

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

MAGISTERSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Analýza zvukových efektů v manze One Piece a jejich překlad

Analysis and Translation of Sound Effects in One Piece Manga

OLOMOUC 2022, Lucie Uhlířová

vedoucí diplomové práce

Mgr. Tereza Nakaya, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a uvedla veškeré použité
prameny a literaturu.

Olomouc, 5. 5. 2022

.....

Lucie Uhlířová

Anotace

Cílem této práce je z hlediska zvukového symbolismu analyzovat zvukové efekty, které se objevují v japonské manze One Piece, a následně je také přeložit do češtiny. Zvukové efekty jsou velmi důležitou součástí japonských mang, a jejich překlad bývá mnohdy obtížný. Ve své práci se proto zaměřuji na analýzu zvukových efektů v jednom svazku mangy One Piece, ve které jsou hojně zastoupeny. Tato manga je významným průkopníkem žánru *šónen*, který je určen především pro mládež, a již po dlouhá léta slouží jako vzor pro novější autory, a proto ji považuji za vhodný zdroj zkoumaných výrazů. Na základě poznatků ze studií týkajících se zvukového symbolismu japonštiny (např. Hamano 1986/1998, Akita 2009, Ivanova 2006) a češtiny (např. Fidler 2014), které mapuji v teoretické části práce, se následně v praktické části práce zabývám analýzou několika vybraných excerpovaných zvukových efektů a navrhuji pro ně vlastní překladová řešení.

Klíčová slova: zvukový symbolismus, zvukové efekty, manga, onomatopoeie, mimetické výrazy, překlad

Počet stran: 104 (97 NS textu)

Počet znaků včetně mezer: 198 749 (174 376 textu)

Počet použitých pramenů a literatury: 86

Obsah

Úvod.....	11
1. O komiksu.....	14
1.1 Původ komiksu.....	15
1.2 Historie českého komiksu se zaměřením na zvukové efekty.....	17
1.3 Historie japonské mangy se zaměřením na zvukové efekty.....	21
2. Zvukový symbolismus.....	25
2.1 Základní terminologie.....	25
2.2 Klasifikace mimetických výrazů.....	26
2.2.1 Sémantická klasifikace českých mimetických výrazů.....	26
2.2.2 Sémantická klasifikace japonských mimetických výrazů.....	27
2.3 Fonotaktika a morfonologie mimetických výrazů.....	29
2.3.1 Fonotaktika českých mimetik.....	30
2.3.2 Fonotaktika japonských mimetik.....	31
2.4 Složky významu zvukově symbolických slov.....	33
2.5 Segmentální složka.....	34
2.5.1 Palatalizace a znělost.....	34
2.5.2 Samohlásky.....	35
2.5.3 Souhlásky.....	38
2.5.4 Fonestémy.....	42
2.6 Morfonologická složka.....	46
2.6.1 Reduplikace.....	46
2.6.2 Koncové elementy („sufixy“).....	47
2.6.3 Intenzifikátory.....	49
3. Teorie překladu komiksu a zvukových efektů.....	52
3.1 Přístupy k překladu z hlediska technického.....	52
3.2 Přístupy k překladu z hlediska překladatelských metod.....	54
4. Analýza a překlad zvukových efektů.....	56
4.1 Metodologie.....	56
4.2 Analýza a překlad.....	59
4.2.1 Fonomima.....	59
4.2.2 Fenomima.....	73
4.2.3 Psychomima.....	79
4.3 Výsledky analýzy.....	82

Závěr.....	85
Resumé	88
Seznam použité literatury.....	89

Poděkování

Největších díků si zaslouží nejspolehlivější a ve všech ohledech nejlepší kamarád René, bez jehož bezmezná podpory by tato práce možná vznikla, ale rozhodně by nebyla taková, jaká je. Děkuji taktéž své rodině, která mě sice nemohla podpořit radami, které by pomohly při tvorbě této práce, o to více mě však podpořila emočně. Touto cestou bych zde chtěla poděkovat také vedoucí práce Mgr. Tereze Nakaya, Ph.D. za cenné rady a připomínky a také za čas, který této práci věnovala.

Seznam tabulek

Tabulka č. 1: Kategorie japonských mimetických slov

Tabulka č. 2: Struktura české slabiky

Tabulka č. 3: Struktura japonské slabiky

Tabulka č. 4: Přehled morfonologických forem japonských mimetických výrazů

Tabulka č. 5: Sémantika českých samohlásek

Tabulka č. 6: Sémantika japonských samohlásek

Tabulka č. 7: Sémantika českých souhlásek v pozici jádra

Tabulka č. 8: Japonské souhlásky a jejich asociace v jednoslabičných slovech

Tabulka č. 9: Japonské souhlásky a jejich asociace ve dvouslabičných slovech

Tabulka č. 10: České souhlásky a jejich asociace

Tabulka č. 11: České fonestémy a jejich asociace

Tabulka č. 12: Asociace japonských fonestemických vzorů v 1. (a 3.) slabice

Tabulka č. 13: Asociace japonských fonestemických vzorů v reduplikovaných výrazech v místě 1. slabiky a v celé 2. slabice

Tabulka č. 14: Asociace japonských fonestemických vzorů v 2. a 4. slabice

Tabulka č. 15: Asociace japonských fonestemických vzorů formy CVCCVri

Tabulka č. 16: Asociace japonských fonestemických vzorů ve slovech s částečnou reduplikací

Tabulka č. 17: Asociace japonských mimetických „sufixů“

Tabulka č. 18: Shrnutí významotvorných složek výrazu *kúQkúQ* a jeho řešení

Tabulka č. 19: Shrnutí významotvorných složek výrazu *bé* a jeho řešení

Tabulka č. 20: Shrnutí významotvorných složek výrazu *barín* a jeho řešení

Tabulka č. 21: Excerpovaná česká překladatelská řešení nesoucí význam rozbití, rozmačkání nebo tříštění

Tabulka č. 22: Shrnutí významotvorných složek výrazu *don* a jeho řešení

Tabulka č. 23: Excerpovaná česká překladatelská řešení nesoucí význam úderu či nárazu

Tabulka č. 24: Shrnutí významotvorných složek výrazu *gača* a jeho řešení

Tabulka č. 25: Excerptovaná česká překladatelská řešení nesoucí význam mechanických, kovových zvuků

Tabulka č. 26: Excerptovaná česká překladatelská řešení nesoucí význam zvuků vydávaných zbraněmi

Tabulka č. 27: Excerptovaná česká překladatelská řešení nesoucí význam běhu nebo chůze

Tabulka č. 28: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s ústy, jedením či pitím

Tabulka č. 29: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá větrem nebo rychlostí

Tabulka č. 30: Excerptovaná česká překladatelská řešení vyjadřující tiché zvuky

Tabulka č. 31: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá se skoky

Tabulka č. 32: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s ústy, jedením či pitím

Tabulka č. 33: Shrnutí významotvorných složek výrazu *gironi* a jeho řešení

Tabulka č. 34: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s pohledem

Tabulka č. 35: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s děsivou atmosférou

Tabulka č. 36: Shrnutí významotvorných složek výrazu *ni* (s přidanou znělostí) a jeho řešení

Tabulka č. 37: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s úsměvem nebo smíchem

Tabulka č. 38: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s otáčivým pohybem

Tabulka č. 39: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s tichem

Tabulka č. 40: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s chycením či sevřením

Tabulka č. 41: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s pohybem tekutin

Tabulka č. 42: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá se vztekem, zklamáním nebo znechucením

Tabulka č. 43: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá se strachem a psychickým napětím

Tabulka č. 44: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá se zvuky davu, překvapení nebo nadšení

Ediční poznámka

Japonské názvy a jména, s výjimkou jmen citovaných autorů anglicky psaných zdrojů, jsou uváděny v české transkripci. Ostatní japonské výrazy jsou taktéž uváděny v české transkripci. Japonská jména jsou uváděna dle japonských pravidel v pořadí příjmení a jméno. Cizojazyčná ženská jména nejsou přechylována. Kurzívou jsou značeny cizojazyčné výrazy a taktéž příklady zvukově symbolických výrazů. Pokud není uvedeno jinak, veškeré překlady byly provedeny autorkou této práce. Citace z českých překladů odborných publikací přebírám přímo a dále neuvádím, že se nejedná o můj překlad.

Výraz manga, který sám o sobě v japonském jazyce znamená pouze „komiks“, je v této práci chápán konkrétně jako „japonský komiks“, tedy tak jak bývá často používán v zemích mimo Japonsko.

Poznámky ke značení některých fonémů:

/N/ = nazála v pozici kody

/Q/ = označuje první část geminované hlásky (pokud se objevuje uprostřed slova) nebo ráz (pokud se objevuje na konci slova)

Úvod

Japonský komiks manga se ve světě, podobně jako například komiks americký, těší velké oblibě. Je zdrojem mnoha trendů, které ovlivňují komiksovou kulturu ostatních zemí, a zároveň je i naopak ovlivňován trendy z jiných zemí. Ještě před zhruba 10 lety¹ měl však český čtenář možnost se ve svém rodném jazyce setkat spíše s komiksy evropskými a americkými, protože výběr mangy býval v českých knihkupectvích poměrně skromný. Tento trend se ale v posledních letech mění, množství přeložených mang přibývá, a stále většímu množství překladatelů z japonštiny se tak dostává příležitosti a zároveň výzvy setkat se s překladem komiksu, který je v mnohých ohledech naprosto jinou překladatelskou disciplínou, než je např. překládání literatury, titulkování či tlumočení.

Překlad komiksu obnáší mnohé specifické výzvy, se kterými se musí překladatel vyrovnat a které musí brát při překládání v potaz. Jednou z těchto výzev při překladu komiksu je například omezený prostor jednotlivých bublin, do kterých se sdělení musí vejít. Tímto se částečně podobá titulkování, jehož omezení je nejen časové, ale zároveň též prostorové z hlediska délky řádku. Dále sdílí některé problémy také s překladem literatury. Jejich společným problémem jsou např. nulové ekvivalenty či překlad vlastních jmen. Bylo by vhodné si také uvědomit, že, na rozdíl od literatury, komiks většinou nedisponuje možností vysvětlit pojmy v poznámkách pod čarou či v glosáři, a vzhledem k omezenému prostoru bublin velmi často není možné význam neznámých výrazů explikovat pomocí více slov přímo v textu. V této práci se ale budu zabývat problémem naprosto jiným a zdánlivě typickým pouze pro překlad mangy. Tématem této práce je problematika překladu zvukových efektů, které slouží k tomu, aby čtenář plnou silou prožil sílu a emoce okamžiku, který se autor komiksu snaží vykreslit.

Zvukové efekty v komiksech k dění a jednotlivým promluvám efektivně dokreslují, jakým způsobem se pohyb nebo činnost odehrávají, nebo, jak jejich název ostatně napovídá, dodají tiché kresbě zvukový podkres. Tyto zvukové efekty mohou na první pohled působit jako dosti nepodstatná část samotného komiksu, kterým není nutné věnovat přílišnou pozornost, ale při bližším pohledu tomu tak rozhodně není. Zvukové efekty dokáží stručně a kompaktně přenést informace a do nepohyblivého obrazu mohou vnést i pohyb. To dokazuje např. Izawa (2017, s. 42) na příkladu zvednutí telefonu, kdy se ve skutečnosti žádný zvuk neozve, ale čtenář podle zvukového efektu *kača* pochopí, že ke zvednutí telefonu došlo, přestože ani vizuálně tento

¹ Manga v České republice začala ve větším počtu vycházet až po roce 2010 (Prokůpek, 2020, s. 31).

pohyb naznačen není. Je však také nutno poznamenat, že důležitost zvukových efektů pro komiks se liší kultura od kultury, či i žánr od žánru. Komiksu a zvukovým efektům obecně se budu více věnovat v 1. kapitole, kde rozebírám specifika a vývoj užívání zvukových efektů především v české a japonské kultuře.

Cílem této práce je z hlediska zvukového symbolismu analyzovat některé vybrané zvukové efekty, které se objevují v prvním svazku mangy *One Piece*, a následně na základě této analýzy navrhnout překladatelská řešení. Hlavní výzkumná otázka zní, zda je při překladu zvukových efektů z japonštiny do češtiny skutečně možné využít poznatků dosavadních výzkumů o zvukovém symbolismu, a také to, zda lze pomocí fonosémantické analýzy a vizuálního kontextu objasnit význam a asociace těchto zvukových efektů. Toto identifikování významu na základě analýzy zvukového symbolismu a kontextu by mělo být využitelné zejména v případě, že se jedná o kreativně vytvořený nestandardní zvukový efekt, který se nenachází ve slovníku.

