasanje ljudi i životinja	zvukovi iz prirode (neživo)	stanja neživih objekata	stanja živih bića	raspoloženja, osjećaji
phonomime		Phenomime		psychomime
<i>wan-wan, gera-gera</i>	<i>zā-zā, goro-goro</i>	<i>tsuru-tsuru, beto-beto</i>	<i>furarito, gussuri, uto-uto</i>	<i>waku-waku, Hara-hara</i>

Kao vrste riječi onomatopeje su najčešće prilozni, javljaju se ili samostalno (npr. *yukkuri* „polagano“, *hakkiri* „jasno“, *waza-waza* „namjerno“) ili uz česticu *to*, posebno (npr. *furari* „besciljno (lutati), neočekivano (se pojaviti)“) ili kao sufiks (npr. *hotto* „s uzdahom olakšanja“, *patto* „iznenada, u trenu; biti primjetno, isticati se“, *sotto* „tiho, potajice“) (Kaiser i dr. 2013) te uz izraz *ni naru* kada izražavaju nekakav rezultat:

1. *Bero-bero ni naru*. Biti pod jakim utjecajem alkohola; napiti se (primjer iz Svensson 2012)

Javljaju se i kao pridjevi uz česticu *no*, *na*, *to shita* ili uz kopulu *da/desu* te kao imenice (Kaiser i dr. 2013):

1. *fuwa-fuwa no kēki* „pahuljasti kolač“, *tabu-tabu no uwagi* „vrećasta jakna“
2. *sara-sarana kami* „svilenkasta kosa“ (primjer iz Inose 2008)
3. *onaka ga peko-peko da* „gladan sam“, *fuku ga boro-boro da* „odjeća je pohabana“
4. *ira-ira* „frustriranost, uzrujanost“, *atsu-atsu* „vruće jelo“ (primjer iz Kaiser i dr. 2013 670-671)

U ulozi glagola koriste se u kombinaciji s glagolom *suru* (najčešće *gitaigo*, znatno rjeđe *giongo*) ili drugim glagolima kao što su *tsuku*, *yaru*, *kuru* (Kaiser i dr. 2013, 670-671):

1. *Atama ga zuki-zuki suru*. Osjećam probadajuću bol u glavi (primjer iz Shibatani 1990)
2. *Beto-beto tsuku* „postati ljepljivo, lijepiti se“ (primjer iz Svensson 2012)

Premda onomatopeje naizgled izgledaju nasumično stvorene, pomnijim promatranjem otkrivaju se određeni obrasci koji uvjetuju tvorbu te simboličko značenje i dojam koji onomatopeje ostavljaju.

Za razumjeti strukturu onomatopeja prvo je potrebno objasniti pojam mora. Mora (*haku*, 拍) je osnovna jedinica ritma u japanskom jeziku te je smatrana osnovnom jedinicom glasovnog sustava japanskog jezika. Mora je manja jedinica od sloga, koji se može sastojati od jedne ili više mora. Osnovna struktura mora je vokal kojem prethodi opcionalni konsonant, u obliku (C)V. Uz ovu vrstu mora, poznatu u literaturi kao nezavisne mora, postoje i tri posebne, odnosno zavisne mora (zvane tako zato što

za razliku od nezavisnih mora, ne mogu stajati na početku riječi ili sloga), a to su morni nazal /N/, vokalska dužina /R/ te glotalni okluziv, odnosno morni opstruent<sup>6</sup> /Q/ koji se smatraju jednom morom. Tako se, na primjer, riječi *benri* „korisno“, *gakki* „instrument“ i *kōka* „učinak“ sastoje od dva sloga (ben-ri, gak-ki, koo-ka), ali tri more (be.n.ri, ga.k.ki, ko.o.ka) (Špica 2021a, detaljnije u Srdanović i Špica 2022: 105-114).

Onomatopeje u japanskom tvore se od jednomorne ili dvomorne osnove. Jednomorna osnova (npr. *fu (to)*, *tsu (to)*) javlja se vrlo rijetko u modernom japanskom jeziku, a češće s varijacijama kao što su prethodno spomenute posebne more ili reduplikacija. Primjeri varijacija za jednomorne onomatopeje vidljivi su u Tablici 2 dolje (Tamori 1993):

**Tablica 2.** Varijacije u tvorbi onomatopeja s jednomornom osnovom (Tamori 1993)

CV	osnova	カ	ka
CVQ	morni opstruent na kraju	カッ	kaQ
CVN	/N/ na kraju	カン	kan
CVV	produženi vokal	カー	kā
CVVQ	kombinacije	カーッ	kāQ
CVVN		カーン	kān
CVQCVQ	reduplikacija	カッカッ	kaQ-kaqQ
CVNVCVN		カンカン	kan-kan
CVVCVV		カーカー	kā- kā

Premda su i jednomorne osnove dosta produktivne, dvomorne osnove još su produktivnije. Poput jednomorne osnove, i dvomorna osnova (npr. *kaba*, *gui*, *hata*) sama po sebi ostavlja dosta književni dojam, stoga se rijetko koristi u modernom japanskom jeziku, a umjesto toga su češće varijacije, reduplikacija ili kombinacije (Tamori 1993), kao što se vidi u Tablici 3 u nastavku, na primjeru onomatopeja *bata* „udarac, prasak“ i *hiya* „osjećaj hladnoće ili ružnog iznenađenja“ (primjer glagola *hiya* iz Inose 2009):

<sup>6</sup> Glotalni okluziv /Q/, u japanskom poznat kao *sokuon* (促音), u literaturi je također poznat kao morni obstruent, prvi segment dugih konsonanata i konsonantska dužina (Špica 2021a, Špica 2021b)



**Tablica 3.** Varijacije u tvorbi onomatopeja s dvomornom osnovom

osnova	CVCV	<i>bata</i>	<i>hiya</i>
varijacije	CVCVQ	<i>bataQ</i>	<i>hiyaQ</i>
	CVCVri	<i>batari</i>	<i>hiyari</i>
	CVCVN	<i>batan</i>	
reduplikacija	CVCV CVCV	<i>bata-bata</i>	<i>hiya-hiya</i>
	CVCVri CVCVri	<i>batari-batari</i>	
	CVCVN CVCVN	<i>batan-batan</i>	
kombinacije	CVQCVri	<i>battari</i>	
	CVNCVri		<i>hin'yari</i>

Postoje i kombinacije dvije različite osnove, npr. *kasa-koso* „šuštanje“, *pecha kucha* „čavrljanje“ *chira-hora* „povremeno, sporadično“ te oblici koji se ne uklapaju u dosada spomenuta pravila, npr. *kokekokkō* „glasanje pijetla“, *hōhokeyo* „glasanje ptice *uguisu*“, *suttenten* „bez išta novca“, *sukkarakan* „potpuno prazno“.

## 2.5. Zvučni simbolizam

Što se tiče zvučnog simbolizma u japanskom jeziku, samoglasnici igraju značajnu ulogu. Smatra se da viši vokali daju dojam nečeg manjeg, lakšeg, svjetlijeg, oštrijeg, dok niži vokali simboliziraju nešto veće, teže, tuplje (Hasegawa 2012). Prednji samoglasnici daju dojam nečeg većeg i glasnijeg, a stražnji odražavaju nešto tiše i sitnije. Za usporedbu, *kiin* odražava visok metalni zvuk, ali *kaan* odražava zvuk velikog zvona (Shibatani 1990). Tamori (1993) navodi razliku u dojmu između vokala /a/ i /o/, gdje /a/ opisuje jasan zvuk, dok /o/ opisuje nejasan, prigušen zvuk:

1. *Senbei wo baribari kajiru*. Jedenje rižinih krepera (jasno se izvana čuje krckanje)
2. *Mame wo boribori kajiru*. Jedenje graha (ne čuje se jasno, prigušeno zatvorenim ustima)

Hamano (1998, citirano iz Kubozono 2017) predstavlja zvučni simbolizam suglasnika, prikazan u Tablici 4 dolje, a značenje se mijenja ovisno o položaju suglasnika u riječi:

**Tablica 4.** Zvučni simbolizam suglasnika u japanskom jeziku, prema Hamano (1998).

	<i>PRVA MORA</i>	<i>DRUGA MORA</i>
B,P	napeta površina	eksplozija, odlučnost
T, D	opuštena površina	udaranje površine, bliski kontakt, slaganje
K, G	tvrdna površina	otvaranje, širenje, napuhavanje
S,Z	ne-viskoznost, tišina	lagani dodir, trenje
H	slabost, neodlučnost	disanje
M	nejasnost	
N	ljepljivost, viskoznost	elastičnost, sagibanje, slabost
W	ljudski ili životinjski glas	mekoća, nejasnost
R		kotrljanje, fluidno kretanje

Ova analiza dobila je i brojne kritike, među kojima je da postoje mnogobrojne onomatopeje koje, premda sadrže navedene foneme, nemaju navedeno simboličko značenje te da je previše detaljna i nedovoljno općenita te postoje kritike da bi se, budući da se u japanskom koristi slogovno pismo, kao najmanja jedinica za analizu umjesto fonema trebao uzeti slog, odnosno mora (Inose 2009). Hamano (1998) predlaže i glasovnu simboliku mora pa tako npr. stupac *ka* u tablici pedeset glasova<sup>7</sup> daje dojam nečeg tvrdog, stupac *sa* nečeg glatkog, stupac *ha* simbolizira slab i lagan zvuk, a stupac *ma* tupi zvuk.

Položaj mora u riječi također daje različite dojmove. Kubozono (2017) u knjizi „Onomatope no nazo: pikachū kara mofumofu made“ daje primjere onomatopeja *kusu-kusu* i *suku-suku*, koje se tvore od istih mora, ali su obrnuto poredane te imaju sasvim drugačija značenja:

1. *Kodomo ga kusu-kusu waratta.* Dijete se prigušeno smijalo.
2. *Kodomo ga suku-suku sodatta.* Dijete je polako naraslo.

Razlika je u položaju mora u riječi jer u dvomornim onomatopejama, ovisno o tome na kojoj poziciji se nalazi mora, mijenja se dominantno značenje konsonanta, odnosno

---

<sup>7</sup> Tablica pedeset glasova (*gojūonzu*, 五十音図) odnosi se na tradicionalni redoslijed znakova pisama *kana* prema fonemima od kojih se sastoji svaki slogovni znak, u obliku tablice od pet redova za svaki samoglasnik i deset stupaca za svaki suglasnik.

potiskuje se druga značenja. Tako prva mora označava dodir, a druga kretnju, kao što se vidi u Tablici 5. u nastavku:

**Tablica 5.** Izraženo značenje konsonanta ovisno o poziciji more u riječi

	<i>PRVA MORA</i>	<i>DRUGA MORA</i>
K/G	Tvrda površina	Šupljina, kretnja gore-dolje, kretnja unutra-van
T/D	Opuštena površina	Udarac, lijepljenje, povezivanje
S/Z	Fluidna, glatka površina	Trenje
P/B	Napeta površina	Puknuće, razbijanje površine

Zvučnost suglasnika također mijenja dojam: značenje onomatopejske riječi se u zvučnim verzijama „pogoršava“, odnosno postaje veće, sporije, teže, intenzivnije (Wakabayashi 2020), a bezvučni suglasnici daju dojam nečeg blažeg i lakšeg. Shibatani (1990) daje primjer onomatopeja *ton-ton* (lagano kucanje) i *don-don* (glasno udaranje) te za primjer glasa s dijakritičkim znakom *handakuten* daje *hara-hara* (padanje nečeg laganog, npr. lišća), *para-para* (lagan pad kiše) i *bara-bara* (padanje težih predmeta). Još jedna razlika je govornikov subjektivni dojam koji označavaju: bezvučni suglasnici označavaju pozitivan dojam, dok zvučni suglasnici odražavaju negativni dojam. Na primjer, *kira-kira* znači svjetlucavo, blještavo (na dobar način), dok *gira-gira* ima isto značenje, ali negativnu konotaciju, preblještavo je, smeta (npr. jako sunce). *Shittori* „vlažno“ odražava osrednju količinu vlage, npr. koža koja nije suha, dok *jittori* označava preveliku, neželjenu količinu vlage, npr. kožu mokru od znoja (Tamori 2002). Zvučni suglasnici, naravno, nemaju uvijek negativna značenja, već njihovo značenje i konotacija ovisi o kontekstu.

Reduplikacija označava ponavljajuću radnju ili nešto što se događa u nizu, npr. *don* „jedan udarac“ i *don-don* „ponavljajući udarci“ ili *pachi* „udarac (npr. od zatvaranja knjige)“ i *pachi-pachi* „pljesak (ponavljajuća radnja)“ (ibid.).

Oblici koji završavaju na *-to* (npr. *kurutto* „okretanje“, *patto* „iznenada, u tren oka“) označavaju nagli prekid ili brzu radnju (Shibatani 1990), dok oblici koji završavaju na *-ri* (npr. *nonbiri* „opušteno“, *bonyari* „odsutno, besciljno“, *yukkuri* „polako“) označavaju sporije radnje.

Prethodno spomenute posebne more također doprinose različitim dojmovima, ovisno o njihovom položaju u riječi.

*Hatsuon* (撥音, morni nazal ㄣ /N/) uglavnom ostavlja opušteniji, mirniji dojam u odnosu na morni opstruent /Q/ (Tamori 1993). U sredini riječi uglavnom služi kao naglašavanje, pojačavanje dojma (premda su rijetke onomatopeje s /N/ u sredini koje imaju i verziju bez /N/ (Tamori 1993), dok na kraju riječi označavaju nastavljanje ili rastegnutos, trajanje (Shibatani 1990) te rezonantnost ili jeku (Tamori 1993).

1. U sredini: *nonbiri* „bezbržno, opušteno“, *fun'wari* „nježno, pahuljasto“
2. Na kraju: *dokin* umjesto *doki* „dugi otkucaj srca“, *batan*, *dokan* „udarac koji traje ili odjekuje“

*Sokuon* (促音), također poznat kao morni opstruent ili *malo tsu* (っ, っ) odražava brzinu i trenutačnost radnje ili stanja. U sredini riječi služi kao naglašavanje i pojačavanje dojma, dok na kraju označavaju brz, nagli kraj radnje ili osjećaja (Inose 2009)

1. U sredini riječi: *battari* „udarac, prasak“, *gakkuri* „razočaranje“, *guttari* „bezvoljnost, umor“ od *batari*, *gakuri*, *gutari* (primjeri iz Tamori 1993)
2. *pakiQ* „puknuti“, *potoQ* „zvuk nečeg laganog što je palo, bućnulo“, *pataQ* „lagano zalupiti, npr. knjigom ili vratima“, (Tamori 1993)

Kratki samoglasnik označava nešto što se dogodilo brzo, u jednom trenutku ili na kratkoj udaljenosti, dok produženi samoglasnici označavaju radnju koja je prostorno i vremenski rastegnuta, trajanje i nastavljanje, a može služiti i za naglašavanje (Tamori 1993).

## 2.6. Onomatopeje u mangama

Strip, a samim time i manga, je specifična medijska vrsta po tome što predstavlja kombinaciju drugih medijskih oblika: književnosti s tekstualnim sadržajima, slikarstva s ulogom slika, a tijekom radnje iz okvira u okvir simulira i film. Manga stripovi, premda sadrže mnogo sličnosti sa zapadnjačkim stripovima, u nekim se elementima i razlikuju, npr. smjer čitanja, vizualna simbolika i vizualne metafore, raspored okvira i dr. Onomatopeje su jedan od najprepoznatljivijih dijelova stripa, a njihova pojava u stripu specifična je po tome što imaju i tekstualnu, ali i vizualnu ulogu. Kako kaže Munitić (2010:33, 34, citirano iz Tomičić 2022), „svaki ispaljeni metak, zadani udarac, posrtni tanjur juhe, svaka slomljena daska ili probušena automobilska guma“ izražava se riječima „blob, krak, kvarc, bang, bum tras“, dok se „zavijanje sirena ili škripanje kočnica“ izražava „razvučenom trakom slova, koja se, grafički stilizirana u često likovnu vrijednost, provlači cijelom širinom kvadrat prizora.“

Japanske mange dijele se u četiri velike demografske kategorije<sup>8</sup>, a to su *shōnen* (namijenjene dječacima i adolescentima oko 9-18 godina), *shōjo* (namijenjene djevojčicama i tinejdžerkama 9-18 godina), *josei* (namijenjene odraslim ženama) i *seinen* (namijenjene odraslim muškim čitateljima). Uz ove glavne demografske kategorije, mange se također dijele i na manje, specifičnije žanrove (npr. komedija, fantastika, *slice-of-life*, mecha...).

Onomatopeje u mangama specifične su u odnosu na onomatopeje u drugim oblicima teksta po tome što imaju i tekstualnu, ali i vizualnu ulogu. Ne doprinose dojmu i interpretaciji samo svojim semantičkim značenjem, već ovisno o tome kako su nacrtane, daju drugačiji vizualni dojam, a time i dodatna značenja sceni. Kako ističe Izawa (2018), onomatopeje, osim što dodaju dodatne nijanse sceni, „ostavljaju prostora za čitateljevu maštu umjesto da sve objašnjavaju. Prednost je to onomatopeja koja pokriva neizbježnu slabost u mangama: sažeto predstaviti informacije te dodati kretnje nepomičnim slikama“ (Izawa 2018). U mangama su se u počecima javljale

---

<sup>8</sup> Ponekad se ovaj pojam koristi naizmjenično s pojmom žanra, međutim postoji veliki broj drugih, specifičnijih žanrova.

dosta rijetko, ali razvojem i popularizacijom manga u poslijeratnom razdoblju, postajale su sve češće te sve raznolikije (Oki 2005).

