

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

BAKALÁRSKA PRÁCA

Preklady kórejsko-anglických a anglicko-kórejských onomatopoických a mimetických výrazov v komiksoch

(On Translating Korean-English and English-Korean Onomatopoeic and
Mimetic Expressions in Comics)

Olomouc 2020 Zuzana Vlachová

vedúci bakalárskej práce: Mgr. Blanka Ferklová, Ph.D.

Prehlasujem, že som diplomovú prácu vypracovala samostatne a uviedla som všetky použité pramene a literatúru.

V Olomouci, dňa

Podpis:

Anotácia

| | |
|---|--|
| Meno a priezvisko: | Zuzana Vlachová |
| Názov fakulty a katedry: | Filozofická fakulta, Katedra asijských štúdií |
| Názov práce: | Preklady kórejsko-anglických a anglicko-kórejských onomatopoických a mimetických výrazov v komiksoch |
| Vedúci práce: | Mgr. Blanka Ferklová, Ph.D. |
| Počet strán: | 97 |
| Počet znakov: | 64 683 |
| Počet titulov použitej literatúry: | 33 |
| Kľúčové slová: | angličtina, ideofóny, komiks, kórejščina, mimetiká, onomatopoeja, Webtoon, zvukový symbolizmus |
| Keywords: | comics, English, ideophones, Korean, mimetics, onomatopoeia, sound symbolism, Webtoon |

Vo svojej bakalárskej práci sa budem zaoberať témou prekladov kórejských a anglických onomatopoických a mimetických výrazov v komiksoch. Cieľom tejto práce bude zistiť, aké preklady sa používajú a možné rozdiely. Za týmto účelom bude vykonaný vlastný výskum prekladov vo vybraných komiksových dielach, kde by som sa chcela zamerať najmä na digitálne komiksy. Teoretická časť bude venovaná vymedzeniu pojmov onomatopojí a mimetík, a taktiež doterajšej problematike ich prekladu. Praktická časť bude zameraná na metodológiu výskumu, výsledkom výskumu a ďalším javom, ktoré sa môžu vyskytnúť.

In my Bachelor thesis I will deal with translating Korean-English and English-Korean onomatopoeic and mimetic expressions in comics. The aim of this work will be to identify which are the used translations and eventual differences. For this reason, I will conduct a thorough research of a couple of selected translations of comic works, namely digital comics. The theoretical part will be devoted to definition of onomatopoeic and mimetic terms, and also their positioning in the syntax and the current issue of translation. The practical part will be focused on research methodology, its results and other phenomena that may occur.

Týmto ďakujem vedúcej práci Mgr. Blanke Ferklovej, Ph.D. za hodnotné rady a čas, ktoré mi poskytovala. Ďalej by som rada vyjadrila vďaku aj mojim dvom blízkym priateľom, Samuelovi Smithovi a 채일우 (Čchä Ir-u), ktorí mi ako rodení hovoriaci poskytovali svoje názory a konzultovali so mnou vzniknuté nejasnosti.

OBSAH

| | |
|--|----|
| Zoznam tabuliek a obrázkov | 6 |
| Edičná poznámka | 7 |
| Úvod | 8 |
| 1 Zvukový symbolizmus | 9 |
| 1.1 Vokalicový symbolizmus..... | 11 |
| 1.2 Konsonantický symbolizmus | 14 |
| 1.3 Termíny využívané v zvukovom symbolizme | 15 |
| 2 Teória komiksu | 16 |
| 2.1 Komiks v Južnej Kórei | 18 |
| 2.1.1 Webtoon..... | 19 |
| 2.2 Komiks v Amerike..... | 20 |
| 3 Metodológia..... | 22 |
| 4 Výsledky výskumu | 25 |
| 4.1 Onomatopoje | 29 |
| 4.1.1 Onomatopoje v cieľovom jazyku kórejčina | 29 |
| 4.1.2 Onomatopoje v cieľovom jazyku angličtina | 32 |
| 4.2 Mimetiká..... | 34 |
| 4.2.1 Mimetiká v cieľovom jazyku kórejčina | 34 |
| 4.2.2 Mimetiká v cieľovom jazyku angličtina | 35 |
| 4.3 Zvuky / mimetiká..... | 38 |
| 4.3.1 Zvuky / mimetiká v cieľovom jazyku kórejčina..... | 38 |
| 4.3.2 Zvuky / mimetiká v cieľovom jazyku angličtina..... | 40 |
| 4.4 Hlasy zvierat | 41 |
| 4.4.1 Hlasy zvierat v cieľovom jazyku kórejčina..... | 42 |
| 4.4.2 Hlasy zvierat v cieľovom jazyku angličtina..... | 43 |
| 4.5 Ostatné slovné druhy a parafrázy | 44 |
| 4.5.1 Preklady pomocou iných slovných druhov a parafráz do kórejčiny | 44 |
| 4.5.2 Preklady pomocou iných slovných druhov a parafráz do angličtiny..... | 46 |
| Záver..... | 50 |
| Resumé | 52 |
| Zoznam literatúry | 53 |
| Zoznam príloh | 58 |

ZOZNAM TABULIEK A OBRÁZKOV

Tabuľka 1: Triedy vokálov v kórejčine

Tabuľka 2: Triedy vokálov v angličtine

Tabuľka 3: Výskyt kórejských onomatopojí a mimetík podľa kategórie

Tabuľka 4: Výskyt anglických onomatopojí a mimetík podľa kategórie

Tabuľka 5: Prehľad frekventovanosti prekladu pomocou zvukov 약 [ak] a 꺾 [kkjak]

Tabuľka 6: Prehľad frekventovanosti prekladu pomocou zvuku 으 [ũk]

Tabuľka 7: Zvieracie zvuky v 8 jazykoch

Obr. 1.1: Miesto artikulácie vokálov v kórejčine (vpravo) v porovnaní s anglickými vokálmi (vľavo)

EDIČNÁ POZNÁMKA

V tejto práci je použitá česká vedecká transkripčia, ktorá je uvedená v *Pravidlech českého pravopisu*. Na odlišenie prepisov je vždy použitá kurzíva, prípadne aj okrúhle zátvorky pre prepis kórejských pojmov a hranaté pre prepis kórejských výrazov ako výstupov výskumu praktickej časti s ohľadom na zachovanie slovníkového štýlu uvádzania transkripcie. Anglické slová, bez potrebnej transkripcie, sú taktiež odlišené kurzívou. Preklady kórejštiny a angličtiny obsiahnuté v tejto práci sú vlastné, ak nie je uvedené ináč.

ÚVOD

Vývoj jazykov sveta tak, ako ich poznáme dnes, je stále zaujímavou témou mnohých výskumov. Štruktúra, kategórie, či zvuky, ktoré tvoria jedinečnosť jednotlivých jazykov, prinášajú neľahké výzvy v oblasti prekladov. Jednou z tých výziev je aj samotná kategória onomatopojí a mimetických výrazov, ktorá je v kórejčine bohatá čo do počtu, to aj do pestrosti. Naopak, čo sa týka skupiny indoeurópskych jazykov, do ktorej patrí aj angličtina, tá túto pestrosť absentuje, čo pri prekladoch spôsobuje isté problémy a otázky, ako čo najpresnejšie, no zároveň najprirodzenejšie pre rodeného hovoriaceho, dané výrazy preložiť. V kórejčine a angličtine ako v dvoch rozdielnych jazykoch sa preto prekladatelia uchýľujú aj k alternatívnym metódam.

V tejto práci sa venujem problematike prekladov tejto skupiny výrazov v anglicko-kórejských a kórejsko-anglických komiksoch, ktoré umožňujú široký priestor pre ich využitie, a tiež vyžadujú citlivé prekladacie metódy. Aby bolo možné poukázať na spôsob, akým sa prekladatelia s prekladmi takéhoto druhu vysporiadávajú, bol vykonaný vlastný výskum. Jeho účelom bolo identifikovať a porovnať výrazy spolu s ich prekladmi v angličtine a kórejčine. Výskum sa uskutočnil na základe porovnania 2 kórejských a 2 anglických komiksov a ich prekladov.

1 ZVUKOVÝ SYMBOLIZMUS

Táto kapitola je stručným úvodom do problematiky zvukového symbolizmu a vymedzeniu pojmov. Kapitola je ďalej rozvedená do vokalického a konsonantického symbolizmu a terminológie používanej v kórejskom a anglickom jazyku. Pre účel tejto práce, ktorá je zameraná najmä na praktickú časť, nie je téma zvukového symbolizmu skúmaná do hĺbky, ale iba dostatočne na to, aby bolo možné sa v danej problematike orientovať a dospieť k predstave o javoch, ktoré sú typické pre kórejské onomatopoeje a mimetiká.

V oblasti lingvistiky sa považuje za najvýznamnejšie dielo z roku 1916 *Kurz obecnej lingvistiky*¹ napísané na základe poznatkov jazykovedca Ferdinanda de Saussurea. V rozsiahlom diele je mimo iné definovaná aj arbitrárnosť jazyka, ktorú argumentuje ako neexistujúcu spojitosť medzi sledom hlások a označovanou vecou, a „že by ju [označovanú vec] rovnako dobre mohol zastupovať ľubovoľný iný sled“, čím je dôkazom rozličnosť jazykov (Saussure 1916, s. 98). Tomuto tvrdeniu však odporuje existencia zvukovo symbolických výrazov, ktoré priamo odkazujú na reálne zvuky alebo imitujú pohyby a stavy na princípe ikoncity² (napr. onomatopoeja *krá* ako zvuková ikona hlasu vrany), a teda nie sú úplne arbitrárne. Takejto, do istej miery, výnimky v lexike si je vedomý aj Saussure a pripúšťa, že „voľba označujúceho nie je vždy arbitrárna“ pre kategóriu onomatopojí. Tiež však uvádza, že ich počet je nízky, nie sú „organickými prvkami jazykového systému“ a dá sa predpokladať, že do istej miery vznikajú arbitrárne³ (Saussure 1916, s. 99).

Zvukovo symbolické výrazy sa čiastočne vymykajú Saussureovej definícii o arbitrárnosti jazyka a v európskych jazykoch sú málo početné, a teda im nebola venovaná veľká pozornosť pre ďalší výskum⁴. Míľnikom bola až 2. polovica 20. storočia, kedy Roman

¹ České vydanie.

² Ikoncity je termín označujúci zhodu medzi štruktúrnou formou a významom. (Dingemanse 2019, s. 13) Typické pre odvodenie významu zo zvukovej alebo grafickej formy je predĺžovanie hlásky a reduplikácia (napr. veľikááánsky; doma doma...). Forma ikoncity však môže mať aj obrazovú formu napr. obrázok srdiečka ako ikona lásky apod.

³ Onomatopoeje sú len približné imitácie skutočných zvukov a odpovedajú im v rôznych jazykoch rôzne slová. Zvuk prasat'a pre porovnanie: anglické *oink*, kórejské *kkulkkul*, slovenské *kroch*.

⁴ Výnimkou je spis J. M. Kořínka *Studie z oblasti onomatopoeje*. (KOŘÍNEK, Jan Matej, *Studie z oblasti onomatopoeje*. Příspěvek k otázce indoevropského ablautu. Praha 1934)

Jakobson, ktorý je pokladaný za najvýznamnejšieho zvukového symbolistu, vydal v spolupráci s Lindou Waugh dielo *The Sound Shape of Language* (1979), ktoré sa detailne venuje problematike zvukového symbolizmu a jeho nearbitrárnemu postaveniu v jazyku.⁵

Uznávaná definícia zvukového symbolizmu je však formulovaná až neskôr ako „predpokladaný systematický vzťah medzi zvukom a významom (Hinton, Nichols, Ohala, 1994)“ (Ohala 1997, s. 98). Aj napriek snahám o nájdenie univerzálnych princípov naprieč jazykmi je, prihliadajúc na rozličnosť jazykov, „vzťah“ pre daný jazyk špecifický a nie každý hovoriaci si ho v bežnej komunikácii uvedomuje, tak ako si ho uvedomuje lingvista zaoberajúci sa touto problematikou. V mnohých jazykoch sa naviac stretne aj s len veľmi malým zapojením zvukovo symbolických slov do bežnej reči. Na druhú stranu sú jazyky, ktoré našli ich početné využitie aj v bežnej komunikácii. Ich využitie umožňuje poslucháčovi presnejšie vnímanie podoby a významu opisovanej situácie, či javu. Napríklad v kórejčine pri opisovaní daždivého počasia bude poslucháč vnímať rozdielne nasledujúce vyjadrenia:

(1) 비가 **주룩주룩** 내린다

(*piga čurukčuruk nārinda*)

liať ako z krhle

(2) 비가 **똑똑** 내린다

(*piga ttokttok nārinda*)

poprchávať

V príkladových vetách sú použité dva rozdielne zvuky/mimetiká, ktoré presne vyjadrujú spôsob akým prší. Nie sú to však obyčajné adverbiá vyjadrujúce spôsob alebo mieru, pretože na nich vplyva aj hláskový symbolizmus, ktorý je bližšie vysvetlený v nasledujúcej podkapitole.

⁵ Magnus (2013), s. 203.

1.1 Vokálny symbolizmus

Zásadnou súčasťou zvukového symbolizmu je vokálny (samohláskový) symbolizmus. Jeho základným princípom je rozdelenie vokálov na dve skupiny, ktoré vyjadrujú vzájomne odlišné vlastnosti, či príznaky, ktoré následne prenášajú na celé slovo. V kórejčine sa vokály tradične rozdeľujú⁶ na kladné 양성모음 (*jangsŏngmoŭm*) /a/, /o/, /ä/ a záporné 음성모음 (*ŭmsŏngmoŭm*) /ö/, /u/, /ü/, /e/, ďalej je rozoznávaný aj neutrálny vokál /i/ kombinovateľný s oboma skupinami.⁷

Popri vokálnom symbolizme sa v kórejčine uplatňuje aj vokálna harmónia (anglicky *vowel harmony*, kórejsky 모음 조화 *moŭm čohwa*), ktorá v niektorých slovách spôsobuje, že „pri voľbe varianty sufixu alebo koncovky v nich boli vokály rovnakého typu ako v základovom slove“ (Pucek 2012, s. 33). Dnes sa toto pravidlo uplatňuje najmä v ohýbaní slovesného základu (slovesný sufix -아 v slovách s „jasným“ kmeňom, napr. 높다 > 높아요 *byť vysoký*), a v onomatopojach a mimetikách, najmä pri reduplikácii⁸, napr. 굴뚝굴뚝 [*kumtchŭlgumtchŭ*] *vlniť sa, krútiť sa, triasť sa (pre telo)*; 딸깍 [*ttalkkak*] *klikať, cvakať*. V uvedených príkladoch môžeme pozorovať jednotnosť skupín vokálov /u/-/ü/, ktoré sú záporné a /a/-/ä/, ktoré sú kladné.

Tabuľka 1: Triedy vokálov v kórejčine⁹

| | <i>hangŭl</i> | Česká vedecká transkripcia (IPA) ¹⁰ |
|---------|---------------|--|
| Kladné | ㅏ | a (a) |
| | ㅓ | o (o) |
| | ㅗ | ä (ε) |
| Záporné | ㅜ | ö (Λ) |
| | ㅡ | u (u) |

⁶ Delenie je zjednodušené a zahŕňa len základné vokály.

⁷ Pucek (2012), s. 33.

⁸ Tamtiež, s. 34.

⁹ Pucek (2012), vo svojom zozname vynecháva /ä/ a /e/, toto zaradenie sa riadi rozdelením podľa práce od KWON, Nahyun: *Iconicity correlated with vowel harmony in Korean ideophones* (2018)

¹⁰ V tejto tabuľke je uvedená aj transkripcia IPA (*International Phonetic Transcription*) pre jednoduchšie porovnanie s anglickými fonémami.

| | | |
|-----------|---|-------|
| | — | ǔ (ʊ) |
| | ɥ | e (e) |
| Neutrálny | l | i (i) |

V angličtine sa rozdiely vo vnímaní vokalickeho symbolizmu prejavili rozdielne v radách vysokých (*high-pitched*) a nízkych (*low-pitched*) vokáloch (Sidhu, 2018).

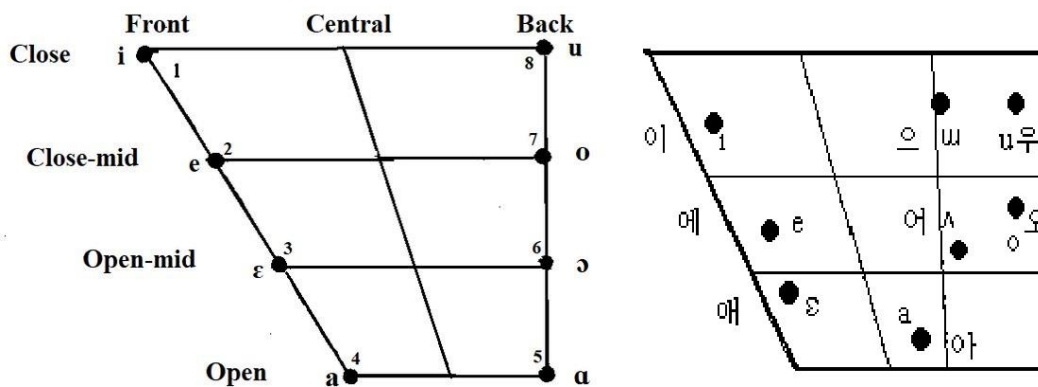
Pravidlá vokalickej harmónie sa v angličtine neprejavujú v takej miere ako v altajských jazykoch (kórejčina, japončina, turečtina...), no ich výskyt môžeme pozorovať pri reduplikácii echových slov *teeny-weeny*, *bow-wow*, *hocus-pocus walkie-talkie* apod., pri ktorých sú rozoznávané tzv. rýmované reduplikácie, a *bye-bye*, *ha-ha*, *step-step*, a ďalšie, ktoré sú označované ako „kopírujúce reduplikácie“. ¹¹ Striktná aplikácia princípu harmónie však v angličtine chýba aj v prípade reduplikácie, čo dokazuje existencia párových onomatopojí a mimetík, napr. *zig-zag*, *flip-flop*, *hoo-ha* atď. ¹²

Tabuľka 2: Triedy vokálov v angličtine

| | IPA |
|--------|-----|
| Vysoké | ɪ |
| | e |
| | u |
| | o |
| Nízke | ɛ |
| | a |
| | ɔ |
| | ɑ |

¹¹ Barbaresi (2018), s. 230–231.