V dnešní době je již zvukový symbolismus poměrně dobře prozkoumaným jevem, přirozeně však nejsou v rámci zvukového symbolismu prozkoumány všechny jazyky stejně pečlivě. Velmi častým předmětem výzkumu je například novodobá *lingua franca*, tedy angličtina, a jazyky bohaté na rozličné onomatopoické a mimetické výrazy, jako jsou například japonština, korejština či některé africké jazyky. Pro překlad a analýzu zvukových efektů v této práci budou zásadní především studie zabývající se asociacemi, které se váží k jednotlivým fonémům a fonestémům. Jednou z významných průkopnic v této oblasti je především Hamano Šóko, která se zabývá zvukovým symbolismem v japonštině a podrobně popsala také asociace, které se váží k jednotlivým fonémům a některým fonestémům v japonských zvukově symbolických výrazech. Její práci se nechali inspirovat i další lingvisté, jako jsou např. Akita Kimi, která dále zkoumá zvukový symbolismus japonštiny či Masako Fidler, která v podobném duchu sepsala knihu o mimetických výrazech v českém jazyce.

Základním poznatkům o zvukovém symbolismu a asociacím, které se vztahují k jednotlivým fonémům zvukově symbolického slova, se blíže věnuji ve 2. kapitole. Zde nejprve stanovuji terminologii, kterou užívám ve zbytku práce, a uvádím základní klasifikaci českých i japonských zvukově symbolických slov, dle které v analýze (kap. 4) dělím excerpované výrazy. Následně popisují základy fonotaktiky, které jsou zásadní pro pochopení struktury těchto slov a také pro kreativní tvorbu zvukových efektů při překladu. Ve zbytku této kapitoly se zabývám asociacemi, které se váží k jednotlivým zvukově symbolickým složkám slova. Tyto asociace poté využiji k identifikování významu analyzovaných slov. V této kapitole budu vycházet především z výzkumů výše zmíněných Masako Fidler (2014), Akita Kimi (2009) a Hamano

Šóko (1986/1998). Při popisu českých zvukově symbolických výrazů používám jako zdroj pouze Fidler (2006, 2014) zejména z důvodu stručnosti či stárí ostatních zdrojů, které se tohoto tématu dotýkají².

Ve třetí kapitole stručně uvádím problematiku překladu komiksu a zvukových efektů. V této kapitole též shrnuji možné metody překladu zvukových efektů. Některé z těchto metod využívám při návrhu vlastních překladatelských řešení v kap. 4.

Poslední částí této práce (kap. 4) je analýza vybraných japonských zvukových efektů z prvního dílu mangy *One Piece*. Analýzu japonských zvukových efektů doplňuji kromě vlastních překladatelských řešení taktéž o překladatelská řešení, která jsem excerpovala z 11 českých mang. Na těchto překladatelských řešeních z českých mang zkoumám především zvolené překladatelské metody napříč různými kategoriemi zvukově symbolických slov a také jejich zvukově symbolickou složku. Excerpované japonské zvukové efekty a též excerpovaná česká překladatelská řešení analyzuji na základě poznatků o zvukovém symbolismu (kap. 2).

Japonská manga *One Piece* je časem ověřeným zástupcem žánru *šónen*³. Tato manga v Japonsku vychází již od roku 1997, z čehož většinu let strávila na vrcholu žebříčků nejprodávanějších japonských mang a dnes čítá celkově 102 knih. Předpoklad, že právě ona je jedním z hlavních komiksů, které určují mnohé trendy v rámci japonské komiksové scény, je důvodem, proč jsem si tuto kultovní mangu vybrala jako vhodného zástupce pro excerpování zvukových efektů.

² Těmito zdroji jsou: BLATNÁ, R. (1996). Zvukomalba a pragmatika. In: *Jazyk a jeho užívání: sborník k životnímu jubileu profesora Oldřicha Uličného*. FFUK, Praha, pp. 93–102.; ČMEJRKOVÁ, S. (1996). Na city jsou citoslovce. In: *Čeština, jak ji znáte i neznáte*. Academia, Praha, pp. 74–77.; DOKULIL, M. (1974). K jednomu typu slovesných pojmenování. In: *Naše řeč*, 57(2), pp. 57–64.; KOŘÍNEK, J. M. (1934). *Studie z oblasti onomatopoeje: příspěvek k otázce indoevropského ablatu*. FFUK, Praha.; KROUPOVÁ, L. (1977). K citoslovcím v češtině a slovenštině. In: *Naše řeč*, 60(2), pp. 110–112.; STRAKA, J. (1936). K tvoření slovanských zvláště českých slov onomatopoických. In: *Naše řeč*, 20(6), pp. 125–138.; VONDRÁČEK, M. (1998). Citoslovce a částice – hranice slovního druhu. In: *Naše řeč*, pp. 29–37.; ZIMA, J. (1961). *Expresivita slova v současné češtině: studie lexikologická a stylistická*. Československá akademie věd, Praha.

³ Manga, jejímiž cílovými čtenáři jsou především dospívající chlapci, přestože je velmi oblíbená i mezi dívkami. Často se zabývá dobrodružnými, sportovními, či bojovými motivy. *Šónen* manga se „obvykle drží souboru narativních zásad či hodnot, které shrnul vydavatelský kodex časopisu *Šukan šónen Jump* jako: *jūdžó* (přátelství), *dorjoku* (vytrvalost) a *šóri* (vítězství)“ (Ógi, 2006 cit in Mazur, Danner, 2015, s. 66).

1. O komiksu

V průběhu svého vývoje byl komiks mnohdy chápán spíše jako zábava pro děti a často tak na něj bývá nahlíženo i dnes. Vzhledem k politickému prostředí, ve kterém se po dlouhou dobu vyvíjel český komiks, jsou v ČR tyto tendence vnímat komiks jako dětskou zábavu o to větší. Komunistický režim byl vůči dospělejšímu komiksu, který působil „americky“, dosti odmítavý, a proto se hlavním tahounem českého komiksu na dlouhou dobu staly především komiksy s veselými zvířátky typu Čtyřlístku (více viz kap. 1.2). Japonský komiks, který se vyvíjel v politickém prostředí, které bylo v mnohém zásadně jiné, než ve kterém vznikl komiks český, byl sice také poměrně dlouho chápán jako médium zaměřené především na děti, ale za posledních zhruba 40 let došlo v jeho vnímání k mnohým změnám (Suter 2016, s. 175) (více viz kap. 1.3). Dnes bývá manga v Japonsku využívána např. jako učební pomůcka⁴, jako prostředek pro seznámení s historií či s různými druhy zaměstnání i jako prostředek reklamy, čímž výčet jejího využití ani zdaleka nekončí. Převažující názor v různých zemích na to, co to vlastně komiks je a k čemu či komu je určen, se tak může v určitých bodech lišit. Jistě proto není překvapivé tvrzení Mackové (2012, s. 11), že definice komiksu, na které by se všichni shodli, neexistuje.

William Eisner (1985, s. 5) označuje komiks termínem „sekvenční umění“, který definuje poměrně široce⁵, a proto bychom dle jeho definice mohli do sekvenčního umění jednoduše zařadit např. i animaci. Termín sekvenční umění od Eisnera přebírá McCloud (2008), který na jeho základě rozvíjí svou vlastní definici. Dle McClouda (2008) je komiks: „záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo vyvolání estetického prožitku“ (McCloud, 2008, s. 9). I tato definice bezesporu není dokonalá. Např. Macková (2012, s. 10) upozorňuje na to, že tato definice vyřazuje jednopanelový komiks, který bezpochyby komiksem je. Přesto však zřejmě na základě McCloudovy (2008) definice staví své chápání komiksu i někteří čeští teoretici, jako je například Tomáš Pospiszyl (2012, s. 156), který komiks popisuje jako: „sekvenčně narativní formu pracující převážně s kombinací

⁴ Jedním ze zástupců vzdělávací mangy je např. manga Hadaši no Gen (はだしのゲン) od Nakazawy Keidžiho (中沢啓治), která je částečně autobiografickou mangou o hrůzách druhé světové války. Více o vzdělávací manze viz např.: INOUE, Yasuyo (2011). *Manga as a study aid at school libraries*. World Library and Information Congress: 77th IFLA General Conference and Assembly, San Juan, 13-18 Aug. 2011. Dostupné z: <https://www.ifla.org/past-wlic/2011/214-inoe-en.pdf>.

⁵ Eisner (1985) sekvenční umění definuje „jako prostředek kreativního vyjádření, osobitou disciplínu, uměleckou a literární formu, která se zaobírá uspořádáním obrazových a verbálních prostředků tak, aby mohly vyprávět příběh nebo přenášet dramatické nápady.“

kresby a textu“. Jak si lze povšimnout na těchto vybraných definicích, jejich součástí není věkové omezení čtenáře, ale hlavně zaměření se na propojení kresby s textem a jeho sekvenčnost.

Děj standardního komiksu se odehrává v jednotlivých „oknech“, které se nazývají panely. Dialogy postav jsou umístěny v bublinách, jejichž tvar sám o sobě může ovlivňovat vyznění textu, např. zda se jedná o nevyřčenou myšlenku, nebo jde o náhlý výkřik či šepot. Asociace spojené s tvarem bubliny se mohou v různých komiksových kulturách lišit. Např. v japonské manze bublina ve tvaru obláčku vyjadřuje šepot, zatímco v komiksu amerického nebo evropského typu značí myšlenku (Zanettin, 2008, s. 23). Kromě dialogů v bublinách se však lze setkat také s jiným druhem textu, tzv. zvukovými efekty. Tyto zvukové efekty velmi často vyjadřují zvuk, který vydává určitý objekt, nebo jsou výsledkem nějaké činnosti. V některých případech (velmi často právě v manze) se setkáme i se zvukovými efekty, které mohou vyjadřovat např. i určitý stav či emoce postavy (více viz klasifikace zvukově symbolických slov v kap. 2.2). Zvukové efekty se objevují buď uvnitř bublin nebo vně (Macková, 2012, s. 48), tedy často přímo v kresbě. Jak se však přesvědčíme v následujících kapitolách, u nejstarších zástupců komiksu byl „standard“ toho, jak má komiks vypadat, diametrálně odlišný.

V následujících kapitolách (především v kapitole 1.2 o českém komiksu) budu při komentování výskytu zvukových efektů v některých komiksech vycházet z vlastní analýzy zvukových efektů, které jsem z uvedených děl excerpovala. Pokud tedy není v textu udáno jinak, data pochází z vlastního výzkumu. Předmětem analýzy byly např. komiksy Rychlé šípy, Čtyřlístek, Pérák, Příběhy majora Zemana, souborné vydání komiksů Svorní gambusíni a jiné příběhy a Kultovní komiksy 2. V případě starších japonských komiksů jsou mé komentáře založeny na základě úryvků těchto komiksů, které jsou volně dostupné na internetu.

1.1 Původ komiksu

Jistě není překvapením, že ohledně toho, co je možné považovat za nejstarší zástupce komiksu, neexistuje mezi akademiky shoda. V rámci západní tradice se ve výčtu potenciálních prapůvodců komiksu objevuje například tapisérie z Bayeux, Traiánův sloup, či různé egyptské malby (McCloud, 2008, s. 12–14). Také japonští akademici se pokoušeli o podobné propojení mangy s jejími historickými kořeny, aby dokázali, že její původ je čistě japonský. Předpokládaný původ mangy vysledovali až do období Heian (794–1185) k obrázkovým svitkům zvaným Čódžú džinbucu giga (鳥獸人物戯画), které obsahují komické sekvence s příběhy zvířat, a dále také do období Edo (1603–1868) k dřevotiskům *ukijo-e* zvaným

Hokusai manga (publikovány 1814–1878) (Suter, 2016, s. 179). Autor těchto populárních dřevotisků Hokusai Kacuška (葛飾北齋) byl prvním, kdo použil termín „manga“ (Ito, 2008, s. 29).

Tito údajně nejstarší zástupci jsou jako komiks označovaní z důvodu sekvenčnosti jednotlivých obrazů, ale postrádají propojení s jakoukoli textovou složkou. Předmětem této práce jsou však především zvukové efekty, které náleží do textové složky komiksů, a proto je pro potřeby této práce zásadní zejména až vývoj modernější formy komiksu, která se začala objevovat v průběhu, a především na konci 19. stol., kdy došlo k propojení obrazu a textu.