Onomatopeje u mangama mogu se javljati kao dio dijaloga, u unutarnjem monologu lika, kao dio pripovijedanja ili, najčešće, u ulozi zvučnih efekata u pozadini. Poznati crtač i kritičar manga Fusanosuke Natsume u svojoj knjizi „Manga no chikara“ (hrv. *Moć manga stripova*, 1999:85, citirano u Morooka 2010) ističe kako onomatopeje u mangama imaju „i aspekt govornog jezika i aspekt nacrtanih znakova=slika. Drugim riječima, to je i fonetski i slikovni simbol te ga je potrebno tretirati kao jednu jedinicu pri analizi izraza u mangama.“ Natsume također predlaže uvođenje posebnog pojma *on'yu* (音喩) koji bi se odnosio specifično na onomatopeje u mangama, kojima bi htio doprinijeti istraživanjima manga te dati priznanje mangama kao samostalnom mediju.

Američki teoretičar stripa Neil Cohn (2013) navodi četiri načina povezivanja teksta i slike:

1. Inherentni (eng. *inherent*) – tekst i slika dio su međusobne strukture, odnosno tekst se javlja kao dio slike, npr. u stripu u pozadini kao prometni znak ili tekst u knjizi koju netko čita;
2. Emergentni (eng. *emergent*) – odnos slike i teksta direktno međusobno povezani, odnosno tekst je vezan za neki vizualni element, ali kao takav ne “postoji“ u samoj slici, npr. oblačići i onomatopeje u stripu;
3. Spojeni (eng. *adjoined*) – tekst i slika su intergrirani, ali nisu direktno povezani, npr. titlovi, tekst koji se nalazi pored slike, fusnote u stripu;
4. Neovisni (eng. *independent*) – tekst i slika su sasvim odvojeni, npr. uputa „Pogledajte Tablicu broj 1“ u akademskom pisanju.

Premda onomatopeje uglavnom „ne postoje“ unutar slike, unutar stripa, već ih vidi samo čitatelj kao vanjski promatrač, javljaju se i iznimne situacije gdje se autori namjerno poigravaju s ovom pojavom pa tako onomatopeje najednom postaju dio slike kojeg su i likovi svjesni i s kojim je moguća interakcija. Kao poznati primjer u literaturi je scena iz mange *Gyātoruzu* autora Shunjija Sonoyame iz 1965.–1972. u kojoj onomatopeja *UO-* „vau, opa“ izgleda napravljena od kamena te se u sljedećem okviru

počinje urušavati na lika koji bježi od padajućeg kamenja. Još jedan primjer bio bi lik u stripu koji se prestraši i lecne kada osjeti dio teksta onomatopeje da ga dodiruje (Oki 2005).

Morooka (2010) kategorizira onomatopeje u mangama u tri vrste koristeći koncepte *chi* (mjesto, zemlja) i *zu* (slika, prikaz), odnoseći se na pozadinu slike i prvi plan.

1. Onomatopeja smještena „u zemlji“ – onomatopeja u pozadini priče kao zvučni efekti i objašnjenja unutar i izvan okvira;
2. Onomatopeja smještena „u slici“ – onomatopeja "poprima određenu materijalnost i dolazi u prvi plan“;
3. Onomatopeja koja pripada i „zemlji“ i „slici“ – isprepliće se s slikama likova i istovremeno povećava ikonografski učinak.

Gottlieb (1998, citirano u Zanettin 2008) stripove, uz reklame i filmove, svrstava u polisemiotičke tekstove, budući da, osim verbalnog kanala koji se koristi u monosemiotičkim tekstovima, koriste i vizualne i/ili auditorne kanale. I u prijevodu istih vizualni (i auditorni) elementi predstavljaju problem, jer je, recimo, prijevod filma ograničen vremenskim razdobljem unutar kojeg se može staviti titl ili sinkronizirati glas, a u stripu je najveći problem prostorno ograničenje – posebice u mangama gdje su oblačići vertikalni, stoga nisu poželjne dugačke riječi – te međudnos vizualnih i verbalnih elemenata.

Kako ističe Zanettin (2008), prijevod stripova razlikuje se od, što on smatra „pravilnog prevođenja“, po tome što je verbalni jezik u stripovima samo dio onoga što se prevodi: način na koji se tekst isprepliće sa slikom stvara drugi sloj značenja te autor naglašava u prijevodu potrebu da se uzmu u obzir i promjene iz vizualne i semiotičke perspektive.

Bogataj (2020) opisuje odnos onomatopeja i slika kao „onomatopeje su često dodane u sliku na način da nisu zapravo napisane, već nacrtane – prelaze iz verbalnog u likovni jezik, odnosno izražavaju se s oba koda istovremeno.“

## 3. TEORIJA I TEHNIKE PREVOĐENJA

### 3.1. Teorija prevođenja

Pojam prevođenja odnosi se na „pretvaranje teksta napisanog na jednom jeziku (izvorni jezik) u ekvivalentni tekst na drugom jeziku (ciljni jezik), zadržavajući značenje i funkcionalne uloge originalnog teksta“ (Nida 1969, citirano iz Hasegawa 2012:9). Hatim i Munday (2004) pod pojmom prijevod podrazumijevaju proces pretvaranja teksta na izvornom jeziku u ciljni jezik, ali i rezultat tog procesa te sve kognitivne, lingvističke, vizualne, kulturne i ideološke fenomene koji su neizostavni dio prevoditeljskog procesa.

Jakobson pod pojmom prijevoda navodi tri vrste (citirano u Munday 2010):

1. Intralingvalni prijevod – interpretacija verbalnih znakova drugim znakovima u istom jeziku (parafraziranje);
2. Interlingvalni jezik – interpretacija verbalnih znakova znakovima iz nekog drugog jezika (uobičajena definicija prijevoda);
3. Intersemiotički prijevod (transmutacija) – interpretacija verbalnih znakova znakovima iz neverbalnih znakovnih sustava.

Intersemiotički prijevod odnosi se na „prevođenje“ između različitih medija, npr. riječi u glazbu, knjige u film, ili teksta u strip.

Iako je prevođenje kao vještina, bilo usmeno ili pisano, bilo prisutno od davnina, prevođenje kao akademski predmet i kao znanstvena disciplina javlja se tek u posljednjih šezdesetak godina (Munday 2010: 7-8). Hasegawa (2012: 192) opisuje teoriju prevođenja kao „akademska disciplinu koja proučava probleme vezane uz prevoditeljsku praksu. Uključuje cijeli spektar profesionalnih i/ili akademskih pitanja, uključujući opisivanje fenomena prevođenja, razvoj teoretskih okvira i kriterija procjene, pojedinačne slučajeve, prevoditeljsku obuku i povijest prevoditeljske prakse u raznim dijelovima svijeta. Prevođenje kao neovisna akademska disciplina osnovano je sredinom devedesetih prošlog stoljeća.“



Kako tvrdi Roman Jakobson, „svo kognitivno iskustvo i njegova klasifikacija može se prenijeti u bilo koji postojeći jezik“ (Jakobson 1959:238, citirano iz Hatim i Munday 2004). Jedino što Jakobson smatra „neprevedivim“ jest poezija, zato što u poeziji oblik doprinosi značenju teksta. Ovdje se javlja dihotomija sadržaja i oblika. Kako kažu Hatim i Munday (2004) točka kada oblik počinje doprinositi značenju je kada dostižemo neprevedivost“, a ovaj problem javlja se često u poeziji, pjesmi, marketingu i drugim sličnim tekstovima u kojima se javlja rima, ritmika ili zvučni dojam zbog kojeg je prijevod otežan. Još jedan od elemenata čiji je prijevod zbog uloge forme u značenju dosta problematičan su upravo onomatopeje.

Spomeni prevođenja javljaju se u Rimskom Carstvu s Ciceronom i kasnije sa Svetim Jeronimom<sup>9</sup> i njegovim prijevodom Biblije. U Rimsko doba bilo je uobičajeno doslovno prevođenje, odnosno zamjenjivanje svake riječi izvornog jezika (uglavnom grčkog) najbližom ekvivalentnom riječi na latinskom, bez obzira na kontekst i smisao u odnosu na ostatak rečenice. Tako prevedena djela čitala bi se uz originalna djela na grčkom, s kojim je prosječni čitatelj bio dobro upoznat, a latinski prijevod služio mu je samo kao pripomoć (Munday 2010). S druge strane, Ciceron, u opisu svojih prijevoda govora grčkih govornika, naglasio je da se nije držao prevođenja „riječ-po-riječ“, već da je nastojao „sačuvati izvorni stil i silu jezika“ (citirano iz Hatim, Munday 2004:11). Sveti Jeronim u svom prijevodu Biblije na latinski jezik koristi slobodniji prijevod, ne prevodeći riječi doslovno, ali nastojeći zadržati originalnu poruku i interpretaciju. To je posebice bitno za tekst poput Biblije, koje se smatra svetim pismom i za kojeg je iznimno važno da prevedeni tekst bude u skladu sa službenom interpretacijom. (Hatim, Munday 2004).

Ova dihotomija nije prisutna samo na Zapadu. Tako i u kineskom jeziku postoje pojmovi *yiyi* (意译) i *zhíyì* (直译) koji se odnose na slobodno i doslovno prevođenje, a u prvoj fazi prevođenja budističkih sutra (vrijeme dinastija Han i Tri Kraljevstva, otprilike

---

<sup>9</sup> 4. st., zaslužan za prijevod Biblije na latinski (Stari Zavjet s originalnog hebrejskog i aramejskog, a Novi Zavjet s grčkog), takozvana *Vulgata*.

148.–265. g.) doslovno prevođenje bilo je standard. Pretpostavlja se da je to zbog manjka dvojezičnosti kod prevoditelja, ali i vjerovanja da su riječi svete i ne smije ih se mijenjati. Takav prijevod činio je tekstove nerazumljivima praktički svakome bez teološkog obrazovanja. U kasnijoj fazi (dinastije Jin, Sjeverne i Južne dinastije, oko 265.–589. g.) primjećuje se prelazak na slobodnije prevođenje, međutim prevedeni tekstovi bi ponekad bili toliko uljepšani da bi originalno značenje i poruka teksta bili izgubljeni (Munday 2010). Ova dihotomija između slobodnog i doslovnog prevođenja ostala je aktualna u prevođenju skroz do 60-ih godina prošlog stoljeća.

U ranom 19. st. njemački filozof i teolog Friedrich Schleiermacher navodi u svojem traktatu *On the Different Methods of Translating* dvije mogućnosti prijevoda, ovisno o približavanju autora izvornika i čitatelja prijevoda (Munday 2010:29):

*„Ili prevoditelj ostavlja autora što je moguće više u miru i približava čitatelja autoru ili ostavlja čitatelja što je moguće više u miru i približava autora čitatelju.“*

U približavanju autora čitatelju, cilj je da je prijevod takav da, da autor poznaje ciljni jezik, na isti bi način preveo tekst. S druge strane, kod približavanja čitatelja autoru, cilj je da tekst izgleda kako bi izgledao da ga je autor izvorno napisao na ciljnom jeziku. Hasegawa (2012) opisuje da je to kao da je autor ujedno i prevoditelj i ima savršeno razumijevanje teksta, ali kako nije izvorni govornik ciljnog jezika, u prijevodu će neizbježno ostati dojam stranosti. Schleiermacher ovu prvu metodu naziva opisuje kao naturalizaciju (*naturalization*), a drugu kao otuđenje (*alienation*). Schleiermacher se osobno zalagao za približavanje čitatelja autoru. Venuti (1995) se nadovezao na ovu podjelu, ali je naturalizaciju zvao podomaćivanje (*domestication*), a otuđenje je nazvao *postranjivanje* (*foreignization*). Venuti ističe da se postranjivanje koristi kako bi se isticanjem specifičnosti izvornog jezika, koje izgledaju neobično i neprirodno u ciljnom jeziku, pružio otpor dominantnosti ciljne kulture (citirano iz Hasegawa 2012).

Newmark (1988) ističe kao glavnu svrhu svakog prijevoda postizanje „ekvivalentnog učinka (eng. *equivalent effect*)“, odnosno postizanje istog dojma na čitatelja ciljnog jezika, koliko je to god moguće, kakav bi imao i čitatelj izvornog jezika. Američki lingvist

Eugene Nida predstavlja koncepte formalne i dinamične ekvivalentnosti. Formalna ekvivalentnost odnosi se na samu poruku, a prijevodom riječ po riječ ili rečenicu po rečenicu nastoji se omogućiti čitatelju da čim više shvati izvorni kontekst. Dinamična (kasnije) formalna ekvivalentnost temelji se na prethodno spomenutom ekvivalentnom učinku, odnosno odnos između čitatelja i poruke na ciljnom jeziku mora biti jednak odnosu čitatelja i poruke na originalnom jeziku. Kao primjer daje pojam *jaganjac božji* koji simbolizira nevinost u kontekstu žrtvovanja, koji u inuitskoj kulturi, u kojoj janjetina ne postoji, ne bi imao smisla ni simbolike. Dinamički ekvivalent bi mogao biti *tuljan*, koji se kod njih asocira s nevinošću (Bassnett 2004: 34, Hasegawa 2012: 201).

U 70-im i 80-im godinama prošlog stoljeća teorija prevođenja mijenja se iz preskriptivne, fokusirane na jezik, na deskriptivnu, fokusiranu na komunikaciju. Jedan od pristupa koji se ovdje javljaju je *skopos* teorija Hansa Vermeera i Katherine Reiss, u kojoj prevođenje ovisi o svrsi teksta i svrsi prijevoda. Glavni faktor koji određuje prevoditeljsku tehniku, dakle, nisu ni autor niti učinak na čitatelje ciljnog teksta, već želja začetnika, odnosno osobe koja je dala prevesti tekst, a koja se može značajno razlikovati od želje i ideje autora izvornika (Hasegawa 2012). Newmark (1988) također napominje da je dihotomija doslovnog ili slobodnog prijevoda ponajprije teoretska rasprava, jer u praksi prevoditeljska tehnika ovisi o raznim faktorima: svrsi prijevoda, publici, vrsti teksta, željama klijenta i dr.

### 3.2. Prevoditeljske tehnike

Što se tiče prevoditeljskih tehnika, u teoriji prevođenja Hasegawa (2012) navodi sedam prevoditeljskih tehnika koje su predstavili Vinay i Darbelnet: posuđivanje, prevedenica (kalk), doslovni prijevod, transpozicija, adaptacija, modulacija, ekvivalentnost te izostavljanje (Hasegawa 2012).

Munday (2010) navodi kao tehnike: fonološki prijevod, riječ-po-riječ, doslovni prijevod, formalni prijevod (odnosi se na Nidinu formalnu ekvivalentnost), funkcionalni prijevod (odnosi se na Nidinu dinamičnu ekvivalentnost), slobodni prijevod (adaptacija), translokacija i kreativni/primarni prijevod.

Što se tiče specifično prevođenja onomatopeja Wakabayashi (2020) navodi sljedeće načine prevođenja onomatopeja: korištenje postojećih onomatopeja u ciljnom jeziku; stvaranje novih onomatopeja; korištenje riječi koje nisu onomatopeje, ali imaju fonosimbolički dojam; korištenje glagolskih imenica; korištenje kombinacije imenice i pridjeva; korištenje priloga; korištenje više opisnih pridjeva; usporedba; idiom; parafraza ili objašnjenje; korištenje inverzije; reduplikacija; transkripcija; kombinacija više tehnika; korištenje drugih retoričkih tehnika (npr. aliteracija); izostavljanje.

Flyxe (2002) identificira šest metoda prevođenja onomatopeja s japanskog na švedski: korištenje pridjeva, korištenje priloga, korištenje glagola, parafraze s objašnjenjem, onomatopeje i izostavljanje. Inose (2008, 2009) je u svojim istraživanjima prevođenja manga na španjolski i engleski identificirala sljedeće prevoditeljske tehnike: Korištenje ekvivalentne onomatopeje u ciljnom jeziku, korištenje izmišljene onomatopeje u ciljnom jeziku, korištenje engleske onomatopeje, transkripcija, korištenje ne-ekvivalentne onomatopeje (onomatopeja s drugim značenjem), korištenjem glagola, priloga, potpuna promjena (npr. dijaloga), izostavljanje onomatopeje, objašnjenje sa strane, ostavljanje japanskog izvornika uz španjolski prijevod, ostavljanje japanskog izvornika u engleski prijevod te ostavljanje onomatopeje neprevedenom.

Gornje su se prevoditeljske tehnike najviše fokusirale na prevođenje onomatopeja kao teksta, međutim drugo je pitanje kako se mijenja onomatopeja kao dio slike. Kućma i Sobek (2014) identificiraju tri osnovna pristupa prijevodu onomatopeja u mangama:

1. Ostaviti izvornik;
2. Ostaviti izvornik i dodati prijevod ili objašnjenje ili na sliku ili pored;
3. Potpuni prijevod, bez traga izvornika.