¹² Jakobson (2002), s. 201.



Obr. 1.1 Miesto artikulácie vokálov v kórejčine¹³ (vpravo) v porovnaní s anglickými vokálmi¹⁴ (vľavo)

Skupiny vokálov nesú (nielen)¹⁵ v onomatopojach a mimetikách špecifický význam. K základnému významu slova pridávajú ďalší príznak, ktorým môže byť vzdialenosť, váha, veľkosť, jas a iné. Avšak, substitúciou vokálu v základnom slove sa jeho primárny význam nemení, napr. trojica slovenských *bim*<*bam*<*bum* vyjadrujúcich zvuk úderu alebo narazenia jednej veci do druhej (zväčša bitie zvona) má základný význam vo všetkých troch prípadoch rovnaký, ale príznak sily úderu je rozdielny vzhľadom k obsahujúcemu vokálu.

Použitím danej skupiny vokálov v slovách do istej miery vzniká pravidelnosť vo význame príznaku. Kladné vokály v kórejčine a vysoké v angličtine majú tendenciu vzbudzovať pocit jemnosti, tenkosti, malosti, ľahkosti, ostrosti atď., naproti čomu záporné a nízke vyvolávajú pocit ťažkosti, tuposti, veľkosti, dutosti apod.¹⁶ Rozdelenie je však v oboch jazykoch rozdielne, a tak môže niesť rovnaký zvuk rôzne významy v kórejčine ako v angličtine (*e-e*; *a-a*).

¹³ North Wind and the Sun – IPA Korean. In: *Wordpress.com* [online]. 2014, 18.05.2014 [cit. 29-04-2020]. Dostupné z: <https://jreidy17.wordpress.com/2014/05/18/north-wind-and-the-sun-ipa-korean/>

¹⁴ MORADI, Hamzeh, CHEN, Jianbo. A Contrastive Analysis of Persian and English Vowels and Consonants. *Leges Artis* [online]. 2018, 3, 105-131 [29-04-2020]. ISSN 2453-8035. DOI: 10.2478/art-2018-0016

¹⁵ Môžeme pozorovať aj v ostatných lexikálnych kategóriách, napr. ukazovacie zámená v angličtine *this*<*that* a v kórejčine *이거*<*그거*<*저거* [*igŏ-kügŏ-čŏgŏ*] *toto, to, tamto*.

¹⁶ Pucek 2012, s. 34; Sidhu, 2018.

1.2 Konsonantický symbolizmus

Tak ako striedanie vokálov, tak aj konsonantov (spoluhlások) môže vyvolať rôznu mieru intenzity slov alebo fluiditu znakov¹⁷ (nižšie vysvetlené konsonantické zhľuky v angličtine). V kórejskej fonetickej štruktúre sú trojice a jedna dvojica konsonantov, ktorých zamieňaním vznikajú jemné rozdiely expresivity základného slova (Pucek 2012, s. 286). Každú z trojíc tvoria jednoduché, intenzívne a aspirované konsonanty: ㄱ – ㄱᄀ – ㄱᄂ (*k/g – kk – kch*); ㄷ – ㄷᄀ – ㄷᄂ (*t/d – tt – tch*); ㅍ – ㅍᄀ – ㅍᄂ (*p/b – pp – pch*); ㅈ – ㅈᄀ – ㅈᄂ (*č/dž – čč – čch*) a dvojica ㅅ – ㅅᄀ (*s – ss*). Ako príklad uvediem trojicu, zväčša, nesúcu význam zvuku a pohybu nárazu: ㄷᄂ – ㅌᄂ – ㅌᄂᄂ (*tak – ttak – tchak*). Pre rodeného hovoriaceho má posledný variant intenzívnejšiu expresívnu hodnotu ako ten s jednoduchým konsonantom a verzia s aspirovaným v ňom vzbudzuje myšlienku na prenikavý, ba až nepríjemný, silný zvuk.

V angličtine nachádza konsonantický symbolizmus využitie najmä v tzv. *phonesthemes* (fonestémy), ktoré predstavujú triedu slov s príbuzným významom a fonologickou formou.¹⁸ „Príbuzná fonologická forma“ je uplatňovaná prostredníctvom zhľukov (anglicky *clusters*) konsonantov na začiatku a/alebo konci slova (slová súvisiace so svetlom začínajúce na *gl-*: *glance, glow, glare, gleam, glimmer, glitter. apod.*).¹⁹

Niektoré znaky konsonantického symbolizmu si uvedomujú aj bežní rodení hovoriaci, a ktorí volia varianty podľa toho, čo chcú vyjadriť. Príkladom je využitie v koncových konsonantoch niektorých výrazov, kedy v angličtine *p*, *t* a *k* evokovali „náhle zastavenie pohybu“ (napr. v *click, tap*) a v kórejšine zámena finály ㄱ (*k*) za ㅇ (*ng*) vzbudzovala pocit „dlhšieho trvania“ (napr. ㅌᄂ – ㅌᄂᄂ vyjadrujúce dopad, narazenie dvoch predmetov, jemné – dunivé, ťažké).

¹⁷ V zmysle „pretekacie“, „previazanie“ ikonických znakov s rovnakých alebo podobným významom.

¹⁸ Magnus (2013), s. 192.

¹⁹ Childs (2015), s. 294.

1.3 Termíny využívané v zvukovom symbolizme

Terminológia využívaná v oblasti zvukového symbolizmu doposiaľ nebola zjednotená a v oboch skúmaných jazykoch sa využívajú rôzne označujúce termíny. V súčasnosti sú v kórejčine používané výrazy 의성어 (*uisŏngŏ*) označujúci onomatopoeje, slová imitujúce zvuky, a 의태어 (*ŭitchäŏ*) pre mimetiká, slová imitujúce pohyb, tvar, vzhľad, či vnútorný stav. Slová symbolické, ktoré tvoria súbor týchto kategórií, sú označované ako 상징어 (*sangdžingŏ*). Za zmienku stojí aj termín 의성의태어 (*ŭisŏngŭitchäŏ*) pre označenie onomatopoicko-mimetických výrazov, a teda tých, ktoré zvuk a pohyb alebo zvuk a vzhľad, ktoré označujú.

Angličtina rozlišuje termíny *phonomimes* pre onomatopoeje, *phenomimes* pre mimetiká vzhľadu, tvaru, pohybu a *psychomimes* pre mimetiká duševného stavu a emócií. Súhrnný termín pre mimetiká je potom *mimetics*.

2 TEÓRIA KOMIKSU

Otázkou zadefinovania komiksu sa zaoberajú teoretici už od jeho vzniku, no aj napriek existujúcim definíciám sa vymedzenie komiksového žánru javí ako problematické.²⁰ Americký teoretik a autor komiksov, Scott McCloud sa vo svojej knihe vydanej v roku 1993 *Understanding Comics* snažil definovať komiks čo najpresnejšie na základe tvrdenia Willa Eisnera (1985), ktorý sa o komikse vyjadruje ako o „sekvenčnom umení“. Eisner tento pojem definuje ako „prostriedok kreatívneho vyjadrenia, odlišnú disciplínu, umenie a literárnu formu, ktorá sa zaoberá usporiadaním obrázkov a slov, aby vyrozprávala príbeh alebo vyjadrila myšlienku“.²¹ McCloud označuje túto definíciu ako „prísne neutrálnu“ a navrhuje novú: „komiks je zámerná juxtaPONOVANÁ sekvencia kreslených a iných obrazov, určená k predávaniu informácií alebo k vyvolaniu estetického zážitku“.²² Pri aplikovaní týchto definícií v praxi, kde sa obe zhodujú v tom, že komiks je sekvencia obrazov vyjadrujúca myšlienku, sa však vynára problematika jednoobrazových komiksov.²³

Komiks ako sekvencia obrazov nesie určité znaky preňho typické, ktoré si autor podľa potrieb prispôsobuje. Prvým je samotný obraz, v ktorom je vykreslená scéna, a pre ktorý sa používa termín „panel“. Panely sú ďalej usporiadané vedľa seba a pod sebou a vyvárajú medzi sebou medzery²⁴ (anglicky *gutters*, čo by sa doslovne dalo preložiť ako „odkvapy“), ktoré sú pre komiks dôležitým a skúmaným prvkom, pretože je to priestor, kde sa zapája čitateľova predstavivosť.²⁵ Komiks posúva pojem „čítanie“ do úplne inej roviny, ako klasické literárne diela, ktoré spočívajú „iba“ v písanom texte. V beletrii je čitateľ zameraný na porozumenie textu ako takého a vytvorenie vlastných predstáv na jeho základe, pričom komiks vyžaduje od svojho čitateľa, aby čítal text zároveň s obrazmi. Komiks čitateľovi síce určí, ako prostredie, či postavy deja vyzerajú, no stále mu necháva priestor na to, aby si vlastnou fantáziou vykreslil scény, ktoré sa odohrávajú

²⁰ Podľa existujúcich definícií by sme mohli považovať za komiks aj egyptské hieroglyfy, vitráže v kostoloch, a naopak moderné webové komiksy so zvukovými, či animačnými efektami by sa už z definície komiksu vymykali a zaradovali k filmu.

²¹ Eisner (1985), s. 5.

²² McCloud (2008), s. 9.

²³ Príkladom sú „komiksové“ obrázky s textom objavujúce sa v novinách, časopisoch, brožúrach atď.

²⁴ Medzery majú v komikse dôležitú a zaujímavú úlohu nielen z hľadiska prechodu od scény ku scéne, ale sú aj nástrojom pre vyjadrovanie času a priestor „neznámeho“. Tému medzier v komikse je venovaných niekoľko kapitol v *Comics & Sequential Art* od Will Eisner (1985).

²⁵ McCloud (2008), s. 66.

medzi panelmi. Spojenie vhodnej formy, umeleckého stvárnenia a myšlienky, ktorú má dielo podať, sú podstatou kvality komiksu.

Text v komiksoch je zachytávaný viacerými spôsobmi. Môže byť zakomponovaný do panelu, ako jeho súčasť (napr. nápisy na budovách, text novín, značky ulíc a iné), môže byť tiež umiestnený mimo panelu, ako vysvetlivka k pojmu, alebo je v panely ako prvok narácie. V panely sú najčastejším vyčlenením pre text tzv. bubliny, v ktorých je text dialógu, monológu, myšlienky alebo zvuku vydaného danou postavou. Okrem toho, že bubliny nesú naratívnu informáciu, môžu nadobudnúť aj grafické emočné vyjadrenie hrúbkou ohraničenia, farbou ohraničenia, obsiahnutého textu a/alebo výplne alebo transformáciou tvaru bubliny (špicatý- krik, hlasný zvuk; obláčikový- myšlienky, vnútorný monológ; prerušovaný- šepot...).²⁶ Ďalej sa v panely môže vyskytnúť aj text v tzv. komentári, ktorý čitateľovi približuje okolnosti scény, poskytuje potrebné informácie.

Z pohľadu začlenenia textu do komiksu sú zaujímavou skupinou zvukové efekty, ktoré spravidla nie sú v panely nijak ohraničené, ale práve naopak sa stávajú jeho súčasťou a sú rozloženiu obrazu a opisovanému deju prispôsobené. Zvukové efekty dotvárajú dej „nemým zvukom“ k čomu sú najviac využívané zvukomalebne slová. Zvýraznenie správy, emócie, či zvuku, ktoré čitateľovi zvukové efekty sprostredkujú, sa realizuje tak ako samotným slovom, tak aj jeho vizuálnou formou, ktorá zámerne kombinuje rôzne elementy ako veľkosť písma, farbu, font, interpunkčné znamienka, grafické efekty písma apod.²⁷

Štýl kombinovania prvkov komiksu je pre každého autora jedinečný, čo do značnej miery platí aj pre vývoj komiksovej kultúry v rôznych častiach sveta. V nasledujúcich podkapitolách bude vzhľadom k téme a vybraným zdrojom výskumu stručne popísaný vývoj a typický štýl komiksu v Južnej Kórei a v Spojených štátoch amerických (ďalej v texte už len Amerika).

²⁶ Cheng (2012), s. 156.

²⁷ Tamtiež, s. 155.

2.1 Komiks v Južnej Kórei

Pre označenie komiksov všeobecne sa v kórejčine používa termín 만화²⁸ (*manhwa*), ktorý má pôvod v čínskych znakoch znamenajúcich „podivný obraz“. Za prvý pravý komiks sa považuje jeden obraz s textom, ktorý bol vytlačený v prvom vydaní novin 대한민보 (*tähanminbo*) v roku 1909.²⁹ Od prvého komiksu sa kórejský komiks postupne rozvíjal do dnešnej podoby, či už samostatne, alebo pod čínskym, japonským alebo americkým vplyvom.

Kórejská *manhwa* je často zamieňaná s japonskou *mangou*, ktorou bola značne ovplyvňovaná, a mnohokrát je problematické ich rozlíšiť, pretože nesie jej znaky čo do grafickej podoby, žánru, prostredia, deja, či postáv, ktoré si však prispôsobila pre domáci trh. Po hĺbkových analýzach komiksoví teoretici a kritici uvádzajú, že kórejský štýl je viac zameraný na spoločnosť ako na jedinca, je dramatickejší, línie sú mäkšie, ženské postavy majú silný charakter apod.³⁰ Dôležitým rozdielom je aj spôsob čítania spredu dozadu ako v západných kultúrach, kde v *mange* sa číta odzadu, a teda aj sprava doľava. Od tradičného ázijského čierno-bieleho štýlu sú panely v kórejskej *manhwe* farebné a medzery medzi nimi sú spravidla väčšie. V modernej produkcii sú častým námetom športové tímy, fantasy, príbehy zo školského prostredia, ale aj mnoho romantických príbehov homosexuálnych postáv.

Markantný vplyv na komiksové odvetvie, v Kórei aj v ostatných krajinách, mal nástup internetu. Pre knižné komiksy to v Kórei znamenalo pokles predaja³¹ zapríčineným nahrávaním diel pre ostatných fanúšikov, a tiež zvýšenie miery konkurencie na trhu. Na druhú stranu sa otvorili pre autorov a čitateľov nové možnosti a zvýšila sa šanca amatérskych tvorcov o presadenie na trhu. Digitalizácia komiksov v Kórei viedla k vytvoreniu originálnych webových komiksov tzv. *webtoons*, pre ktoré boli vytvorené internetové platformy. Medzi najznámejšie patria 다음웹툰 (*Daum Webtoon*) a 웹툰

²⁸ Termín sa ujal aj v krajinách mimo Kórey ako označenie kórejských komiksov.

²⁹ Lent (2015), s. 211.

³⁰ Tamtiež, s. 205.

³¹ Zo 42,2 miliónov (2001) na 20,7 miliónov výtlačkov (2006). (tamtiež, s. 240)

(*Webtoon*)³², ktorý si získal veľkú priazeň na domácej, ale aj zahraničnej pôde. Vzhľadom na jedinečnosť kórejského *webtoon*u a využitie tejto platformy v praktickej časti mu bude v tejto práci venovaná krátka podkapitola pre zoznámenie s touto formou.

2.1.1 Webtoon

Pre označenie internetových komiksov vznikol v Kórei termín *Webtoon* kombináciou slov „*web*“ a „*cartoon*“ a v roku 2000 bola pre publikáciu „*webtoon*ov“ vytvorená rovnomenná internetová platforma.³³ Na rozdiel od klasickej podoby digitálnych komiksov, ktoré nesú podobu akoby naskenovanej knihy, majú komiksy písané v tomto „štýle“ výrazné špecifiká.

Forma sekvencie komiksu je priamo prispôbená digitálnemu prostrediu, či už počítačovej alebo mobilnej obrazovke, čím sa od bežného tlačenej formátu diametrálne líši. Zatiaľ čo v tlačenej verzii je jedna kniha jednou epizódou o dĺžke niekoľkých desiatok strán, *webtoon* má formu plynulého „stripu“, ktorý čitateľ jednoducho posúva nadol. *Webtoony* bývajú v zásade kratšie ako komiksové knihy, nespomínajúc grafické novely. Jeden „strip“ tvorí jednu epizódu a vynecháva sa stránkovanie, ktoré v tomto formáte neexistuje.

Grafický rozdiel medzi týmito formami je, samozrejme, najviditeľnejší, ale čitateľ môže vnímať aj odlišné vnímanie plynutia sekvencií, ktoré sa radia zásadne pod sebou, a tak medzi panelmi nevzniká presah do boku. Takýmto radením panelov tiež vzniká priestorové obmedzenie, ktoré autori často riešia otočením obrazu o 90°. ³⁴ Takéto usporiadanie vplýva aj na čitateľovu pozornosť a vnímanie komiksového obrazu. Naproti klasickému usporiadaniu panelov vedľa seba, kedy je čitateľove sústredenie rozdelené na panely okolo, pri *webtoonoch* je jeho vnímanie zamerané vždy na jeden, maximálne dva panely (záleží od pomeru veľkosti obrazovky ku výške panelu). To neznamená, že by mu to bránilo posúvať sa v deji hore (späť) a dole (dopredu), ale pri čítaní daného

³² V tomto prípade som vynechala českú vedeckú transkripciu a zvolila som zaužívané anglické názvy domén.

³³ Cho (2016).

³⁴ Otáčanie obrazu núti čitateľa otáčať hlavou (pri čítaní na počítači) alebo telefónom, prípadne iným použitým zariadením, čo môže byť pre niektorých čitateľov nepohodlné a vyvolať nepríjemné pocity z komiksu, a preto sa využívanie moc neodporúča.

panelu to nie je periferne umožnené. Čítanie zvislého komiksu sa tak javí ako jednoduchšie a plynulejšie, ale stráca sa kontext usporiadania panelov tlačeneho komiksu.

2.2 Komiks v Amerike

Prvé publikácie komiksu sa v Amerike začali objavovať už v 2. polovici 19. storočia a boli inšpirované britskou satirickou karikatúrou³⁵ *Punch*, ktorá priniesla formu politickej satiry a humorných grotesiek do amerických novín. Povaha karikatúr mala skôr opisný a informačný charakter, často s dlhým prislúchajúcim textom.