Mnozí věří, že komiks, který bychom mohli identifikovat jako propojení obrazu a textu, pochází z USA, dosti překvapivě však jeho kořeny sahají do Evropy (Kaindl, 2010, s. 36). Za otce komiksu bývá někdy považován Francouz Töpffer (30. léta 19. stol.), často ale bývá zmiňováno také jméno německého autora Wilhelma Busche, který tvorbu započal roku 1859 (Prokūpek a Foret, 2016, s. 33). Až do počátku 20. století byla textová a obrazová stránka poměrně striktně oddělena. Text nebýval přímo součástí obrazu, ale spíše jako oddělený komentář pod ním, který hodnotil dění na obrázku. Již v této rané tvorbě je možné se setkat se zmínkami o používání onomatopoií, přestože je v této fázi vývoje lze pouze těžko považovat za zvukové efekty. Prokūpek a Foret (2016, s. 33) Buschovo užívání onomatopoií komentují takto: „[...] sice ne přímo v obrázcích, ale ve verších pod nimi pak Busch výrazně pracoval i s různými onomatopoetickými slovy, která měla zvukově ilustrovat ‚ozvučit‘ zobrazenou scénu.“

Zásadní milník v historii komiksu nastal v roce 1896, kdy v USA vyšel komiks *The Yellow Kid and His New Phonograph* (Žlutásek a jeho nový fonograf⁶) od R. F. Outcaulta, ve kterém se poprvé objevily textové bubliny (Prokūpek a Foret, 2016, s. 36).

Podle Kaindla (2010, s. 36) se ve 20. století americký komiks rozšířil nejprve do Evropy a, zejména po konci druhé světové války, také do zbytku světa. Následně začal americký komiks ovlivňovat i jiné stávající komiksově tradice. To, jak se s tímto vlivem především z hlediska vývoje zvukových efektů vyrovnával český a japonský komiks, budu řešit v následujících podkapitolách (1.2 a 1.3).

⁶ Český překlad názvu tohoto díla přebírám od Prokūpka a Foreta (2016).

1.2 Historie českého komiksu se zaměřením na zvukové efekty

Český komiks prošel v rámci svého vývoje mnoha obdobími rozkvětu, ale také především dlouhými obdobími útlaku. Poválečné období a v podstatě zbytek 20. století, který byl pro vývoj komiksu celosvětově zásadní, byl v Česku nevratně ovlivněn komunistickým režimem (1948–1989), který někdy více a někdy méně cenzuroval obsah všech médií, včetně komiksu.

Raný český komiks vycházel z evropské tradice, pro kterou bylo běžné již výše zmíněné oddělení obrazu a (často veršovaného) textu, který se nacházel pod ním. K pronikání bublin a zvukových efektů do tradičního českého komiksu docházelo pouze zvolna. Mezi roky 1926 až 1928 začíná vycházet první výraznější domácí komiksový časopis Koule (Kořínek, 2012, s. 19). V tomto časopisu se objevuje také komiks Adolf od Ladislava Vlodka⁷, který byl na svou dobu velmi pokrokový a jako pravděpodobně jeden z prvních obsahoval nejen bubliny, ale i zvukové efekty, které byly zakomponovány přímo v kresbě. Jak udává Havlík (2012, s. 88), z tvorby Vlodka, který vyrostl v Chicagu, je očividné, že se inspiroval americkým komiksem. Ale přestože byl Vlodek ve své době jedním z nejprogresivnějších komiksových autorů, časem podlehl tlaku okolí. V komiksu Adolf přestal používat bubliny a v roce 1936 se po mnoha nezdarech rozloučil s komiksem definitivně (tamtéž). Sám Vlodek se tedy nakonec neprosadil, ale je možné, že svým stylem ovlivnil další generace komiksových autorů.

Americká forma komiksu s bublinami a zvukovými efekty se v rámci českého komiksu nejprve nesetkala s příliš velkým pochopením. Již ve 20. letech 20. stol. je možné u českého domácího komiksu „zachytit výraz jisté citlivosti vůči pocíťované cizosti a importovanosti této [americké] formy, která ji činí nesouměřitelnou s domácí tvorbou, vnímanou jako ušlechtilější“ (Prokúpek a Foret, 2016, s. 20). Tento odpor k americké formě je pravděpodobně jedním z důvodů, který způsobil Vlodkaův neúspěch. Domácí „komentovaný seriál“ byl obvykle považován za hodnotnější zřejmě kvůli zveršovanému textu (Kořínek a Prokúpek, 2012, s. 8).

Vliv amerického komiksu na českou komiksovou tvorbu začíná nabírat na síle na konci 40. let a především v 50. letech. Český „obrázkový seriál“ je vztahován k americkému komiksu, který je v této době chápán jako: „jeden ze symbolů a symptomů pokleslosti americké imperialistické, kapitalistické a konzumní společnosti, jako jev, který ve společnosti socialistické nemá své místo“ (Prokúpek a Foret, 2016, s. 20). Vzhledem k tomuto pohledu na komiks není překvapivé, že v roce 1948 s počátkem komunistického režimu pro český komiks nastává první z několika

⁷ Ladislav Vlodek (1907–1996) byl český malíř, sochař a grafik.

období stagnace. Výjimkou v rámci tohoto dlouhého období tvrdé cenzury jsou především roky 1967–71, kdy vychází souborné vydání Rychlých šípů, včetně roku 1969, kdy vzniká komiks Čtyřlístek.

Dle Matulíka a Prokūpka (2012, s. 40) Rychlé šípy slavily komerční úspěch již na sklonku 30. let, ale zákaz vydávání ve 40. letech 20. stol. se nevyhnul ani jim. Na pomezí 60. a 70. let Rychlé šípy znovu začaly vycházet a získaly si na domácí komiksové scéně nebývalou oblibu, a právě ony v mnohém ovlivnily vývoj českého komiksu jako celku. Jak vyzdvihuje Foret (2012a, s. 104), právě „díky Rychlým šípům se konečně definitivně prosadila forma komiksu s dialogovými bublinami, kterým se české prostředí dlouho bránilo.“

Je očividné, že Rychlé šípy byly přelomové nejen v použití bublin, ale také zvukových efektů. Použití těchto zvukových efektů se přirozeně lišilo podle kreslíře. Scénáristou Rychlých šípů byl po celou dobu jejich vzniku Jaroslav Foglar, mezi jejich kreslíři však došlo k několika změnám. Jedním z kreslířů byl Jan Fischer, který kdysi pobýval ve Francii a Anglii (Foret, 2012a, s. 104). Je proto možné, že se inspiroval zahraniční tvorbou. Fischera občas zastupovali i jiní kreslíři a později ho nahradili bratři Čermákové (tamtéž, s. 105).

V tomto odstavci shrnuji výsledky vlastní analýzy, kterou jsem provedla na třech souborných vydáních Rychlých šípů z let 1969–1971⁸. Při porovnání souborných vydání Rychlých šípů, si lze povšimnout několika rozdílů. První a druhá kniha obsahuje soubor starších příběhů kreslených Janem Fischerem, které byly vydávány v roce 1938 a v roce 1948 na stránkách Mladého hlasatele a časopisu Vpřed (Sohr, 1969). Fischer v této době již používal bubliny a zvukové efekty, ale tyto zvukové efekty, stejně jako zbytek textu, zapisoval dovnitř samostatných textových bublin. Naopak Marko Čermák v třetím souborném díle z přelomu 70. let již zvukové efekty ponechává mimo bubliny a zakresluje je přímo do obrazu. Poměrně překvapivě Čermák používá zvukové efekty mnohem méně než Fischer⁹. Čermák dále využívá spíše běžně užívaných onomatopoií, která vyjadřují zvuk, a nesnaží se v tomto směru o větší kreativitu. Naopak Fischer, který sice používá také mnoho zaužívaných zvukových efektů, překvapuje navíc i některými nepřiliš často užívanými efekty (*gl gl* při topení), nebo zvukovými efekty, které nevyjadřují přímo zvuk (*brk* při zakopnutí; *řach* při momentu odhalení). Nevídané v tomto směru je především jeho užití zvukového efektu *řach*, který běžně označuje pád a

⁸ FOGLAR, Jaroslav, FISCHER, Jan, ČERMÁK, Marko (1969, 1970, 1971). Rychlé šípy. Mladá fronta, OTK, závod Hradištko, 1., 2. a 3. díl souborného vydání.

⁹ Fischer využívá v první knize zhruba 25 zvukových efektů, v druhé knize zhruba 15. Čermák ve třetí knize použil pouze zhruba 5 zvukových efektů.

následné rozbití, výbuch, či jiný podobný zvuk, ale v tomto případě se jednoznačně o zvuk nejedná. V této scéně má jeden z hochů nalepený knír, který se snaží při vyučování skrývat, ale učitel ho vyvolá k tabuli a chlapec tak svým zjevem všechny překvapí. Jde tedy především o náhlé odhalení a překvapení všech okolo. Využití zvukového efektu *řach* tímto způsobem, je v mnohém podobné například japonskému zvukovému efektu *don* (viz kap. 4.2.1.4), které také bývá asociováno s překvapením či náhlým odhalením.

Dalším významným komiksem, který začal vycházet roku 1969 a udržel se až dodnes, je Čtyřlístek. Nemohl sice vycházet pravidelně, ale pozitiva z vysokých prodejů převážila, a proto se udržel i během komunistického režimu (Prokůpek, 2020, s. 30). Tento komiks pro děti obsahuje mnoho zvukových efektů, které jsou zakresleny přímo v obraze mimo bublinu¹⁰. Najdeme v něm jak běžné zvukové efekty, které vyjadřují čistě zvuk (např. *třísk*, *šplouch*), tak také efekty nestandardní (např. *klopt*, *úprk*, *start*, *blesky*, *hromy*, *chrupičky chrup*). Součástí stejnojmenného časopisu, ve kterém Čtyřlístek vychází, jsou také jiné komiksy, jako např. Čaroděj Metoděj, ve kterém se objevují další nestandardní zvukové efekty (např. *zmiz*, *shod'*, *šáh*, *hod'*).

Bezpochyby dalším významným vlivem pro český komiks je také tvorba Káji Saudka. Saudek se s americkým komiksem seznámil ze stránek novin, ve kterých jeho rodině posílali zabalené jídlo a oblečení příbuzní z USA (Hanousek a Prokůpek, 2012, s. 270). Inspirace, kterou získal z amerického komiksu, je očividná a projevuje se i na tom, jakým způsobem používá zvukové efekty. Saudek totiž často využívá zvukových efektů, které jsou nakreslené ve výrazném dynamickém stylu, čímž na sebe strhávají pozornost čtenáře. Nestandardnost Saudkovy kresby je očividná především v porovnání s ostatními českými komiksy té doby, u kterých se dá vysledovat převládající tendence pro používání stylisticky spíše jednodušších zvukových efektů. Zjevnou inspiraci americkými zvukovými efekty je možné pozorovat i v jednom z mála komiksů, který komunistický režim nejprve podporoval (ale později zakázal), tedy Příběhy majora Zemana z let 1976–1978. Zde se kromě běžných českých zvukových efektů, jako jsou např. *prásk*, *cvak*, objevuje i *zinn*, *knok knok*, *roar*, *klik*. Za zmínku stojí také jeho další díla Modrá rokle, Ztracený kamarád a Jeskyně Saturn, na kterých spolupracoval s Jaroslavem Foglarem. V těchto komiksech užívá dalších unikátních zvukových efektů, jako jsou např. *bäng*

¹⁰ Zde vycházím z analýzy souborného vydání 8 příběhů s názvem Čtyřlístek: Ocelový oř z let 1971 a 1972, dále z časopisů Čtyřlístek 10/2003, 3/2004 a Čtyřlístek SPECIÁL 2, 6, 8/2000, 8/2002, 1, 6/2004.

bäng, fuč, trap, rrrachot, típ nebo také *fí*, kterým vyjadřuje nejen zvuk větru, ale také rychlost běhu.

Další příklady nezvyklých zvukových efektů lze nalézt v kultovním komiksu *Desetioký ze 70. let 20. stol.* od Milana Ressela. Zvukových efektů ve svém komiksu nepoužívá mnoho, ale všechny jsou vesměs originální (např. *bóóng, cugh, ssss, ruumm*).