Autorice napominju da postoje i kombinacije, gdje je dio preveden i izmijenjen u potpunosti, a drugi dio ima bilješke sa strane, ovisno o tome što je najprikladnije u zadanoj situaciji, odnosno koliko ima slobodnog mjesta za ubacivanje prijevoda.

Vrlo je poznata i Kaindlova (1999, citirani u Fabbretti 2015) podjela prevoditeljskih tehnika u prevođenju stripova:

1. *Repetitio* – očuvanje izvornog oblika;
2. *Deletio* – brisanje teksta ili slike;
3. *Detractio* – uređivanje slike kako bi se uklonilo elemente kao što su oružje ili noževi;
4. *Adiectio* – dodavanje jezičnih ili likovnih elemenata koji nisu prisutni u izvorniku (npr. fusnote, prikrivanje golotinje, dodavanje boje);
5. *Transmutatio* – promjena redoslijeda likovnih elemenata (npr. promjena smjera čitanja mange);
6. *Substitutio* – izvorni elementi zamijenjeni više-manje ekvivalentnim elementom (npr. spomen japanske slavne osobe zamijenjen poznatom američkom osobom).

## 4. ANALIZA ONOMATOPEJA U MANGAMA I NJIHOVIM PRIJEVODIMA

### 4.1. Metodologija

Za potrebe ovog diplomskog rada izdvojene su onomatopeje iz šest mangi na japanskom jeziku i njihovih prijevoda na hrvatski jezik. Analizirane su samo pozadinske onomatopeje, a onomatopeje pronađene u govornim oblačićima nisu analizirane. Osim što su onomatopeje u pozadini brojnije za analizu, onomatopeje koje su u oblačićima ili su dio dijaloga nemaju isti odnos slike i teksta kao što ga imaju pozadinske onomatopeje, budući da su ipak odvojene od slike (oblačićem) te se stoga tehnike prevođenja također razlikuju. Nadalje, onomatopeje koje su dio svakodnevnog jezika više su leksikalizirane te je teže procijeniti može li se određenu riječ smatrati onomatopejom ili ne, stoga su za ovo istraživanje kao izvor korištene samo pozadinske onomatopeje. Svi pozadinski elementi koji nisu onomatopeje također su zanemareni, poput dijelova dijaloga izvan oblačića ili neonomatopejskih riječi koje imaju vizualnu ulogu onomatopeja ili daju dodatne informacije o sceni i situaciji, ali nisu onomatopeje.

Onomatopeje su zapisane u Excel tablicu te je za svaku onomatopeju upisan redni broj, naziv mange, ime autora, ime prevoditelja, broj sveska, broj poglavlja i broj stranice za lakše naknadno pretraživanje. Onomatopeje su zatim kategorizirane prema vrsti: korištena je podjela Kindaichija i Asano (1978) na pet vrsta: *giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, *giyōgo* te *gijōgo*. Kako je kategorizacija onomatopeje vrlo ovisna o kontekstu za neke riječi, za onomatopeje koje imaju više značenja, korišten je kontekst da bi se procijenilo kojoj kategoriji pripadaju u datom kontekstu. U slučajevima kada onomatopeja može imati više od jednog značenja, stavljene su u posebnu kategoriju *kombinacija* te je u napomeni napisano o kojoj se kombinaciji radi. Onomatopeje su također kategorizirane prema sustavu pisma kojim su napisane, a opcije su bile *hiragana*, *katakana*, *kanji*, *rōmaji* te kombinacija (jedna riječ napisana s više od jednog pisma). Zbog mnogo varijantnih oblika, kao što je morni opstruent ili produženi vokal, za svaku onomatopeju napisan je i „osnovni oblik“, odnosno oblik koji se nalazio u korištenom rječniku ili priručniku. Udvostručene onomatopeje smatraju se odvojenim

od pojedinačnih onomatopeja, budući da ponekad imaju značajno drugačija značenja od samog ponavljanja. Latinična transkripcija je također dodana radi lakšeg traženja, budući da postoji više riječi napisanih s više od jednog pisma.

Nakon sakupljanja podataka iz izvornika na japanskom jeziku, sakupljeni su i prijevodi iz hrvatskih verzija istih manga. Za svaku identificiranu onomatopeju napisan je prijevod i prevoditeljska tehnika. Za identificiranje prevoditeljske tehnike konzultirana su istraživanja Flyxea (2002) i Inose (2009) o prijevodima onomatopeja u mangama. Identificirane su sljedeće prevoditeljske tehnike:

1. Korištenje glagola;
2. Korištenje imenice;
3. Korištenje druge vrste riječi;
4. Prevođenje postojećom ekvivalentnom hrvatskom onomatopejom;
5. Prevođenje postojećom neekvivalentnom hrvatskom onomatopejom;
6. Prevođenje novostvorenom onomatopejom;
7. Prevođenje engleskom onomatopejom;
8. Transkripcija;
9. Izostavljanje prijevoda.

Kao što je već prije spomenuto, budući da onomatopeje u mangama imaju i tekstualnu i vizualnu ulogu, a te su dvije uloge međusobno povezane, u analizu je dodana i posebna kategorija vizualnog prijevoda. Za svaku identificiranu onomatopeju analizirano je kako je vizualno prevedena u hrvatskoj verziji.

Za kraj je provedena kvantitativna analiza o udjelu pojedine vrste onomatopeje u ukupnom broju manga, omjeru onomatopeja na broj stranica za svaku mangu te je analizirana učestalost pojedinačnog pisma za izražavanje onomatopeja. Također je analizirana učestalost pojedine prevoditeljske tehnike te je evidentirana najčešća tehnika za svaku vrstu onomatopeje, a isti je postupak napravljen i za tehnike vizualne prilagodbe.

## 4.2. Materijali

Zbog malog broja manga prevedenih na hrvatski jezik, odabir manga za analizu bio je ograničen. Za analizu su korištene četiri mange u sklopu projekta Mangamanija izdavača Algoritam u 2008. godini (prevoditelj Ken Kusumoto), mange *Balada o janjetu* izdane 2009. godine od strane Večernjeg lista (prevoditelji Tatjana Jambrišak i Darko Macan) te mange *Solanin* (prevela Martina Kolak) koju je 2022. godine prevela i objavila Udruga Crtani romani šou. Odabir sveska nasumičan je ili je ovisio o dostupnosti. U Tablici 6. u nastavku slijedi popis manga iskorištenih u ovom istraživanju:

**Tablica 6.** Analizirane mange

Demografija	Naslov	Ime izvornika	Autor	Prevoditelj	Godina izdanja
Shōnen	<i>Negima! Čarobnjak učitelj</i>	魔法先生ネギマ!	Ken Akamatsu	Ken Kusumoto	2008
Shōjo	<i>Sugar Sugar Rune: Slatke čarolije</i>	シュガシュガ ルーン	Moyoco Anno	Ken Kusumoto	2008
	<i>Peach Girl, Momo: preplanula djevojka</i>	ピーチガール	Miwa Ueda	Ken Kusumoto	2008
Seinen	<i>Oštrica Besmrtnika: samuraj dvanaest sječiva</i>	無限の住人	Hiroaki Samura	Ken Kusumoto	2008
	<i>Balada o janjetu</i>	羊の歌	Kei Tōme	Tatjana Jambrišak, Darko Macan	2009
	<i>Solanin</i>	ソラニン	Inio Asano	Martina Kolak	2022

Sve analizirane mange prevedene su izravno s japanskog jezika uz iznimku mange *Balada o janjetu*, koja je prevedena s engleskog jezika. U nastavku slijedi kratki opis svake mange:

1. *Negima! Čarobnjak učitelj* (ime izvornika: *Mahō sensei Negima!*) priča je o desetogodišnjem čarobnjaku Negiju Springfieldu koji, u potrazi za misterioznim ocem, postaje učitelj i razrednik u japanskoj srednjoj školi. U analiziranom trećem nastavku, Negi se susreće s prvim velikim izazovom, a to je jedna



njegova učenica Evangeline, vampirica koja napada druge učenice, a i poznaje njegovog oca. Mangu je napisao i ilustrirao Ken Akamatsu, a izlazila je u časopisu *Weekly Shōnen Magazine* izdavača Kodansha od 2003. do 2012. godine, s ukupno 38 svezaka.

2. *Sugar Sugar Rune: Slatke čarolije* (ime izvornika: *Shuga shuga rūn*) priča je o dvije najbolje prijateljice, Chocoli i Vanilli vještice koje se natječu za prijestolje kraljice čarobnog svijeta, tako što u ljudskom svijetu pokušavaju osvojiti što više srca dečkiju. Dok je Vanilla u ljudskom svijetu vrlo popularna i uspješna, Chocola, na njeno veliko iznenađenje, znatno zaostaje. U analiziranom drugom nastavku, Chocola izlazi s misterioznim Pierreom, za kojeg otkriva da je jedan od čudovištaraca koji joj pokušava preoteti srce. Manga je izlazila u shōjo časopisu *Nakayoshi* izdavača Kodansha od 2003 do 2007, s ukupno 8 svezaka, a napisala ju je i ilustrirala Moyoco Anno.
3. *Peach Girl, Momo: preplanula djevojka* (ime izvornika: *Pīchi gāru*) govori o Adachi Momo, tinejdžerki koja je žrtva mnogih stereotipa zbog tamnog tena i izbijeljele kose, a njena jedina prijateljica Sae joj redovito zagorčava život zbog svoje ljubomore. Momo je zaljubljena u Tojija, a kada Sae to otkrije, želi ga osvojiti za sebe, a u priču ulazi i Kairi, koji je zainteresiran za Momo. U analiziranom nastavku Momo je konačno u sretnoj vezi s Tojijem, ali Sae, nezadovoljna što više nije u središtu pažnje, priprema svoj najpodliji plan kako bi joj ga preotela. Autorica i ilustratorica mange je Miwa Ueda, a izlazila je u časopisu *Bessatsu Friend* izdavača Kodansha of 1997. do 2003. godine, a ima ukupno 18 svezaka.
4. *Oštrica Besmrtnika: samuraj dvanaest sječiva* (ime izvornika: *Mugen no jūnin*) priča o Manjiju, besmrtnom samuraju koji je ubio sto nevinih ljudi, a kako bi se iskupio za svoja djela i oslobodio se besmrtnosti, mora ubiti tisuću zlih ljudi. Ubrzo upoznaje 16-godišnju Rin Asano te joj odlučuje pomoći osvetiti se čovjeku koji je ubio njene roditelje, kojega konačno sustižu upravo u analiziranom trinaestom nastavku. Umjesto da ga ubiju, Rin, uz Manjijevu pomoć, trudi se spasiti mu život. Mangu je napisao i ilustrirao Hiroaki Samura,

a izlazila je od 1993. do 2012. godine u časopisu *Monthly Afternoon* izdavača Kodansha, s ukupno 30 svezaka.

5. *Balada o janjetu* (ime izvornika: *Hitsuji no Uta*) priča je o tinejdžeru Kazuni Takeshiru koji, nedavno nakon što osjeća simptome misteriozne bolesti, susreće davno izgubljenu sestru Chizunu i otkriva da je ta bolest koja pogađa sve članove njihove obitelji zapravo vampirizam. Kazuna se polako počinje odvajati od svoje obitelji i prijatelja i zbližavati sa Chizunom, čije stanje se postepeno pogoršava. Mangu je napisala i ilustrirala Kei Tōme, a izlazila je u časopisu *Monthly Birz* izdavača Gentosha od 1995. do 2002. godine, s ukupno 7 svezaka.
6. *Solanin* (ime izvornika: *Soranin*) priča je o mladom paru Meiko i Taneda, koji su nakon što su diplomirali prije dvije godine, izgubljeni i nezadovoljni u svojim životima. Meiko odlučuje dati otkaz, dok se Taneda odlučuje ozbiljno posvetiti glazbi i bendu. Mangu je napisao i ilustrirao Inio Asano, a izlazila je u časopisu *Weekly Young Sunday* izdavača Shōgakukan od 2005. do 2006. godine, u dva sveska.

Za provjeru prijevoda onomatopeja korišteni su priručnici onomatopeja i internetski rječnici, a u slučaju da u niti jednom izvoru nije pronađen prijevod tražene onomatopeje, tražilo se u drugim oblicima (npr. udvostručeno, ili bez mornog opstruenta), a ako ni tada ne bi bilo rezultata internet pretragom postoje li spomeni te onomatopeje ili ju je autor sam izmislio.

#### 4.3. Analiza - korištenje pisma i vrste onomatopeja

Ukupno je analizirano 1476 onomatopeja. Omjer korištenja onomatopeja se također znatno razlikuje ovisno o analiziranoj mangi (a vjerojatno i žanru, premda ograničen broj analiziranih mangi onemogućava donošenje konkretnih zaključaka o ovome). Tablica 7. u nastavku prikazuje raspoređenost analiziranih onomatopeja po mangama.

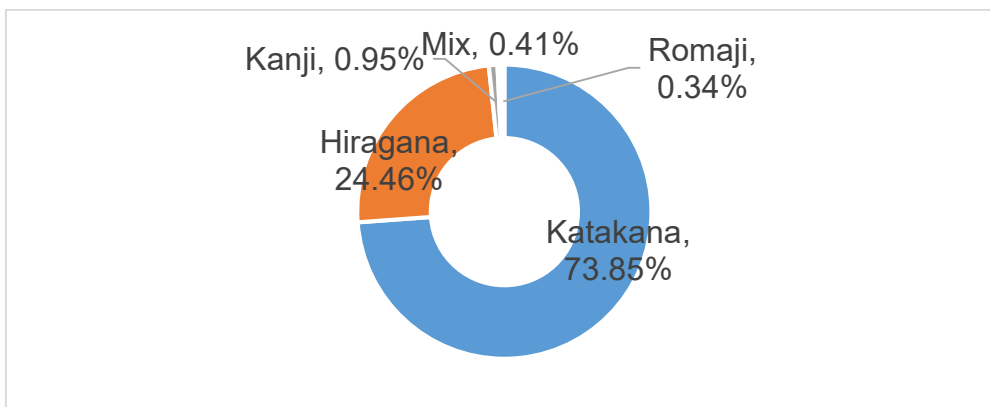
**Tablica 7.** Analizirane onomatopeje u mangama

Manga	Broj stranica	Broj identificiranih onomatopeja	Broj onomatopeja po stranici (prosjeak)	Udio u analiziranim onomatopejama
Negima!	199	853	4,29	57,79%
Peach Girl	177	227	1,28	15,38%
Sugar Sugar Rune	209	118	0,56	7,99%
Solanin	209	112	0,54	7,59%
Balada o janjetu	198	85	0,43	5,76%
Oštrica besmrtnika	222	81	0,36	5,49%
UKUPNO	-	1476	-	-

Što se tiče pisma, kao što je naznačeno u Tablici 8 i Grafikonu 1 u nastavku, za pisanje onomatopeja u mangama najčešće se koristi *katakana*, koja prevladava sa 73,85% od ukupnih analiziranih onomatopeja, a slijedi *hiragana* koja se koristi u 24,46% riječi. Onomatopeje pisane *kanjijem* javljaju se samo u mangi „Oštrica besmrtnika“ za neke riječi, a *rōmaji* se javlja u samo par slučajeva kada su onomatopeje izražene na engleskom, kao što su „Boo“, „Kiss“ te više puta „RRRRR“ za zvonjavu telefona.

**Tablica 8.** Korištenje pojedinih pisma u analiziranim mangama

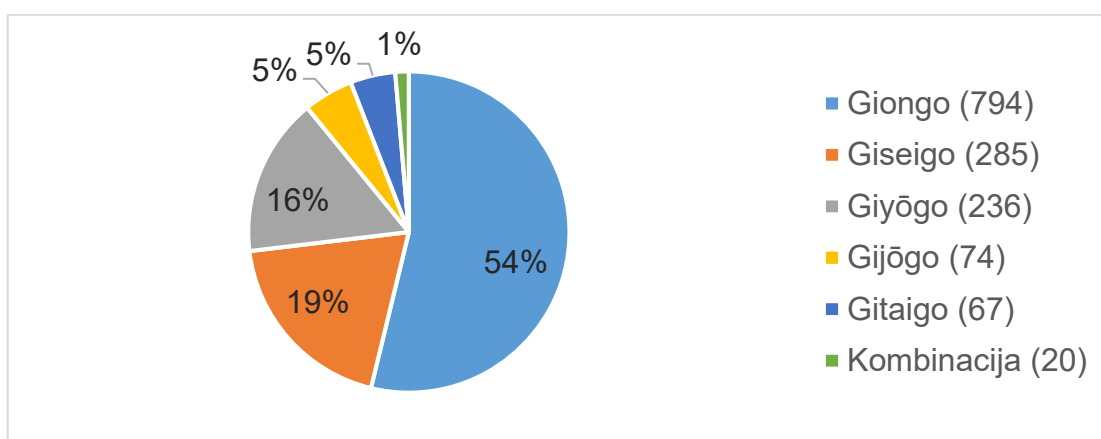
<i>Pismo</i>	<i>Broj riječi</i>	<i>Postotak</i>
<i>Katakana</i>	1090	73,85%
<i>Hiragana</i>	361	24,46%
<i>Kanji</i>	14	0,95%
<i>Mix</i>	6	0,41%
<i>Rōmaji</i>	5	0,34%



**Grafikon 1.** Korištenje pojedinih pisama u analiziranim mangama

Kategorija „kombinacija“ odnosi se na onomatopeje u kojima se u jednoj riječi koristilo više od jednog pisma, npr. ビクうっ *bikūQ* (varijacija onomatopeje *biku* koja označava uplašenost, strah ili drhtanje, a u datom kontekstu odnosi se za izražavanje uplašenog psa), はアはア *hā- hā* (označava dahtanje), ぱあん *pān* (u datom kontekstu označava pljusku).