Za významný prelom sa považuje uvedenie postavy *Yellow Kid* (prvýkrát v 1895, *New York World*) ako prvej novinovej komiksovej postavy. Stúpajúci predaj založený na úspechu „žltého denníku“ rozbehol americkú komiksovú tvorbu, zatiaľ obmedzenú na príspevky v novinách, či časopisoch.³⁶

Prelom storočí (r. 1900) sa udáva ako príchod komiksu vo forme, v akej ho poznáme teraz (t. j. sekvencia obrazov s rečovými bublinami), ktorú na kontinente predstavil Frederick Opper s komiksom *Happy Hooligan*.³⁷ Uvedenie formy komiksového stripu v tlači inšpirovalo aj ďalších autorov a z nedeľných príspevkov sa komiks stal bežnou súčasťou novín a časopisov.

Za minulé storočie si americký komiks prešiel vývojovými fázami, ktorého formovali do dnešnej podoby. Pojem „americký komiks“ v mnohých ľuďoch okamžite vyvolá obraz superhrdinu, ktorý sa stal hlavným znakom amerických, hrdinských komiksov. Vznik hrdinu sa viaže na 80. roky³⁸, kedy americkí autori, vydavatelia a fanúšikovia „bojovali“ spolu s komiksovými postavami za udržanie a uznanie komiksu ako formu umeleckého diela. Toto obdobie bolo pre oblasť umenia chaotické kvôli zmenám v spoločnosti, potreby uspokojovania más a neistotám, a tiež určilo vedúce spoločnosti trhu s komiksmi- *Marvel*, *DC* a *Archie*.³⁹ Ikonický svet hrdinov má v dnešnej americkej pop-

³⁵ Autor používa termín „cartoon“. Jednalo sa o jednostranové pamflety.

³⁶ Harvey 2011, s. 85-88.

³⁷ Tamtiež, s. 91.

³⁸ Lopes výstižne označuje toto obdobie ako „Heroic Age“.

³⁹ Lopes 2009, s. xv.

kultúre presah aj do filmového odvetvia, kde sa príbehy dostávajú na filmové plátno v podobe celovečerných filmov, ale aj ako seriály (napr. animovaný *Spider-Man*, *Marvel Super Hero Adventures*; hraný *The Punisher*, *Luke Cage*, a ďalšie).

3 METODOLÓGIA

Pre svoj výskum k práci som si ako zdroj zvolila komiksy preložené z kórejčiny do angličtiny a z angličtiny do kórejčiny. Pri rozhodovaní výberu, vynechajúc kórejskú variantu, ktorá bola samozrejmosťou, som uprednostnila možnosť anglických prekladov z dôvodu originality jazyka textu a dostupnosti zdrojov.⁴⁰ Prvotne som chcela pracovať výhradne s digitálnymi komiksami rovnakého druhu ako tými publikovanými na doméne *Webtoon*, kde je možné nájsť verzie v oboch jazykoch, no pri hľadaní digitálnych komiksov preložených z angličtiny do kórejčiny som narazila na fakt, že digitálne komiksy publikované „laickými tvorcami“ v anglickom jazyku nie sú do kórejčiny prekladané, čo mi znemožnilo takýto výskum uskutočniť. Z tohto dôvodu som sa nakoniec rozhodla použiť komiksy publikované komerčnými spoločnosťami, a to konkrétne komiksy od spoločnosti *Marvel*, pri ktorých som využívala tak ako fyzickú formu, tak aj digitálnu v podobe elektronických kníh.

Základnými kritériami pre výber konkrétnych komiksov bola početnosť hľadaných výrazov a prostredie deja, čím som chcela dosiahnuť vyššiu škálu rôznorodosti výrazov pre preklady a vymedzenie výrazov, ktoré majú autori tendenciu používať bez ohľadu na prostredie. Ďalším kritériom bolo, aby bol originál komiksu napísaný a vydaný v kórejčine alebo angličtine, pretože rodený hovoriaci spojuje výrazy s pomenovávanými javmi inštinktívne, čo často pri prekladoch zaniká. Pre zber dát som teda zvolila štyri komiksy, ktorých preklady som porovnávala, excerpovala nájdené onomatopoeje a mimetiká a následne analyzovala.

Ako zdroj dát pre komiksy napísané v kórejčine som si vybrala komiksy 윈드브레이커 [üdübüreikchö] (*Wind Breaker*), z ktorého som spracovala prvých 7 epizód, a 내 어린고양이와 늑은개 [nä öringojangiwa nülgüngä] (*My Kitty and Old Dog*)⁴¹, kde som pracovala s prvými 30 epizódami. Rozdiel medzi počtom porovnávaných epizód je následkom početnosti výrazov a celkovej dĺžky komiksových stripov, ktoré sa

⁴⁰ Komiksy vydané slovenskými nakladateľstvami sa do kórejčiny neprekladajú, a takisto je to aj v prípade kórejských digitálnych komiksov, ktoré nie sú prekladané do slovenčiny.

⁴¹ V práci budem pri týchto dielach ďalej používať anglické ekvivalenty názvov pre jednoduchšiu orientáciu čitateľa neznalého kórejského písma.

diametrálne líšili. Oba komiksy sú tiež zasadené do rozdielneho prostredia a deja, kde komiks *Wind Breaker* je akčný, s veľkým počtom postáv, zmien prostredí a dialógov. Naproti tomu, komiks *My Kitty and Old Dog* sa prevažne odohráva vo vnútornom prostredí s veľmi malým počtom postáv, ale aj s tými zvieracími.

Dáta z anglických originálov som získavala z komiksov *Iron Man, Director of S.H.I.E.L.D.: Haunted* (Gage, 2008) a *Deadpool by Posehn & Duggan: The Complete Collection* (Duggan, 2019)⁴², z ktorých som spracovala prvých 200 a prvých 100 strán epizódy. Rozdiely vznikli z rovnakých dôvodov, ako pri origináloch v kórejčine. Mestské bojové prostredie týchto komiksov sa síce zdá byť veľmi podobné, no hlavní hrdinovia a zápletky vytvárajú širokú škálu využitia rozdielnych zvukových efektov využívajúcich hľadané výrazy (viď Príloha 2), ktoré sú pre môj výskum principiálne.

Pre určovanie gramatických funkcií výrazov som využívala výkladové slovníky *Slovník Naver, Velký slovník standardnej kórejčiny, Slovník korejských onomatopoií a mimetik* (Ferklová, 2015), *Urban Dictionary, Macmillan Dictionary, Merriam-Webster Dictionary*, ďalej zoznam onomatopojí *Onomatopoeialist* a konzultácie s rodenými hovoriacimi anglicky aj kórejsky, ktorí mi poskytli rady pri výrazoch, ktoré neboli štandardné a nevyskytovali sa v slovníkoch.

Pri postupe zbierania dát som identifikované výrazy a ich preložené ekvivalenty zapisovala do tabuliek programu Microsoft Excel v abecednom poradí originálneho jazyka a v poradí, v akom sa vyskytovali v komikse aj s príslušnou epizódou alebo stranou, a v potrebných prípadoch som poznamenala detailnejší popis situácie, v ktorej bol daný výraz použitý. Pre zber dát som v komiksoch skúmala všetky prostredia- obraz, bubliny, ale aj komentáre, v ktorých bol však výskyt nulový. Ďalej som určovala a zapisovala, či ide o mimetiká alebo onomatopoje alebo inú gramatickú funkciu (sloveso, podstatné meno, atď.). Rovnakým spôsobom som postupovala pri všetkých komiksoch, až kým som nedosiahla určený počet epizód alebo strán. Zapísané dáta som rozdelila do 6 kategórií podľa funkcie (zvuky, mimetiká, hlasy zvierat a ďalšie)

⁴² Ďalej v texte už len *Iron Man* a *Deadpool*.

a 4 kategórií podľa spôsobu, akým bol preložený výraz graficky nahradený.⁴³
Vytvoreným kategóriám sa budem detailnejšie venovať v nasledujúcich podkapitolách.

⁴³ Pôvodne som sa vo svojej práci vôbec nechcela zaoberať grafickou stránkou komiksu, ale táto problematika značne ovplyvnila výsledok analýzy, a tak som usúdila, že je vhodné uviesť aj výsledky tohto pozorovania.

4 VÝSLEDKY VÝSKUMU

Nasledujúca kapitola je venovaná výsledkom analýzy prekladov vybraných komiksov. Z anglických originálov bolo zhromaždených celkovo 260 a z kórejských 232 rozdielnych výrazov, v ktorých sú rozlišované aj výrazy duplikované, predĺžované alebo iným spôsobom modifikované základné výrazy. Celkový počet, a teda koľkokrát boli zvukovo symbolické výrazy v sledovanej vzorke použité, bol 386 výrazov v anglických origináloch a 371 výrazov v kórejských origináloch. Po ukončení porovnávaní všetkých zdrojov dát som identifikovala výrazy a následne ich rozdelila do kategórií. Pre porovnanie celkového použitia hľadaných výrazov som identifikovala tak ako preložené, tak aj prekladané výrazy. Kľúčovými výstupmi pre túto prácu tvorí analýza spôsobu prekladania a výrazy preložené do cieľového jazyka, z ktorých som vylúčila kategórie:

- 1) Nepreložené
- 2) Onomatopoje
- 3) Mimetiká
- 4) Zvuky⁴⁴ / mimetiká⁴⁵
- 5) Hlasy zvierat
- 6) Ostatné slovné druhy a parafrázy

Z celkového počtu výrazov identifikovaných v anglických origináloch boli preložené kórejské výrazy v týchto počtoch: 106 (27,46 %) onomatopoje, 0 (0 %) mimetiká, 45 (11,66 %) zvuky / mimetiká, 6 (1,55 %) hlasy zvierat a 62 (16,06 %) ostatné slovné druhy a parafrázy. Pre preložené anglické výrazy z kórejských originálov tvorí zastúpenie: 178 (47,98 %) onomatopoje, 33 (8,89 %) mimetiká, 39 (10,51 %) zvuky / mimetiká, 38 (10,24 %) hlasy zvierat a 78 (21,02 %) ostatné slovné druhy a parafrázy.

Z výsledkov aj v Tabuľke 3 a Tabuľke 4 je možné vidieť, že najpočetnejšou kategóriou či už preložených, alebo aj použitých zvukomalebných výrazov je kategória

⁴⁴ Označenie „zvuky“ je použité pre onomatopoické výrazy. Označenie je prebrané zo *Slovník kórejských onomatopoií a mimetik* (Ferklová, 2015), a to so súhlasom Mgr. Blanky Ferklovej, Ph.D.

⁴⁵ V zmysle zvuky a zároveň mimetiká.

„onomatopoeje“, ktorá s 48,55 % dosahuje takmer polovicu všetkých skúmaných výrazov. Takýto vysoký podiel na výsledku je daný charakterom vybraných textov komiksov, ktoré sú špecifické častým zakomponovávaním zvukomalebých výrazov, a to obzvlášť tých onomatopoických.

Tabuľka 3: Výskyt kórejských onomatopojí a mimetík podľa kategórie

| Kórejské slová | Deadpool | Iron Man | Wind Breaker | My Kitty and Old Dog |
|--|--------------|--------------|---------------|----------------------|
| Pôvodný jazyk | angličtina | angličtina | kórejčina | kórejčina |
| Počet výskytov | 232 | 154 | 249 | 122 |
| Nepreložené ⁴⁶ | 84 (36,21 %) | 83 (53,90 %) | - | - |
| Onomatopoeje | 70 (30,17 %) | 36 (23,37 %) | 108 (43,37 %) | 27 (22,13 %) |
| Mimetiká | 0 (0 %) | 0 (0 %) | 41 (16,47 %) | 27 (22,13 %) |
| Zvuky / mimetiká | 29 (12,50 %) | 16 (10,39 %) | 87 (34,94 %) | 31 (25,41 %) |
| Hlasy zvierat | 6 (2,59 %) | 0 (0 %) | 10 (4,02 %) | 29 (23,77 %) |
| Ostatné slovné druhy a parafrázy | 43 (18,53 %) | 19 (12,34 %) | 3 (1,20 %) | 8 (6,56 %) |

Tabuľka 4: Výskyt anglických onomatopojí a mimetík podľa kategórie

| Anglické slová | Deadpool | Iron Man | Wind Breaker | My Kitty and Old Dog |
|----------------|------------|------------|--------------|----------------------|
| Pôvodný jazyk | angličtina | angličtina | kórejčina | kórejčina |
| Počet výskytov | 232 | 154 | 249 | 122 |
| Nepreložené | - | - | 3 (1,20 %) | 2 (1,64 %) |

⁴⁶ Príloha 1, Obr. 1

| | | | | |
|--|---------------|---------------|---------------|--------------|
| Onomatopoje | 168 (72,41 %) | 139 (90,26 %) | 138 (55,42 %) | 40 (32,79 %) |
| Mimetiká | 15 (6,47 %) | 1 (0,65 %) | 22 (8,84 %) | 11 (9,02 %) |
| Zvuky / mimetiká | 5 (2,16 %) | 4 (2,60 %) | 27 (10,84 %) | 13 (10,65 %) |
| Hlasy zvierat | 4 (1,72 %) | 0 (0 %) | 10 (4,02 %) | 27 (22,13 %) |
| Ostatné slovné druhy a parafrázy | 40 (17,24 %) | 10 (6,49 %) | 49 (19,68 %) | 29 (23,77 %) |

Ako prvé uvediem grafické spôsoby prekladu, pri ktorých som vyčlenila 4 kategórie:

- 1) originál (ponechanie pôvodného výrazu)
- 2) titulok (pripísanie ekvivalentného výrazu)
- 3) substitúcia (odstránenie a úplné nahradenie výrazu)
- 4) vymazanie (odstránenie a nenahradenie výrazu)

V anglicky písaných komiksoch sa vyskytovalo 168 (40 %) výrazov a v kórejských origináloch 5 (1,35 %) výrazov, ktorým boli ponechané pôvodné znenia, a teda neboli žiadnym spôsobom nahradené prekladom. Prevažnú väčšinu výrazov v tejto kategórii tvorili tzv. zvukové efekty, ktoré dotvárajú dej komiksu. Ako je možné vidieť na Obr. 1 v Prílohe 1, zvukové efekty sú pevne zakomponované do obrazu a ich nahradenie môže byť náročné a vyžadovať precízne grafické zručnosti, a to najmä pri prekladoch z a do jazykov, ktoré využívajú rozdielne typy písma (latinka, japonské znaky, kórejský *hangül*, atď.). Takéto ponechanie zvukového efektu síce najlepšie odráža originálnu myšlienku autora, no pre čitateľov, ktorí v danom jazyku nie sú zdatní môže takýto spôsob ovplyvniť celkové vnímanie komiksu.

Ďalším spôsobom vyskytujúcim sa v prekladoch bolo pripísanie ekvivalentného výrazu ako titulok k pôvodnému výrazu (viď Príloha 1, Obr. 1–3). Takýto druh prekladu sa vyskytol v kórejských prekladoch, ak priama reč postáv v tzv. bubline bola komplikovane graficky zachytená a akoby vytvárala vlastný obraz.

Najčastejšie využitým spôsobom prekladu bolo úplné vymazanie pôvodného výrazu a následná substitúcia. Tento spôsob bol aplikovaný najmä v priamych rečiach ako súčasť textu a v anglických prekladoch. To, že vybrané kórejské komiksy sú graficky spracované priamo pre internetové prostredie a nie na tak vysokej úrovni ako grafické novely *Marvel* sú, podľa môjho názoru, hlavné dôvody, prečo autori aplikovali tento spôsob prekladu. Taktiež je možné pozorovať, že zasadenie zvukových efektov do obrazov nemá také silné väzby v kórejských komiksoch, tak ako v tých anglických. Významnú rolu má aj jedinečnosť kórejského písma, pre ktorého schopnosť čítať je nevyhnutné vzdelanie v danej oblasti.

Štvrtú kategóriu som vyčlenila pre výrazy, ktoré boli úplne vymazané, ale neboli nijak nahradené. Tento spôsob sa uplatnil najmä pri prekladoch priamej reči, kde mali autori obmedzený priestor pre text prekladu a v anglických prekladoch zvukových efektov. Prečo autori riešili problematiku prekladu týmto spôsobom, alebo či je to len náhodný jav však už nie je predmetom mojej práce.⁴⁷

Identifikácia výrazov bola pomerne náročná, pretože autori komiksov nevyužívali štandardné, ustálené výrazy, ale prispôbili ich potrebám dejovej línie využívaním hláskového symbolizmu (vid' kap. 1). V nájdených výrazoch tak dochádzalo k rôznym predĺženiam, zamieňaniu grafém, či dokonca vzniku jedinečných zvukov.

Pri hľadaní onomatopoických a mimetických výrazov som sa riadila vlastnými znalosťami, slovníkovými definíciami, úsudkom rodeného hovoriaceho a internetovými zdrojmi. Pre odstránenie chybných dát, a teda mnou chybne identifikovaných výrazov, ktoré neboli cieľovým výstupom, som každý výraz porovnávala so slovníkovou definíciou a názorom poskytnutým rodeným hovoriacim. Pri identifikácii prostredníctvom definícií som sa vo výkladových slovníkoch v danom jazyku zameriavala na kľúčové slová: *zvuk*, *pohyb*, *vzhľad* a *akcia*. Výrazy, ktoré neboli nijak vyhľadateľné a boli novo vytvorené som podľa kontextového zasadenia a použitej formy priradila do kategórie najbližšieho analogického výrazu. Keďže v angličtine nie sú bohatosť na hľadané výrazy a ich

⁴⁷ Ako ďalší fenomén dotýkajúci sa skúmanej problematiky, ktorý som vo svojom výskume vypozerovala, by som uviedla aj anglické zvukové efekty použité v kórejskom komikse. Tento jav sa vo vybraných dielach však vyskytol iba v 4 prípadoch, a tak ani jemu nebudem vo svojej práci venovať nadmernú pozornosť.

zakomponovanie do bežného jazyka výrazné, mali väčšinou nájdené výrazy povahu zvukových efektov a len zriedka sa vyskytli v replikách postáv.

V nasledujúcich podkapitolách bližšie popíšem vyčlenené kategórie a uvediem konkrétne príklady so znením v pôvodnom a cieľovom jazyku a ich stručným popisom. Pre zobrazenie kontextového významu uvediem výrazy nesúce funkciu zvukových efektov v obrázkoch a výrazy zakomponované do replík v krátkej pasáži, v ktorej sa objavili aj s ich prekladom.