Jak je očividné z výše uvedených příkladů, i přes poměrně tvrdou cenzuru v českém komiksu za doby komunistického režimu došlo k určitému vývoji užívání (někdy i dosti unikátních) zvukových efektů. Ještě v předválečném období se v českém komiksu začalo využívat bublin, ve kterých se kromě textu občas objevovaly i zvukové efekty, od jejichž používání se však po přechodu k novému politickému režimu upustilo. Po řadě let první pokus o publikování komiksu s textovými bublinami se poté objevil až v roce 1956 (Prokůpek, 2012, s. 250)¹¹. V průběhu let se poté zvukové efekty přesunuly z bublin ven a staly se součástí kresby a více se tak přiblížily určitému „standardu“, který nastavil komiks americký.

Po pádu komunistického režimu nastala v 90. letech pro český komiks éra uvolnění, kdy vznikaly různé komiksové časopisy. Jak tvrdí Kořínek (2012, s. 29), klíčovou roli v ustavení nové generace českých tvůrců sehrál časopis *Kometa* z let 1989–92, přestože se na scéně příliš dlouho neudržel. V této době se objevuje nová generace autorů, nejprve takzvaná „Generace 89“, která byla ovlivněna především Saudkem a také frankofonním komiksem, a později „Generace nula“, která se díky internetu inspirovala především v zahraničí (Foret, 2012b, s. 304). Tato inspirace zahraničím nebo přímo ovlivnění angličtinou se projevuje také na zvukových efektech (např. použití *riiing, fzcz, ghhg* v komiksu *Voleman* z roku 2008 od Jiřího Gruse nebo *bang, klank, boom* a mnoha dalších podobných zvukových efektů v komiksu *Pérák – Oko budoucnosti* z roku 2019 od Macka a Kopla). Způsob užívání zvukových efektů však bezesporu závisí také na žánru komiksu, jelikož např. s užíváním angličtinou inspirovaných zvukových efektů se často setkáváme u superhrdinských komiksů jako je právě zmíněný *Voleman* a *Pérák*.

Jedním z poměrně nových trendů, který podstatně ovlivňuje používání zvukových efektů, je možnost, že originální český komiks bude přeložen do cizího jazyka (a to především do angličtiny). V komiksech, u kterých se již dopředu ví, že budou přeložené (např. komiks

¹¹ Jednalo se o Brychtův komiks *Příhody Slávka, Elišky a Strakoše*, který začal být otiskován v Pionýrských novinách (Prokůpek, 2012, s. 250). Jak tvrdí Prokůpek (tamtéž), bubliny v komiksu byly tehdy „podle pamětníků dokonce osočovány z tvarové obscenosti.“

IMucha, či grafický román 1984, oba z roku 2021), jsou proto již původně použity anglické zvukové efekty, aby se zamezilo dalším nákladům spojeným s jejich dodatečným překladem a překreslováním. I v moderním českém komiksu se však lze i nadále setkávat s kreativním použitím českých citoslovcí (např. v komiksu Továrna zkázy od Dana Černého z roku 2012 se objevují *wrau, chrocht, čap, ňa*) nebo možnou inspirací z tvorby Káji Saudka (využití zvukového efektu *rrrachot* v komiksu Pérák – Jantarová komnata z roku 2021 od Macka a Kopla).

Většina novodobých autorů však již inspiraci od tradičních českých průkopníků, jako byl např. Kája Saudek, nečerpá. Jak upozorňuje Prokůpek (2020, s. 29), vzhledem ke způsobu, jakým dědicové autorských práv zacházejí se Saudkovým dílem, je jeho dílo od nových generací v podstatě odříznuto a nemá na nejmladší generaci tvůrců žádný vliv.

V posledních letech se začínají na české komiksové scéně objevovat i autoři ovlivnění mangou (např. Kateřina Čupová). Jistý podíl na tom má jistě také stále se zvyšující produkce mangy v ČR a překlad kultovních japonských komiksových děl, jako jsou např. *Crying Freeman*, *Ghost in the Shell* nebo *Akira*, do češtiny. Prokůpek (2020, s. 31) komentuje stav vlivu mangy na české tvůrce takto: „S nástupem oficiálního vydávání japonského komiksu sice do jisté míry odeznělo úvodní nadšenecké období, masa čtenářů mangy se ale stále rozrůstá a přirozeně generuje také české tvůrce, jejichž komiksy jsou viditelně ovlivněny japonskou vizualitou i narativními postupy.“

První manga byla v ČR vydána v roce 2000¹², ale vzhledem k jejímu neúspěchu se další mangy na českém trhu objevily až v roce 2009¹³. Aktuálně se publikování mangy v ČR věnují 3 nakladatelství: nakladatelství Crew (od r. 2011), Zanir (od r. 2016) a nově také Gate (od roku 2022) (Křivánková, 2022).

1.3 Historie japonské mangy se zaměřením na zvukové efekty

V dnešní době na mezinárodním komiksovém poli převládá především vliv japonské mangy a také amerického komiksu. Přestože i manga byla v průběhu svého vývoje silně ovlivněna americkým komiksem, postupně si vybudovala svůj typický styl, který časem začal ovlivňovat i komiksové tradice ostatních států. Některé asijské státy (především Korea a Taiwan) se po druhé světové válce zbavovaly obezřetnosti vůči Japonsku pouze zvolna (Wong, 2006, s. 30).

¹² Šlo o němou mangu *Gon* vydanou nakladatelstvím Calibre Publishing (Prokůpek, 2020, s. 31).

¹³ Jednalo se např. o mangy *Padlý měsíc* nebo *Kategorie: Stvůry* vydávané nakladatelstvím Zoner Press.

Přesto se manga začala šířit Asií nejprve do Hongkongu a později na Taiwan a do Koreje, následně do Číny a do zbytku jihovýchodní Asie (tamtéž s. 37). V 90. letech 20. stol., kdy začal zájem domácího trhu upadat, se začala šířit i do Evropy a Severní Ameriky (tamtéž).

Schodt (1991 cit in Ito, 2008, s. 28) za přímé předchůdce moderní mangy uvádí ilustrované žluté sešity *kibjōši* (黄表紙)¹⁴ a dřevotisky *ukijo-e* (浮世絵)¹⁵. V jednom z prvních *kibjōši* z roku 1775 zvaném *Kinkin sensei eiga no jume* (金々先生栄華夢, Pan Kinkin sní o úspěchu) je možné nalézt dokonce ilustraci podřimujícího či přemýšlejícího muže, ke kterému je část ohraničeného textu vztažena podobným způsobem, jako bývají dnes používány komiksové bubliny. V této „bublině“ se však nenachází přímo promluva, ale spíše obsah protagonistových myšlenek či snů.

Krátce poté, co se Japonsko otevřelo světu¹⁶, začal být roku 1862 v Japonsku Charlesem Wirgmanem publikován časopis *Japan Punch*. Ve Wirgmanových kresbách se často objevovaly bubliny, které mnozí japonští kreslíři následně adaptovali do svých vlastních děl (Ito, 2008, s. 30). Na konci éry Edo (1603–1867) a v průběhu Meidži (1968–1912) se této kombinaci textu a slova, která měla humorný či satirický podtón, říkalo *ponči-e* (ポンチ絵¹⁷). Tyto *ponči-e* měly být předčítány nahlas, často se soustředily na různé slovní hříčky, které vyplývaly ze spojení obrazu a textu a využívaly tradiční japonské básnické metriky (Miyamoto, 2002, s. 40). Roku 1887 začal v Jokohamě vycházet magazín *Tobae*, který založil Francouz Georges Ferdinand Bigot. Tento magazín vycházel pouze 3 roky, ale přesto měl na japonský komiks velký vliv. Bigotovy komiksy řazené do narativní sekvence nakonec společně s Wirgmanovými bublinami vedly podle Ito (2008, s. 30) ke vzniku moderní mangy.

Jak bylo uvedeno již výše, svůj název manga získala podle série dřevotisků *Hokusai manga* (z let 1814 až 1878) od Hokusai Kacušiky. Samotné označení manga se ale pro japonský komiks začalo běžně používat až na přelomu období Meidži a Taišó (1912–26) (Miyamoto, 2002, s. 39). Termín manga se začal objevovat např. v novinách *Džidži šinpó* (Miyamoto, 2005 cit in Suter, 2016, s. 179).

Stejně jako u českého komiksu si lze i v případě mangy povšimnout, že se první zvukové efekty začínají objevovat nejprve v textových bublinách a teprve později se přesouvají mimo bublinu

¹⁴ *Kibjōši* jsou ilustrované sešity s humorným až satirickým obsahem.

¹⁵ *Ukijo-e* jsou doslova „obrazy pomíjivého světa“, které často zachycovaly život v zábavních čtvrtích. Jeden z nejznámějších autorů *ukijo-e* Hokusai Kacušika se však zaměřoval především na obrazy krajiny (Portál japonských studií).

¹⁶ Roku 1954 Japonsko podepsalo smlouvu o otevření přístavů pro americké lodě.

¹⁷ Doslova „obrázky z Punche“.

a stávají se součástí kresby. Mezi lety 1924 až 1926 vychází manga Šó-čan no bóken (正チャンの冒険, Dobrodružství malého Šó) od Kabašimy Kacuičiho (樺島勝一), ve které se již objevují různá onomatopoeie v bublinách (Ito, 2008, s. 32–33). Podle Zanettina (2008, s. 2) je toto vůbec první manga v Japonsku, kde se používají bubliny. Jak uvádí Ito (2008, s. 32) ve 20. letech 20. stol. vychází také manga Nonkina tósan (のんきな父さん, Tatka pohodář) od Asóa Jutaky (麻生豊), který v tomto díle používá zvukové efekty i mimo bubliny. V roce 1925 začíná japonská vláda regulovat obsah médií a po roce 1931 vzniká myšlenková policie (*tokkó*), která má pravomoce zatýkat umělce i editory nařčené z podrývání národního ducha (tamtéž). V letech 1931 až 1941 vychází především propagandistická manga Norakuro. V souborném vydání této mangy z roku 1967 je možné vyhledat, že i zde se objevovaly zvukové efekty mimo textovou bublinu.

K velmi výraznému rozmachu mangy došlo především po 2. světové válce. Do japonštiny byly přeloženy populární americké komiksy jako např. Mickey Mouse, Pepek námořník, Superman nebo Kačer Donald a na autorské scéně se objevila jedna z nejdůležitějších osobností, Tezuka Osamu (手塚 治虫), který je nejen v Japonsku známý také jako „bůh mangy“¹⁸ (Ito, 2008, s. 35–36). Ten otevřeně přiznal inspiraci ranými animacemi Walta Disneyho a Maxe Fleischera (Wong, 2006, s. 23). Tezuka, který je svojí inspirací filmy všeobecně známý, do způsobu malby, kterou využíval ve svých dílech, zakomponoval různé filmové techniky, jako jsou např. kamerové úhly a přiblížení scény, ale, jak upozorňuje Brenner (2007, s. 6), Tezukovo ovlivnění filmem nekončilo pouze u vizuálu, ale „využíval zvukových efektů také k tomu, aby komiksu propůjčil realističnost nejenom při soubojích, ale i v případě vyjádření běžných každodenních zvuků, od šustotu látky až po kapání vody.“ Ve svých dílech Tezuka využíval zvukových efektů zakomponovaných přímo do kresby. Některé tyto zvukové efekty jsou poměrně dramatické a strhávají na sebe čtenářovu pozornost podobně jako zvukové efekty v americkém superhrdinském komiksu. Právě Tezukův způsob používání zvukových efektů byl pravděpodobně jedním z faktorů, který ovlivnil jejich užívání v manze i nadále.

V raných 60. letech, kdy dochází k úspěšnému rozvoji komiksového průmyslu v Japonsku, se začíná vliv mangy šířit i do sousedních zemí, zatímco vliv amerického komiksu v Asii slábne (Wong, 2006, s. 24). V průběhu následujících let se zvukové efekty v manze dále vyvíjejí a napříč žánry se používají stále více. Dnes je možné se setkat se zvukovými efekty především mimo bubliny, ale v některých případech dochází také ke kombinaci, kdy se zvukové efekty objevují jak mimo bubliny, tak i uvnitř (např. v manze Sekaiiči hacukoi). Jomota (1994 cit in

¹⁸ Japonsky マンガの神様 (manga no Kamisama).