Identificirane onomatopeje podijeljene su prema Kindaichiju i Asano (1978) na jednu od pet vrsta. Grafikon 2. u nastavku prikazuje koliko se pojedina vrsta onomatopeje javlja u analiziranim mangama. Kategorija „kombinacija“ odnosi se na kombinaciju dvije različite vrste.



**Grafikon 2.** Korištenje pojedinih vrsta onomatopeja u analiziranim mangama

Kao što prikazuje Grafikon 2, najčešće je korištena vrsta *giongo*, koji se javlja 794 puta, odnosno javlja se u 54% primjera. Nakon toga slijedi *giseigo* s 19% (285 primjera), *giyōgo* s 16% (236 primjera) te u znatno manjim količinama *gijōgo* s 5% (74 primjera), *gitaigo* s 5% (67 primjera) i dvadeset kombinacija (1%). Najčešće su kombinacija *giongo/gitaigo* i *giongo/giyōgo*, koje se obje javljaju po pet puta. Nakon toga slijedi *gitaigo/giyōgo* s 5 primjera, *giseigo/giyōgo* s tri primjera te *giongo/gijōgo* s dva primjera.

#### 4.4. Analiza – prevoditeljske tehnike

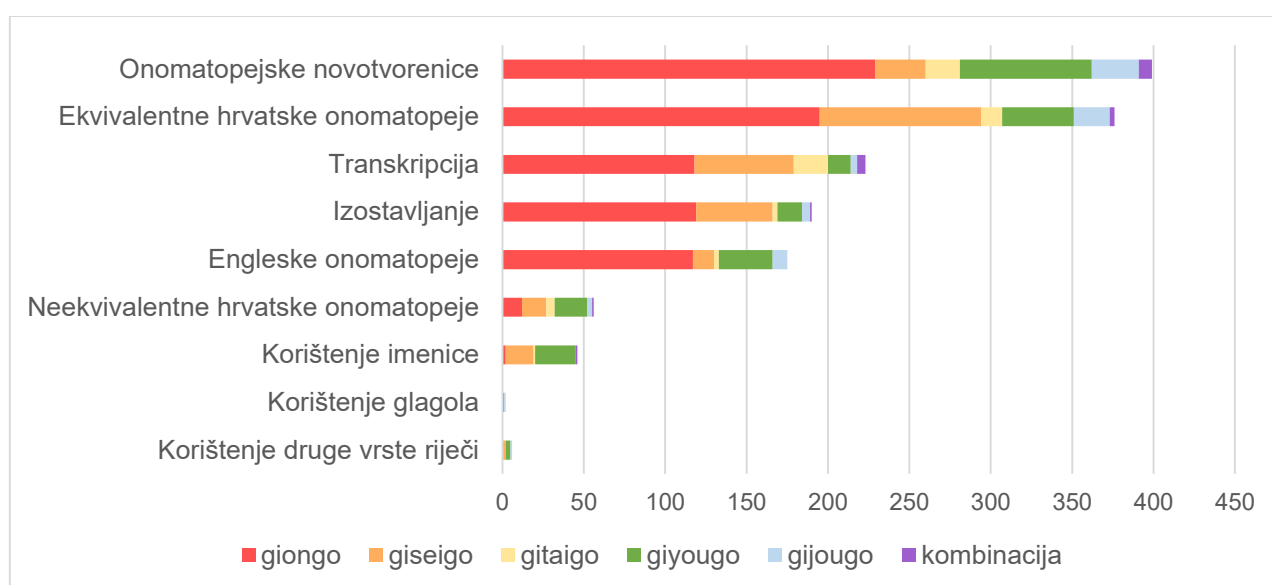
U mangama je identificirano ukupno devet prevoditeljskih tehnika, a navedene su u Tablici 9 u nastavku, po učestalosti korištenja od najčešće prema najrjeđoj.

**Tablica 9.** Učestalost prevoditeljskih tehnika u analiziranim mangama

Tehnike	<i>Giongo</i>	<i>Giseigo</i>	<i>Gitaigo</i>	<i>Giyōgo</i>	<i>Gijōgo</i>	Kombinacija	Ukupno
Onomatopejske novotvorenice	229	31	21	81	29	8	399
Ekvivalentne hrvatske onomatopeje	195	99	13	44	22	3	376
Transkripcija	118	61	21	14	4	5	223
Izostavljanje	119	47	3	15	5	1	190
Engleske onomatopeje	117	13	3	33	9	0	175
Neekvivalentne hrvatske onomatopeje	12	15	5	20	3	1	56
Korištenje imenice	2	17	1	25	0	1	46
Korištenje glagola	0	0	0	1	1	0	2
Korištenje druge vrste riječi	0	2	0	3	1	0	6
Ukupno	794	285	67	236	74	20	1476

Za *giongo* najčešće korištena tehnika su onomatopejske novotvorenice (229 primjera), a slijede ekvivalentne hrvatske onomatopeje (195 primjera), izostavljanje (119 primjera), transkripcija (118 primjera) i korištenje engleske onomatopeje (117 primjera). Za *giseigo* najčešća tehnika je ekvivalentna hrvatska onomatopeja (99 primjera) te u nešto manjoj mjeri transkripcija (61 primjer) i izostavljanje (47 primjera). Za *gitaigo* najčešće su onomatopejske novotvorenice i transkripcija (po 21 primjer) te ekvivalentne hrvatske onomatopeje (13 primjera). Za *giyōgo* najčešća su tehnika onomatopejske novotvorenice (81 primjer) te nešto manje ekvivalentne hrvatske

onomatopeje (44 primjera) i engleske onomatopeje (33 primjera). Za *gijōgo* najčešće su onomatopejske novotvorenice (29 primjera) i ekvivalentne hrvatske onomatopeje (22 primjera). Općenito su najčešće tehnike onomatopejske novotvorenice (399 primjera), ekvivalentne hrvatske onomatopeje (376 primjera), transkripcija (223 primjera), izostavljanje (190 primjera) i engleske onomatopeje (175 primjera). U znatno manjoj mjeri javljaju se ostale tehnike: neekvivalentne hrvatske onomatopeje (56 primjera), korištenje imenica (46 primjera), korištenje glagola (2 primjera) i korištenje drugih vrsta riječi (6 primjera). Za lakše tumačenje tablice podaci su prikazani i u Grafikonu 3 dolje:



**Grafikon 3.** Učestalost prevoditeljskih tehnika u analiziranim mangama po pojedinoj vrsti onomatopeje

**Onomatopejske novotvorenice** odnose se na onomatopeje koje nisu u redovitoj uporabi u hrvatskom jeziku te nisu pronađene u nijednom konzultiranom rječniku ili korpusu. Također ne nalikuju japanskom izvorniku (dakle nisu transkripcija), a u rjeđim slučajevima odnose se i na davanje drugih značenja postojećim onomatopejama (npr. onomatopeja *zzz* korištena je kao zvuk aktiviranja čarobnog napada i kao zvuk fotokopirnog aparata). Među najčešće korištenim onomatopejama u ovoj kategoriji su *dap*, *cap*, *zap*, *dam*, *zah*, *gah*, *gvuš*, *zham*, *dup*, *iih*... Zbog značajne razlike u

učestalosti korištenja onomatopeja u japanskom i hrvatskom, korištenje ekvivalentnih onomatopeja često nije moguće, stoga su novotvorenice vrlo korisno rješenje. Međutim, česti problem kod ove tehnike je što ponekad čitatelju nije sasvim jasno o kojem se zvuku radi, čak i uz kontekst.

**Prevođenje postojećom ekvivalentnom hrvatskom onomatopejom** druga je najčešća prevoditeljska tehnika. Odnosi se na onomatopeje koje su ustaljene u hrvatskom jeziku ili su za njih pronađeni navodi u rječnicima ili korpusima.. Najčešće korištene hrvatske onomatopeje u prijevodu bile su *bam, tap, dum, fiju, hah, grr, jej, hi, paf,ahaha*, itd. Jedan od problema kod prevođenja ekvivalentnim onomatopejama jest višeznačnost japanskih onomatopeja pa tako jedna onomatopeja može istovremeno održavati i zvuk, ali i stanje ili raspoloženje osobe, a ekvivalent na ciljnom jeziku može izraziti samo jedno od tih dva značenja te se jedan cijeli sloj značenja gubi. Zbog velike specifičnosti japanskih onomatopeja, ponekad su iskorišteni hrvatski ekvivalenti bili preopćeniti te se, premda je čitatelj mogao shvatiti o kojem se zvuku radi, gube te nijanse koje su bile prisutne u izvorniku.

**Prevođenje neekvivalentnim hrvatskim onomatopejama** odnosi se na onomatopeje prisutne u hrvatskom jeziku, ali koje imaju drukčije značenje od onog u izvorniku. Na primjer, onomatopeje *chichichi* i *chun chun*, koje označavaju glasanje ptica, prevedene su kao „cvrk cvrk“, *puru puru*, koje označava drhtanje od straha ili frustracije, prevedeno je kao „grr“, koje, premda odgovara sceni i prirodnije je u hrvatskom jeziku, značenjski se ipak razlikuje od izvornika. Onomatopeja *doki doki*, koja označava ubrzano kucanje srca, ponekad je prevedena i kao *gulp*, što označava gutanje, često od nervoze. Ponekad, međutim, korištenje neekvivalentne riječi može dovesti do drugačijeg dojma; tako u jednoj sceni mange *Sugar Sugar Rune* glavna junjakinja završava zarobljena i omotana viticama kojih se pokušava osloboditi. Dok je u izvorniku za to korištena onomatopeja *shurun shurun* koja opisuje vijugavu kretnju, u hrvatskom jeziku to je prevedeno kao „škrip škrip“ što ne daje dojam nečeg savitljivog i vijugavog, već nečeg čvrstog.

**Prevođenje engleskim onomatopejama** javlja se u ukupno 175 prijevoda. Najčešće korišteni zrazi u prijevodu su *splaš*, *flap*, *gulp*, *vuš*, *grab*, *klak*, *kling*, *flip* i dr. Ova tehnika korisna je za neke izraze koji su već ustaljeni u svijetu stripova, jer prosječni čitatelj koji je već upoznat s njima će razumjeti na što se odnose (e.g. *splaš*, *vuš*), ali predstavljaju problem za čitatelja koji je tek početnik ili ne zna engleski te kada se koriste neke manje poznate onomatopeje jer bi to moglo izgledati neobično ili strano.

**Transkripcija** se ovdje odnosi na sve riječi koje su u prijevodu identične ili značajno nalikuju japanskom izvorniku. Najčešće su transkribirani izrazi *kja*, *zah*, *sah*, *gooo*, *kaa*, *huhu* i *fufu*, *zap*, *don*, *guom*, *pi*. Od specifičnosti primijećenih pri analizi, u mangama je često da onomatopeje završavaju mornim opstruentom (malim *tsu*), a pri transkripciji to se imitira ili znakom /H/ ili plozivima (najčešće /p/ ili /t/). Na primjer, *saQ* i *zaQ* često transkribirani su kao *sah* i *zah*, *baQ* kao *bap* i *bat*, *paQ* kao *pap*. Ponekad se morni opstruent i potpuno izbacuje, npr. *fuuQ* postaje *fuu*, a *goooQ* postaje *goo*. Produženi samoglasnici također su često izbačeni, npr. *doon* postaje *don*, a *zaaa* postaje *zah*, a ponekad se samoglasnike izbacuje u potpunosti te ostaju samo suglasnici, npr. *chikichiki* postaje *čk čk*, a *piku* postaje *pk* te *peki paki* postaje *pk pk*. Kako napominju Torres-Simón i Orrego-Carmona (2016), kod prevođenja manga često je transkribiranje umjesto prevođenja, djelomično i kako bi se očuvao dojam da se radi o japanskom, stranom tekstu. Neki čitatelji opisali su to kao „iskazivanje poštovanja prema izvornoj kulturi“ (Torres-Simón i Orrego-Carmona 2016:3).

**Izostavljanje** ovdje uključuje i ostavljanje onomatopeje neprevedenom i brisanje izvorne onomatopeje bez prevođenja. Učestalost korištenja ove tehnike ovisi i o pojedinačnoj mangi: dok je u npr mangama *Negima* i *Peach Girl* svaka onomatopeja bila prevedena, u *Solaninu* su neke ostavljene neprevedene, a u *Baladi o janjetu*, recimo, su sve onomatopeje ostavljene neprevedenima, čak i ako to utječe na vizualni efekt, pogotovo u scenama gdje onomatopeja predstavlja primjetan i značajan dio slike, ali bez prijevoda čitatelj ne može znati što ona znači. Na primjer, u jednoj sceni pri kraju *Balade o janjetu*, glavni lik osjeća jaku žudnju za krvlju i ne može prestati misliti o tome kako bi mogao uživati voljenima, a preko cijele stranice protežu se samo



četiri slike vizije lokve krvi i njegove reakcije na tu viziju. Na cijeloj stranici nema nikakvog dijaloga ili monologa, jedini tekst na stranici je onomatopeja *dokun*, koja označava brzo kucanje srca, stavljena velikim znakovima u sredinu rečenice. Budući da nije prevedeno, čitatelj koji ne zna japanski jezik neće znati što ta riječ znači ili da se radi o nekakvom tekstu.

**Korištenje imenice** javlja se u ukupno 46 riječi (3,12% ukupnog analiziranog materijala). Među onomatopejama prevedene imenicama su *wai wai*, *gaya gaya* i *zawa zawa*, sve izrazi koji opisuju buku, živost, a prevedene su imenicom „žamor“, onomatopeja *pekorī*, odnosno *peko* koja je prevedena kao „naklon“, a javlja se više puta u analiziranim mangama, te *nikoQ* koja je prevedena kao „smiješak“. Javljaju se i kao glagolske imenice, zbog čega je čitatelju odmah jasno na što se odnose, premda ponekad može izgledati pomalo smiješno. Primjeri iz analiziranih manga su *krulj* (kruljenje u želucu), *liz*, *mig* (namigivanje), *srk* (srkanje tekućine).

**Glagoli** su u osnovnom obliku korišteni u samo dvije riječi, a to su prije spomenuti *hiri hiri* koji je preveden kao „boli“ te *kira kiraaQ* koji je preveden kao „sva blista“.

Od **drugih vrsta riječi** javljaju se čestica „ne“ u prijevodu izraza *iyaaaa*, zamjenica „što što“ u prijevodu izraza *doyo doyo* (koji izražava bučnost mjesta) te uzvik „to“ kao prijevod za *guQ*, a u kontekstu se odnosi na pokazivanje palca okrenutog nagore kao znaka podrške. Pridjevi se koriste u četiri riječi: onomatopeja *hiri hiri* koja označava bol, peckanje prevedena je kao „bolno“, *nade nade* (milovanje glave) prevedeno je kao „dragi, dragi“, a *gitaigo poroQ* preveden je kao „rasturen“. Prilozi nisu korišteni kao prijevod niti u jednom primjeru.

**Prijevod u objašnjenju ili fusnoti** javljaju se šest puta, uvijek u kombinaciji s drugim prevoditeljskim tehnikama, najčešće transkripcijom. Na primjer, u mangi *Negima* javlja se u prijevodu izraza *nin nin*, u sceni u kojoj dvije učenice, jedna od kojih je *ninja*, iznenada otimaju glavnog lika na zabavu iznenađenja, a onomatopeja ovdje ističe kako je to učenica vješto odradila. Onomatopeja je transkribirana, a na kraju knjige stavljena je napomena „*nin nin* – uzvik koji koriste *ninje*, nešto poput „ho ruk“. U mangi *Solanin*

stavljena je jedna napomena u fusnoti ispod okvira, za onomatopeju *biriQ*: „*Biri* je onomatopeja koja se koristi kada se nešto podere; izgovara se slično kao Billy na japanskom“. Ovo je relevantno zato što je glavni lik u poglavlju dobio nadimak Billy upravo po toj onomatopeji, stoga je bitno da čitatelj zna tu informaciju. Fusnote su korisna tehnika za prenošenje značenja čitatelju bez da se mijenja vizualni efekt slike, a prevoditelj ima malo više prostora za u više riječi opisati značenje. Međutim, kako ističe i Kılınç (2016), previše fusnota na jednoj stranici znači da nužno ne stanu ispod odgovarajućeg okvira, što otežava čitanje, te da stranica izgleda pretrpano. Ističe da je ova metoda prikladnija za neku mangu koja nema puno onomatopeja. Također je problem kada se ponavlja ista onomatopeja jer čitatelj koji ne razumije japanski neće shvatiti da se radi o istoj onomatopeji koja je već prevedena što znači da će ili ne razumjeti tu onomatopeju ili će biti potrebne fusnote za svaku onomatopeju na stranici, koliko god se puta ista riječ ponavljala, pogotovo zato što ista riječ može sasvim različito izgledati. U intervjuu koji je Kılınç (2016) proveo s turskim čitateljima manga stripova, ispitanici su mu rekli da im se ne da čitati fusnote jer je naporno i osjećaju se kao da čitaju znanstveni rad, a ne strip.