4.1 Onomatopoje

V kategórii „onomatopoje“ sú obsiahnuté tie výrazy, ktoré boli preložené pomocou onomatopoických výrazov. Preklad pomocou onomatopojí v komiksových textoch sa javí ako prirodzený pre funkciu, ktorú má spĺňať ako výraz približujúci čitateľovi zvukové efekty deja, a tak sa jeho využitie prekladateľovi takmer sám ponúka. O tom svedčí aj takmer 50% využitie v prekladoch. V niektorých prípadoch môže ideofónny výraz spĺňať funkciu zvukovú, ale aj mimetickú zároveň. Pre tieto prípady bola vyčlenená samostatná kategória „zvuky / mimetiká“, aby sa vyhol duplikácii výsledkov výstupov a zároveň mohlo dôjsť aj k analýze tejto skupiny výrazov.

4.1.1 Onomatopoje v cieľovom jazyku kórejščina

Preložené výrazy v tejto skupine s 48,40% podielom v preložených výrazoch do kórejštiny tvorili najmä rôzne ľudské vzdychy a výkriky a zvukové efekty (Príloha 1, Obr. 4 a 5). Spôsob prekladu onomatopojami sa taktiež môže javiť ako jednoduchší, pretože prekladateľovi „stačí“ nájsť vhodný ekvivalent výrazu v cieľovom jazyku. V prípade prekladov z angličtiny do kórejštiny boli vo veľkej miere využívané aj fonetické transkripcie (Príloha 1, Obr. 6). Tu však môže dôjsť k otázke, ako preložiť daný výraz tak, aby vyvolal v čitateľovi rovnaký vnem, aký by vyvolal aj u čitateľa v originálnom jazyku. V skúmaných jazykoch sa preklady do kórejského cieľového jazyka väčšinou držali funkcie, ktorú výrazy zastávali v pôvodnom jazyku, ako je možné pozorovať vo výslednej tabuľke výskumu (Príloha 2).

Onomatopoeja 크르릉 [kchŭrŭrŭng] sa síce v ukázkach nenachádzal frekventovane, no ide o príklad výrazu, ktorý nie je typickým slovníkovým tvarom, a teda v žiadnom z použitých slovníkov sa nedal vyhľadať ako samostatný výraz. Pri identifikácii tohto výrazu, a výrazov obdobného druhu, bolo nutné vyhľadať vhodné foneticky obdobné výrazy a ich definície a s ohľadom na kontext ich prirovnať. Pre výraz 크르릉 sa ponúkali výrazy 쿠르릉 [kchurŭrŭng], 스크르릉 [sŭrŭrŭng], 즈르릉 [čŭrŭrŭng], 드르릉 [tŭrŭrŭng] a 으르렁 [ŭrŭrŭng], z ktorých zvukovo najbližšie boli prvý a posledný variant. Na základe porovnania definícií, vid' (1) a (2), a použitia v kontexte, ktorý pôsobí skôr žalostne ako zúrivo, som vyvodila záver, že 크르릉 je obdobným zvukom pre 쿠르릉, a teda sa zaraďuje do tejto kategórie.

- (1) „쿠르릉“ žalostný zvuk zanechávajúci veľmi ťažký a hlboký pretrvávajúci pocit⁴⁸
- (2) „으르렁“ slovo vyjadrujúce zvuk netvora kvíliaceho v hneve⁴⁹

Neprehliadnuteľná bola častá frekvencia niektorých onomatopojí, ktoré sa objavovali pri prekladoch rôznych výrazov. Pri prekladoch s cieľovým jazykom kórejštinou v komikse *Deadpool* bol výrazný preklad pomocou variácií 약 [ak] a 꺾 [kkjak], ktoré sú synonymami a napodobňujú výkriky prekvapenia. V komikse *Iron Man* bol často opakovaným prekladom výraz 으 [ŭk] vyjadrujúci zvuk náhlejši bolesti alebo úzkosti⁵⁰. Prekladateľ v týchto komiksoch využíval aj ďalšie výrazy, ktorým sa však v rámci rozsahu tejto práce nie je možné detailnejšie venovať. V tabuľkách 5 a 6 je možné pozorovať ich variabilitu a aj to, ako prekladateľ prispôboval základné tvary výrazov pre čo najprirodzenejšie a najvystihujúcejšie zapojenie v kontexte deja komiksu.

Tabuľka 5: Prehľad frekvencie prekladu pomocou zvukov 약 [ak] a 꺾 [kkjak]

| Anglický výraz v originály | Kórejský preklad |
|----------------------------|------------------|
|----------------------------|------------------|

⁴⁸ Naver Dictionary [online].

⁴⁹ Tamtiež.

⁵⁰ Tamtiež.

| | |
|------------|---------------------|
| aaaaaece | 까아아아악 [kkjaaaaak] |
| aaaaargh | 으아아아악 [ũaaaaak] |
| aaarg | 아아아아악 [aaaaak] |
| aargh | 아아악 [aaak] |
| aeceergh | 끼아아아악 [kkũaaaaak] |
| arrgh | 아아악 [aaak] |
| eeceaaagr | 까아아아아아 [kkjaaaaaa] |
| gah | 끼악 [kkũak] |
| raaaaaargh | 크악아아아아 [kchũakaaaa] |
| rrraarrgh | 크아아아아 [kchũaaaa] |
| yaaaaaece | 아아아악 [aaaak] |
| yeaar | 끼아아아악 [kkũaaaaak] |
| yeaaaaargh | 까아아아아악 [kkaaaaaak] |
| yow | 까악 [kkjaak] |

Tabuľka 6: Prehľad frekvencie prekladu pomocou zvuku 으 [ũk]

| Anglický výraz v originály | Kórejský preklad |
|----------------------------|-------------------|
| ahhhhhrrrr! | 으으으으! [ũũũũũ] |
| gah! | 으! [ũk] |
| hummmfff! | 으으으! [ũũũũ] |
| ...uhhnnn... | ... 으으으... [ũũũũ] |
| uhn! | 으! [ũk] |
| uhn! | 으! [ũk] |
| ungh! | 으! [ũk] |
| unh! | 으! [ũk] |

Ďalšie príklady prekladov v tejto kategórii aj s kontextovým významom:

(1) „*thwack*“ použité pri kopnutí do tváre⁵¹

krátky zvuk, akoby niečo ploché silno narazilo do povrchu⁵²

„*ㅌ왁*“ [ttuwäk] fonetická transkripcia

(2) „*whoopee...*“ použité sarkasticky⁵³

citoslovce pre vyjadrenie radosti a nadšenia⁵⁴

„*아/아/ㅋ*“ [aikchu] preložený výraz nenesie známky sarkazmu, ktorý by v kórejskej kultúre nemusel byť pochopený

zvuk vydávaný pri pocite zúfalstva alebo frustrácie alebo pri náreku⁵⁵

(3) „*oh (hell no)*“ použité v situácii, kedy „neverila vlastným očiam“⁵⁶

„*awwjeez...*“ prenesené z „ah Jesus“ a použité pri odhalení šokujúcej pravdy⁵⁷

„*ㅌ소사*“ [mapsosa]zvuk vzdychu, keď jeden vidí alebo je vystavený niečomu absurdnému⁵⁸

4.1.2 Onomatopoeje v cieľovom jazyku angličtina

Využívanie onomatopojí ako najčastejšej prekladovej metódy bolo výsledkom aj pre komiksy s cieľovým jazykom angličtina a to s 48,63% výskytom. Okrem výrazov pre vzdychy a výkriky, v angličtine do tejto kategórie spadajú aj mnohé zvuky pre šušťanie, prefrčanie, dopady objektov na zem alebo zrážky dvoch objektov, vŕzganie, škriabanie a iné (viď Príloha 1, Obr. 7–10). V kórejščine sa výrazy pre tieto javy zväčša zaradili do kategórie „zvuky / mimetiká“, čo je dané najmä rozvinutejším vnímaním zachytávania zvuku a pohybu do jedného slova. V tejto kategórii je obsiahnutá široká škála výrazov, ktoré boli identifikované ako onomatopoeje, aj napriek tomu, že v porovnaní s kórejščinou, či japončinou, sa angličtina bohatým zvukovým symbolizmom nevyznačuje. Na rozdiel

⁵¹ *Deadpool*, s. 43.

⁵² *MacmillanDictionary* [online].

⁵³ *Iron Man*, s. 199.

⁵⁴ *MacmillanDict.* [online].

⁵⁵ *Naver Dict.* [online].

⁵⁶ *Deadpool*, s. 45.

⁵⁷ *Iron Man*, s. 86.

⁵⁸ *Velký slovník standardnej kórejščiny* [online].

od kórejčiny, štruktúra slov v angličtine nepodlieha obmedzenému znakovému zápisu, a tak je možné vytvárať rozsiahle množstvo variácií.

V príkladoch ilustrovaných na obr. 8–10 (viď Príloha 1) je možné pozorovať trojicu odlišných výrazov *clang* – *clank* – *clink*, ktoré sa však zaraďujú do jednej skupiny onomatopoických slov začínajúcich na *cl-*. Už len samotná skupina vymedzených slov začínajúca sa sekvenciou hlások *cl-* vyvoláva v rodenom hovoriacom asociáciu zvuku kovu – či už je to náraz, cvaknutie alebo štrnganie. Pri porovnávaní, ako autori využili tieto výrazy, sa tento jav zvukového symbolizmu (podkap. 1.2) vyskytol ako rozlišovací prostriedok vo viacerých aspektoch každého výrazu.

Clang ako „hlasný zvonivý kovový zvuk“⁵⁹ v rodenom hovoriacom vyvoláva myšlienku dlhého a prenikavého zvuku nejakého kovu, ktorý o niečo narazil. Zatiaľ, čo *clank* definované rovnako slovníkom *Merriam-Webster* ako „krátky ostrý zvonivý zvuk kovu“ vyvoláva pocit identický s uvedenou definíciou. Z uvedených definícií je zrejmé, že v prípade slova *clank* ide o zvuk, ktorého dĺžka je krátka, čo je dané koncovým neznelým /k/ oproti znelému /g/ v slove *clang*.⁶⁰

V tejto kategórii boli frekventované aj ďalšie fonestémy (podkap. 1.2) typické pre konsonantický symbolizmus v angličtine, a to slová začínajúce na *wh-*, ktoré nesú znaky zvuku pohybu vo vzduchu / vetre alebo vzduchu / vetra. Jednalo sa najmä o slová *whish* a *whosh*, a vo veľmi malom počte *whing* a *whew*. Zatiaľ, čo *whish*, *whosh* a *whew* bezpochybne a jasne spĺňajú povahu skupiny, použitie onomatopoeje *whing* ako zvuku vydanom pri vyskočení (*Wind Breaker*, ep. 4; *My Kitty and Old Dog*, ep. 30) sa môže javiť slabšie.

Ďalšími príkladmi častejšie použitých pri preklade sú *screech*, *creak*, *krr* a rôzne vzdychy (*argh*, *urgh*, *uh...*) a vyjadrenia smiechu (*haha*, *hihi*, *hehe*).

⁵⁹ *Merriam-Webster Dictionary* [online].

⁶⁰ Tento jav je možné pozorovať aj v ďalších skupinách výrazov. Ako príklad uvediem *boing* – *boink* alebo *thud* – *thump*.

Uvediem ešte niekoľko konkrétnejších príkladov prekladov:

(1) „*퐁퐁*“ [*tchongtchong*] použité pre zvuk tvorený skákajúcim bicyklom⁶¹

opakované odrážanie⁶²

„*boing boing*“ rezonujúci kovový zvuk vydaný alebo akoby vydaný pružinou⁶³

(2) „*와장창*“ [*wadžangčchang*] použité pri zhodení tašky s kozmetikou, ktorá sa vysypala⁶⁴

zvuk náhleho (v mžiku) zrútenia alebo roztrieštenia⁶⁵

„*clash*“ zvuk vydaný dvoma kovovými predmetmi, keď do seba narazia⁶⁶

4.2 Mimetiká

Preložené výrazy, ktoré boli identifikované ako slová imitujúce pohyb, tvar, emócie, vzhľad atď. sú obsahom tejto kategórie. Pre preklady autori mimetické výrazy nepoužívali vo veľkej miere, o čom svedčí aj ich percentuálny podiel 4,36 % z celkových preložených výrazov. Využívanie mimetik bolo častejšie v texte zdrojového jazyka, a to celkovo 13, 08% podielom zo všetkých nájdených výrazov. Túto kategóriu približnejšie rozoberiem aj s príkladmi v nasledujúcich podkapitolách.

4.2.1 Mimetiká v cieľovom jazyku kórejčina

Spôsob prekladu pomocou mimetických výrazov v komiksoch nebol využitý. Berúc v úvahu bohatosť kórejského jazyka na mimetické výrazy je takýto údaj prekvapujúci. Pravý dôvod prekladateľovho zámeru nevieme, no pri porovnávaní kategórií prekladaných výrazov s preloženými si dovoľím tvrdiť, že vplyvajúcim faktorom mohla byť aj povaha slov v pôvodnom jazyku. V anglickom lexikone nenájdeme oficiálne

⁶¹ *Wind Breaker*, ep. 3.

⁶² *Naver Dict.* [online].

⁶³ *Merriam-Webster Dict.* [online].

⁶⁴ *My Kitty and Old Dog*, ep. 5.

⁶⁵ *Velký slovník standardnej kórejčiny* [online].

⁶⁶ *Macmillan Dict.* [online].

zaradenie mimetík, ktoré často berú podobu sloviess, podstatných mien, či iných slovných druhov, a tak je veľmi ťažké ich určiť, čo môže mať vplyv aj na určenie vhodného ekvivalentu mimetík v ostatných jazykoch.

Pri analýze som zvažovala zaradenie výrazu, ktorý sa opakoval, a to výraz „*O/ ㄹ*“ [irŏn] (konjugácia kvalitatívneho slovesa *이렇다* [irŏtcha] vo význame *taký, takýto*), ktorého význam bol tiež preberaný s rodeným hovoriacim. „*O/ ㄹ*“ podľa slovníkov, ani žiadnych iných zdrojov mimetikom nie je. Avšak, tento výraz by sme mohli vnímať ako „falošné mimetikum“, pretože v danom kontexte, prípadne v reči spojené s gestikuláciou⁶⁷, v prijímateľovi vzbudí vzhľad a emócie s označeným človekom alebo vecou. Toto tvrdenie môžeme podporiť aj slovníkovou definíciou, ktorá označuje výraz ako determinant, a teda slovo, ktoré *určuje* „stav, tvar, kvalitu a iné“ (*Velký slovník standardnej kórejšiny*). Tiež je definované ako „výraz prekvapenia, keď jeden počuje alebo vidí prekvapivú alebo poľutovaniahodnú vec“ (*Velký slovník standardnej kórejšiny*). Táto myšlienka je však veľmi subjektívnym a špekulatívnym názorom, ktorý by si žiadal schopnosti skúseného lingvistu pre silnú argumentáciu pravdivosti. S prihliadnutím na kontextové použitie výrazu *irŏn* ako interjekcie som tieto preklady zaradila do kategórie „ostatné slovné druhy a parafrázy“.

Pre ilustráciu sú prípady použitia uvedené v Prílohe 1, obr. 11–13.

4.2.2 Mimetiká v cieľovom jazyku angličtina

Výskyt mimetík ako slov preložených do angličtiny mal v porovnaní s kórejskými prekladmi vyššie zastúpenie, a to 8,90 % (celkovo 33 výrazov). Určovanie slov tejto kategórie bolo založené na skúmaní slovníkových definícií so zameraním na „opisy“ zodpovedajúcim znakom mimetík spomenutých vyššie, a radách rodeného hovoriaceho. Identifikácia slov v tejto kategórii bola náročným procesom, kedy bolo potrebné zvažovať, či do tejto skupiny patria.

⁶⁷ Vzťahom medzi gestom (neverbálnou gestikuláciou) a mimetikami ako možnou „rovnakou mentálnou reprezentáciou“ sa hlbšie zaoberal Kita (1997, 2001). (Iwasaki, 2016)

V anglických výkladových slovníkoch, ktoré boli pri tomto výskume použité, sa označenie slov ako „mimetiká“, či anglicky „mimetics“, „phonemimes“, „psychomimes“, alebo veľmi obecné „ideophones“, vôbec nepoužíva. Väčšina slov bola zaradená k podstatným menám a / alebo slovesám. Definície slov, ktoré sa javili ako opisy mimetik (viď kapitola 4) boli rozoberané s rodeným hovoriacim pre hlbší rozbor.

Mimetické výrazy boli využité viackrát pre preklad kórejského ㄸ [ssŭk] v jeho variantoch⁶⁹, a to s využitím rozličných slov. Anglický preklad tohto výrazu, ktorý je v kórejščine veľmi všeobecný, sa obmedzoval sa slovami priamo opisujúce daný pohyb. Vybrané prípady uvediem pomocou príkladov aj s príslušnými definíciami:

„ㄸ“ tvar kradmého pohybu, zmiznutia, prefrčania, trenia⁷⁰

(1) „lift“ použité pri pohybe zdvíhania prilby⁷¹

(N)⁷² pohyb, pri ktorom je niečo zdvíhané⁷³

(2) „slip”⁷⁴ použité pri nasadení kapucne⁷⁵

(V)⁷⁶ hýbať sa plynulým kĺzavým pohybom⁷⁷

(3) „shove“ použité pre obtretie / narazenie ramien pri prechádzaní okolo⁷⁸

(N) akt alebo prípad postrčenia, potlačenia⁷⁹

V preložených výrazoch sa však našli také, ktoré využívajú hláskovej symbolickosti a sú jednoduchšie rozpoznateľné. V skúmaných zdrojoch sa objavili rozličné spôsoby

⁶⁸ „ㄸ“ a jeho využitie v kórejských komiksoch je veľmi časté pre rôzne dejové skutočnosti. Vo výskume tejto práce sa v príslušných variantoch vyskytoval najčastejšie zo všetkých výrazov, naopak je kuriózne, že v prekladoch sa nevyskytol ani raz.

⁶⁹ ㄸ[sŭk], 스ㄸ [sŭk] a ㄸㄸ [sŭksŭk]

⁷⁰ Naver Dict. [online].