Izawa 2017) komentuje vývoj zvukových efektů takto: „Kdysi se v manze nevyskytovalo mnoho druhů onomatopoií a nepoužívala se často. Do určité míry bylo stanovené, kde a za jakých podmínek se objevují jaké onomatopoeie, a máme za to, že japonští tvůrci mangy byli v jejich užívání pasivní. Dnes japonští tvůrci užívají velké množství různých onomatopoií svobodně a tyto onomatopoeie se staly významným a charakteristickým rysem mangy“ (Jomota 1994 cit in Izawa 2017). Vzhledem k tomu, že někteří dnešní autoři mangy využívají i kreativních zvukových efektů, není možné se při překladu zvukových efektů vždy spolehnout na pomoc slovníku. Jak ostatně poznamenává Izawa (2017, s. 46), zvukové efekty mohou v závislosti na situaci vyjadřovat různé nuance a nenesou běžný význam, který je k nalezení ve slovníku. V takovémto případě navrhuji využít analýzy zvukových efektů na základě zvukového symbolismu, který může o významu výrazu napovědět mnohé. Zvukovému symbolismu se budu věnovat v následující kapitole (kap. 2) a jeho aplikaci v kapitole závěrečné (kap. 4).

2. Zvukový symbolismus

Cílem této práce je analýza zvukových efektů v manze, která se bude zakládat na dosavadních poznatcích o zvukovém symbolismu. Pod pojmem „zvukově symbolické výrazy“ budu dále odkazovat především k expresivním výrazům, jejichž struktura je jednoznačně spojena s jejich významem (definice viz kap. 2.1). Ostatní lexikum, které takovému propojení mezi formou a významem neprokazuje, budu označovat jako „běžné“. U zvukově symbolických výrazů budu zkoumat zvukově symbolickou složku významu a to, jak tyto složky ovlivňují asociace spojované s daným výrazem.

Z důvodu značné nejednotnosti, která panuje mezi výrazy užívanými v oblasti výzkumu zvukově symbolických výrazů, se budu nejprve věnovat stanovení terminologie, kde definuji, jak budu termíny užívat v této práci (kap. 2.1). V další podkapitole (kap. 2.2) se budu zabývat sémantickou klasifikací mimetik v češtině a japonštině. V následující podkapitole popíši fonotaktiku a morfonologii českých a japonských výrazů (kap. 2.3). Dále se budu věnovat složkám významu, ze kterých se sémantika mimetických výrazů skládá (kap. 2.4). Jednou z těchto složek (složkou zvukově symbolickou) a jejími podsložkami (segmentální a morfonologickou) se budu blíže zabývat v samostatných podkapitolách (kap. 2.5 a 2.6).

2.1 Základní terminologie

Zvukově symbolické výrazy, tak jak je popsala Akita (2009, s. 10), jsou „slova symbolizující něco (slyšitelného či neslyšného) pomocí lingvistických zvuků“ a nikoli „slova symbolizující zvuky (pomocí lingvistických zvuků)“. Přestože tedy mluvíme o „zvukově“ symbolických slovech, nemusí se vždy jednat o vyjádření zvuku. V odborných pracích, které se zabývají zvukovým symbolismem, se lze často setkat s mnoha různými označeními pro zvukově symbolické výrazy, jako jsou např. *mimetika*, *expresiva*, *ideofony* nebo *onomatopoické výrazy*. Tato označení v odborných pracích slouží buď jako souhrnný termín, který zahrnuje jak výrazy symbolizující slyšitelné, tak neslyšné jevy, nebo jeden z těchto termínů (většinou termín *onomatopoeie*) označuje výrazy, které symbolizují slyšitelné zvuky, a jiný termín (většinou termín *mimetikum*) slouží k označení výrazů, které slyšitelný zvuk nevyjadřují.

Akita (2009, s. 10) jako souhrnné termíny, které se objevují v moderních studiích o zvukovém symbolismu, uvádí *mimetika*, *expresiva* a *ideofony*. **Mimetika** jakožto souhrnný termín bývají dle Akity (tamtéž) používány především v odborných pracích, které se zabývají japonskými a korejskými zvukově symbolickými výrazy, **expresiva** v pracích týkajících se jihoasijských

výrazů a *ideofony* v pracích, které se zabývají africkými a indiánskými výrazy. *Mimetické výrazy* či *mimetika* používá jako souhrnný termín např. právě Akita (2009) nebo Toratani (2009). Fidler (2014), která zkoumá české zvukově symbolické výrazy, pro ně používá jako souhrnný termín *onomatopoické výrazy*, podobně jako i jiné české odborné práce (např. Barešová, Zawiszová, 2012).

Naopak např. Inose (2008), která zkoumá japonské zvukově symbolické výrazy, termín *mimetika* používá jen pro výrazy, které „foneticky vyjadřují stavy neprodukcující zvuky, jako jsou emoce, pohyby nebo stav, v jakém se věci nachází“ (s. 98). Termínem *onomatopie* označuje slova, která „imitují reálné zvuky, lidské, zvířecí či jiné“.

V této práci nepovažuji dělení na „výrazy vyjadřující zvuk“ a „výrazy, které nevyjadřují zvuk“ za relevantní, a proto budu stejně jako např. Akita (2009) ve své práci užívat *mimetika/mimetické výrazy* jako souhrnný termín pro zvukově symbolická slova bez ohledu na to, zda symbolizují zvuk či ne. V případě, kdy bude nutné podrobněji rozlišovat, o jaké zvukově symbolické výrazy se jedná, budu využívat dělení na *fonomima*, *fenomima* a *psychomima*, které blíže popisuji v následující kapitole (kap. 2.2)

Dalším termínem, který užívám v této práci, je *ikonicitá*. Fidler (2017) ikonicitu popisuje jako „bezprostřední významový vztah mezi světem na jedné straně a zvukovou nebo vizuální jednotkou – v jazyce zvukovou nebo grafickou jednotkou“ (Fidler, 2017).

Disciplína, která zkoumá „více či méně přímý vztah mezi zvukem a významem“ z hlediska jednotlivých hlásek, se nazývá *fonosémantika* (Pokorný, 2010, s. 72). Významu jednotlivých segmentů slova, které bývají zkoumané v rámci fonosémantiky, se zabývám v kap. 2.5. V této kapitole se věnuji také *fonestémům*, tedy sekvencím fonémů, které sdílejí určitý prvek významu napříč slovy, ve kterých se objevují (Abelin, 1999, s. 4).

2.2 Klasifikace mimetických výrazů

Pro potřeby této práce je podstatné především dělení zvukově symbolických výrazů ze sémantického hlediska, a proto v této kapitole představím nejprve klasifikaci českých a následně také japonských zvukově symbolických výrazů podle jejich významu.

2.1.1 Sémantická klasifikace českých mimetických výrazů

Klasifikace českých zvukově symbolických výrazů bývá v literatuře, která se týká české lingvistiky, až na výjimky poměrně nejednotná. Tato nejednotnost se týká především

terminologie, kterou jsou jednotlivé kategorie označovány. Ve skutečnosti je však, jak si povšimla Kleňhová (2010), při porovnání různých klasifikací možné vypořádat, že z hlediska sémantiky se jedná o téměř totožné kategorie, kterým je pouze přisouzen odlišný název. Je však nutné upozornit, že v této literatuře nejde přímo o klasifikaci zvukově symbolických výrazů, ale o klasifikaci citoslovcí.

Celkově lze v české literatuře vypořádat tendenci řazení citoslovcí do 3 hlavních kategorií. Kleňhová (2010, s. 50-54) shrnuje hlavní kategorie takto:

1. Citové (emocionální)
2. Kontaktné
3. Onomatopoické

Jak dále udává Kleňhová (2010, s. 50–54), napříč českou odbornou literaturou¹⁹, bývají citoslovce citová označovaná také jako citoslovce expresivní, náladová, emocionální, citová a subjektivní pocitová. Citoslovce kontaktná bývají označovaná jako citoslovce volní, kontaktná, apelová, obecně kontaktná a vybízecí. Pro onomatopoická citoslovce se objevují označení jako citoslovce zvukomalebná a napodobovací (tamtéž).

V Příruční mluvnici češtiny (Grepl a spol., 1995, s. 356–357) jsou **citová** citoslovce definovaná jako „bezprostřední reakce na podněty, které vyvolávají v mluvčím různé city, pocity a hodnocení“ (např. *hurá, auvajs, no nazdar*²⁰), **onomatopoická** „jsou reakcí na zvuk, a to snahou o jejich napodobení“ (např. *haf, žbluňk, cheche*) a pomocí **kontaktných** citoslovcí „navazujeme kontakt nebo jej udržujeme či zesilujeme“ (např. *hele, vid', pu'a pu'a*).

2.1.2 Sémantická klasifikace japonských mimetických výrazů

V japonštině bývají mimetická slova nejčastěji rozdělována do 3 či 4 kategorií, tedy na *giongo* (擬音語), *giseigo* (擬声語), *gitaigo* (擬態語) a *gidžógo* (擬情語). Akita (2009, s. 11) uvádí jako nejběžnější dvojčlenné dělení na „fonomimické“ *giongo*, do kterých řadíme výrazy napodobující zvuk, a na „nefonomimické“ *gitaigo*, do kterých spadají výrazy vyjadřující neslyšné jevy. S dělením japonských mimetik do 3 kategorií je možné se setkat např. u Shibataniho (1990, s. 153–154), který mimetika označuje jako *onomatope* (オノマトペ), což

¹⁹ Např. Česká mluvnice, Nauka o českém jazyku, Mluvnice češtiny 2, Encyklopedický slovník češtiny, Čeština – řeč a jazyk a Příruční mluvnice češtiny.

²⁰ Uváděné příklady taktéž pochází ze zdroje Grepl a spol. (1995, s. 356–357).

je jeden z výrazů, se kterým se ve vztahu k mimetikům i mimo odborné práce v japonštině setkáváme poměrně často. Shibatani (tamtéž) dělí mimetika takto:

1. *Giseigo* – fonomima – imitují zvuk
2. *Gitaigo* – fenomima – znázorňují vnější stavy a situace
3. *Gidžógo* – psychomima – symbolizují psychické stavy a prožitky

Podobným způsobem japonská mimetika popisuje také Pokorný (2010, s. 73), který zmiňuje jejich rozdělení na slova **fonomimická** (*giongo*, onomatopoická, popisující zvuky), **fenomimická** (*gitaigo*, popisující pozorovatelné jevy) a **psychomimická** (*gidžógo*, popisující duševní stavy).

Akita (2009, s. 11) ve své studii dále pracuje s tímto rozdělením na 3 kategorie, které popisuje podrobněji. Fenomima podle ní zastupují vizuální a dotekové prožitky, jako je způsob pohybu nebo drsnost (např. pokožky). Psychomima zastupují vnitřní prožitky, jako jsou tělesné pocity a emoce. K fonomimům, které imitují zvuk se dále nevyjadřuje.

Co se týká japonských mimetik, která imitují zvuk, je možné se setkat také s jejich rozdělením podle zdroje zvuku. Mimetika, jejichž zdroj je životný (jedná se tedy většinou o člověka nebo zvíře), bývají označovány jako *giseigo*. Mimetika, jejichž zdroj je neživotný (např. zvuk deště), bývají označovány jako *giongo*. Podle toho, jakou klasifikací se řídíme, může tedy *giongo* značit životné i neživotné zdroje zvuku zároveň, nebo značit pouze neživotné.

V této práci, a především v analýze, budu nadále využívat dělení mimetik na fonomima, fenomima a psychomima tak, jak je popsala Akita (2009) a Pokorný (2010). Klasifikaci japonských mimetik shrnuji v následující tabulce (Tab. č. 1):

Souhrnný termín	Dichotomie	Kategorie	Popisy
zvukově symbolické výrazy (mimetika)	slyšitelné	fonomima (<i>giseigo</i>)	zvuky vydávané lidmi nebo zvířaty např. <i>wanwan</i> (štěkání)
		fonomima (<i>giongo</i>)	zvuky vydávané neživými zdroji např. <i>zázá</i> (zvuk deště)
	neslyšné	fenomima (<i>gitaigo</i>)	neslyšné vnější stavy a situace např. <i>fuwafuwa</i> (měkkost, nadýchanost)
		psychomima (<i>gidžógo</i>)	neslyšné vnitřní stavy a prožitky <i>iraira</i> (naštvanost)

Tabulka č. 1: Kategorie japonských mimetických slov ²¹ (na základě Digsmed-Wrem, 2016, s. 22, ale upraveno)

2.3 Fonotaktika a morfonologie mimetických výrazů

Při rozboru fonosémantiky mimetických výrazů je zásadní zejména pozice fonému ve slově. Druh informace, kterou nese určitá část slova se různí podle pozice ve slově a způsob rozložení těchto informací ve slově se liší i napříč různými jazyky.