Što se tiče dugih objašnjenja na kraju, ona se također mogu koristiti za ograničeni broj onomatopeja i izraza jer se čitatelju neće dati svako malo okretati na kraj knjige da bi razumio priču koju čita. Međutim, duge bilješke o prijevodu omogućavaju povezivanje autora s čitateljem, kao što je česta pojava za manga crtače, koji na kraju knjige imaju duga objašnjenja o dizajnu likova i vlastitim mišljenjima o raznim elementima priče kao način komunikacije s čitateljima. Holher Hermann Haupt, prevoditelj mänge *Vagabond* Takehika Inōea, često piše duga objašnjenja upravo iz ovog razloga (Jüngst 2004). Ovo je prisutno i u analiziranim mangama, premda ne samo za onomatopeje – tako se u mangama koje je prevodio Ken Akamatsu na kraju redovito javlja par stranica s bilješkama o kulturno-specifičnim riječima ili posebno zanimljivim onomatopejama.

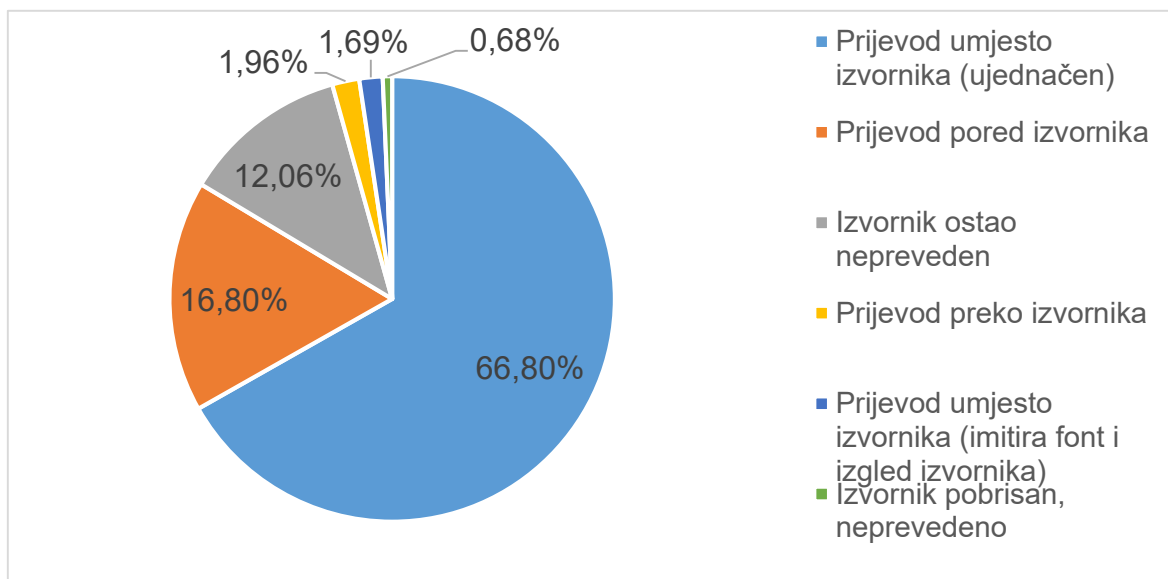
#### 4.5. Analiza – vizualni prijevod

Što se tiče vizualnog prijevoda, odnosno načina na koji je onomatopeja prilagođena ciljnom tekstu kao dio slike, identificirane su sljedeće tehnike, vidljive i na Tablici 10 i Grafikonu 4 u nastavku:

**Tablica 10.** Tehnike vizualnog prevođenja poredane po učestalosti

Tehnika	Broj	Postotak
Prijevod umjesto izvornika (ujednačen)	986	66,80%
Prijevod pored izvornika	248	16,80%
Izvornik ostao nepreveden	178	12,06%
Prijevod preko izvornika	29	1,96%
Prijevod umjesto izvornika (imitira font i izgled izvornika)	25	1,69%
Izvornik pobrisan, neprevedeno	10	0,68%

Kao što se vidi iz Tablice 10 i Grafikona 4 dolje, daleko je najčešća metoda zamjene izvornika prijevodom koji je pisan ujednačenim stilom i ne imitira stil izvornika. Slijede tehnike prijevoda koji je napisan pored izvornika i ostavljanje izvornika neprevedenim. Preostale tehnike, prijevod pisan preko izvornika, prijevod pisan umjesto izvornika koji imitira izgled te potpuno brisanje izvornika, znatno su rjeđe.



**Grafikon 4.** Tehnike vizualnog prijevoda po učestalosti

**Prijevod umetnut pored japanskog izvornika** odnosi se na prijevode koji su upisani pored izvornika na način da su vidljivi i izvornik i prijevod, a javlja se u 16,80% prijevoda. Prednost ove tehnike je što ostaje vidljiv stil pisanja izvornika i vide se karakteristike u crtanju onomatopeja pojedinog autora, ali previše onomatopeja na malom prostoru uz još dodane prijevode pokraj može izgledati pretrpano. **Prijevod umetnut preko japanskog izvornika** odnosi se na prijevode koji su stavljani preko izvornika na način da djelomično ili potpuno prekriva izvornik. Javlja se dosta rijetko, u samo 1,96% primjera, a uglavnom kao mali natpis na hrvatskom preko velike onomatopeje u akcijskim scenama. Ova se tehnika uglavnom koristi kada je prostor na stranici ograničen i ne može se staviti onomatopeju pokraj, a crtež je prekomplikiran da bi se pobrisalo izvornik. **Prijevod umetnut umjesto japanskog izvornika** druga je najčešća tehnika, a odnosi se na primjere gdje je izvorna onomatopeja obrisana i umjesto nje stavljen prijevod. Može **imitirati font** i izgled izvornika (rjeđe, samo 1,69% primjera) ili imati **ujednačen izgled** za sve onomatopeje, što je bio slučaj u većini primjera (66,80%). Kao što ističu Kućma i Sobek (2014), kod korištenja ove tehnike gube se specifične karakteristike svakog autora jer je sve unificirano. Nadalje, zadani font prijevoda često ne odgovara vizualnom dojmu originala, posebice ako onomatopeje u izvorniku izgledaju npr. fluidno, vijugavo, a na to su stavljena masna bijela slova prijevoda – ostvaruje se verbalni prijevod, ali na štetu vizualnog učinka.

Bitan faktor koji utječe na vizualnu prilagodbu onomatopeja su vremensko ograničenje i trošak: uređivanje slika da se obriše izvorna onomatopeja i prilagođavanje izgleda i fonta prijevoda izvorniku, što bi bila najbolja metoda za adekvatno prenijeti cjelokupni vizualni dojam, zahtijeva dosta vremena i novca. Ima smisla, dakle, da će u mangi kao što je *Negima*, prevedene onomatopeje biti pisane ujednačenim fontom bez obzira na izgled originala, jer pokušati vizualno rekreirati svaku onomatopeju (od 853 primjera pronađenih samo u ovom svesku) mukotrpan je posao, posebice kada se uzme u obzir da su ove mange izlazile tjedno i sve je prevodila jedna osoba. Dakle, prednost ujednačenog stila pisanja za sve prevedene onomatopeje jest što je jeftinije i jednostavnije za napraviti u odnosu na neke druge tehnike.

**Izostavljanje prijevoda** na način da ostaje samo japanski izvornik također je često korišteno, s tim da treba uzeti u obzir varijacije u načinu prevođenja jer u *Baladi o janjetu* niti jedna onomatopeja nije prevedena na hrvatski, dok npr. *Sugar Sugar Rune* ima svaku onomatopeju prevedenu. Premda česta tehnika, a popularna je i upravo zbog „stranog“, „japanskog“ dojma koji ostavljaju neprevedene onomatopeje (Huang i Archer 2014), ova tehnika ima i značajne nedostatke. Čitatelji ne mogu razumjeti o kojem zvuku/stanju se radi te zvuk nestaje iz priče. Kako navodi Tošu (2020), ova tehnika je možda prihvatljiva za čitatelja koji je upoznat s japanskom kulturom i jezikom u mangama, zato što je očuvana autentičnost originala, ali početniku je teško snaći se u tekstu i slici, a kako ističu Kućma i Sobek velik broj čitatelj ima poteškoća razlikovati tekst od slike jer ne može percipirati te neprevedene onomatopeje kao tekst. Prema istraživanju koje je proveo Kilinc (2016), u kojem je intervjuirao turske govornike koji ne znaju japanski o njihovim dojmovima japanskih znakova na slici, dosta ispitanika izjavilo je da su mislili da je to samo dio slike ili ne zna dovoljno japanski da shvati je li to tekst ili ne. S druge strane, ima i čitatelja koji se protive ikakvom prevođenju onomatopeja jer smatraju da „prevođenje ubija duh mange“ (Kućma i Sobek 2014: 117).

Ekstrem ove tehnike je **potpuno brisanje i izvornika bez ubacivanja prijevoda**, što se javlja u samo deset slučajeva, uglavnom za male pozadinske onomatopeje koje je bilo lako ukloniti. Problem kod ove tehnike je to što se gubi cijeli sloj značenja i vizualnog dojma koje te onomatopeje ostavljaju, zbog čega nije često korištena tehnika.

Uz prethodno navedenih šest tehnika javlja se još i **prijevod izvan slike**, u objašnjenju na kraju ili fusnoti, a javlja se, kao što je već prije rečeno, samo u kombinaciji s drugim tehnikama.

## 5. PROBLEMI U PRIJEVODU

### 5.1. *Gitaigo* i prevođenje tišine

Kako japanski jezik obiluje *gitaigo* onomatopejama koje izražavaju stanja, situacije ili raspoloženja, ali nužno ne izražavaju nikakav zvuk, dok te vrste u hrvatskom jeziku ima znatno manje, prevođenje ove kategorije može predstavljati problem. Primjeri nekih *gitaigo* onomatopeja koje bi bilo teško prevesti na hrvatski te primjeri njihovih prijevoda iz analiziranih manga:

1. *Ata-futa* „u žurbi, užurbano, nelagodno“ prevedena je kao *tap, zap, dap tap*;
2. *Kyoro* „pogledavanje oko sebe“ – *zap, cap*;
3. *Guttari* „umorno, ravnodušno, iscrpljeno“ — *vaaaam, dap*;
4. *Hyo* „1. naglo, neočekivano; 2. slučajno, 3. lako, spretno“ — *cap* (u sceni u kojoj mačka izlazi iz skrovišta), *fiju*;
5. *Hiri-hiri* „bol“ – prevedna pridjevom i glagolom kao *bolno, boli*;
6. *Boke* „mutno, nefokusirano, nejasno“ — *huu*;
7. *Hoko-hoko* „ugodna toplina, vruća hrana“ — *pah pah*;
8. *Gaku* „gubitak energije zbog razočaranosti“ — *gah, gulp gulp, dap, zk zk, gvup*.

Kao što je vidljivo iz gore navedenih primjera, u dosta prijevoda ne razumije se specifično značenje izvornika, već se samo radi o naizgled nasumičnim zvukovima. Također je izazov za prevoditelje onomatopeja koja izražava potpunu tišinu, *shiin*, a javlja se u analiziranim mangama u raznim oblicima (*shiin, shii shii, jiiQ, jiiii*). Prevedena je postojećom onomatopejom *pst pst*, imenicom *muk* ili je ostavljena neprevedena.

### 5.2. Vrlo specifične onomatopeje

Problem za prevoditelja predstavljaju i vrlo specifične onomatopeje koje nikako nemaju ekvivalenta u ciljnom jeziku, stoga je za njihov prijevod potrebno ili koristiti neku općenitiju postojeću onomatopeju, ali onda će se izgubiti ta nijansa značenja koju ima izvornik, stvoriti novu onomatopeju ili transkribirati izvornik. Neki primjeri vrlo specifičnih onomatopeja pronađenih tijekom analize:

- *Mowān* „biti ispunjeno dimom i parom (npr. prostorija)“ – *fuvam*;

- *Apu-apu* „1. otežano disanje pod vodom te široko otvaranje i zatvaranje usta za udah i izdah, 2. teška situacija) – *pah pah*;
- *Kyun* „stezanje, bol u prsima uzrokovana snažnim osjećajima“ – *dam*;
- *Koso-koso* „potajice, diskretno“ – *cup cup* (za tiho hodanje);

Kao što se vidi na primjerima, gubi se specifičnost značenja, odnosno prevodi se manje specifičnim ekvivalentima ili naizgled nasumičnim zvukovima. Onomatopeje u stripovima općenito (ne samo japanske mange) često i same po sebi mogu biti dosta specifične. Kućma i Sobek (2014) daju primjer zvuka sladoleda koji se topi, a ponekad ti zvukovi niti ne postoje u stvarnosti (npr. bacanje čarolije, transformacija, čarobni portal).

### 5.3. Slične onomatopeje

Budući da japanski jezik ima znatno veći broj onomatopeja od hrvatskog, to znači da ima i više riječi za vrlo specifične zvukove, stanja, raspoloženja u odnosu na hrvatski. Kako ističe Flyxe (2002), varijacije i sitne razlike u zvučnom simbolizmu švedskog jezika nisu tako dobro strukturirane, zbog čega je teško prikladno prevesti određene riječi. Na primjer, onomatopeje *gaya-gaya* i *wai-wai* obje izražavaju buku mnogo ljudi koji pričaju, ali dok *wai-wai* izražava samo zvuk, buku mnogih ljudi koji govore glasno, ali bez ikakvog negativnog osjećaja prema buci, *gaya-gaya* tretira sve te zvukove kao cjelinu i izražava nelagodu prema toj buci (Mizuno 2014). Ove su onomatopeje obje u hrvatskom prevedene uglavnom kao *žamor* ili *jej jej*. Onomatopeje *ata-futa*, *sosokusa*, *doga-chaga* i *dota-bata* sve označavaju neku užurbanost, ali također imaju nijanse u značenju. *Ata futa* prevedena je kao *joj joj*, *zap tap*, *tap tap*, *dap tap*, *doga-chaga* javlja se u sceni kada djevojke vide popularnog modela kako dolazi ispred njihove škole, što je prevedeno neekvivalentnim izrazom *auuuu*, a *sosokusa* se koristilo u sceni kada se glavni lik pokušava diskretno brzo udaljiti iz prostorije prije nego što njegova učenica shvati da je vidio njene snove, a prevedeno je kao *mot-mot*. *Dota-bata* označava bučno trčanje uokolo ili žurbu, paniku, a prevedeno je kao *cap cap* i *flaš*.

## 5.4. Višeznačnost

Onomatopeje često imaju više od jednog značenja, stoga ovisi o kontekstu mijenja se i značenje onomatopeje, a ponekad može istovremeno važiti i više značenja, npr. jedno značenje označava zvuk, a drugo situaciju ili psihološko stanje osobe – ovo je prednost onomatopeja da jednom riječju mogu što više poruka prenijeti u ograničenom prostoru, međutim predstavlja problem za prevoditelja kako vjerno prevesti sve nijanse značenja unutar tih ograničenja. Višeznačnost onomatopeja nije nužno samo japanski fenomen, prisutan je i u hrvatskom jeziku, npr. onomatopeja *zzz* označava zvuk zujanja, ali i sladak san. Kako ista riječ ovisno o kontekstu može označavati dva različita zvuka/stanja potrebno je svaku onomatopeju pojedinačno promatrati i prevoditi, a ne ih sve prevoditi jednako. Na primjer, onomatopeja *poroQ* i njena varijacija *boro* imaju značenja „1. istrošeno, pohabano 2. mrvljivo, u raspadu 3. padanje (kapljica ili gruda), 4. fizički ili psihički istrošen, iscrpljen“. Ova se onomatopeja javlja u različitim scenama s različitim značenjima: u jednoj sceni označava suze kako počinju kapati niz obraz (prevedeno onomatopejom *pat*), a u drugom opisuju fizičku istrošenost lika kojeg je upravo napao pas (prevedeno pridjevom *rasturen*). U nastavku su još neki primjeri pronađeni u analiziranim mangama:

1. *Yoro-yoro* „1. prljava, stara odjeća, 2. jako umorna osoba, 3. teturanje“;
2. *Gyū* (i *gyū-gyū*) „1. čvrsto stisnuti, stegnuti, 2. trpati, krcati, 3. oštro kritizirati, napadati, 4. jako, čvrsto, snažno (npr. pritisnuti, zavezati)“;
3. *Pachi-pachi* "1. pucketanje, škljocanje, 2. pljeskanje 3. treptanje trepavicama".