⁷¹ *Wind Breaker*, ep. 0 a 5.

⁷² „N“ (z anglického *noun*) bude použité pre označenie podstatných mien.

⁷³ Macmillan Dict. [online].

⁷⁴ „Slip“ bolo použité aj pri prekladaní ďalších kórejských výrazov 미끄러 [mikkŭl] a ㄸ [ssok] označujúcich kĺzavosť (*My Kitty and Old Dog*, ep. 3 a 22). Viď Príloha 1, Obr. 17.

⁷⁵ *Wind Breaker*, ep. 1.

⁷⁶ „V“ (z anglického *verb*) bude použité pre označenie sloves.

⁷⁷ Merriam-Webster Dict. [online].

⁷⁸ *Wind Breaker*, ep. 3.

⁷⁹ Merriam-Webster Dict. [online].

vyjadrenia pohybu knísania, z boka na bok. Konkrétne to bola trojica fonestém s využitím rámcového konsonantického symbolizmu (*w-le*):

(1) „꿈틀꿈틀“ krútiť, kývať, triasť⁸⁰

„*wriggle (wriggle)*“ použité pri náhlom zvinutí sa do kľbka po údere do brucha⁸¹

(N) krátky alebo rýchly pohyb zvíjania alebo skrútenia⁸²

(2) „사뿐사뿐“ kráčať ticho a ľahko, ticho a ľahko sa pohybovať⁸³

„*waddle (waddle)*“ použité pre chôdzu mačky⁸⁴

(V) kráčať krátkymi krokmi, ktoré spôsobujú knísavý pohyb, ako keď kráča kačka⁸⁵

(3) „횡청“ potácať sa, knísať sa; byť pružný, ohybný⁸⁶

„*wobble*“ použité pri kývajúcom pohybe na bicykli, akoby už-už padal⁸⁷

(N) krívajúci alebo hojdavý nevyrovnaný pohyb⁸⁸

V príklade (2) môžeme pozorovať rozdielne významy slov zdrojového a cieľového jazyka. Základný motív chôdze majú obidva varianty, no autor sa zamerlal skôr na tichosť a opatrnosť (spôsob), naproti čomu sa prekladateľ zamerlal na pohyb z jednej nohy na druhú (tvar).

Príklady z tejto podkapitoly je možné vidieť v kontextovom zasadení v Prílohe 1, Obr. 14-20 .

⁸⁰ Ferklová (2015), s. 15.

⁸¹ *Wind Breaker*, ep. 2.

⁸² *Merriam-Webster Dict.* [online].

⁸³ Ferklová (2015), s. 48.

⁸⁴ *Wind Breaker*, ep. 6.

⁸⁵ *Macmillan Dict.* [online].

⁸⁶ Ferklová (2015), s. 99.

⁸⁷ *Wind Breaker*, ep. 4.

⁸⁸ *Merriam-Webster Dict.* [online].

4.3 Zvuky / mimetiká

Spôsob prekladu pomocou slov, ktoré spĺňajú postavenie onomatopojí rovnako ako mimetik zastupujú 14,53% podiel zo všetkých preložených výrazov. Slová spadajúce do tejto kategórie mali však porovnateľne väčšie využitie v kórejských origináloch (31,81 % zo všetkých výrazov v nich).

4.3.1 Zvuky / mimetiká v cieľovom jazyku kórejčina

Slová spadajúce do tejto kategórie zastupujú 20,55% (45 slov) v prekladoch z anglických komiksov. V porovnaní s využitím v kórejských komiksoch, kde boli použité 118-krát, je to podstatne menej. Pomocou zvukov / mimetik boli prekladané výrazy identifikované ako zvuky alebo citoslovčia, čo sa môže javiť aj ako jeden z dôvodov menej častého využitia. Na preklad má však vplyv mnoho faktorov (uváženie prekladateľa, zdrojový text, lexikon jazyka atď.), ktoré nemusia byť druhej osobe známe, a tak sa môžeme len domnievať, čo spôsobilo daný rozdiel.

Zaujímavosťou tejto kategórie bola povaha slov, ktoré väčšinou imitovali rôzne ľudské vzdychy alebo výkriky, ktoré v angličtine tento mimetický charakter vôbec nemajú. Takéto prejavy ľudského hlasu sú väčšinou podnietené nejakou emóciou, pocitom, či akciou. Na základe tohto tvrdenia môžeme označiť väčšinu slov v tejto kategórii ako *psychomimes* (podkap. 1. 3).⁸⁹ Pre vizuálne ukážky k nižšie uvedeným príkladom viď Príloha 1, Obr. 21-24.

(1) „uhn“ povzdych pri bolesti hlavy⁹⁰

„아아“ [aa] zvuk povzdychu, povzbudzovania, omylu (ups); koktať, šmátrať⁹¹

⁸⁹ To však nemôžeme tvrdiť o prípadoch, kedy boli zvuky, mimetiká použité v kórejských komiksoch, kde sa vyskytovali výrazy ako 팍팍 [pchakpchak] silno, nahlas, buch; 저벅저벅 [čöbökčöbök] ťažko kráčať, dupať, dup; 똑똑 [ttukttuk] tiecť, kvapať, rozbiť sa, kvap, bum, drasticky, atď.

⁹⁰ *Deadpool*, s. 26.

⁹¹ *Veľký slovník štandardnej kórejčiny* [online].

(2) „whalloof“ ťažké vydýchnutie po údere⁹²

„크우우욱“ [kchũuuuk] predĺžené „큭“ zvuk náhleho smiechu alebo kašľania alebo jeho akt; tvar (pohyb) veľkého alebo hlbokého bodania, tlčenia alebo dupotania⁹³

(3) „gah“ výkrik pri boji

„꺅“ dusenie; zvuk poriadneho odpl'utia niečoho uviaznutého v krku⁹⁴

„헉“ zvuk zadržania dychu, zhĺknutie od prekvapenia; dychtivo; zapotácať sa, odpadnúť z vyčerpania⁹⁵

(4) „nom-nom-nom“ verbálny prejav pri jedení⁹⁶

„냠, 냠, 냠“ jedlo (zvuk pri jedle- deti)⁹⁷

Okrem označenia ľudských prejavov sa v jednom prípade vyskytol aj pri opise zvukov a akcií neživých predmetov.

(5) „knock knock“ použité v replike postavy pri vykopávaní dverí⁹⁸

„똑똑“ [ttokttok] zvuk kvapkania, rozbitia alebo ich pohyb (kvap – kvapkať); zvuk ťukania, ťuk ťuk⁹⁹

Slová z príkladu (5) a poznámky pod čiarou 89, 똑똑 a 똑똑, sú príkladnou dvojicou hláskového symbolizmu. Zatiaľ čo 똑똑 s jasným vokálom /o/ imituje malé zvuky a pohyby, 똑똑 s temným /u/ opisuje ťažké, veľké a hlasné zvuky a pohyby.

⁹² *Deadpool*, s. 51.

⁹³ *Velký slovník standardnej kórejčiny* [online].

⁹⁴ Tamtiež.

⁹⁵ Tamtiež.

⁹⁶ *Deadpool*, s. 97.

⁹⁷ Ferklová (2015), s. 17.

⁹⁸ *Deadpool*, s. 22.

⁹⁹ *Velký slovník standardnej kórejčiny* [online].

4.3.2 Zvuky / mimetiká v cieľovom jazyku angličtina

Do tejto kategórie spadá celkovo 40 (10,93 %) zo všetkých preložených slov do angličtiny. Variabilita týchto výrazov je slabá a väčšinou sú použité výrazy opakované. Autori prekladov využívali slová *step, thump, click, sniff, smack, scratch, swoosh, whack* apod., ktoré sa často objavovali reduplikovane, v prípade *swoosh* v predĺžení. Väčšina prekladov korešpondovala čo do kategórie v zdrojovom aj cieľovom jazyku, no pri analýze bol v jednom prípade zistený neadekvátny preklad.

Jedná sa o preklad pomocou výrazu „*step (step)*“ v komikse *Wind Breaker*, ep. 1. V pôvodnom texte je použitý výraz „스르르르륵“ [*sŭrŭrŭrŭrŭk*], ktorý je predĺžením 슨르륵 [*sŭrŭrŭk*] imitujúceho zvuk alebo pohyb zametania, prúdenia¹⁰⁰.¹⁰¹ V danom kontexte ide o reflektovanie zvuku a pohybu krútiaceho sa kolesa idúceho bicykla. Text zvukového efektu je umiestnený v obraze na nohách postavy tlačiacej bicykel, a nie na alebo pri bicykli samotnom, čo môžeme brať ako príčinu výberu nevhodného prekladu (viď Príloha 1, Obr. 25). Vhodnejší preklad by mohlo byť použitie *psshhh*, ktoré bolo využité pri ostatných prípadoch rovnakého typu.

V druhom komikse *My Kitty and Old Dog*, ep. 3 som narazila na netypický výber prekladu výrazu identifikovaného ako „hlasy zvierat“, kde sa konkrétne jednalo o „냐악“ [*njaak*] *mňau*, ktoré bolo preložené pomocou slova „*eeek*“ v angličtine opisujúceho piskľavý zvuk; úzky; pišťanie myši¹⁰². Prejav mačky v komikse naznačuje preľaknutie, prekvapenie, a teda si môžeme predstaviť piskľavé zamňaučanie (viď Príloha 1, Obr. 17). Aj keď takýto preklad nevyjadruje zaužívaný hlas mačky, zvolený ekvivalent sa javí ako vhodný a výstižný.

Ďalej uvediem ešte niekoľko príkladov z tejto kategórie, ktoré môžeme považovať ako adekvátne k danému textu a kontextu (ilustrácie v Prílohe 1, Obr. 26-28):

¹⁰⁰ V slovenčine je najbližšie prekladu 슨르륵 *ššššš, pšššš, šuch šuch*.

¹⁰¹ *Velký slovník standardnej kórejčiny* [online].

¹⁰² *Urban Dictionary* [online].

- (1) „*swoosh*“ jemný zvuk rýchleho pohybu cez vzduch alebo vodu, alebo takýto prejav, čin¹⁰³

použité pre preklad výrazov korešpondujúcich významu zdrojového slova: 수옥 [suuk], 슈우우우우우 [šjuuuuuuu], 슈옥 [šjuuk], 숙 [šjuk]¹⁰⁴, 초아아아 [čchwaaaa]

- (2) „*쿵쿵*“ zvuk očuchávania, vtáhovania vzduchu do nosa; ňuch ňuch, čuch čuch¹⁰⁵, použité pre oňuchávanie psom

„*sniff sniff*“ zvuk dýchania cez nos, alebo jeho akt; čuchať, ovoniavať¹⁰⁶

- (3) „*저벅저벅*“ kráčať ťažkými krokmi¹⁰⁷, použité aj pre obyčajnú chôdzu v *Wind Breaker*, ep. 2; 3; 6

„*step (step)*“ zvuk alebo pohyb chodenia¹⁰⁸

4.4 Hlasy zvierat

Preklad a identifikácia tejto kategórie sa javila ako najjednoduchšia a najpresnejšia na spracovanie. Jednak sú hlasy zvierat vyčlenené ako samostatné skupiny lexikónu v oboch jazykoch, a za druhé v komiksoch, kde sa viažu na obraz je ich zaradenie evidentné. Hlasy zvierat ako súčasť onomatopojí predstavujú širokú škálu výrazov, ktoré sú témou mnohých štúdií a sú častým porovnávacím prvkom vnímania a transformácie vonkajších zvukov do tých ľudských. Aj keď sú zvieracie zvuky v porovnaní s ľudskými obmedzené v rozmanitosti podľa druhu, a teda sa javia pre jeden druh (mačka, pes, kačka,...) ako rovnaké alebo veľmi podobné (vrčanie, stonanie, pradenie,...), záleží od fonologického vybavenia daného jazyka, ako daný zvuk premietne, čím vznikajú rozdielne podoby zvukov (Tabuľka 7¹⁰⁹).

¹⁰³ *Macmillan Dict.* [online].

¹⁰⁴ V prípade týchto slov som zvolila foneticky výstižnejšiu transkripciu onomatopojí pre slabiky „*슈-*“, ktorá sa však neriadi používanou českou vedeckou transkripciou. Správny prepis „*sju-*“ by však nevystihoval reálny zvukový obraz, ktorý je pri onomatopoických výrazoch smerodajný.

¹⁰⁵ *Velký slovník standardnej kórejčiny* [online].

¹⁰⁶ *Macmillan Dict.* [online].

¹⁰⁷ Ferklová (2015), s. 76.

¹⁰⁸ *Merriam-Webster Dict.* [online].

¹⁰⁹ Pôvodná tabuľka (Childs, 2014) je zredukovaná o niekoľko jazykov, a zároveň je doplnená o zvuky v kórejskom a slovenskom jazyku. Autor neuvádza použitú transkripciu, ale použité tvary sa javia ako hláskový prepis do angličtiny, podľa ktorého boli prepísané aj pridané slová.

Tabuľka 7: Zvieracie zvuky v 8 jazykoch

| | pes | kohút | mačka | krava |
|-------------|--------------------------|-------------------|-----------|--------|
| angličtina | bow-wow | cock-a-doodle-doo | meow | moo |
| hebrejčina | haw-haw | kukuriku | miaw | mu |
| japončina | wa-wa | kokekoko | niaw/nyaa | moomoo |
| kórejčina | meong-meong; wal- wal | kko-kkio | yaong | eum-me |
| nemčina | vaw-vaw | kikeriki | miaw | mu |
| poľština | haw-haw | kukiriku | miau | muu |
| slovenčina | haf-haf | ki-ki-ri-kii | miau | muu |
| španielčina | waw-waw | kokoroko | miaw | mu |

Zastúpenie hlasov zvierat v zdrojových textoch výskumu bolo veľmi obmedzené v početnosti rovnako ako vo variabilite s celkovým výskytom 45 výrazov (5,68 %). Zo štyroch vybraných komiksov bol len jeden zameraný na zvieracie postavy, avšak aj v ňom sa zvieratá, a teda aj používané zvuky, opakovali.

4.4.1 Hlasy zvierat v cieľovom jazyku kórejčina

Zdrojové texty v anglickom jazyku neponúkli priestor pre mnoho onomatopojí, ktoré by boli zaradené do tejto kategórie. Avšak, v komikse *Deadpool* sa 6 výrazov (4,05 %) spojených s hlasmi zvierat vyskytlo. Jednalo sa o zvuky vydávané medveďom a opicami. V kórejčine patrí zvuk 깉깉 [kkik-kkik] opici a medveďovi sa priraduje 으르렁 [ŭrŕŏng], ktorý imituje rev veľkého zvierat'a všeobecne. Ani jeden z týchto výrazov však pri prekladoch nebol použitý, no variácie prekladov (bližšie rozobraté nižšie) sa od zaužívaných výrazne nelíšili.

Hlas opice bol v prípade výrazu *aaaigh* preložený ako „우끼끼끼끼“ [u-kki-kki-kki-kki] a v prípade *groo* ako „우끼“ [u-kki]. Z uvedených príkladov je možné sledovať aj použité

výrazy, ktoré pôvodne nepatria do skupiny zvukov zvierat¹¹⁰, v ktorej v angličtine prislúchajú *gibber*, *chatter* hlasu opice.

V prípade imitácie hlasu medveďa boli pre preklad použité zvuky „크르르“ [*kchŭrŭrŭ*] „크르르릉“ [*kchŭrŭrŭrŭng*] a „크르르르릉“ [*kchŭrŭrŭrŭng*], v ktorých je duplikovaná slabika *rŭ* ako forma predĺženia zvukového a grafického (pre porovnanie slovenské *kikirikí* a *kikirikí* alebo *ajaj*, *ajajaj*). Tieto zvuky sú jedinečné pre komiksové prostredie a v slovníkoch sa nenachádzajú, a teda bolo nutné nájsť základové slovo, pre ktoré sa ako vhodný výraz po zvukovej a grafickej stránke hodí „쿠르릉“ definovaný ako hlboký, ťažký rezonujúci zvuk¹¹¹. Aj v prípade opisu kňučania nebola použitá štandardná forma výrazu 갹갹 [*kkängkkäng*], ale jeho modifikovaná podoba „개앵“: Vybrané príklady z tejto podkapitoly sú aj s odkazom na konkrétnu lokáciu v komiksoch uvedené v Prílohe 1, Obr. 29-31.

4.4.2 Hlasy zvierat v cieľovom jazyku angličtina

Výstupy v tejto kategórii sú v porovnaní s tými v predchádzajúcej síce mnohonásobnejšie, ale pestrosť je rovnako nízka aj napriek tomu, že dej jedného zo zdrojových komiksov je zameraný na zvieracie motívy¹¹². Avšak, jedná sa len o dva zvieracie druhy (pes a mačka), pre ktoré boli používané štandardné tvary zvukov, a teda *meow* a pre psa využil prekladateľ variant *woof*. Výnimkou ponechania základného tvaru boli iba prípady použitia slova *hiss* (syčanie, sykot) a jeden prípad slova *meow*, ktoré boli predĺžené. Vybrané ilustrácie k tejto kategórii sú uvedené v Prílohe 1, obr. 32-33.

V komikse *My Kitty and Old Dog* sa medzi výrazmi objavili aj zvuky sliepky (*bock bock*) a kohúta (*cock-a-doodle- doo*), kedy boli oba použité pre hlas kohúta. S takýmto

¹¹⁰ V kontexte komiksu sú opice „vesmírni astronauti“, a tak môžeme predpokladať bližšiu spojitosť opice ako ľudskej bytosti, a teda aj jej hlasového vybavenia. Taktiež môžeme tvrdiť, že dané výrazy imitujú „skutočnú akustickú prezentáciu“, či polemizovať nad opicou ako nad spoločným predkom ľudí s rovnakým hlasovým, avšak nerozvinutým, vybavením.

¹¹¹ *Naver Dict.* [online].

¹¹² V zdrojovom kórejskom texte bola však pestrosť vysoká a okrem modifikácií ustálených zvukov sa objavili aj iné, napr. zvuky mačky 갹 [*kkjang*], 키야악 [*kchijaak*], 미야 [*mija*], psí brechot 왕 [*wang*], 아우우우 [*auuu*].