Jak uvádí Fidler (2014, s. 192–193), u českých výrazů se konkrétnější²² informace nacházejí na počáteční pozici ve slově a směrem ke koncové pozici stoupá jejich abstraktnost. Tato zvyšující se úroveň abstraktnosti směrem ke koncové pozici je podobná vztahu mezi kořenem a derivačním sufixem. Naopak v japonštině se míra konkrétnosti a abstraktnosti v závislosti na pozici nemění. Tento způsob rozložení informací v případě japonštiny Fidler (tamtéž) nazývá jako holistický a v případě češtiny jako skalární.

Fidler (2014, s. 192) popisuje rozložení informací u českých mimetických výrazů, které se vztahují k pozici onsetu, jádra a kody (více o struktuře slabiky viz kap. 2.3.1) takto:

Onset: „hmatatelnější (konkrétnější) informace“

→ (např. fyzické vlastnosti účastníků pohybu nebo zdroje zvuku)

Jádro: „vztah mezi dvěma silami“

Koda: „aspektuální marker“

→ (označuje fáze zvuku, pohybu nebo nárazu)

Co se týče japonštiny, Hamano (1998) fonosémantickou distribuci a typy informací, které se vztahují k jednotlivým fonémům, popisuje souhrnně takto:

C1: „hmotná povaha objektu“

→ typ entity (velikost, váha, hrubost, spolehlivost, lepkavost, klidnost chování, hluk vydávaný lidmi)

V1: „počáteční forma pohybu/objektu“

C2: „typ pohybu“

→ typ zdroje a zároveň způsob pohybu (způsob kontaktu, měkkost, elasticnost, dech, valivý pohyb, exploze)

²¹ Uvedené příklady přebírám ze zdroje Digsmed-Wrem (2016, s. 22).

²² „Konkrétní“ v tomto případě označuje zejména hmotnější, hmatatelnější či viditelné vlastnosti zdroje zvuku/pohybu, jako je např. napjatost, tvrdost povrchu, síla pohybu. „Abstraktní“ naznačuje spíše určitou fázi či způsob, jakým je zvuk/pohyb zakončen.

V2: „výsledný stav a velikost pohybu/objektu“

V1 i V2 → míra napjatosti, velikost, míra vyčnívání a zároveň také vulgarita²³

V japonštině lze si rozdíl v abstraktnosti povšimnout při porovnání **jednoslabičných** (např. *don*, zvuk úderu) a **dvouslabičných výrazů** (např. *haQkiri*, jasně vyjádřeno). Dle mínění Hamano (1986, s. 248–249), jednoslabičné výrazy často označují konkrétní zvuk, zatímco dvouslabičné výrazy častěji označují spíše abstraktní jevy. Z tohoto důvodu je v japonštině kromě pozice fonému ve slově důležité rozlišovat také to, zda se jedná o výraz jednoslabičný či dvouslabičný. Při rozlišování, zda se jedná o výraz jednoslabičný nebo dvouslabičný, záleží na počtu slabik v mimetickém kořeni. Sufixy a ostatní morfonologické jevy, jako je např. /-ri/ ve výše zmíněném *haQkiri* a /N/ u výrazu *don*, se do počtu slabik nezapočítávají, jelikož nejsou součástí mimetického kořene.

2.3.1 Fonotaktika českých mimetik

Jak tvrdí Osolsobě (2017), pro české mimetické výrazy je typická monomorfémičnost (např. u výrazů *hej*, *ach*, *hop*, *brr*, *kuk*, *ťuk*, *haló*). Není tomu tak však nutně vždy (Osolsobě uvádí např. *bim bam*, *halí belí*, *čáry máry*).

Fidler (2014) ve své studii o fonosémantice českých mimetik při popisu asociací jednotlivých fonémů a fonestémů nerozlišuje, zda se jedná o výraz jednoslabičný či víceslabičný. Pro popis fonosémantiky českých výrazů toto rozdělení není podstatné, a proto se jím u českých výrazů nebudu dále zabývat a v analýze ho nebudu reflektovat. Jako zásadní pro popis segmentální složky českých mimetik považuji umístění fonémů ve slabice, které ovlivňuje následné asociace spojené s fonémy.

Podle Palkové (1994, s. 153) rozlišujeme tři základní části slabiky. Jedná se o slabičný vrchol nukleus (**jádro**), praeturu (**onset**), která jádru předchází, a **kodu**, která se nachází za jádrem. Ve všech jazycích mohou jádro tvořit samohlásky a v některých (např. právě v češtině) také některé souhlásky. Slabika musí vždy obsahovat jádro, zatímco onset a kodu mít nemusí (tamtéž). Souhlásky, které mohou tvořit jádro českého výrazu, jsou sonory /r/, /l/ nebo také /m/, a výjimečně i /n/ (tamtéž, s. 270). Jak dodává Fidler (2014, s. 24), čeština obvykle dovoluje shluky maximálně dvou souhlásek, u mimetických výrazů se však lze setkat i se shluky tří a více souhlásek. V onsetu se u českých mimetik velmi často vyskytuje pouze jedna souhláska,

²³ Popisy v uvozovkách pochází od Hamano (1998, s. 104, 172–73, nebo též 1986, s. 133), dodatečné popisky náleží Fidler (2014, s. 193).

výjimečně dvě. Na rozdíl od zbytku lexika, které obvykle končí otevřenou slabikou, mimetické výrazy častěji končí slabikou zavřenou. V kodě je tedy nejčastěji obsažena jedna souhláska, méně často zde souhláska úplně chybí a výjimečně se zde objevují souhlásky dvě nebo tři (Fidler, 2014, s. 25). Strukturu slabiky českých mimetik lze shrnout takto:

(C)(C)	V /C	(C)(C)(C)
onset	jádro	koda

Tabulka č. 2: Struktura české slabiky (nezbytné části slabiky jsou vyznačené tučně)

2.3.2 Fonotaktika japonských mimetik

Japonské mimetické výrazy se dělí do dvou základních skupin na monomoraické a bimoraické nebo na jednoslabičné a dvouslabičné. Čistý mimetický kořen, který je základem mimetického výrazu nabírá buď formy **monomoraické/jednoslabičné CV** nebo formy **bimoraické/dvouslabičné CVCV**. Vzhledem k tomu, že čistý mimetický kořen, podle kterého určujeme, zda se jedná o výraz jednoslabičný/monomoraický či dvouslabičný/bimoraický, se objevuje pouze v těchto dvou formách, které neobsahují morfonologické vlastnosti²⁴, nezáleží, zda je užito počítání na móry či slabiky, jelikož výsledný počet bude vždy slabičně i moraicky stejný. Akita (2009) mimetické výrazy rozděluje na monomoraické a bimoraické²⁵, zatímco Hamano (1986) používá označení **jednoslabičné** a **dvouslabičné**²⁶.

Toratani (2009, s. 65) navrhuje také dělení japonských mimetik na 2 typy: reduplikovaný (např. *kirakira*, *rinrin*) a jednoduchý (např. *koroQ*²⁷, *kirari*). Rozdíly mezi těmito 2 typy dále řeším v kapitole 2.6.1.

Japonská slabika se stejně jako česká skládá ze tří částí, kterými je: onset, jádro a koda. Jejich struktura je ale omezenější než v češtině. Podle Kubozono (1999 cit in Vaňková, 2018, s. 48) se „v onsetu může objevit jeden konsonant ve formě C, nebo palatalizovaná souhláska C[j]. V kodě se v japonštině objevuje maximálně jeden konsonant, buď moraické /N/, nebo speciální foném /Q/, který značí první část geminované souhlásky.“ Jádro japonské slabiky vždy tvoří samohláska nebo diftong (/ai/, /oi/ nebo /ui/).

²⁴ Těmi je např. délka segmentu, sufixy /-Q/, /-N/ a /-ri/ nebo reduplikace.

²⁵ V originále Akita (2009) používá označení „monomoraic“ a „bimoraic“.

²⁶ V originále Hamano (1986) používá označení „monosyllabic“ a „bisyllabic“.

²⁷ Pomocí /Q/ v této práci zapisuji ráz či geminaci, která se v japonštině obvykle zapisuje pomocí っ (malého *cu*).

Struktura japonské slabiky tedy vypadá takto:

(C) / (C[j])	V / Vi	(/N/) / (/Q/)
onset	jádro	koda

Tabulka č. 3: Struktura japonské slabiky (nezbytné části slabiky jsou vyznačené tučně)

Mimetický kořen japonského mimitika se většinou skládá z onsetu a jádra. Přítomnost /N/ nebo /Q/ v kodě lze počítat mezi morfonologické vlastnosti výrazu. Pokud se nachází na konci slova, Akita (2009) je označuje jako „sufixační“ nebo jako koncové elementy. Pokud se nachází na konci první slabiky dvouslabičných výrazů (tedy uprostřed slova), bývají součástí morfonologické emfatické²⁸ formy CVCCVri.

Akita (2009) v závislosti na morfonologických vlastnostech výrazu uvádí 12 forem²⁹, které může mimitikum nabrat. Tyto výrazy rozděluje do dvou skupin dle počtu jejich mór na monomoraické a bimoraické:

	Forma	Morfonologická vlastnost	Příklad
MONO	CVQ	„sufix“ /-Q/	<i>guQ(-to), džiQ(-to)</i>
	CVN	„sufix“ /-N/	<i>boN(-to), kiN(-to)</i>
	CViQ	„sufix“ /-Q/	<i>kuiQ(-to), poiQ(-to)</i>
	CVV	prodloužení samohl.	<i>fú(-to), ká(-to)</i>
	CVV-CVV	redupl. + prodl. samohl.	<i>búbú, šášá</i>
	CVN-CVN	redupl. + „sufix“ /-N/	<i>kunkun, punpun</i>
	CVi-CVi	reduplikace	<i>guigui, waiwai</i>
BI	CVCVQ	„sufix“ /Q/	<i>kataQ(-to), pikaQ(-to)</i>
	CVCVN	„sufix“ /N/	<i>doroN(-to), pačiN(-to)</i>
	CVCVri	„sufix“ /-ri/	<i>kiriri(-to), horori(-to)</i>
	CVCCVri („emfatická“ forma)	/Q/ v kodě první slabiky + „sufix“ /-ri/	<i>kikkari, hokkori</i>
	CVCV-CVCV	reduplikace	<i>dokudoku, meramera</i>

Tab. č. 4: Přehled morfonologických forem japonských mimetických výrazů (na základě Akita, 2009, s.107–109³⁰)

²⁸ Jako „emfatickou“ (tedy důraznou) tuto formu označuje Akita (2009). Toto označení odkazuje k jejím zdůrazňujícím vlastnostem jakožto intenzifikátoru (více viz kap. 2.6.3).

²⁹ Celkově uvádí 15 forem. Zde však vynechávám ty, které se liší na základě prozodických vlastností.

³⁰ Uváděné příklady pochází z Akita, 2009, s. 107–109, popis morfonologických forem je doplněn dodatečně.

2.4 Složky významu zvukově symbolických slov

Význam zvukově symbolických slov je možné rozdělit do dvou složek či úrovní. Jedna z úrovní obsahuje významy konotativní a druhá významy denotativní. Těmito úrovněmi se ve své studii zabývá např. Akita (2009, s. 16–17), která je dělí takto:

1. Význam **zvukově symbolický** – konotativní – expresivní
 - a. segmentální
 - b. morfonologický (a suprasegmentální)
2. Význam **lexikální** – denotativní – referenční

Zvukově symbolická složka významu určuje konotace slova a naznačuje určité vlastnosti daného výrazu. Pouze z této složky významu proto není možné poznat přesný význam slova. Segmentální a morfonologické podsložky zvukově symbolického významu tvoří ikonickou základnu pro lexikální význam (Akita, 2009, s. 16). Přesné denotace výrazu objasňuje lexikální význam, který je možné dohledat např. ve slovníku. Při analýze zvukových efektů proto bude lexikální složka taktéž důležitá, ale pro pochopení drobných sémantických rozdílů v jejich konotacích bude zásadní porozumět složce zvukově symbolické.

Význam zvukově symbolický Akita (2009, s. 16) dále dělí na podsložku morfonologickou a segmentální. Do **segmentální složky** dle Akity (tamtéž, s. 38) patří fonémy, ze kterých se skládá mimetický kořen, a také fonetické vlastnosti nebo modifikace artikulace fonému, jako je např. znělost a palatalizace. Kromě segmentální složky Akita (tamtéž, s. 41) rozlišuje také složky suprasegmentální (prozodické)³¹ a **morfonologické**, do které patří např. reduplikace a koncové elementy („sufixy“). Segmentální a morfonologické úrovní významu se budu podrobněji věnovat v dalších kapitolách (2.5 a 2.6).