Onomatopeja *pachi-pachi* u dvije scene izražava pucketanje vatre na kojoj se peče, prevedeno kao *krc krc*, u drugoj sceni označava pljesak, prevedeno kao *klap klap*, a u jednoj sceni ima značenje razbuđivanja, odnosno brzog treptanja, prevedeno kao *vup*. U mangi *Negima* javlja se i primjer onomatopeje koja nosi istovremeno dva značenja, za scenu kosova koji grakću, za što je korištena onomatopeja *aho aho*. Ova onomatopeja, osim što označava glasanje kosa, također u japanskom znači „budala, glupan“ te se time jednim izrazom predstavlja dvije različite poruke. Prevoditelj je problem prijevoda riješio tako što je izvorni tekst samo transkribirao te na kraju mange napisao napomenu o dvojnem značenju u ovim scenama.



## 5.5. Izmišljene onomatopeje

Odnosi se na onomatopeje koje je autor sam izmislio, na temelju zvučnog simbolizma japanskog jezika, a ne nalazi se u niti jednom rječniku. Iako su te onomatopeje novostvorene, prosječni japanski čitatelj će i bez da se prije susreo s tom riječi iz konteksta i poznavanjem, čak i podsvjesno, sustava po kojem se onomatopeje stvaraju i funkcioniraju, moći shvatiti njihovo značenje. Problem je uopće identificirati je li nešto izmišljena onomatopeja ili je neka onomatopeja koja je nedavno ušla u redovitu uporabu pa samo nije prisutna u konzultiranim rječnicima jer se redovito stvaraju i uvode u leksik (bilo mangi ili svakodnevnog govora) nove onomatopeje. Zato je potrebno poznavanje novih trendova korištenja jezika te vrlo dobro poznavanje japanskog fonosimboličkog sustava. Definitivno je puno teže, posebice za neizvornog govornika, shvatiti značenje izmišljene onomatopeje, što je neizbježno za adekvatan prijevod. Kako ističe Jordan (1982, citirano iz Inose 2009), izmišljanje onomatopeja nije specifično samo za japanski jezik, već primjećuje istu pojavu i kod onomatopeja u američkim stripovima.

## 5.6. Varijacije u načinu pisanja

Najčešće varijacije su već ranije spomenuti: morni opstruent, sufix *-ri*, produženi samoglasnik te dodavanje mornog nazala /N/ na kraj riječi. Često se na kraju riječi javlja morni opstruent /Q/ (npr. *baQ*, *bahyuQ*, *gachaQ*, *dosaQ*, *bikuQ*), ponekad čak i ako riječ završava na produženi samoglasnik (npr. *basāQ*, *dosāQ*, *bikūQ*, *fūQ*). U sredini riječi morni opstruent se uglavnom posebno ne izražava u prijevodu, a na kraju se često izražava grafemom /H/ ili plozivima /p/ ili /t/ ili ga se izostavlja u potpunosti.

1. Morni opstruent na kraju riječi zamijenjen znakom /H/: *zaQ*, *basaQ*, *gaQ*, = *zah*; *saQ*, *zaQ* = *sah*; *haQ* = *hah*;
2. Morni opstruent zamijenjen plozivom /p/ ili /t/: *paQ* = *pap*; *baQ* = *bap*, *bat*;
3. Izbacivanje mornog opstruenta: *fūQ* postaje *fuū*, *gōQ* postaje *goo*.

Razlike zvučnih i bezvučnih glasova su donekle izražene u onomatopeji različitim prijevodima: *kakin* je preveden kao „grr, klak, klang, dok je *gakin* preveden kao „kling“

što odražava neku razliku u zvukovima, ali i sličnost glasova. Onomatopeja *kacha* prevedena je kao „kak, klak“, a *gacha* kao „klik, klak, dap“. Ovdje se odražava razlika u samoglasnicima, a ne suglasnicima, ali potrebno je napomenuti da je broj primjera ograničen za donošenje konkretnih zaključaka. U prijevodu se svi ovi elementi često gube. Kao što se vidi u Tablici 11 dolje, prijevodi onomatopeja *zoku* i *biku* i njihovih varijacija znatno se razlikuju te se u prijevodu ne vidi da se radi o istoj onomatopeji. S druge strane, kod onomatopeje *doki* prijevodi su dosta ujednačeni za sve varijacije, redovito se koriste riječi *gulp* i *dup*:

**Tablica 11.** Različiti oblici i različiti prijevodi onomatopeja *zoku*, *doki* i *biku*

Zoku	GULP	<i>Doki</i>	GULP, DUP	<i>BikuQ</i>	VUP, AH, IIH
<i>ZokuQ</i>	AGH, GULP	<i>DokiQ</i>	GULP	<i>Bikkū</i>	GAH, DAH
<i>Zoku-zoku</i>	BRR BRR	<i>Doki-doki</i>	DUM DUM, DUP DUP	<i>BikūQ</i>	CAP
<i>Zoku-zokū</i>	AAAH	<i>Dokin</i>	DUM, GULP, DUP DUP, DOKLING	<i>BikkūQ</i>	IIH
<i>Zoku-zokūQ</i>	ZAK ZAK	<i>DokkīQ</i>	GULP		
<i>Zokuri</i>	ZAK	<i>Dokkīn</i>	GULP, DAM, DVAM		

Također se javljaju i rjeđe korištene varijacije, npr korištenje znaka *dakuten* (koji se inače koristi za izražavanje zvučnosti suglasnika) uz samoglasnik, u jednom primjeru korišten uz vokal /u/: うゝ, ali je ostavljen nepreveden. Inoue (2009) navodi kao još jedan primjer varijacija znak „mu“ ム pisan umjesto „n“ ン, koji se ne javlja u analiziranim onomatopejama, premda se u jednom primjeru onomatopeja *muka* pisana kao ムツカ ーマ *mukkāma*, dakle na kraju se javlja glas *ma*. Zbog ovih varijacija teško je i pretraživanje onomatopeja u rječnicima i pretraživačima, zato što je teško odrediti osnovu riječi, ukoliko u rječniku nisu ubačene varijacije.

## 5.7. Odabir pisma

Japanski jezik ima tri pisma: *kanji*, *hiragana*, *katakana*. Sva tri pisma redovito se koriste u svakodnevnom jeziku, a javljaju se u istoj rečenici te ponekad i istoj riječi. Uz ova tri

pisma u manjoj količini prisutno je i latinično pismo (*rōmaji*). Sva četiri pisma javljaju se i u mangama, premda je *katakana* najčešća. Dok *kanji* u sebi sadrži specifična značenja, *hiragana* i *katakana* kao slogovna pisma nemaju jasno značenje te zbog velikog broja homofona japanskog jezika ista riječ može imati veliki broj različitih značenja. Ova ortografska varijacija opisana je kao bitna karakteristika japanskog pisma Robertson (2017). Robertson također ističe da mogućnost da se riječi izraze bilo kojim pismom daje puno kreativne slobode te predstavlja jedinstvenu mogućnost za izreći istu stvar na različite načine. Robertson (2017) daje dva razloga za variranje pisma: prvo je radi čitljivosti, npr. izbjegavanje *kanjija* s neželjenim značenjima ili prilagođavanje teksta razini znanja jezika čitatelju te, najbitnije za ovaj rad, privlačenje pozornosti na određenu riječ neuobičajenim načinom pisanja (npr. riječ koja se inače piše *hiraganom* pisana je *katakanom* kako bi ju se naglasilo). Drugi razlog, a koji potencijalno ima značajan utjecaj i na učinak onomatopeja u mangama, su različiti dojmovi koji ostavljaju pojedina pisma. *Katakana* svojim oštrim, ravnim potezima te zbog korištenja za pisanje stranih riječi, posebno engleskih u posljednje vrijeme, ostavlja dojam nečeg stranog ili modernog, dok *hiragana*, koja je zaobljena i vijugava, budući da je pismo koje su u prošlosti koristile žene, a sada je prvo pismo koje se uči u djetinjstvu, daje ženski, nježan, djetinjast dojam. *Kanji*, kao najstariji i najkompleksniji sustav kojim su prije pisali samo obrazovani muškarci višeg društvenog sloja, i danas odražava učenost, ostavlja dojam nečeg staromodnog, muškog ili akademskog (Robertson 2017). *Kanji* onomatopeje sadrže u sebi zvukovno značenje, slikovno značenje i leksičko značenje – iznimno je teško prevesti sva tri značenja bez da se nešto izostavi. Latinično pismo (*rōmaji*) korišteno je za strane pojmove (npr. u analiziranim djelima *RRRRR*, *kiss*, *boo*), a odražava vrlo strani dojam. Premda ističe ograničenost istraživanja na ovu temu zas donošenje konkretnih zaključaka o dojmovima koje različita pisma daju, Robertson navodi i neka psiholingvistička istraživanja dokazuju da kod govornika postoje određeni dojmovi svakog pisma koji mogu utjecati na izbor pisma u određenim uvjetima. Među primjerima kako varijacija u pismu mijenja dojam čitatelju, Inose 2009 daje primjer onomatopeje *hara-hara*, koja može biti pisana kao はらはら ili ハラハラ. Premda isto značenje i isti izgovor, ostavljaju

različite dojmove na čitatelja (*hiragana* daje mekši, nježniji dojam) (Inose 2009). Jedan primjer koji se javlja u analiziranim mangama je onomatopeja *kuru*, koja je jednom prilikom pisana *hiraganom* (くる), a drugom *katakanom* (クル). Sljedeći primjer nije bio prisutan u analiziranim mangama, ali predstavlja dobar primjer u tome kako se isti pojam može izraziti različitim pismima i različite dojmove koje ostavljaju, a radi se o onomatopeji koja izražava frustraciju, uzrujanost:

苛々 (*kanji*) – いらいら (*hiragana*) – イライラ (*katakana*) – IRAIRA, iraira (*rōmaji*).

Problem je onda kako prevesti ove varijacije u izboru pisma u jeziku koji koristi samo jedno pismo. Različita pisma također otežavaju pretraživanje onomatopeja prevoditelj ne zna kojim su pismom pisane u rječniku (u slučaju da u rječniku nisu napisane i varijacije u pismu). Pratha, Avunjian i Cohn (2016) navode istraživanja provedena o tome kako je teško prevesti japanske onomatopeje na druge jezike, a vjeruju da je to i zbog poteškoća u izražavanju semantičkog značenja promjene pisma u svim jezicima koji koriste samo jedno pismo. Također navode istraživanja o tome kako se u američkim stripovima ova razlika u vizualnim dojmovima pisma izražava različito stiliziranim fontovima (Pratha, Avunjian i Cohn 2016). Razliku u odabiru pisma moglo bi se simulirati razlikom između malih tiskanih slova i velikih tiskanih slova – razlike koja u japanskom ne postoji, ili varijacijom između tiskanih i pisanih znakova. Varijacija u velikim i malim tiskanim slovima javlja se ponekad i u analiziranim mangama, ali ne u dovoljnoj količini za donošenje konkretnih zaključaka, ali predstavlja zanimljivu temu za potencijalna buduća istraživanja.

## 5.8. Različiti smjer pisanja i čitanja

Smjer čitanja u japanskom jeziku je horizontalno slijeva na desno, a vertikalno zdesna nalijevo. Hrvatski se uvijek čita slijeva nadesno, dakle, onomatopeje imaju obrnuti dojam za čitatelja koji nije naviknut na japanski način čitanja, posebice ako se mijenja iz jednog smjera na drugi unutar iste stranice. Morooka (2010) navodi primjer manga scene gdje se prelazi iz horizontalnog u vertikalno pisanje čak i unutar iste riječi.

Trend u prevođenju manga u prošlosti, do kasnih 90-ih godina bilo je obrtanje redosljeda čitanja tako da se počinje slijeva. Ova tehnika zahtijeva okretanje nekih slika kako bi priča imala smisla, a rezultiralo je velikim brojem ljevorukih samuraja, jedenja hrane lijevom rukom i satova s obrnutim kazaljka (Jüngst 2004), kao i poremećenim ritmom čitanja. Jedan primjer su engleski i njemački prijevodi mange *Akira* u kojima su svi bili ljevoruki zbog obrtanja slika (Kaindl 1999: 9-10). Ponekad bi se i neke slike okretalo, a neke ne, pa bi u jednom trenutku likovi koristili lijevu, a u drugom desnu ruku. Jüngst također napominje da ovo nije bila odluka prevoditelja koliko izdavača, ali svejedno je imalo veliki utjecaj i na prijevod teksta. Ovo predstavlja problem za onomatopeje, jer okretanjem slika one postaju nečitljive i ostaje samo (donekle) vizualni efekt. Redosljed slika na stranici utječe na ritam i brzinu čitanja i pauza, a okretanje slika ili uklanjanje i obrtanje onomatopeja također utječe na ritam čitanja. Kasnih 90-ih godina ova praksa prestaje – kako se popularizirala *otaku* kultura, održavanje „autentičnosti“ izvornika postalo je više cijenjeno, a i obrtanje velikog broja slika u svakoj mangi bilo je preskupo (Jüngst 2004). U prijevodu manga u sadašnjosti teži se da mange ostanu čim više odane izvorniku, publika želi biti svjesna da čita japansko djelo, nešto strano, čak egzotično.

Onomatopeje također često smjerom čitanja navode čitatelja na sljedeću sliku. Problem za čitatelje koji ne razumiju onomatopeje te nemaju isti red čitanja je što se slike na stranici čita zdesna nalijevo, odozgo prema dolje, ali tekst se čita slijeva nadesno, što može biti vrlo zbunjujuće za čitatelja.

## 5.9. Manjak prostora

Ovo je više problem kod prevođenja teksta u oblačićima, ali može se primijeniti i za prijevod onomatopeja, posebice ako se prijevod piše uz onomatopeju. Ovisno o tome koliko prostora onomatopeja zauzima te stavlja li se prijevod pored ili preko/umjesto nje, na stranici/slici uglavnom nema puno mjesta za umetanje dodatnih riječi – taj prostor ili zauzima dio slike ili je u nekim situacijama namjerno ostavljen prazan (kako bi dao dojam praznine ili tišine, ili iz drugih razloga), a u tom slučaju, nasumično ubačen prijevod u taj prazan prostor ruši taj dojam. S druge strane, previše onomatopeja na

jednom mjestu može izgledati pretrpano i neuredno. Za fusnote također nema puno mjesta, a ovisno o broju onomatopeja ponekad nema mjesta odmah ispod slike koju objašnjava, već fusnota stoji ispod druge slike, što dodatno komplicira čitanje. Kao što ističe Gyllenfjell (2013), bez obzira na tehniku, bez obzira na problem, prevoditelj mora uvijek obraćati pozornost na to hoće li prijevod stati unutar oblačića, odnosno unutar okvira.

## 5.10. Integracija teksta i slike

Kako opisuje Jüngst (2004), prijevod onomatopeja u mangama predstavlja zanimljivu kombinaciju Nidine formalne i dinamične ekvivalentnosti, jer je fokus istovremeno da se prijevod približi čitatelju, ali i da čitatelj bude svjestan dok čita da se radi o japanskoj mangi te se mnogi kulturni i vizualni detalji ostavljaju (npr. počasni sufiksi *-san*, *-chan*, japanske onomatopeje se često transkribiraju, itd.). Kako ističe Zanettin (2008), prevođenje stripova nije samo interlingvalno prevođenje (između dva jezika), već je i prevođenje između dvije vizualne kulture, s vlastitim kulturnim tendencijama i vizualnom simbolikom, jer se prevođenje u stripu vodi u kontekstu slike.

Osim samog izgleda prevedenog teksta (font, boja ili ispuna, veličina itd.), značajan utjecaj na vizualnu dojam čitatelju ima i pozicija teksta na stranici. Postavljanje prevedenog teksta preko ili umjesto izvornika ima već prije spomenute prednosti i nedostatke, a bjeline i prazan prostor između slika također imaju svoj vizualni dojam, stoga pri uređivanju mange treba uzeti u obzir i gdje pozicionirati tekst prijevoda.

Također je potrebno istaknuti da prijevod mange nije posao samo jedne osobe, već se radi o suradnji više različitih uloga — prevoditelj i lektor za tekst, tipograf za prilagodbu izgleda teksta, crtač koji uređuje samu sliku (uklanja neželjene tragove izvornog teksta i doctava dijelove koji nedostaju), itd. Dakle od iznimne je važnosti međusobna suradnja ovih uloga jer ako jedan od elemenata ne odgovara, narušuje se ukupni dojam prijevoda.

### 5.11. Posredovanje engleskog jezika

Onomatopeje je dovoljno teško prevesti iz jednog jezika direktno u drugi, a posredstvom trećeg jezika šanse da će finalni prijevod ostati vrijedan izvorniku su dosta male. *Balada o janjetu* prevedena je s engleskog, a ne s japanskog jezika – budući da je prijevod onomatopeja izostavljen za svaki primjer, nije moguće donositi zaključke o učinku engleskog jezika na prijevod. Međutim, sudeći iz nekih dijelova dijaloga, vidi se da su uvedene značajne promjene u prijevodu.

### 5.12. Ostali problemi

Kulturno-specifične riječi jedni su od čestih problema koji se javljaju pri prevođenju manga, a česte su i obliku onomatopeja koje izražavaju kulturno-specifične zvukove kao što su *kara-kara* „otvaranje kliznih vrata“, *pekori* i *kokuri* „naklon, klimanje glavom“. Budući da ovi izrazi uglavnom nisu direktno prevedivi, u praksi su ostavljene neprevedene ili su zamijenjene drugim riječima koje imaju značenja (imenice, glagoli) (Oki 2005) ili neekvivalentnim onomatopejama.