„nesprávnym“ využitím sa môžeme stretnúť v prípadoch, kedy je potrebné vyjadriť hlas kohúta, keď nekikiríka (pre kikiríkanie sa použije *cock-a-doodle-doo*).

4.5 Ostatné slovné druhy a parafrázy

Do tejto skupiny boli zaradené prípady, kedy boli prekladané výrazy preložené ináč ako onomatopoickými alebo mimetickými výrazmi. Spadajú tu slovné druhy (napr. podstatné mená, prídavné mená, slovesá, príslovky, citoslovčia) a vysvetľujúce parafrázy, ktorých celkový súčet 140 výrazov (23,93 %) určil túto skupinu ako druhú najpočetnejšiu. Ak by sme však zaradené slová rozdelili do samostatných skupín, ich percentuálna účasť by bola veľmi nízka.

Spôsob prekladu pomocou iných slovných druhov bol použitý v prípadoch, kedy sa v cieľovom jazyku nenachádzal vhodný ekvivalent zvukomalebného slova, výrazy boli doslovne preložené a v danom jazyku spĺňajú funkciu „obyčajného“ slova, alebo zvukomalebné slová zastupovali funkciu vetných členov. Zaujímavú zložku tejto kategórie však tvoria parafrázy (vysvetľujúce frázy), do ktorej sú zaradené všetky spôsoby, v ktorých prekladateľ použil na preloženie výrazu niekoľko slov, slovné spojenia.

V nasledujúcich podkapitolách budú bližšie rozobraté prípady prekladov pomocou parafráz a prípady, kedy v zdrojovom jazyku zastupoval zvukomalebný výraz funkciu iného slovného druhu ako onomatopoeje alebo mimetiká.¹¹³ Ilustrácie k podkapitolám budú následne uvedené v Prílohe 1, Obr. 34– 42.

4.5.1 Preklady pomocou iných slovných druhov a parafráz do kórejčiny

V komiksoch prekladaných do kórejčiny bol tento spôsob aplikovaný pri preklade 62 výrazov (28, 31 %). Preklady pomocou iných slovných druhov a parafráz boli použité

¹¹³ Ostatné prípady sú vo veľkej väčšine prosté preklady, a preto som sa rozhodla sa hlbšie venovať pútavejším častiam kategórie.

najmä pri zvukových efektoch, ktoré mali väčšinou formu podstatných mien alebo slovies, alebo boli použité v dialógovej bubline, a to najmä v komikse *Deadpool*¹¹⁴.

(1) ...can you translate *Bumbledore's jibber-jabber* into dead-speak?¹¹⁵

...범블도어가 지껄이는 헛소리를 망자어로 통역해 주겠어?

[*bömbüldoga čikkörinün hössorirül mangdžaöro tchongjökchä čugessö*]

...preložíš *Bumbledorove trkotanie* do jazyka mŕtvych?

(2) ...my body's never gone "sloop" before.¹¹⁶

...똥이랑 피가 이렇게 뒤엉킨 꼴은 또 처음이나.

[*ttongirang pchiga irökche twiöngkchin kkorün tto čchöŭmina*]

...moje telo ešte nikdy nebolo takto **vykuchané**.¹¹⁷ / ...moje telo ešte nikdy predtým neurobilo *m'ask*.

(3) Does that **ring** any bells?¹¹⁸

...좀 알아들으시려나?

[*čom aratürüşirjöna*]

Dochádza ti to?¹¹⁹

Jibber-jabber z príkladu (1) vo význame nejednotného a nezrozumiteľného rozprávania¹²⁰ bolo preložené pomocou parafráze *čikkörinün hössorirül*, ktorá sa dá doslovne preložiť ako „tárané nezmysli“, a teda má zmysel klábosenia, tárania, trkotania. Slovné spojenie *hössorirül čikkörinda* je ustálené slovné spojenie a v tomto prípade výstižne využité.

¹¹⁴ Použitie zvukomalebých slov v replikách bolo v komiksoch veľmi zriedkavé. V tomto prípade sa môžeme domnievať, že použitie ideofónov v bežnej, hovorenej angličtine súvisí s charakterom postavy a spôsobu vyjadrovania sa, ktorý je pre ňu špecifický.

¹¹⁵ *Deadpool*, s. 91.

¹¹⁶ Tamtiež, s. 40.

¹¹⁷ Vlastný voľný preklad, ktorý by bol pre slovenčinu prirodzený.

¹¹⁸ *Iron Man*, s. 103.

¹¹⁹ V slovenskom slangu, ktorý sa často v komiksovom jazyku využíva, sa význam tejto vety dá vyjadriť mimetickým výrazom „blik“, ktoré označuje bliknutie žiarovky ako symbol, že jednému daná vec „došla“.

¹²⁰ *Urban Dictionary* [online].

Výraz *sloop* z príkladu (2) bol taktiež preložený pomocou parafrázy. Forma, v akej je tento výraz graficky znázornený, je špecifický pre komiksy a v slovníkoch sa nenachádza. Jeho pôvodný tvar *slurp* nesie význam hlasných mľaskavých zvukov¹²¹. Ako môžeme vidieť na Obr. 35 v Prílohe 1, *sloop* autor použil v dialógovej bubline, ale aj ako zvukový efekt. Parafráza, ktorou bol tento výraz preložený, sa od pôvodného významu trochu líši. Zatiaľ čo v angličtine predstavuje slovo imitujúce zvuk, v kórejčine je preklad pomocou parafrázy opisujúcej vzniknutú situáciu rozpáraného tela. Doslovný preklad parafrázy opisuje „takto zamotané črevá a krv“, ktorý je síce pre opis výstižný, ale môže sa pre kórejskú kultúru javiť ako trochu pejoratívny¹²².

V príklade (3) môžeme pozorovať anglickú frázu s použitím *ring* vo funkcii slovesa, ktorým je rovnako aj preložené- *aratutta* rozumieť, rozoznať, vidieť (v zmysle rozpoznať). Anglické *ring* je mnohovýznamovým slovom, kde jedným z nich je aj onomatopoický význam zvonenia, zvuku zvonenia, a preto bol jeho preklad zahrnutý aj v tejto práci.

4.5.2 Preklady pomocou iných slovných druhov a parafráz do angličtiny

Prekladané výrazy v tejto kategórii boli spravidla mimetiká a zvuky / mimetiká, pre ktoré angličtina nemá žiaden ideofónny ekvivalent. Z celkového počtu 78 výrazov (21,31 %) bolo však nemožné zistiť, ktoré vetné členy sa ujímali vedenia, čo plynie z povahy anglických slov¹²³, a preto sa v texte budú ďalej takéto prípady uvádzať ako V/N (z anglického *verb*- sloveso a *noun*- podstatné meno).

Pri analýze prekladov som narazila na niekoľko príkladov odvodzovania slov z kórejských zvukomalebných slov, ktoré boli následne v súlade s vytvoreným slovným druhom aj preložené (viď Príloha 2, obr. 37-38). Ako príklad uvediem podstatné mená „mačka“ *냐옹* [*njaong*] a *냥냥이* [*njangnjangi*], ktoré bolo vytvorené pridaným sufixom

¹²¹ *Macmillan Dict.* [online].

¹²² Takéto tvrdenie uvádzam na základe pozorovaní z kórejských detektívnych seriálov, kde je možné sledovať cenzúru vážnych zranení, ale v niektorých aj vražedných nástrojov.

¹²³ Slovesá a podstatné mená mávajú rovnaký tvar, a ak nie je použitý riadny slovníkový tvar, alebo zasadenie vo vete, nie je možné určiť, o ktorý slovný druh ide, čo platí aj pri použití týchto slov ako zvukových efektov. Pre porovnanie: *jump* (podst. m.) – *to jump* (sloveso); *face* (podst. m.) – *to face* (sloveso).

-이¹²⁴ ku výrazu hlasy mačky 냐옹 [njaong] a sloveso 흔들리다 [hündüllida] vo význame krútiť sa, triasť sa, mykať sa zo strany na stranu, ktoré vzniklo pridaním sufixu -리다¹²⁵ k odvodenému slovesu 흔들다 [hündũlda] od mimetického výrazu 흔들흔들 [hündũlhündũl].

Ďalej uvediem niekoľko príkladov z tejto kategórie, ktoré následne rozoberiem.

- (1) 안 오는 줄 알고 조마조마 했다.¹²⁶

[an onũn čul algo čomadžoma hätta]

I was worried you wouldn't come.

Bál som sa, že neprídeš.

- (2) 휴~ 깜짝이야¹²⁷

[hju kkamččagija]

Whew ~ that was close.

Uf, **to je** náhle. / Uf, to bolo **o chlp**.

- (3) ...애가 비실비실 힘이 없는거야.¹²⁸

[äga pišilbišil himi ömnũngöja]

...it (škrečok) was **lying down** with no strength.

...ledva sa hýbal.

- (4) 순대, 까공할까?¹²⁹

[sundä kkakkunghalkka]

Soondae, wanna **play peekaboo**?

Sundä, chceš **sa hrať na schovávačku**?

Kórejské mimetikum z príkladu (1) čomadžoma, ktoré nesie význam „nepokojný, nervózný, plný obáv“¹³⁰, bolo rozvinuté pomocou slovesa hada (robiť) a bolo s náležitým

¹²⁴ Sufix -이 je štandardnou formou pre odvodzovanie podstatných mien.

¹²⁵ Jeden z pasívnych sufixov, ktoré sa v kórejščine používajú pre tvorenie pasívnych slovies.

¹²⁶ *Wind Breaker*, ep. 3.

¹²⁷ Tamtiež, ep. 4.

¹²⁸ *My Kitty and Old Dog*, ep. 17.

¹²⁹ Tamtiež, ep. 22.

¹³⁰ Ferklová 2015, s. 77.

významom aj zakomponované do vety. Pre preklad bolo použité adverbium s rovnakým významom. Tento príklad poukazuje na spôsob prekladu do angličtiny pomocou adverbia, ktorý bol bežný v pôvodných anglických komiksoch pre preklad mimetických výrazov, ktoré opisujú tvar alebo stav.

Rovnako ako v príklade (1), tak aj v príklade (2) narážame na odvodzovanie slov (v tomto prípade pomocou špeciálneho slovesného sufixu pre podstatného mena *-ida*¹³¹), ale aj na preklad pomocou adverbia *close* (blízky, blízko) v anglickej fráze. Pôvodný výraz *kkamččak* je definovaný ako „s ľaknutím, náhle; mrknúť“¹³², čo sa od významu preloženého *close* odchyľuje. Rozdiel v preklade môžeme nájsť aj v použití časov, kedy v kórejčine je použitý prítomný, ale v angličtine minulý. Takýto preklad, aj keď od pôvodného textu odlišný, sa však javí ako prirodzený a pre prijímateľa odkazu v cieľovom jazyku vyvoláva rovnaké alebo veľmi podobné pocity, ako pôvodný text vo svojom prijímateľovi.

Pišilbišil z príkladu (3) je mimetikum definované ako „potácavo, tackať sa“¹³³. V uvedenej vete je jeho použitie v zaužívanej fráze opisujúcej stav, kedy jeden je natoľko slabý a vyčerpaný, že nemá silu ani na to, aby sa potácal. Komplexnosť výrazu značne sťažuje jeho preklad do iného jazyka tak, aby nemusel byť obsiahlo opísaný, a tak sa prekladateľ uchýlil k čo najbližšiemu variantu vo forme frázového slovesa *to lay down* (ľahnúť si, spočínúť), ktoré sa v bežnom hovore používa aj pre spočinenie pri extrémnom vyčerpaní.

V poslednom uvedenom príklade (4) je zobrazené použitie kórejského onomatopoického výrazu *kkakkung* odvodeného slovesným sufixom *hada*, ktoré nadobúda význam „hrať schovávačku“. *Kkakkung* ako zvuk imituje roztomilý posmešok dieťaťa¹³⁴, ako keď sa snažíme dieťa rozveseliť rôznymi hrami (zakrývanie a odkrývanie tváre). Slovo *kkakkung* sa obvykle spája so substantívom 놀이 [*nori*] hra alebo je odvodené

¹³¹ Pre odvodzovanie slovies sa najčastejšie používa -이다 (*-ida*), -하다 (*-hada*), -대다 (*-täda*) a -거리다 (*-kõrida*). (CHOO 2008, s. 150)

¹³² Ferklová 2015, s. 6.

¹³³ Tamtiež, s. 41.

¹³⁴ Velký slovník štandardnej kórejčiny [online].

spomínaným slovesným sufixom -하다 [-hada]. Zatiaľ čo v kórejčine je názov tejto hry odvodený

od zvuku, ktorý vydáva dieťa, v angličtine tvorí základ slova pre schovávačku *peekaboo*¹³⁵ spojenie dvoch slov- *peek and boo*. Skôr ako imitovanie zvuku opisujú tieto dva slova akciu, ktorá je pri hre vykonaná. *Peek* vo význame rýchle nakuknutie cez malú medzeru a *boo* ako citoslovce strašenia.

¹³⁵ Tiež *peek-a-boo*.

ZÁVER

Cieľom mojej práce bolo zistiť, akým spôsobom boli vo vybraných komiksových dielach prekladané zvukomalebne slová v angličtine a kórejčine. Po spočítaní jednotlivých kategórií prekladov identifikovaných výrazov vyplynulo, že celkovo najčastejším spôsobom prekladu bol preklad pomocou onomatopojí (37,52 %) alebo boli ponechané bez prekladu (22,72 %). Ďalej boli preklady uskutočňované pomocou iných slovných druhov a parafráz (18,49 %), zvukov a zároveň mimetík (11,23 %), hlasov zvierat (5,68 %) a mimetík (4,36 %).

Celkové výsledky sú však ovplyvňované mnohými faktormi, ktoré nevyplývajú len z jazykovej oblasti. Hneď prvým faktorom bolo určenie, ktoré slová budú brané ako zvukovo symbolické, kde bolo nutné stanoviť, či budú zahrnuté aj slová od nich odvodené alebo tie, ktoré majú „iba“ zvukovo symbolický pôvod. Veľmi dôležitým bolo aj určenie rozsahu skúmaných zdrojov a ich druh a žáner, ktoré určili výstupy a povahu hľadaných výrazov. V ďalšej časti výskumu malo vplyv určenie kategórií a ktoré prípady do daných kategórií zahrnúť.

Po porovnaní výsledkov z prekladov diel do cieľových jazykov boli najčastejšie spôsoby prekladov v oboch výstupoch rozdielne. Zatiaľ čo pri prekladoch do angličtiny bol najpoužívanejší preklad pomocou onomatopojí (46,11 %), do kórejčiny boli najčastejšie výrazy ponechané bez prekladu (45,01 %). Zásadným faktorom ovplyvňujúcim výsledok je povaha anglických komiksov vybraných pre tento výskum, ktoré majú pôvod v *Marvel Universe*, a ktorých zvukové efekty graficky silno zasadené do obrazu sa spravidla ponechávajú v pôvodnom stave. Môžeme sa ale domnievať, že keby boli dané zvukové efekty prekladané, bol by využitý spôsob prekladu pomocou onomatopojí, pretože povaha zvukových efektov má vo väčšine prípadov onomatopoický charakter. O tomto výroku svedčí aj fakt, že druhým najčastejším spôsobom prekladu do kórejčiny bol preklad pomocou onomatopojí (28,57 %).

Ďalšou početnou skupinou boli preklady pomocou iných slovných druhov a parafráz, ktoré boli druhou najpočetnejšou skupinou v prekladoch do angličtiny (20,21 %) a treťou v prekladoch do kórejčiny (16,71%). Uvedená skupina spôsobu prekladu bola častá

pravdepodobne pre rozdielnosť lexikonov skúmaných jazykov, a prekladatelia tak nevedeli nájsť vhodný zvukomalebný ekvivalent.

Čo sa týka jednotlivých prekladov diel, líšila sa profesionalita prekladateľstva. V komiksových dielach prekladaných do kórejčiny boli preklady vypracované jedným prekladateľom, ktorý je pravdepodobne, s prihliadnutím na postavenie *Marvel Universe* na trhu, v oblasti vyštudovaným profesionálom. Opačne je to pre použité komiksy prekladané do angličtiny, ktorých prekladatelia nie sú známi, a ktorí nemusia byť profesionáli. V prípade prekladov *webtoonov* je dokonca pravdepodobné, že preklady jednotlivých epizód tvorilo viacero rozličných osôb.

System zvukového symbolizmu je v angličtine a v kórejčine veľmi rozdielny, a preto je ich vzájomný preklad (nielen) v komiksoch náročnou disciplínou a nie vždy je možné ho uskutočniť rovnako-druhovým ekvivalentom. Avšak aj na vzdory rozdielom a faktorom, ktoré vplývali na praktickú časť mojej práce, by výsledky mohli slúžiť ako podklad pri obdobnom výskume, napr. tvorba slovníka s komiksovými zvukovo symbolickými výrazmi alebo skúmanie profesionálneho a amatérskeho štýlu prekladateľstva so zameraním na komiksy. Pri nich by však bolo nutné dbať na vyššie spomenuté vplyvy, a do istej miery aj na slobodné zváženie prekladateľov.

RESUMÉ

The aim of the thesis is to show and identify how onomatopoeic and mimetic expressions are translated in Korean-English and English-Korean comics. In order to achieve this goal, there has been a research done on four comics and their translations. The first part of this thesis consists of an introduction to sound symbolism in Chapter 1 and an introduction to Korean and the U.S. comics field in Chapter 2. The research methodology is described in Chapter 3 followed by the presentation of the results of the research in Chapter 4. Translation methods and corresponding examples are also showed in the last chapter. The total outcome of the research is situated after the Bibliography in tables and pictures.

ZOZNAM LITERATÚRY

Primárne zdroje

CAGE, Christos N., KNAUF, Charles a KNAUF, Daniel. *Iron Man, Director of S.H.I.E.L.D.: Haunted*. New York: MARVEL PUBLISHING, 2008. ISBN 978-0-7851-2557-0.