Segmentální složku zejména z hlediska asociací přiřazovaných k jednotlivým fonémům v japonštině prozkoumala Hamano Šóko (1986/1998) a v češtině Masako Fidler (2014), která se studií Hamano nechala inspirovat. Při popisu segmentální složky japonských a českých mimetik budu nadále vycházet především z těchto dvou studií. U popisu japonských fonestémů využiji studii Gergany Ivanovy (2006) a u českých fonestémů budu nadále vycházet z výzkumu Fidler (2014).

³¹ Suprasegmentální rovině se v této práci nebudu dále věnovat, jelikož není pro analýzu zvukových efektů relevantní.

2.5 Segmentální složka

V rámci segmentální složky významu se v této kapitole budu věnovat nejprve vlivu palatalizace a znělosti na význam českých i japonských výrazů (kap. 2.5.1). V další části (kap. 2.5.2) porovnáám rozdíly v asociacích, které se váží k českým a japonským samohláskám. Následně popíši asociace vztahované k jednotlivým českým a japonským souhláskám (kap. 2.5.3), načež se budu věnovat i fonémům (kap. 2.5.4).

Pro pochopení následujících kapitol považuji za vhodné zpochybnit domněnku, že nejmenším nositelem významu v jazyce může být pouze slabika nebo morfém. Přestože např. Palková (1994, s. 118) tvrdí, že „foném nese význam“, množství studií, které se zabývají zvukovým symbolismem, dokazují opak (Magnus 2001, s. 6 udává např. Bolinger 1950, McCune 1983 nebo Rhodes a Lawler 1981). Magnus (2001, s. 4) ve své práci dále obhajuje fonosémantickou hypotézu, která se týká toho, že sémantické asociace³² je možné aplikovat na úrovni fonému, a dokonce i na úrovni fonetických vlastností výrazu. Dle Magnus (tamtéž) každý foném nese určitý význam, který má základ v jeho artikulaci. Každé slovo, které obsahuje určitý foném, nese nějaký specifický element významu, který není obsažen ve slovech, ve kterých tento foném schází (tamtéž).

2.5.1 Palatalizace a znělost

Při pohledu na asociace³³, které jednotlivým palatalizovaným fonémům v češtině přisuzuje Fidler (2014, s. 133, 151, 170), je možné si povšimnout, že většina z nich obsahuje určitý **kontakt**. Foném /t/ značí „malé místo kontaktu“, /š/ označuje, že „objekt je v kontaktu s povrchem po celou dobu pohybu po trajektorii“ a /č/ naznačuje „protažení skrz úzký průchod“. Asociaci s určitým kontaktem Fidler přisuzuje také aproximantní palátále /j/ (tamtéž, s. 117). Časté užívání palatalizovaných hlásek při kontaktu s dětmi Fidler (2014, s. 83) argumentuje způsobem artikulace těchto palatalizovaných hlásek, při kterém, stejně jako u samohlásky /u/, dochází k vyšpulení rtů, které je možné asociovat právě s kontaktem (jako příklad Fidler udává *tʰuʰuʰu*).

³²Sémantické asociace chápe Magnus (2001, s. 6) tak že, „když je sémantická doména S nadměrně často asociována s fonologickou formou X, lidé mají tendenci začít asociovat sémantickou doménu S s fonologickou formou X aktivně“. Toto se děje např. při osvojování jazyka malými dětmi, které začínají aktivně používat slova na základě toho, v jakém kontextu je často slyšela.

³³ „Asociace“ jsou zde chápány jako přirozené a bezděčné spojování fonémů s určitými významy.

Hamano (1994 cit in Abelin, 1999, s. 47), která taktéž zkoumala vliv **palatalizace** na význam **japonských** zvukově symbolických výrazů, těmto palatalizovaným výrazům přisuzuje asociaci s **dětinskostí** a **nedospělostí**. Dále Hamano (1986, s. 106) navrhuje také asociace s **přemírou energie**.

Význam mimetických výrazů je dále ovlivňován také **znělostí** jednotlivých fonémů. Rozdíly ve znělosti mohou v **češtině** ovlivnit různé aspekty významu výrazu, jako je např. velikost zdroje zvuku/pohybu, hlasitost nebo váha (Fidler, 2014, s. 62). Fidler (2014, s. 61–63) dále udává, že některé české mimetické výrazy obsahující znělé fonémy jsou přímo **asociované s vibrujícím zvukem** (zzzz), často vyznívají jako **větší, těžší**, nebo mohou evokovat **abrazi**.

Hamano (1986) si u **japonských mimetik** všimá podobné tendence. Japonské znělé souhlásky v pozici C1 podle ní evokují „**těžké/velké/hrubé/tlusté**“, zatímco neznělé evokují „**lehké/malé/jemné/hubené**“ zdroje zvuku či pohybu. Seiichi a Tsutsui (1986, s. 50) pro znělé segmenty navíc udávají asociace s „**tupostí/špinavostí**“ a pro neznělé s „**ostrostí/krásou**“. Dle Hamano (1986, s. 110) může přítomnost znělého fonému naznačovat též **povrchnost provedení** či **nedokončenost** (Hamano, 1986, s. 110), nebo může být asociována s **negativním mentálním stavem**, jako je např. podezíravost, stěžování si nebo špatná nálada (tamtéž, s. 170). Vliv znělosti na význam výrazu při výskytu v pozici C2 Hamano (1986, s. 176) považuje za irelevantní. Podobné vlastnosti jako Hamano udává také Suzuki (1962 cit in Hirose 1981, s. 29), který je asociované s **hrubostí, mohutností, silou** a v některých případech také s **nepohodlností**.

2.5.2 Samohlásky

V japonštině i češtině se vyskytuje 5 krátkých a 5 dlouhých samohlásek. Při pohledu na níže uvedené schéma (Schéma č. 1) je očividné, že, jak tvrdí Barešová a Dytrtová (2014, s.26), samohlásky /a/ v obou jazycích jsou úplně shodné. Japonské samohlásky /i/ a /e/ se od českých mírně liší, ale tyto rozdíly nejsou z hlediska zvukového symbolismu podstatné. Výraznější rozdíl se objevuje u samohlásek /o/ a /u/. Při artikulaci japonského /u/ je pohyb rtů téměř nezřetelný, zatímco u českého je zřetelné vyšpulení a zaokrouhlení úst nutné (Vaňková, 2018, s. 14). Podobný rozdíl se objevuje také u /o/. Výslovnost českého /o/ vyžaduje zaokrouhlení a mírné vyšpulení rtů (Palková, 1994, s. 184), pro japonské /o/ je dle Iwasaki (2013 cit in Vaňková 2018, s. 14) typické pouze lehké zaokrouhlení. Tyto rozdíly v artikulaci se následně projevují také v rozdílech v asociacích.

Barešová a Dyrtrtová (2014, s. 25) pomocí schématu znázornily rozdíly mezi českými a japonskými samohláskami takto:

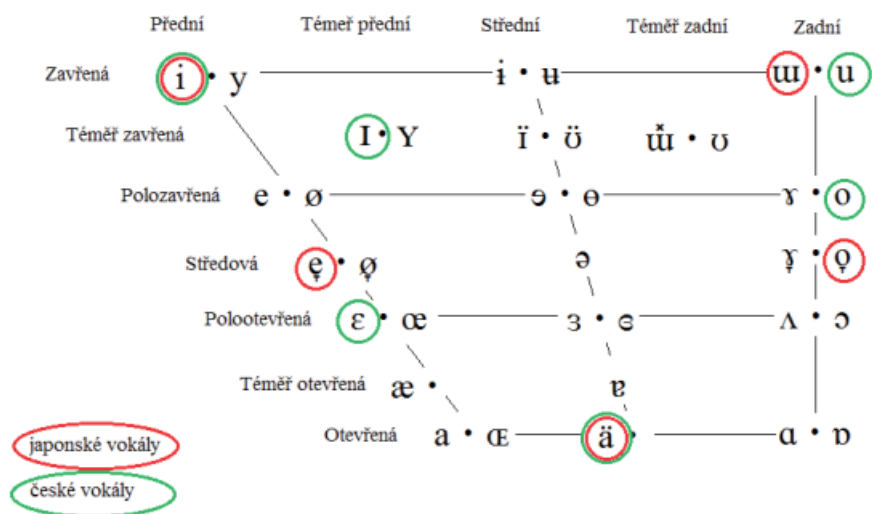


Schéma č. 1: Japonské a české samohlásky (bez úprav převzato z Barešová a Dyrtrtová, 2014, s. 25)

České /a/ obvykle značí velkou velikost, rozpínavost a nedostatečnou schopnost ovládnání nebo omezování se, které zapříčiňuje případné další negativní konotace. Z tohoto důvodu Fidler (2014, s. 70–73) shrnuje asociace spojené s českou samohláskou /a/ na „neomezenost“. **Japonské /a/** označuje velkou oblast, objekt jako celek, nápadnost a tvarově vyjadřuje spíše placatost (Hamano, 1986, s. 98).

U **českého /i/** si lze všimnout asociace s malou velikostí, zdrojem zvuku/pohybu, který je určitým způsobem omezený a vysokou frekvencí, která může evokovat jak vysoké pískavé či pronikavé zvuky, tak i vysokou úroveň radosti (Fidler, 2014, s. 66–68). Pro **japonské /i/** je taktéž typická asociace s malou velikostí a navíc také napjatostí. Z hlediska tvaru naznačuje hubenost a ostrost (Hamano, 1986, s. 97). Podobné asociace s malostí velikostí u samohlásky /i/ a velkou velikostí u samohlásky /a/ pozoruje napříč jazyky např. také Ohala (1994, s. 2).

České /u/ může značit určité pohlcení zvuku, jeho šíření v uzavřeném prostoru nebo kontakt s adresátem (Fidler, 2014, s. 79–83). Míra vyšpulení rtů zřejmě ovlivňuje to, že **japonské /u/** vyjadřuje spíše malou velikost a tvarově naznačuje určité vyčnívání (Hamano, 1986, s. 100), které však není tak výrazné, aby stejně jako u českého /u/ podporovalo asociace se snahou o kontakt.

Pro české /e/, stejně jako pro japonské jsou typické negativní konotace. Pro **české /e/** je dle Fidler (2014, s. 75–76) typická polovičitost, nedosáhnutí nějakého přesného bodu a nedostatečnost. **Japonskému /e/** Hamano (1986, s. 97) přímo přiřazuje asociaci s vulgaritou³⁴.

Výrazněji se od sebe liší především české a japonské /o/ (Fidler, 2014, s. 87). Pro **české /o/** je zásadní rozpínavost, dále se objevuje u výrazů značících překvapení nebo příjem tekutin (tamtéž, s.85–87). Oproti tomu **japonské /o/** naznačuje rezervovanost, nenápadnost a tvarově značí kulatost (Hamano, 1986, s. 99).

V češtině **diftongy** označují určitou změnu pohybu (Fidler, 2014, s. 65). Japonské diftongy /oi/, /ui/ naznačují kruhovitý pohyb s krátkým rozsahem (např. kloubů) (Hamano, 1986, s. 94).

Z hlediska pozice je možné u japonských samohlásek rozlišovat, zda se ve dvouslabičných výrazech nacházejí na pozici V1 nebo V2, v češtině pozice nebývá rozlišena. U japonských výrazů první samohláska (**V1**) značí **počáteční formu pohybu/objektu**, zatímco druhá (**V2**) označuje **výsledný stav a velikost pohybu/objektu** (Hamano, 1986, s. 133).

Jak vyplývá z následujících tabulek (Tab. č. 5 a 6), ve kterých shrnuji asociace českých a japonských samohlásek, jednoznačné srovnání ať již z hlediska velikosti, tvaru, či jiných typů asociací je u samohlásek obou jazyků poměrně obtížné.

České samohlásky			
	Velikost	Obecné asociace	Konotace
/a/	velká	neomezenost	negativní
/i/	malá	malý, vysoký	negativní i pozitivní
/u/	-	kontakt	-
/e/	-		negativní
/o/	-	rozpínavost	-
diftongy	změna		

Tabulka č. 5: Sémantika českých samohlásek (na základě Fidler, 2014, s. 65–93)

Japonské samohlásky			
	Velikost	Tvar	Výraznost
/a/	velká	plocha	nápadnost
/i/	malá	přímka	-
/u/	malá	vyčnívající otvor	-
/e/	vulgárnost		
/o/	malá	kulatost	nenápadnost
/oi/, /ui/	krouživý pohyb s krátkým dosahem (+ nenucenost, snadnost)		

Tabulka č. 6: Sémantika japonských samohlásek (na základě Hamano, 1986, s. 94–106; 1998, s. 100)

³⁴ Stejně jako Seiichi a Tsutsui (1986, s. 55).