Kao dodatan problem javlja se i dijalektalnost onomatopeja. Shibatani (1990) navodi dijalektalne varijacije glasanja krave, dok Kubozono (2017) ima cijelo poglavlje posvećeno dijalektalnosti onomatopeja. Na primjer, za ubod injekcije se u Kanto regiji koristi *chīsha*, dok se u regiji *Tohoku* koristi *tsūsa*. Premda onomatopeje u ovom radu nisu analizirane iz te perspektive, dijalektalnost onomatopeja mogla bi predstavljati problem u mangi ili sceni u kojoj se onomatopejom želi istaknuti podrijetlo lika ili jednostavno za identificiranje korištene onomatopeje jer autor koristi onomatopeje iz svoje regije.

## 6. ZAKLJUČAK

Premda se onomatopeje u japanskom jeziku na prvi pogled čine potpuno arbitrarne, postoji skup pravila o njihovoj tvorbi i zvučnom simbolizmu pojedinih glasova ili slogova koji određuje stvaranje novih riječi, a što doprinosi lakšem razumijevanju onomatopeja koje se javljaju u mangama za japanske čitatelje, čak i ako se prije nisu susreli s njima. Premda istraživanja o onomatopejama u hrvatskom jeziku nisu toliko brojna i detaljna poput onomatopeja u japanskom jeziku, onomatopeje su dosta podrobno obrađene u literaturi. Česta su tema njihova uporaba kao stilska figura, ali se javljaju i istraživanja o njihovom korištenju u jeziku i tvorbi te fonosimboličkim osobinama hrvatskih glasova. S obzirom na značajnu razliku između japanskog i hrvatskog jezika te specifične uloge onomatopeja u manga stripovima, prevođenje onomatopeja s japanskog na hrvatski predstavlja izazov.

U ovom istraživanju analizirano je 1476 onomatopeja u šest mangi. Količina onomatopeja značajno se razlikuje ovisno o mangi; dok se u *Oštrici besmrtnika* javlja 81, a u *Sugar Sugar Rune* 118 onomatopeja, u mangi *Negima* pojavljuje se čak 853 onomatopeja (prosječno oko 4 onomatopeje po stranici). Zbog malog broja analiziranih djela nije moguće donositi konkretne zaključke o tome razlikuje li se brojnost onomatopeja i po žanrovima, ali iz analiziranih djela identificirano je da se najviše onomatopeja javlja u *shōnen* mangi (*Negima*), a najmanje u *seinen* mangama *Solanin*, *Balada o janjetu* i *Oštrica besmrtnika*. Onomatopeje u mangama najčešće se pišu *katakanom* (73,85%), a nešto manje *hiraganom* (24,46%). *Kanji* se javlja u samo jednoj mangi i predstavlja 0,95% ukupno analiziranih manga, a latinsko pismo javlja se u samo pet primjera (0,34%), a kombinacija dva pisma u šest primjera (0,41%). Od analiziranih manga 54% je vrsta *giongo*, 19% je *giseigo*, 16% je *giyōgo*, po 5% zauzimaju *gijōgo* i *gitaigo* te 1% zauzima kombinacija više vrsta. Najčešće korištene prevoditeljske tehnike su onomatopejske novotvorenice, ekvivalentne hrvatske onomatopeje, transkripcija i u nešto manjoj mjeri izostavljanje i engleske onomatopeje. Ostale identificirane tehnike, neekvivalentne hrvatske onomatopeje, korištenje



imenica, korištenje glagola, korištenje drugih vrsta riječi i kombinacije više prevoditeljskih tehnika, koriste se znatno rjeđe.

Ovisno o broju ekvivalentnih onomatopeja u hrvatskom jeziku, neke je vrste lakše prevesti nego druge, stoga se i iskorištene prevoditeljske tehnike razlikuju ovisno o vrsti. Od korištenih prevoditeljskih tehnika, za *giongo* onomatopeje najčešće korištene su onomatopejske novotvorenice i ekvivalentne hrvatske onomatopeje, a nešto manje izostavljanje, transkripcija i engleske onomatopeje. Za *giseigo* prevladavaju ekvivalentne hrvatske onomatopeje i nešto manje transkripcija i izostavljanje. Za *gitaigo* se najčešće koriste onomatopejske novotvorenice i transkripcija, za *gijōgo* onomatopejske novotvorenice te nešto manje ekvivalentne hrvatske i engleske onomatopeje, a za *gijōgo* onomatopejske novotvorenice i ekvivalentne hrvatske onomatopeje.

Za vizualno prevođenje onomatopeja najčešće se prijevod stavlja umjesto izvornika ujednačenim fontom (66,80%), a zatim slijede prijevod pored izvornika (16,80%) ili ostavljanje izvorne onomatopeje neprevedenom (12,06%), a u manjoj mjeri nalazi se preko izvornika (1,96%), zamjenjuje izvornik i imitira njegov font i izgled (1,69%) ili je izvornik u potpunosti obrisan (0,68%). Prijevod izvan slike, u fusnoti ili bilješki, javlja se u 6 primjera.

Potrebno je skrenuti pažnju na ograničenja ovog istraživanja. Mali broj analiziranih djela te mala varijacija u prevoditeljima onemogućava donošenje općenitih zaključaka o korištenju onomatopeja jer se mora uzeti u obzir da je većina analiziranih manga prevedena od strane istog prevoditelja, što znači da doneseni zaključci ne odražavaju nužno općenite trendove u prevođenju koliko i prevoditeljske odluke pojedinca. Također treba uzeti u obzir starost manga budući da, uz iznimku *Solanina*, sve analizirane mange izašle su na hrvatskom jeziku 2008. i 2009. godine, a japanski izvornici još ranije, stoga se identificirani rezultati ne poklapaju nužno s današnjim trendovima korištenja onomatopeja. Broj onomatopeja u pojedinim mangama i načini njihovog korištenja također značajno variraju od autora do autora. Budući da su u ovom

istraživanju analizirane samo onomatopeje korištene u pozadini, doneseni zaključci nisu nužno primjenjivi na onomatopeje koje se javljaju u oblačicima kao dio dijaloga, naracije ili unutarnjeg monologa.

Pri prevođenju analiziranih manga identificirani su kao problemi prevođenja *gitaigo* onomatopeja, prevođenje vrlo specifičnih onomatopeja ili, s druge strane, onomatopeja koje imaju vrlo slična značenja s malim varijacijama, koje se gube korištenjem novotvorenica ili ekvivalentnih onomatopeja općeg značenja. Nadalje problem predstavljaju onomatopeje koje sadrže više značenja što zahtijeva analiziranje svake pojedine onomatopeje u datom kontekstu budući da se značenje značajno mijenja u različitim kontekstima, a ponekad i u istom kontekstu ima više značenja. Varijacije u načinu pisanja također odaju drugačiji dojam u japanskom izvorniku, što se uklanjanjem tih varijacija u hrvatskim prijevodu izgubilo, a u nekim primjerima je zadržano korištenjem drugih glasova. Budući da se u japanskim mangama onomatopeje javljaju na četiri različita pisma, prijevod na hrvatski jezik, koji koristi samo jedno, predstavlja još jedan problem, kao i različiti smjer čitanja i pisanja koji može zbuniti čitatelja koji nije na njega naviknut i poremetiti ritam čitanja mange. Slikovna uloga onomatopeje i prostorno ograničenje onemogućavaju značajnije vizualno prilagođavanje bez uklanjanja vizualnog dojma koji ostavlja izvornik. Nadalje, premda se ne javlja kao problem u analiziranim onomatopejama, naveden je i problem prevođenja posredstvom engleskog jezika te drugi problemi kao što su dijalektalnost onomatopeja i onomatopeje koje izražavaju koncepte ili zvukove specifične za određenu kulturu.

Prevođenje onomatopeja u mangama je, zbog njihove specifične uloge kao djela teksta i djela slike istovremeno, prevoditeljski problem, ali i problem grafičkog uređenja, zato što i sam izgled i položaj onomatopeje u slici ostavlja dojam na čitatelja te je potrebno pri prijevodu paziti da se taj dojam očuva. U velikom broju analiziranih onomatopeja primijećeno je da je prednost data vizualnom dojmu onomatopeja nauštrb prijevoda, koji je u velikom broju primjera potpuno izostavljen. S druge strane javlja se i suprotni ekstrem gdje se sve onomatopeje u jednom djelu prevodi

ujednačenim fontom, čime se zadržava prijevod, ali na štetu vizualnog učinka. Kao što je primijetila i Jüngst (2004), javlja se zanimljiva kombinacije Nidine dinamične ekvivalentnosti, odnosno prilagođavanje izvornika hrvatskom čitatelju i formalne ekvivalentnosti, gdje se neprevedenim ili neuklonjenim onomatopejama čitatelju jasno daje do znanja da čita japansku mangu.

Iz analiziranih prijevoda zaključeno je za kvalitetno prevođenje japanskih manga i onomatopeja potrebno je dobro znanje japanskog fonosimboličkog sustava i japanskih onomatopeja kako bi prevoditelj mogao razumjeti značenja novostvorenih onomatopeja u mangama. Nadalje, potrebno je i poznavanje novih trendova te dobro poznavanje postojećih onomatopeja i njihovih značenja i nijansa u značenju između sličnih izraza. S druge strane, potrebno je i dobro poznavanje hrvatskog jezika, posebno hrvatskog fonosimboličkog sustava i hrvatskih onomatopeja kako bi se moglo adekvatno prevesti japanske onomatopeje ili stvoriti nove hrvatske onomatopeje za koje će čitatelj lako shvatiti na što se odnose, odnosno koji zvuk/stanje izražavaju.

Ovim radom nastoji se dati osnovni pregled teorije o onomatopejama na japanskom jeziku, posebice podjelama, strukturi i fonosimbolizmu, ali i onomatopejama i fonosimbolizmu u hrvatskom jeziku. Praktični dio rada daje uvid u trendove u prevođenju onomatopeja u mangama na hrvatski jezik i različite pristupe različitih prevoditelja te različite pristupe prilagodbi vizualnog dojma onomatopeja. Također vjerujem da bi identificirane poteškoće u prevođenju i načini njihovog rješavanja u analiziranim mangama mogle biti od koristi za lakše buduće prevođenje manga na hrvatski jezik. Nadalje, nadam se da bi ovo istraživanje moglo biti korisno za bilo kakva buduća istraživanja onomatopeje te za projekte vezane uz onomatopeje kao što je izrada hrvatsko-japanskog onomatopejskog rječnika ili izradu materijala za učenje japanskog jezika uz pomoć onomatopeja.

## POPIS LITERATURE

1. AJPEA i Shuppan kagaku kenkyūjo (2022). *Shuppan shihyō nenpō: 2022-nenban* = *Annual Report of the Publication Market 2022*.
2. Bagić, K. (2012). *Rječnik stilskih figura*. Zagreb: Školska Knjiga.
3. Bassnett, S. (2014). *Translation studies*. London: Routledge.
4. Bogataj, A. (2020). Medmeti in njihova raba v slovenskem stripu. U: *Slovenščina – diskurzi, zvrsti in jeziki med identiteto in funkcijo*. Znanstvena založba Filozofske fakultete. str.301–309. doi:<https://doi.org/10.4312/obdobja.39.301-309>.
5. Chen, D. i Wu, X. (2018). Kinō-teki tōka riron ni motodzuku onomatope no chūgokugo-yaku kenkyū: manga onomatope wo chūshin ni. *Sapporo University Journal*, 46, str.87–108. doi:<https://iss.ndl.go.jp/books/R100000002-I000000099063-00>
6. Cohn, N. (2013). Beyond speech balloons and thought bubbles: the integration of text and image. *Semiotica*, 2013(197), str.35–63. doi:<https://doi.org/10.1515/sem-2013-0079>.
7. Čubrović, B. (2021). Simbolična značenja engleskih onomatopa. *Philologia*, 1(1), str.13–20.
8. Dexter, K. (2015). *Japanese onomatopoeia: the definitive guide*. Tofugu. Dostupno na: <https://www.tofugu.com/japanese/japanese-onomatopoeia/> [Pristupljeno 13.6.2023.].
9. Fabbretti, M. (2015). the translation practices of manga scanlators. *International Journal of Comic Art*, 17(2), str.509–529.
10. Flyxe, M. (2002). translation of japanese onomatopoeia into swedish (with focus on lexicalization). *Africa & Asia*, 2, str.54–73.
11. Fort, M., Martin, A. i Peperkamp, S. (2014). consonants are more important than vowels in the bouba-kiki effect. *Language and Speech*, 58(2), str.247–266. <https://doi.org/10.1177/0023830914534951>.
12. Gottlieb, H. (1998). Subtitling. U: *The Routledge encyclopedia of translation studies*. London i New York: Routledge, str.244–248.
13. Gyllenfjell, P. (2013). *Case study of manga translation problems*. Diplomski rad.

14. Hamano, S. (1998). *The sound-symbolic system of Japanese*. Stanford: Center for the Study of Language and Information.
15. Hasegawa, Y. (2012). *The Routledge course in Japanese translation*. New York: Routledge.
16. Hatim, B. i Munday, J. (2004). *Translation: an advanced resource book*. London, New York: Routledge.
17. Hrvatski jezični portal (n.d.). onomatopeja. U: *Hrvatski jezični portal*. Dostupno na: [https://hjp.znanje.hr/index.php?show=search\\_by\\_id&id=eFlkXxk%3D&keyword=onomatopeja](https://hjp.znanje.hr/index.php?show=search_by_id&id=eFlkXxk%3D&keyword=onomatopeja) [Pristupljeno 14.5.2023.].
18. Huang, C.-W. i Archer, A. (2014). Fluidity of models in the translation of manga: the case of Kishimoto's *Naruto*. *Visual Communication*, 13, str.471–486. doi:<https://doi.org/10.1177/1470357214541746>.
19. Ijima, E. (2004). *Nihon-no neko wa fukushi de naku, Ijirisu no neko wa dōshi de naku* Tokio: Shuchōsha.
20. Inose, H. (2008). Translating japanese onomatopoeia and mimetic words. U: *Translation and Research Project 1*. Terragona: Universitat Rovira i Virgili, str.97–116.
21. Inose, H. (2009). *La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas al español y manga: los casos de la novela y el manga*. Doktorska disertacija.
22. Inoue, K. (2009). Onomatopoeic neologisms in japanese comics. *Society for the Study of Language and Culture Osaka University*, 18, str.69–85. doi:<https://hdl.handle.net/11094/77825>.
23. Izawa, S. (2018). Manga ni okeru onomatope no hyōgen-ryoku. *Tōkyō joshi daigaku gengo bunka kenkyū*, 26, str.41–47. doi:<https://cir.nii.ac.jp/crid/1050282812635265280>
24. Jakobson, R. (1959). On linguistic aspects of translation. U: R.A. Brower, ur., *On translation*. Cambridge: Harvard University Press, str.232–239.
25. Japanska Fondacija (2022). *2021-nendo kaigai nihongo kyōiku kikan chōsa = Survey report on Japanese-language education abroad 2021*. Dostupno na: <https://www.jpj.go.jp/j/project/japanese/survey/result/survey21.html> [Pristupljeno 4.6.2023.].

26. Jorden, E.H. (1982). Giseigo, gitaigo to eigo. U: K. Tetsuya, ur., *Hassō to hyōgen*. Tokio: Taishukan Shoten, str.111–140.
27. Jüngst, H.E. (2004). Japanese comics in Germany. *Perspectives: Studies in Translatology*, 12(2), str.83–105.  
doi:<https://doi.org/10.1080/0907676x.2004.9961493>.
28. Kaindl, K. (1999). thump, whizz, poom. *Target*, 11(2), str.263–288.  
doi:<https://doi.org/10.1075/target.11.2.05kai>.
29. Kaiser, S., Ichikawa, Y., Kobayashi, N. i Yamamoto, H. (2013). *Japanese: a comprehensive grammar*. London: Routledge.
30. Kılınc, E. (2016). Manga de miru onomatope no hon'yaku mondai: Kishimoto Masashi 'Naruto' wo rei ni. U: S. Kato, A.N. Tekmen i M. Vassileva, ur., *Manga, anime ni miru nihonbunka*. Tokio: Bunkyo gakuin daigaku sōgō kenkyūsho, str.39–40.
31. Kindaichi, H. i Asano, T. (1978). *Giongo, gitaigo jiten*. Tokio: Kadokawa shoten.
32. Köhler, W. (1947). *Gestalt psychology, an introduction to new concepts in modern psychology*. New York: Liveright Publishing Corporation.
33. Kubozono, H. ur., (2017). *Onomatope no nazo: pikachū kara mofu-mofu made*. Tokio: Iwanami Shoten.
34. Kućma, N. i Sobek, D. (2014). KATSU! TRZASK! Onomatopeje w komiksie japońskim. U: K. Starachowicz i J. Knap, ur., *Typograficzne przestrzenie tekstu*. Krakow: Wydawnictwo Libron, str.103–121.
35. Lasserre, B. (2018). *Words that go ping: the ridiculously wonderful world of onomatopoeia*. Sydney: Allen & Unwin.
36. Lečić, D. (2012). Zvučni simbolizam u hrvatskom jeziku. U: *Fiatat szlavisták Budapesti nemzetközi konferenciája I*. Fiatat Szlavisták Budapesti Nemzetközi Konferenciája I. str.10–17.
37. Leksikografski zavod Miroslav Krleža (2021). onomatopeja. U: *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Dostupno na: <https://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=45177> [Pristupljeno 14.5.2023.].