CAGE, Christos N., KNAUF, Charles a KNAUF, Daniel. *Iron Man, Director of S.H.I.E.L.D.: Haunted*. 아이언 맨: 헌티드 (*aiön män höntchidŭ*) [e-kniha]. 1. vyd. Preložil I, Gju-wŏn (이규원). Soul: Sigongsa, 2013 [cit. 05-05-2020]. ISBN 978-89-527-6864-3. Dostupné z: <http://www.yes24.com/Product/Goods/8763531>

DUGGAN, Gerry a POSEHN, Brian. *Deadpool by Posehn & Duggan: The Complete Collection* [e-kniha]. Marvel, Marec 21, 2019 [cit. 05-05-2020]. 370 s. Dostupné z: <https://comicstore.marvel.com/Deadpool-by-Posehn-Duggan-The-Complete-Collection-Vol-1/digital-comic/51278>

DUGGAN, Gerry a POSEHN, Brian. *Deadpool by Posehn & Duggan: The Complete Collection*. 데드풀 (*dedŭpchul*) [e-kniha]. 1. vyd. Preložil I, Gju-wŏn (이규원). Soul: Sigongsa, 2017 [cit. 05-05-2020]. ISBN 978-89-527-7748-5. Dostupné z: <http://www.yes24.com/Product/Goods/35384933?scode=029>

CHO (초). 내 어린고양이와 늙은개 (*nä öringojangiwa nŭlgŭngä*) [My Kitty and Old Dog]. Ep. 1–30. In: *Webtoons.com; Comic.naver.com* [online]. [cit. 05-05-2020]. Dostupné z: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=720120&no=1&weekday=mon> a https://www.webtoons.com/en/slice-of-life/my-kitty-and-old-dog/list?title_no=184

JO, Yongseok (조영석). 윈드브레이커 (*windübŕeikchŏ*) [Wind Breaker]. Ep. 0–6. In: *Webtoons.com; Comic.naver.com* [online]. [cit. 2020]. Dostupné z: <https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=602910&no=1&weekday=mon#> a https://www.webtoons.com/en/sports/wind-breaker/list?title_no=372&page=28

Sekundárne zdroje

BARBARESI, Lavinia Merlini. Extra-Grammatical Morphology: English Reduplicatives [online]. In: *Words in Action: Diachronic and Synchronic Approaches to English Discourse*. DOUTHWAITE, J., PEZZINI, D. Genova: ECTS, 2008, s. 228-241 [cit. 29-04-2020]. ISBN 978-8-8754-4135-7. Dostupné z: https://www.academia.edu/10100970/Extra-grammatical_morphology_English_reduplicatives

CHENG, Kevin. *See What I Mean: How To Use Comics to Communicate Ideas* [online]. Rosenfeld Media, 2012 [cit. 04-04-2020]. ISBN 978-1-933-82085-9. Dostupné z: <https://www.scribd.com/book/357792620/See-What-I-Mean-How-To-Use-Comics-to-Communicate-Ideas>

CHILDS, Tucker G. Sound Symbolism. In: TAYLOR, John R. *The Oxford Handbook of the Word* [online]. Oxford University Press, 2014 [cit. 24-04-2020]. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780199641604.013.030

CHO, Heekyoung. The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative. In: *tcj.com*. [online]. 18.07.2016 [cit. 24-04-2020]. Dostupné z: <http://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>

CHOO, Miho, KWAK, Hye-Young. Sound symbolism. In: *Using Korean: A Guide to Contemporary Usage*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008, s. 150–165. ISBN 978-0-521-66788-3.

DINGEMANSE, Mark. 'Ideophone' as a comparative concept [online]. In: *Ideophones, Mimetics and Expressives*. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2019 [cit. 24-04-2020]. DOI:10.1075/ill.16.02din

EISNER, Will. *Comics & Sequential Art by Will Eisner*. Florida: Poorhouse Press, 1985. ISBN 0-9614728-1-2.

HARVEY, Robert C. How Comics Came to Be. In: *A Comics Studies Reader*. USA: University Press of Mississippi, 2011 [cit. 24-04-2020]. ISBN 978-16-284-6705-5. Dostupné z: <https://www.scribd.com/book/416714590/A-Comics-Studies-Reader>

JAKOBSON, Roman a WAUGH, Linda R. *The Sound Shape of Language*. Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 2002. 3. vyd. ISBN 3-11-017285-2.

LENT, John A. *Asian Comics*. USA: University Press of Mississippi, 2015 [cit. 24-04-2020]. ISBN 978-16-267-4294-9. Dostupné z: <https://www.scribd.com/book/251051507/Asian-Comics>

LOPES, Paul. *Demanding Respect: The Evolution of the American Comic Book* [online]. Temple University Press, 2009 [cit. 24-04-2020]. ISBN 978-15-9213-444-1. Dostupné z: <https://www.scribd.com/book/248294367/Demanding-Respect-The-Evolution-of-the-American-Comic-Book>

MAGNUS, Margaret. A History of Sound Symbolism. In: ALLAN, Keith. *The Oxford Handbook of the History of Linguistics* [online]. Oxford University Press, 2013 [cit. 24-04-2020]. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780199585847.013.0010

McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

MORADI, Hamzeh, CHEN, Jianbo. A Contrastive Analysis of Persian and English Vowels and Consonants [obrázok]. *Lege Artis* [online]. 2018, **3**, 105-131 [cit. 29-04-2020]. ISSN 2453-8035. DOI: 10.2478/lart-2018-0016

North Wind and the Sun – IPA Korean [obrázok]. In: Wordpress.com [online]. 2014, 18.05.2014 [cit. 29-04-2020]. Dostupné z:
<https://jreidy17.wordpress.com/2014/05/18/north-wind-and-the-sun-ipa-korean/>

IWASAKI, Noriko, SELLS, Peter a AKITA, Kimi. *The Grammar of Japanese Mimetics: Perspectives from structure, acquisition, and translation* [online]. Routledge, 2016 [cit. 27-04-2020]. ISBN 978-13-172-9577-8. Dostupné z:
https://books.google.cz/books?id=3JKiDQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=sk&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false

OHALA, John J., 1997. Sound Symbolism. In: *Proceedings 4th Seoul International Conference on Linguistics [SICOL]*. [cit. 29-04-2020]. s. 98–103. Dostupné z:
<http://www.linguistics.berkeley.edu/~ohala/papers/SEOUL4-symbolism.pdf>

PUCEK, Vladimír. *Gramatika korejského jazyka*. 2. vyd. Praha: Karolinum, 2012. 453 s. ISBN 978-80-246-2178-4.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Kurs obecné lingvistiky*. 3. vyd. (2. vyd. v nakl. Academia). Praha: Academia, 2007. ISBN 978-80-200-1568-6.

SIDHU, David M. a PEXMAN, Penny M. Five mechanisms of sound symbolic association. *Psychonic Bulletin & Review* [online]. [cit. 27-04-2020]. 2018, **25**, ISSN 1619–1643. Dostupné z: <https://doi.org/10.3758/s13423-017-1361-1>

Slovníky

FERKLOVÁ, Blanka. *Slovník korejských onomatopoií a mimetik*. Seminář koreanistiky, Ústav dálného východu, 2015. ISBN 978-80-260-8022-0.

MacmillanDictionary, Free English Dictionary and Thesaurus [online]. [cit. 04-05-2020]. Dostupné z: <https://www.macmillandictionary.com/>

Merriam-Webster Dictionary [online]. [cit. 04-05-2020]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/>

Neibōsadžōn (네이버사전) [*Slovník Naver*] [online]. [cit. 04-05-2020]. Dostupné z: <https://dict.naver.com/>

Onomatopoeialist [online]. [cit. 04-05-2020]. Dostupné z: <http://onomatopoeialist.com/>

Pchjodžungugōdäsadžōn (표준국어대사전) [*Velký slovník štandardnej kórejčiny*] [online]. [cit. 04-05-2020]. Dostupné z: <https://stdict.korean.go.kr/main/main.do>

Urban Dictionary. [online]. [cit. 04-05-2020]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/>

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha 1: Ukážky zo skúmaných komiksov obsahujúce skúmané zvukovo symbolické slová

Príloha 2: Zoznam identifikovaných výrazov a varianty ich prekladov



Obr. 3¹³⁶ Príklad spôsobu preloženia pripísaním v *Wind Breaker*, ep. 3 (Webtoons, 2015).



Obr. 4 Príklad prekladu zvukov do kórejčiny v *Deadpool* (Duggan 2019, s. 11).

¹³⁶ V tomto príklade je možné pozorovať aj vznik onomatopoeje, ktorá sa v origináli nevyskytuje. Jav je veľmi ojedinelý, ba až jedinečný, a jadrom mojej práce je pozorovanie prekladov onomatopojí a mimetik z pôvodného do cieľového jazyka, a preto sa mu nebudem bližšie venovať.



Obr. 5 Príklad prekladu zvukov do kórejčiny v *Iron Man* (Cage 2008, s. 171) a *Deadpool* (Duggan 2019, s. 64).



Obr. 6 Príklad fonetickej transkripcie v *Deadpool* (Duggan 2019, s. 76).



Obr. 7 Příklad zvuku zrážky kola s plechom v *Wind Breaker*, ep. 4 (Webtoons, 2015).



Obr. 8 Příklad zvuku dopadu kovu v *Wind Breaker*, ep. 4 (Webtoons, 2015).



Obr. 9 Príklad zvuku cvaknutia západky v *My Kitty and Old Dog*, ep. 26 (Webtoons, 2014).



Obr. 10 Príklad zvuku kovových dvierok v *My Kitty and Old Dog*, ep. 28 (Webtoons, 2014).



Obr. 11 Použitie „이런“ (tu predĺžené 이러이) ako výraz prekvapenia v *Deadpool* (Duggan 2019, s. 69)



Obr. 12 Príklad preloženia vzdychu zaskočenia *uh-oh* pomocou „이런, 이런“ v *Deadpool* (Duggan 2019, s. 53)



Obr. 13 Použitie „이런” v zmysle „sakra” v *Iron Man* (Cage 2008, s. 154)



Obr. 14 Příklad ku prekladu „스윽“ pomocou *lift* v *Wind Breaker*, ep. 5 (Webtoons, 2015)



Obr. 15. Příklad prekladu „스윽“ pomocou *slip* v *Wind Breaker*, ep. 1 (Webtoons, 2015)



Obr. 16 Príklad prekladu „스윽“ pomocou *shove* v *Wind Breaker*, ep. 3 (Webtoons, 2015)



Obr. 17 Rozdielne kórejské výrazy kĺzavého pohybu preložené pomocou *slip* v *My Kitty and Old Dog*, ep. 3 a 22 (Webtoons, 2014)



Obr. 18 Preklad pomocou mimetika wriggle (wriggle) v *Wind Breaker*, ep. 2 (Webtoons, 2015)



Obr. 19 Preklad pomocou mimetika waddle (waddle) v *Wind Breaker*, ep. 6 (Webtoons, 2014)



Obr. 20 Preklad pomocou mimetika *wobble* v *Wind Breaker*, ep. 4 (Webtoons, 2015)



Obr. 21 Preklad pomocou „아아“ v *Deadpool* (Duggan 2019, s. 26)



Obr. 22 Ilustrácie k príkladom v podkapitole 4.3.1 (2) „크우우웁“ (Duggan 2019, s. 51)
a (3) „헉“ (Cage 2008, s. 123)



Obr. 23 Preklad pomocou „냠, 냠, 냠“ v *Deadpool* (Duggan 2019, s. 97)



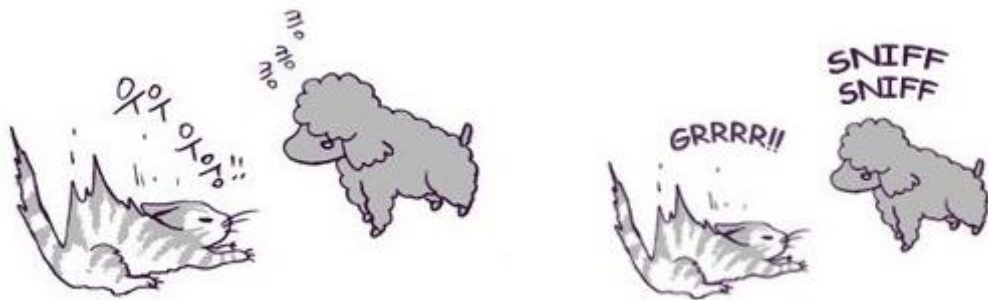
Obr. 24 Preklad pomocou „똑똑“ v *Deadpool* (Duggan 2019, s. 22)



Obr. 25 Nekorešpondujúci preklad v *Wind Breaker*, ep. 1 (*Webtoons*, 2015)



Obr. 26 Preklad pomocou predĺženého swoosh v *Wind Breaker*, ep. 4 (Webtoons, 2015)



Obr. 27 Preklad pomocou zvuku/mimetika sniff v *My Kitty and Old Dog*, ep. 29 (Webtoons, 2014)



Obr. 28 Preklad pomocou zvuku/mimetika *step* v *Wind Breaker*, ep. 3 (Webtoons, 2015)



Obr. 29 Ukážka použitých zvukov pre hlasy zvierat v *Deadpool* (Duggan 2019, s. 94)



Obr. 30 Ukážka použitých zvukov (predĺžené „우끼“) pre hlasy zvierat v *Deadpool* (Duggan 2019, s. 95)



Obr. 31 Séria panelov s rôznymi zvukmi použitými pre rev a ston medveďa v *Deadpool* (Duggan 2019, s. 37)



Obr. 34: Příklad preloženia *jibber-jabber* pomocou parafrázy v *Deadpool*, (Duggan 2019, s. 93)



Obr. 35: Príklad preloženia zvuku *sloorp* pomocou parafrázy v *Deadpool* (Duggan 2019, s. 40)



Obr 36: Príklad prekladu *ring* pomocou slovesa v *Iron Man* (Cage 2008, s. 103)



Obr 37: Príklad odvodzovania slov v kórejčine s prislúchajúcim prekladom v *Wind Breaker*, ep. 6 (Webtoons, 2015)



Obr 38: Príklad odvodzovania slov v kórejčine s prislúchajúcim prekladom v *My Kitty and Old Dog*, ep. 2 (Webtoons, 2014)



Obr 39: Příklad prekladu pomocou adverbia v *Wind Breaker*, ep. 3 (*Webtoons*, 2015)



Obr 40: Příklad prekladu pomocou parafrázy v *Wind Breaker*, ep. 4 (*Webtoons*, 2015)

학교에 다녀오니까
애가 비실비실 힘이없는거야.



AND ONE DAY,
WHEN I CAME HOME
IT WAS LYING DOWN
WITH NO STRENGTH.



Obr 41: Příklad překladu pomocou frázového slovesa v *My Kitty and Old Dog*, ep. 17
(*Webtoons*, 2014)

순대,
가공할까?



SOONDAE, WANNA PLAY
PEEKABOO?



Obr 42: Příklad překladu pomocou parafrázy v *My Kitty and Old Dog*, ep. 22
(*Webtoons*, 2014)

Príloha 2

Pozn. Slová sú uvedené v tabuľkách, Pre úsporu miesta sú komiksy v rovnakom zdrojovom jazyku umiestnené v stĺpcoch vedľa seba, vždy prekladaný jazyk naľavo a cieľový napravo. Zoznam nepredstavuje početnosť výskytu (niektoré sa vyskytovali viackrát), iba všetky varianty prekladov a zaradenie do kategórie.

Značky:

- - nepreložené

O – onomatopoje

M – mimetiká

ZM – zvuky, mimetiká

HZ – hlasy zvierat

P – parafráza

I – iné (ostatné slovné druhy)

| <i>Deadpool</i> | 데드풀 | <i>Iron Man, Director of S.H.I.E.L.D.: Haunted</i> | 아이언맨: 헌티드 |
|-----------------|----------------------|--|--------------|
| aaaaae | 까아아아악 (O) | ahh! | 아아! (ZM) |
| aaaaargh | 으아아아악 (O) | ahhhhhh--! | - |
| aaaai | 우끼끼끼끼 (HZ) | ahhhhhrrrr! | 으으으으! (O) |
| aaargh | 아아아아악 (O) | aww... | 오 (Z); 아 (O) |
| aargh | 크아아아 (O); 아아악 (O) | aww, cra-- | 이런 제길... (I) |
| ack | 케엑 (O); 켱 (O) | awwjeez... | 맙소사... (O) |
| aceeergh | 끼아아아악 (O) | ...beeeeeeeeeee... | - |
| alley oop | 앨리 우프 (I) | beep...beep...beep... beep... | - |
| aroo | 캐앵 (HZ) | beepbeep! | - |

| | | | |
|--------------|------------------------------|-------------------------------|---|
| crash | - | eeeyaaaahhhh! | 끄아아아아아! (O) |
| creeeak | - | eep eep | - |
| creeeeaak | - | err rahhhh! | 끄아아아 (O) |
| crunchhhhh | - | eyahhhhh! | 으아아아 (O) |
| cuckoo | 정신이 돌다 (I) | ffff-pooooom! | - |
| dammit | 제기랄 (I); 젠장할 (I) | fffooooooshhh! | - |
| damn | 제기랄 (I); 젠장 (I); 빌어먹을 (I) | fff-shhhht | - |
| darn | 젠장 (I) | ff-pooooom! | - |
| ding | - | gaa... | 아아! (ZM) |
| drop | 내려놓다 (I); 총을 들다 (I) | gaaaaahhhhh... | 아아아악! (O) |
| eeaaaaagrh | 까아아아아아 (O) | gaaahhhhhhh! | 하아아아아아아 (ZM) |
| er ah | 자 (I) | gaahh! | 커억! (ZM) |
| erf | 크으 (ZM) | gah! | 헉 (ZM); 아! (O); 으! (O); 킁! (ZM); 아악! (ZM) |
| fap | - | gee... | 영... (O) |
| fiddlesticks | 이런 시판된장 (I) | guh! | 허엇! (O); 킁! (ZM) |
| flip | 던지다 (I) | hhhhhhhhhhhhhhhh uuuuuu... | 후워어어어어어 업... (O) |
| flump | - | hhk--! | 킁! (ZM) |
| fwash | - | hrrruhh! | 하아! (ZM) |
| fwoosh | - | hmp! | 헉! (ZM) |