38. Mihaljević, M. (2021). Obrada uskliku i onomatopejskih glagola u Hrvatskome mrežnom rječniku – Mrežniku. U: *Riječki filološki dani 12*. Rijeka: Sveučilište u Rijeci – Filozofski fakultet Odsjek za kroatistiku., str.157–181.
39. Mizuno, R. ur., (2014). *Onomatopera-pera: an illustrated guide to Japanese onomatopoeia*. Tokio: Tokyodo Shuppan
40. Morooka, T. (2010). Koma no naka no onomatope: manga hyōgen-ron. *Konan Women's University Researches of Literature and Culture Volume*, 47, str.15–24. doi:<https://cir.nii.ac.jp/crid/1520009407217462656>
41. Munday, J. (2010). *Introducing translation studies: theories and applications*. London i New York: Routledge.
42. Munitić, R. (2010). *Strip, deveta umjetnost*. Zagreb: Art 9 - Udruga za popularizaciju hrvatskog stripa.
43. Natsume, F. (1999). *Manga no chikara? Seijuku suru sengo manga*. Tokio: Shobunsha.
44. Newmark, P. (1988). *A textbook of translation*. Singapur: Prentice Hall.
45. Nida, E. i Taber, C. (1982). *The theory and practice of translation*. Leiden: E.J. Brill.
46. nippon.com. (2022). *Record high comic sales in japan for second consecutive year*. Dostupno na: <https://www.nippon.com/en/japan-data/h01292/> [Pristupljeno 6.6.2023.].
47. Oki, Y. (2005). Egakareru oto to naishin?! Gendai manga ni okeru onomatope ikkō. *Teikyo Heisei forum*, 2, str.65–72.
48. Ono, M. (2007). *Giongo, gitaigo 4500: nihongo onomatope jiten*. Tokio: Shogakukan.
49. Pavličević-Franić, D. (2008). Jezik i nejezične sastavnice govora. *Jezik: časopis za kulturu hrvatskoga književnog jezika*, 55(2), str.41–80.
50. Pratha, N.K., Avunjian, N. I Cohn, N. (2016). Pow, punch, pika, and chu: the structure of sound effects in genres of american comics and japanese manga. *Multimodal Communication*, 5(2), str.93–109. doi:<https://doi.org/10.1515/mc-2016-0017>.

51. Ramachandran, V. i Hubbard, E.M. (2001). Synaesthesia -- a window into perception, thought and language. *Journal of Consciousness Studies*, 8(12), str.3–34.
52. Robertson, W.C. (2017). He's more *katakana* than *kanji*: indexing identity and self-presentation through script selection in Japanese manga. *Journal of Sociolinguistics*, 21(4), str.497–520. doi:<https://doi.org/10.1111/josl.12246>.
53. Sadowski, P. (2003). From signal to symbol: towards a systems typology of linguistic signs. U: W.G. Müller i O. Fischer, ur., *From Sign to Signing*. Amsterdam: John Benjamins Publishing, str.411–23.
54. Shibatani, M. (1990). *The languages of Japan*. Cambridge: Cambridge University Press.
55. Srdanović, I. i Špica, D. (2022). *Uvod u znanost o japanskom jeziku: osnovna obilježja, glasovni sustav i leksički slojevi*. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile.
56. Svensson, M. (2012). *Översättning till svenska av japansk onomatopoetikon i Manga*. [Diplomski rad]
57. Špica, D. (2021a). Izgovor japanskog mornog nazala /N/ kod hrvatskih učenika. *Tabula*, (18), str.109–132. doi:<https://doi.org/10.32728/tab.18.2021.8>.
58. Špica, D. (2021b). Usporedba fonološkoga sustava japanskog jezika s hrvatskim. *Filologija*, 77, str.171–187. doi:<https://doi.org/10.21857/y7v64t0pry>.
59. Tamori, I. (1993). Nihongo no onomatope no on'in keitai. U: H. Kakei i I. Tamori, ur., *Onomatopia: gion-, Gitaigo No Rakuen*. Tokio: Keiso Shobo, str.1–12.
60. Tamori, I. (2002). *Onomatope: gion- gitaigo wo tanoshimu*. Tokio: Iwanami shoten.
61. Tamori, I. i Schourup, L. (1999). *Onomatope: keitai to imi*. Tokio: Kuroshio Shuppan.
62. Tokui, S. (2007). *Hennna kotoba no tsū ni naru: yutakana nihongo, onomatope no sekai*. Tokio: Shodensha.
63. Tomičić, S.L. (2022). *Stilistika stripa: usporedba europskog, američkog i japanskog stripa*. Diplomski rad.
64. Torres-Simón, E. i Orrego-Carmona, D. (2016). Effect of translation strategies in reading manga: a reception experiment.



65. Toşu, I.R. (2020). Decodifying japanese onomatopoeia: a study case of laughter in the comic book Kamisama Hajimemashita. *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Philologia*, 65(1), str.57–71. doi:<https://doi.org/10.24193/subbphilo.2020.1.04>.
66. Venuti, L. (1995). *The translator's invisibility: a history of translation*. London: Routledge.
67. Vuletić, B. (1997). Govorna metafora/slikovitost govora. *Govor*, 14(1-2), str.1–24. doi:<https://hrcak.srce.hr/174807>.
68. Wakabayashi, J. (2020). *Japanese-english translation: an advanced guide*. London: Routledge.
69. Zanettin, F. (2008). *Comics in translation*. London; New York: Routledge Taylor & Francis Group, pp.1–32.

### Analizirane mange

1. Akamatsu, K. (2003). *Mahō sensei Negima!* Tokio: Kodansha
2. Akamatsu, K. (2008). *Negima! Čarobnjak učitelj*. Preveo K. Kusumoto. Zagreb: Algoritam.
3. Anno, M. (2004). *Shuga Shuga Rūn*. Tokio: Kodansha
4. Anno, M. (2008). *Sugar Sugar Rune: Slatke čarolije*. Preveo K. Kusumoto. Zagreb: Algoritam.
5. Asano, I. (2005). *Soranin*. Tokio: Shogakukan
6. Asano, I. (2022). *Solanin*. Prevela M. Kolak. Zagreb: Udruga Crtani romani šou.
7. Samura, H. (2002). *Mugen no jūnin*. Tokio: Kodansha
8. Samura, H. (2008). *Oštrica besmrtnika: samuraj dvanaest sječiva*. Preveo K. Kusumoto. Zagreb: Algoritam.
9. Tōme, K. (2002). *Hitsuji no Uta*. Tokio: Gentosha komikkusu
10. Tōme, K. (2009). *Balada o janjetu*. Preveli. T. Jambrišak. i D. Macan. Zagreb: Večernji List.
11. Ueda, M. (2008). *Peach Girl Momo - Momo preplanula djevojka*. Preveo K. Kusumoto. Zagreb: Algoritam.
12. Ueda, M. (2016). *Pīchi Gāru*. Novo izdanje. Tokio: Kodansha.

## Sažetak i ključne riječi

Ovaj rad bavi se problemima koji se javljaju pri prevođenju onomatopeja u manga stripovima s japanskog na hrvatski jezik. Ciljevi ovog rada su identificirati najčešće prevoditeljske tehnike koje se koriste za prevođenje onomatopeja u mangama, analizirati prednosti i nedostatke pojedine tehnike te identificirati probleme koji se javljaju pri prijevodu. Rad se sastoji od teorijskog pregleda onomatopeja u hrvatskom i japanskom jeziku, korištenja onomatopeja u mangama te pregleda teorije prevođenja i najčešće korištenih prevoditeljskih tehnika za prevođenje onomatopeja. Slijedi kvantitativna i komparativna analiza onomatopeja iz šest manga na japanskom jeziku i njihovih prijevoda na hrvatski jezik. Identificirane onomatopeje kategorizirane su prema pismu, vrsti onomatopeje te korištenoj prevoditeljskoj tehnici i tehnici vizualnog prevođenja. Analizirane su pismo i vrsta onomatopeja koje se najčešće javljaju, a za prevoditeljske tehnike i tehnike vizualne prilagodbe uz kvantitativnu analizu analizirane su i prednosti i nedostaci pojedine tehnike. Za kraj su identificirani problemi koji su javljaju u prevođenju onomatopeja i navedeni su neki načini kako ih se rješavalo ili izbjegavalo u analiziranim tekstovima.

U zaključku, problem prijevoda onomatopeja u mangama je problem tekstualne, ali i vizualne adaptacije izvornog teksta, budući da je izgled prevedenog teksta jednako bitan za dojam čitatelja kao i kvaliteta njegovog prijevoda. Primijećeno je da je u velikom broju analiziranih onomatopeja prednost dana vizualnom dojmu na štetu prijevoda riječi, a u mnogo primjera prijevod je i u potpunosti izostavljen. Javlja se zanimljiva kombinacija Nidine formalne i dinamične ekvivalentnosti, gdje se istovremeno pokušava prilagoditi mangu hrvatskom čitatelju, ali i nastoji da je on tijekom čitanja stalno svjestan da čita japansku, a ne hrvatsku mangu. Identificirana su znanja i vještine potrebne za kvalitetno prevođenje onomatopeja u mangama, kao što su dobro znanje onomatopeja i fonosimboličkog sustava u hrvatskom i japanskom jeziku.

Ključne riječi: *onomatopeje, mimetičke riječi, zvučni simbolizam, prevođenje, manga, stripovi*

## Abstract and keywords

This thesis observes problems that arise when translating background onomatopoeia in manga from Japanese to Croatian. The thesis aims to identify the most common translation techniques used in translation of onomatopoeia in manga, to analyze the advantages and disadvantages of each technique, and to identify problems that arise during translation. This thesis consists of a theoretical overview of onomatopoeia in Croatian and Japanese, the use of onomatopoeia in manga, and an overview of translation theory as well as the most commonly used translation techniques for translating onomatopoeia, followed by a quantitative and comparative analysis of onomatopoeia taken from six manga comics in Japanese and their translations into Croatian. Identified onomatopoeias are categorized according to writing system and type of onomatopoeia, and the used techniques for translation and visual adaptation. The most common script and onomatopoeia type are identified, as well as translation and visual adaptation techniques, for which advantages and disadvantages of each were also briefly explained. Finally, the thesis identifies problems that arise in the translation of onomatopoeia, and lists some ways of solving or avoiding them.

In conclusion, the problem of translating onomatopoeia in manga is a problem of visual as well as textual adaptation, since the appearance of the translated words is as important for the reader's impression as the quality of its translation. In a large number of analyzed data, it was noted that preference was given to the visual impression rather than translation of the meaning of the word, and in many examples the translation was completely omitted. Also noted is a combination of formal and dynamic equivalence, where the manga is at the same time adapted to the Croatian reader, but also aims to ensure that the reader is always aware that they are reading a Japanese manga. The necessary knowledge and skills necessary for quality translation of onomatopoeia in manga have also been identified, mainly good understanding of onomatopoeia and sound-symbolic system of both Japanese and Croatian.

Keywords: *onomatopoeia, mimetic words, sound symbolism, translation, manga, comics*

## 概要

本研究は、漫画のオノマトペの日本語からクロアチア語への翻訳の際に生じる問題を研究するものである。漫画のオノマトペには、言語要素だけではなく、視覚効果もあるという特徴がある。また、日本語のオノマトペの数はクロアチア語のオノマトペの数よりはるかに多い。そのため、翻訳が困難なことが多い。

本研究の目的は、漫画のオノマトペの日本語からクロアチア語への翻で最もよく利用される翻訳技術を特定し、その長所と短所を分析することである。さらに、オノマトペを中心に漫画の翻訳で起こる問題を特定し、その問題がどのように解決または回避されたのかを研究することを目的とする。

研究方法としては、まず、漫画、オノマトペ、音象徴、翻訳などに関する日本語、クロアチア語、英語文献と先行研究を分析する。次に、日本語の漫画を6作品取り上げ、そのクロアチア語訳と併せて、オノマトペの定量分析および比較分析を行う。

第一章では導入であり、テーマと研究目的を紹介する。第二章では、まず、オノマトペの理論的概要を紹介する。オノマトペと音象徴の概念を定義し、ソシユールの言語記号の恣意性の概念とオノマトペとの関係に関して説明する。次に、オノマトペの品詞、特徴、音象徴の例、クロアチア語のオノマトペについて、概要を述べる。そして、日本語にオノマトペが多い理由、擬音語・擬態語などのオノマトペの分類など、日本語のオノマトペについて説明する。また、オノマトペの用法と促音、長音などの形態のバリエーション、およびオノマトペの構造と日本語の音象徴についても説明する。次に、漫画のオノマトペについて論じる。漫画というジャンルの特徴、および漫画内のオノマトペの特徴について説明する。漫画におけるオノマトペの文字と画像両方の特異な役割、および漫画における文字と画像の関係について説明する。

第三章では、翻訳について論じる。まず、翻訳を定義し、翻訳理論の歴史的展開について説明する。直訳と意識の二分法、ヴェヌティの異化および帰化、ナイダの

動的等価と形式等価など、重要な概念を提示する。次に、主な翻訳技術を紹介する。一般的な翻訳技術について述べた後、日本語から英語、スウェーデン語、スペイン語への漫画のオノマトペの翻訳についての研究に基づき、漫画のオノマトペに特有の翻訳技術をまとめる。

第四章では、日本語の漫画 6 作品とそのクロアチア語訳を研究対象として、そこで使用されたオノマトペとその翻訳について分析する。登場するオノマトペを、種類（金田一（1978）の 5 つの種類に基づく、擬音語、擬態語など、またはコンビネーション）と表記法（カタカナ、ひらがな、漢字、ローマ字、またはコンビネーション）の観点から分類する。さらに、採用された翻訳技術および視覚翻訳技術を特定する。

合計 1476 オノマトペを分析したところ、そのほとんどはカタカナで書かれており、ひらがなで書かれたものは少なく、ローマ字か漢字、またはそのコンビネーションで書かれたものは、さらに少なかった。最頻出のオノマトペの種類は擬音語であり、擬声語と擬容語はそれより少なく、擬情語と擬態語はほとんどなかった。少数ながら、二つの種類の組み合わせもあった。

クロアチア語への翻訳技術は 9 つ特定された。そのうち最もよく使用されたのは、クロアチア語のオノマトペを新たに造語する方法であった。次いで多かったのは、同じ意味のクロアチア語のオノマトペを使用する方法である。さらに、翻字、省略、英語のオノマトペの使用と続いた。残りの翻訳技術は、異なる意味のクロアチア語のオノマトペの使用、名詞か動詞または他の品詞への翻訳、そして、脚注の利用である。

視覚的翻訳については、6 つの技術が特定された。最も多く採用された方法は、原文の代わりに、原文の字体を模倣しない統一的な字体に翻訳されるパターンが最も多かった。次に、原文を残してその隣に翻訳が書かれるパターンが多かった。オノマトペが翻訳されていないパターンも多かった。一方、原文の上に翻訳が書かれ

るパターン、原文の代わりに原文の字体を模倣した翻訳を書くパターン、オノマトペを削除するパターンは少なかった。コマ外に翻訳を脚注として書くパターンは、前述の技術と組み合わせて使用されていた。

第五章では、分析中に特定された翻訳の問題について論じる。特定された問題は、以下である。(1) 無音状態と音響以外の感覚の翻訳、(2) 特定の意味のあるオノマトペの翻訳、(3) 類似する意味のオノマトペの翻訳、(4) 多義性、(5) 漫画家自身が作成したオノマトペ、(6) 撥音、促音、長音、形態、接尾語、有声音と無声音のような形態のバリエーションの翻訳、(7) 文字表記の選択、(8) 書字方向(縦書き、または横書き)、(9) ページとコマにおけるスペースの不足(10) 文字と画像の関係、(11) 英語を介しての翻訳、(12) その他の問題。例えば、文化背景に結びついたオノマトペ、および方言に特有のオノマトペ。

本研究により、漫画におけるオノマトペの翻訳には、視覚的な翻訳の問題もあることが分かった。読者に与える印象にとって、原文の視覚効果は言語の翻訳の質と同じくらい重要である。分析の結果、多数のオノマトペで翻訳が完全に省略されていた。言葉の翻訳より視覚印象のほうが優先されたと言える。翻訳によって、漫画はクロアチア語に適応されるのであるが、同時に、クロアチア語の漫画ではなく日本語の漫画を読んでいるということを常に読者に意識させるようにもなっていた。ナイダの言う動的等価と形式等価の興味深いコンビネーションが認められる。最後に、クロアチア語と日本語、双方のオノマトペと音象徴システムに関する幅広い知識など、漫画の中のオノマトペの高精度の翻訳のために必要な知識と技術が特定された。

キーワード：オノマトペ、擬音語、擬態語、音象徴、翻訳、漫画