| | | | |
|---------------|--|----------------|---------------------------|
| gah | 고악 (O); 케엑 (O); 흐어 (O); 허억 (ZM); 크웁 (ZM) | hraaah! | 하앗! (ZM) |
| gahk | 케엑 (O) | hummmfff! | 으으읍! (O) |
| gak | 걱 (ZM) | humph! | 허억! (ZM) |
| gracious | 진정하게 (I) | hup! | 헉. (O) |
| groo | 우끼 (HZ) | jeez | 세상에. (I) |
| grrr | 크르르 (HZ) | ka-krash! | - |
| hah | 하아 (ZM) | kerr-ranggg | - |
| hey | 어이 (O); 자 (I); 잠깐만요 (I); 야 (O) | k-krashh | - |
| hi-yo | 하이 요 (O) | klik | - |
| hmm | 흐음 (ZM) | kraasssh | - |
| hooray | - | kra-boooom! | - |
| ho ho ho | 호 호 호 (ZM) | krack! | - |
| hrrrn | 크워어어어 (O) | krak! | - |
| huff | 흐업 (O) | k-rrack! | - |
| huhn | 허어 (O) | krrrak! | - |
| huulf | 흐어업 (O) | krrrrrrrack! | - |
| huurchel | 크웁에엑 (O) | krunnch | - |
| huzzah | 허자아 (O) | kung! | - |
| jibber-jabber | 지껄이는 헛소리 (I) | nuuuuhhhhhh... | 크으으읍... (O) |
| kadooosshhh | - | oh | 맙소사 (O); 오 (O); 아 (O); 이럴 |

| | | | |
|-------------|--|------------------------------|---------------------------------------|
| | | | 수 가... (I); 아하 (ZM); 아 (O), 이런... (I) |
| kersmash | - | rah! | 타아! (O) |
| kerunch | - | reet! Reet! Reet! Reet... | - |
| knock knock | 똑똑 (ZM) | ring | 알아들다 (I) |
| krak | - | rrraaaahgggg! | - |
| krakboom | - | rrrrhhh! | 크으으음! (O) |
| kreeash | - | rrriiinggg rrriiinggg | - |
| kroom-kroom | - | ...rrrrah! | - |
| mmmmphf | 으으으음 (ZM) | rrrrrrr... | 크르르르르... (O) |
| mmph | 흐으음 (O) | shh-krrack! | - |
| mmplarh | 프어어업 (O) | shra-chooom! | - |
| nom-nom-nom | 남, 남, 남 (ZM) | skreee-boom! | - |
| oh | 오 (O); 맙소사 (O); 어떻게 이런 일이 (I); 나 참 (I); 오예에에에에 (O); 참 (I); 안 돼 (I); 으웁 (ZM); 젠장 (I); 아 (O) | sn-crack! | - |
| o-m-g | 저-거-다 (I) | snik | - |
| oof | 우웁 (ZM); 카압 (O) | ssqwahp! | - |
| ooh | 오오 (ZM); 아아 (ZM) | sss-boom! | - |
| ooo | 오오오 (O) | sss-crack | - |

| | | | |
|-----------------|--------------------------|-----------------------|---------------|
| ooolpf | 우욱 (ZM) | swak! | - |
| oooof | 우욱 (ZM) | tatatatatatata! | - |
| ooooofff | 크으으으읍 (O) | tk | - |
| ooooooff | 푸으어어업 (O) | uh! | 아! (O) |
| oooouuccchhh | 아이쿠아아야아 아 (O) | uhhhnnn... | 으으음... (ZM) |
| ow | 아오 (O) | ...uhhnnn... | ...으으음... (O) |
| pfft | - | uhm... | 음... (O) |
| phheeeooooo | - | uhn! | 음! (O) |
| raaaaaargh | 크악아아아아 (O) | ungh! | 음! (O) |
| raroo | 크르릉 (O) | unh! | 음! (O) |
| rattatat | - | urghh... | 커억 (ZM) |
| roarrwr | 크르르릉 (HZ); 크르르르릉 (HZ) | whaaa-boom! | - |
| rrraaarrgh | 크아아아아 (O) | wha-boom! | - |
| scraboom | - | wha-booom! | - |
| scrunch | - | wha-booooo! | - |
| shh | 푸아아 (O) | wha-crash! | - |
| shhhllllihccktt | - | wha-whomp! | - |
| shhk | - | whommp! | - |
| shick | - | whomp-splat! | - |
| shik | - | whoomff! | - |
| shove | 던지다 (I) | whoomph! | - |
| shshhhhhhhhhh | 쉬쉬쉬이이이이 (O) | whoopee... | 어이쿠... (O) |
| skrboom | - | woop-woop- woop... | - |
| skreech | 벅벅벅 (ZM) | wow. | 와우. (O) |

| | | | |
|-------------------------|---------------------------------|------------------|--------|
| skreeeeeewham | - | yeh...? | 네? (I) |
| skreeee-plunch | - | zrrraaaapppp! | - |
| slam | - | zzz-raaap! | - |
| slap | 때리다 (I) | zzzr-oommph! | - |
| slash | 베기 (I) | zzzzzzzt-ssshhh! | - |
| slke | - | | |
| slosh | - | | |
| splack | - | | |
| splak | - | | |
| splat | - | | |
| splorp | 똥이랑 피가 이렇게 뒤엉킨 꼴 (I) | | |
| sploush | - | | |
| splash | - | | |
| squishplak | - | | |
| ssskreeeeeeeeeeee ee | - | | |
| sweep | 훑다 (I) | | |
| swishhh | - | | |
| swoosh | - | | |
| thoom | - | | |
| thwack | 뚜왁 (O); 소리 (I) | | |
| thwoom | - | | |
| ugh | 흐억 (ZM); 으으 (O); 으웁 (ZM) | | |
| uh | 아차 (ZM); 참 (I); 자 (I); 어 (O) | | |
| uh-oh | 이런, 이런 (I); 앗차 (O) | | |

| | | | |
|----------------|---------------------------|--|--|
| uhn | 아아 (ZM); 으음 (O) | | |
| um | 아 (O); 음 (O) | | |
| unh | 어어 (O) | | |
| urk | 케엑 (O); 커업 (ZM); 커억 (ZM) | | |
| walloooooof | 초강타아아아아 앗 (O) | | |
| whaboom | - | | |
| whallooof | 크우우욱 (ZM) | | |
| whir | - | | |
| whoa | 세상에 (I) | | |
| whomp | - | | |
| whoo | 휴우 (O) | | |
| whoopsie | 이크크 (O) | | |
| whud | - | | |
| whudd | - | | |
| wow | 으와 (ZM); 히야 (O); 와우 (O) | | |
| yaaaaaeeee | 아아아악 (O) | | |
| yay | - | | |
| yeaaargh | 끄아아아악 (O) | | |
| yeaaaaargh | 까아아아아악 (O); 끄에에에에엑 (O) | | |
| yeesh | 이러언 (I) | | |
| yippie kay yay | 이피카이에이 (I) | | |
| yoo-hoo | 유우-후 (I) | | |
| yow | 까악 (O) | | |

| | | | |
|--------|---|--|--|
| zztzzt | - | | |
|--------|---|--|--|

| | | | |
|---------------------|--|-----------------|--|
| 윈드브레이커 | <i>Wind Breaker</i> | 내 어린고양이와 늙은개 | <i>My Kitty and Old Dog</i> |
| 구오오오오 | whoosh (O) | 까꿍(하다) | (to play) peekaboo (I) |
| 긁적 | scratch (ZM) | 깡 | meow (HZ) |
| 긁적긁적 | stretch stretch (M) | 꼬옥 | hug (M) |
| 깜짝 | jump (I) | 꼭 | always (I) |
| 깜짝 놀랬잖아 | You scared the crap outta me... (I) | 꼭꼬꼭 | bock bock (HZ) |
| 휴~ 깜짝이야 큰일 날 뻔했네 | Whew~ (O) that was close (I) | 꼭끼옥꼭꼭꼬! | cock-a-doodle- doo (HZ) |
| 까악 | aaahh (O) | 꽁꽁 | - |
| 깡 | ah (O) | 팡! | bam! (O) |
| 파악 | squeeze (I); clench (I) | 꾸우욱 | draaag (I) |
| 꾸벅 | bow (I) | 꾸욱 | press (I) |
| 꾸욱 | push (M); press (I); screech (O) | 꼭꼭 | push push (M) |
| 꿈틀꿈틀 | wriggle wriggle (M) | 끄으응 | stretch (M) |
| 끼익 | screech (O) | 끼익 | creak (O) |
| 냐 | meow (HZ) | 냐 | meow (HZ) |
| 냐앙 | meow (HZ) | 냐아아 | meow (HZ) |
| 냐옹 | meow (HZ) | 냐아아아아 | meooow (HZ) |
| 냐옹아 | kitty (I) | 냐악! | eek! (ZM); meow (HZ); hisssss (HZ) |
| 냥 | meow (HZ) | 냏 | meow (HZ) |
| 냥냐냐옹 | meow meow (HZ) | 냥 | meow (HZ) |

| | | | |
|-----------|--------------------|---------|--------------------------------|
| 냥냥이 | kitty (I) | 니야아아 | meow (HZ); hisssss (HZ) |
| 덥석 | clasp (M) | 달그락 | clank (O) |
| 두근 / 두근두근 | thump (ZM) | 달각 | clink (O) |
| 딩굴 딩굴 | roll roll (ZM) | 덜컹 | rattle (O) |
| 땡그랑 | clang (O) | 도다닥 | step step (ZM) |
| 똑똑똑 | drip drip drip (O) | 도도도도도 | tap tap tap tap (ZM) |
| 튼금없이 | - | 두근두근 | thump thump (ZM) |
| 띠리링 / 띠링 | ding ding (O) | 드러 | eww (O) |
| 머엉 | stare (I) | 딱 | just enough (I); enough (I) |
| 멈칫 | freeze (I) | 딸각 | click (ZM) |
| 메로로로 | haha (O) | 미끌 | slip (M) |
| 벌떡 | stand (I) | 미야 | meow (HZ) |
| 부글 부글 | shake (M) | 박박 | tap tap (ZM) |
| 부르르르르 | ugh (O) | 번쩍거리는 | flashing (I) |
| 부웅 | vroom (O) | 벌떡! | alert! (I); jump (I) |
| 빠득 | hmph (O) | 벌컹 | rattle (O) |
| 빠직 | smirk (I) | 부들부들 | shiver shiver (M) |
| 빡 | slam (O) | 부웅 | brrooom (O) |
| 빵빵 | honk honk (O) | 비실비실 | no (I) |
| 뿌우 | pout (M) | 빼꼼 | peek (M) |
| 사뿐사뿐 | waddle waddle (M) | 쓱 | slip (M) |
| 샤아아아악 | whoosh (O) | 쓸쓸하다 | lonely (I); sad (I) |
| 샤아아악 | whoosh (O) | 아르르...! | grrrrr...! (HZ) |
| 수웁 | swoosh (ZM) | 아야! | ouch! (O) |

| | | | |
|-----------------|---|-------|--------------------------|
| 슈아 | whoosh (O); whish (O); whing (O) | 아우 | ugh (O) |
| 슈아아아 | whoosh (O) | 아우우우 | wooo wooo (HZ) |
| 슈아아아아아 | whiiiish (O) | 아유 | wow (O) |
| 슈앙 | whoosh (O) | 앗 | oh (O) |
| 슈우 | whish (O) | 어머나 | huh? (O) |
| 슈우우 | zoom (O) | 어이구 | huh! (O) |
| 슈우우우우 | swoosh (ZM) | 어휴! | oh! (O) |
| 슈우우우우우 | pssssshhhhhh (O) | 와구 | bite (M) |
| 슈웁 | whish (O); swoosh (ZM) | 와장창 | clash (O) |
| 숙 | whish (O); swoosh (ZM); whoosh (O) | 왕! | woof! (HZ) |
| 스르르르 | pssshhh (O) | 우르르 | kshhhh (O) |
| 스르르르륵 | step step (ZM) | 우수수 | tumble (I) |
| 스웁 | lift (M); drop (I); slip (M); shove (M); wipe (I); brush (I); reach (I) | 우우우웅 | grrrr (O) |
| 스큽 | pull (M); push (I); reach (I); whish (O); point (I); wipe (I); turn (M); lift (M); scratch (ZM) | 우헤헝 | heheh (O) |
| 스큽스큽 | scratch scratch (ZM); scribble scribble (I) | 웅웅대는거 | noise (I) |
| 시끌시끌 | noisy noisy (I) | 위잉잉 | vrrrrr (O); whiiiing (O) |
| 쌔앵 | whish (O) | 으악 | aahh (O) |
| 쌔아왁앙아아어 엷어어엷 | aaaaaaghhhh (O) | 으헉! | hmpf! (O) |
| 쌔아아아아아! | pssshhh (O) | 으흐흐 | aww (O) |

| | | | |
|--------------|----------------------------------|-------|--------------------------|
| 씨익 | smirk (I); smile (I) | 응? | hm? (O) |
| 아~휴~ | hah~ (O) | 이구구구 | aw (O) |
| 야옹 | meow (HZ) | 잉 | hm (O) |
| 어~ 얹꺽 ㄱ | ughh (O) | 자! | come (I) |
| 에헤헤헤헤 | hehehe (O) | 저벅 저벅 | step step (ZM) |
| 에헛~ | teehee~ (O) | 쫘긋 | prinking up (I) |
| 에휴 | whew (O) | 찍 | chh (O) |
| 와아아아아아 | woohoooo (O) | 철컱 | click (ZM); clank (O) |
| 우성 우성 | bustle bustle (I) | 치익 | chiik (O) |
| 우오오오 | woow (O) | 칙 | chik (O) |
| 우오오오오 | whoosh (O) | 침 | spit (I) |
| 우와 | wow! (O) | 과륙 | krrr (O) |
| 우헤헤헤헤헤헤 헤 | wahahaha (O) | 쿠르르르 | krrrrr (O) |
| 웁~뽀뽀 | oh baby... mmm (I) | 콩콩 | sniff sniff (ZM) |
| 웅성 웅성 | murmur (O); bustle bustle (I) | 탁 | smack (ZM) |
| 으득 | glare (I) | 탁탁탁 | step step (ZM) |
| 으르렁 으르렁 대 | grrr grrrr (O) | 탓! | jump (I) |
| 으아아아아 | woohoo (O) | 털 | furball (I) |
| 으하헉헉헉 | hehehehe (O) | 툭 | poke (I) |
| 저벅저벅 | step step (ZM) | 팍팍 | dig dig (I) |
| 제길 제길 | crap crap (I) | 하악 | hiss (HZ) |
| 조마조마 했다 | I was worried (I) | 핫 | yeah (I) |
| 졸졸 | skip skip (M) | 헉!! | ouch!! (O); gasp! (M) |

| | | | |
|---------|-----------------------------------|-----------|---------------------------|
| 지긱이 | stare (I) | 후닥 | run (I) |
| 짤 | tada (I) | 훤씬 | not everyone (I) |
| 쭈욱 | stretch (M) | 훤! | grab (I) |
| 쯧쯧 | hmph (O) | 흐흥 | hehe (O) |
| 찌익 | chh (O); push (I) | 흔들리다 | wig (I) |
| 차이이이익 | screeeech (O) | 히히 | hehe (O) |
| 척 | chik (O); rattle (O); tap (ZM) | | |
| 철컱 | click (ZM) | 싫은거 투성이야! | Why's she doing that! (I) |
| 철턱 | thud (O) | | |
| 철푸덕 | thud (O) | | |
| 쳇 | hmph (O); crap (I); pff (O) | | |
| 쳇 ㅅㅂ | Get a room (I) | | |
| 좌아아아 | swoosh (ZM) | | |
| 치이이이이이 | screeeeech (O) | | |
| 치이이이이이이 | screeeeeeech (O) | | |
| 치이이이익 | screech (O) | | |
| 치이이익 | chhhh (O) | | |
| 치이익 | screech (O) | | |
| ㅋ | lol (I) | | |
| ㅋㅋ | - | | |
| 컱컱 | ughh (O) | | |
| 괘앙 | crash (O) | | |
| 쿠아아아아 | ksshhhhhhhh (O) | | |
| 쿠오오오오 | aaarghhh (O); krrrrr (O) | | |

| | | | |
|--------------|---|--|--|
| 쿠우우우우 | krrrr (O) | | |
| 쿵 | koong (O); slam (O) | | |
| 크 | argh (O) | | |
| 크아아아 | aaaaaaahhhh (O) | | |
| 크아아아아악 | waaaa (O) | | |
| 크으으으으으 | grrrrrrr (O) | | |
| 크으으으으으으 으 | urrrggghhhh (O) | | |
| 크으으 | urgh (O) | | |
| 크으 | urgh (O) | | |
| 크크크 | haha (O); hehe (O) | | |
| 크 | grr (O); hmph (O); agh (O); argh (O) | | |
| 키야악 | hisss (HZ) | | |
| 탁 | tap (ZM); slam (O) | | |
| 탕 | pow (O) | | |
| 텍 | slam (O) | | |
| 털썩 | clang (O) | | |
| 털컱 | clank (O) | | |
| 툑 / 툑툑 | tack (O) | | |
| 통통 | bounce bounce (M); boing boing (O) | | |
| 투덜 투덜 | grumble grumble (O) | | |
| 툑 | tap (ZM); smack (O) | | |
| 툑 | thud (O) | | |
| 틱- | tick- (O) | | |
| 틱틱 | tick tick (O) | | |

| | | | |
|----------|--|--|--|
| 파앗 | jump (I); whish (O); flash (M); whoosh (O) | | |
| 팻 | flash (M) | | |
| 퍽 / 퍽퍽 | whack / whack whack (ZM) | | |
| 푹 | slept too much (I) | | |
| 하아 | whew (O); hah (O); huff (O) | | |
| 하아암 | yawn (ZM) | | |
| 하아압 | whew (O) | | |
| 하아 하아 | huff huff (O) | | |
| 하악 하악 | huff huff (O) | | |
| 허얼 | h-huh (O) | | |
| 헐 | the hell (I); wow (O) | | |
| 헤~에~ | hehe (O) | | |
| 헤헤 | hehe (O); haha (O) | | |
| 화끈 | dazed (I) | | |
| 후 | whew (O) | | |
| 훅 | turn (I); whish (O); toss (M) | | |
| 횡청 | wobble (M) | | |
| 휴 | whew (O) | | |
| 휴우 | whew (O); hah (O) | | |
| 흠칫 | freeze (I) | | |
| cheee | cheee (O) | | |
| cheeeek | cheeeek (O) | | |
| shoo- | shoo- (O) | | |
| shwooooo | shwooooo (O) | | |