U Hamano (1986) si lze povšimnout zaměření se na aspekt tvaru, který Fidler (2014) u českých samohlásek neidentifikuje. Je obtížné určit, zda je tomu tak kvůli tomu, že české samohlásky tento aspekt neobsahují, nebo jde o rozdíl v přístupu k analýze, kdy se druhá autorka na tento aspekt nezaměřila. Faktem však zůstává, že zatímco asociace samohlásek /a/, /i/, /e/, které mají v obou jazycích podobnou artikulaci, jsou vesměs podobné (např. z hlediska velikosti, pozitivních/negativních konotací), samohlásky /u/ a /o/, které se liší artikulací, se taktéž částečně liší i v asociacích. Samohláska /o/ je v japonštině asociována s malou velikostí a nenápadností, zatímco české /o/ je asociováno s výrazností a rozpínavostí. U samohlásky /u/ nedochází k většímu rozporu, nicméně ani k větší shodě a celkově se asociace přisuzované těmto samohláskám v češtině a japonštině spíše míjí.

2.5.3 Souhlásky

Jak jsem již uvedla výše (kap. 2.3), u souhlásek je zásadní jejich pozice v rámci slova. K českým souhláskám, které se nacházejí v počáteční pozici se váží konkrétní asociace a směrem ke koncové pozici se zvyšuje jejich abstraktnost (Fidler, 2014, s. 193). U japonských souhlásek bývá rozlišena pozice C1 a C2, kde C1 vyjadřuje „hmotnou povahu pohybu/objektu“ a C2 značí „typ pohybu“ (Hamano, 1986, s. 133). I z tohoto důvodu je poměrně obtížné hodnotit rozdíly v asociacích jednotlivých souhlásek napříč těmito dvěma jazyky.

Jedním z dalších rozdílů japonštiny a češtiny je to, že v češtině se může v pozici jádra objevit i souhláska, zatímco v japonštině takovéto umístění souhlásky není možné. Asociace vážící se k vybraným souhláskám v pozici jádra u českých výrazů shrnuji v následující tabulce:

České souhlásky	
pozice	JÁDRO
	asociace
/n, m/	jakýkoli zvuk připomínající mluvu
/l/	zvuk intenzivního pohybu jazyka (určitý kontakt mezi jazykem a tekutinou)
/r/	opakující se zvuk

Tabulka č. 7: Sémantika českých souhlásek v pozici jádra (na základě Fidler, 2014, s. 95–99)

Z hlediska pořadí popisovaných fonémů se nejprve budu zabývat explozivami /p/, /t/, /t'/, /k/, frikativami /f/, /s/, /š/, /ch/, afrikátami /c/, /č/, vibrantom (verberantom) /r/, laterální aproximantou /l/ a nazálami /m/ a /n/.

Jak tvrdí Palková (1994, s. 223), při artikulaci hlásek je pro **explozivy** „charakteristické vytvoření úplné překážky (závěru) na některém místě komplexu dutin ústní a hrdelní a jeho

následné jednorázové zrušení (exploze)“. U českých (ale i japonských) exploziv /p/, /t/, /k/ si lze povšimnout, že mnohé z jejich asociací mají původ právě v jejich artikulaci. V onsetu Fidler (2014, s. 138) přisuzuje české souhlásce /p/ asociaci „užití velkého tlaku“³⁵, /t/ implikuje „náráz objektu na pevný povrch nebo do jiného objektu“ a /k/ značí „silné uvolnění energie“. V japonštině se podobné asociace vztahují k explozivám na pozici C2. Zde se taktéž objevují asociace např. s explozí, nárazem (více viz tabulka č. 9 a 10).

Také u **frikativ** se objevují určité podobnosti. U českých souhlásek /f/, /s/, /ch/ Fidler (2014, s.149, 150, 157) zmiňuje asociace s rychlým prouděním vzduchu, nebo klouzavým pohybem bez překážek. U japonských neznělých frikativ se taktéž objevují asociace s poryvem větru, který bývá chápán spíše jako mírnější závan. S větším poryvem bývají v japonštině spojené především znělé varianty frikativ.

V případě **afrikát** není možné podobnost českých afrikát s japonskými afrikátami /c/ a /č/ hodnotit. Hamano (1986) se těmito hláskám samostatně nevěnuje a přisuzuje jim stejné vlastnosti a asociace jako explozivě /t/. Jelikož však tyto hlásky nesdílí stejný způsob artikulace, je pravděpodobné, že se liší i asociacemi, a proto by bylo vhodné asociace hlásek /c/ a /č/ dále prozkoumat. Nejsm si však vědoma, že by taková studie existovala, a vzhledem k omezenému rozsahu této práce další analýza v tomto směru není možná. Z tohoto důvodu budu stejně jako Hamano (1986) japonské hlásky /c/, /č/ a /t/ chápat jako foném s identickými asociacemi.

České a japonské souhlásky se z velké části artikulačně příliš neliší a zásadní rozdíly v asociacích způsobuje především to, že jsou jednotlivé asociace založeny na jiných aspektech způsobu artikulace³⁶. Výjimkou tvoří především japonská **verberanta** /r/, která se může v některých případech od české **vibranty** /r/ poměrně zásadně lišit. Barešová a Dyrtrtová (2014, s. 31) japonské /r/ popisují jako „velmi specifickou a ojedinělou hlásku, která bývá definována jako hláska na pomezí /r/, /l/ a /d/“ dále dodávají, že „problematiku unikátnosti artikulace tohoto zvuku dále podtrhává fakt, že se výslovnost této hlásky liší i dle její polohy ve slově“. Při porovnání asociací japonského /r/ s asociacemi českého /l/ a /r/ si lze povšimnout určitých podobností (viz výše Tab. č. 7 a níže Tab. č. 9 a 10). Jak tvrdí Hamano (1986, s. 22–23), japonské /r/ se v počáteční pozici vyskytuje pouze zřídka a pokud ano, tak pouze

³⁵ Asociace uváděné v uvozovkách jsou citované přesně tak, jak byly uvedeny ve zdroji. Asociace bez uvozovek jsou parafrází.

³⁶ Např. u české souhlásky /l/ můžou být asociace založené na dvou různých aspektech artikulace. Jak uvádí Fidler (2014, s. 99, 110), asociace souhlásky /l/ v pozici jádra jsou založeny na intenzivním kontaktu mezi vzduchem a velkou částí jazyka, zatímco asociace této hlásky v onsetu se zakládá na způsobu, kterým okolo jazyka uniká vzduch a odklání ho tak od neutrální pozice.

v jednoslabičných výrazech. Lze ho však najít u mimetika *rinrin*, které vyjadřuje např. zvonění budíku a stejně jako české *crrr* je spojeno s určitým druhem řinčení či vibrování, čímž se podobá asociacím českého /r/. V pozici C2 se může japonské /r/ podobat svými asociacemi s vodou a valivým pohybem spíše české **laterální aproximantě /l/** v pozici jádra.

České **nazály** /m/ a /n/ s japonskými nazálami v poloze C1 či C2 sdílejí pouze určitý pocit nezřetelnosti a neurčitosti. Tyto české nazály však, nacházejí-li se v kodě, sdílejí asociace především s japonským koncovým elementem /-N/. Podobně jako tento japonský koncový element české /m/ a /n/ v koncové pozici naznačuje „různý stupeň rezonance“. Fidler (2006, s. 12–14) koncové /n/ v češtině popisuje jako „více specificky spojené s přetrvávajícím zvukem, často po kontaktu s kovovým předmětem“, zatímco u /m/ je dle ní asociace s kovem slabší, je více spojená s nízkou frekvencí a tlumenou rezonancí.

V tabulkách níže (Tab. 8, 9, 10) jsou shrnuty asociace jednotlivých českých i japonských souhlásek. U českých souhlásek jsou asociace rozděleny podle pozice fonému v onsetu či kodě. V případě, že Fidler (2014) u českého fonému uvádí, zda je u něj možné rozlišit pozitivní či negativní konotace, tak jsou tyto konotace také zahrnuty do tabulky. Japonské souhlásky jsou rozděleny do dvou tabulek, dle toho, zda se nachází v jednoslabičných či dvouslabičných výrazech. U jednoslabičných japonských výrazů je uváděna pouze pozice C1, ve dvouslabičných pozice C1, která by měla vyjadřovat hmotnou povahu objektu³⁷ a C2, která častěji značí typ pohybu (více o rozložení typu asociací vzhledem k pozici viz kap. 2.3). Symbol „X“ v tabulce značí, že se daný foném na této pozici nevyskytuje. Symbol „?“ znamená nedostatečný počet slov s výskytem tohoto fonému, kvůli kterému není možné jednoznačné zobecnění významu fonému na dané pozici.

Japonské souhlásky: JEDNOSLABIČNÉ výrazy		
pozice	C1	
	povrch	typ pohybu a jiné asociace
/p/	napjatý (hrozící výbuchem)	náhlý, explozivní pohyb
/t/	uvolněný (např. dřevo, země)	náraz
/k/	tvrdý (např. kov)	tvrdý, hluboký /k+/i/ → pronikavý zvuk /k+/u/ nebo /e/ → hluboký dutý prostor nebo zvuk tvořený na měkkém patře nebo v hltanu
/h/		dýchání, vypuštění vzduchu (neexplozivní)

³⁷ Přestože Hamano (1986, s. 133) asociace přisuzované pozici C1 u dvouslabičných výrazů zobecňuje na „hmotnou povahu objektu“ a pozici C2 na „typ pohybu“, některé asociace jsou výjimkou z tohoto pravidla, viz např. asociace fonému /m/ nebo /w/.

/s/		hladký, klouzavý pohyb (kterému v cestě nestojí překážky)
/m/, /n/		potlačenost, nejasnost
/w/, /j/ (nebo onset neobsazen)		zvuk vydávaný lidmi/zvířaty, psychické rozrušení

Tabulka č. 8: Japonské souhlásky a jejich asociace v jednoslabičných slovech (na základě Hamano, 1998, s. 86–99)

Japonské souhlásky: DVOUSLABIČNÉ výrazy		
pozice	C1	C2
	hmotná povaha objektu	typ pohybu
/p/	napjatý povrch	rozbití, exploze, zanoření (obsahuje rozbití napjatého povrchu, do kterého se objekt noří) (+ rozhodnost, čerstvost)
/t/	povrch postrádající napjatost (→ ospalost, lenost, tlumenost)	náraz do povrchu (přijít do blízkého kontaktu, přesná shoda)
/k/	tvrdý povrch (→ neohebný, pevný, rigidní) (+ smích)	pohyb zevnitř ven (otevírání se, rozbíjení se, vzdouvání, vynoření)
/h/	slabý, měkký, nespolehlivý, nerozhodný, elegantní (+smích)	dech (např. odkašlání)
/s/ ³⁸	nelepkavý (sypký), postrádající napjatost, hladký, pohyb bez překážek, rychlý, tichý/klidný (→osvěžující, spořádaný, chytrý)	měkký kontakt, tření
/m/	zmatený, nejasný (→nepříjemný, znepokojující pocit)	?
/n/	lepkavý, mazlavý, slizký, lenivý, nepřipravený (+ nevokalizované vyjádření radosti – úsměv)	ohebnost, elasticita, nestabilita, nedostatek síly, slabost
/j/	líný, nestabilní, kolísavý pohyb	zvuk mající mnoho zdrojů, nejasnost, dětinskost, různorodost
/w/	zvuky vydávané lidmi, emoční pohnutí (asociuje lidské či zvířecí emoce/chování, velké množství lidí/zvířat)	měkký, mdlý, nejasný
/r/ ³⁹	?	valivý, tekutý, koulivý pohyb

Tabulka č. 9: Japonské souhlásky a jejich asociace ve dvouslabičných slovech (na základě Hamano, 1998, s. 133–173)

³⁸ Seiichi a Tsutsui (1986, s. 51) u palatalizovaného segmentu /š/ udávají navíc také asociace s negativním mentálním stavem.

³⁹ Seiichi a Tsutsui (1986, s. 52) u segmentu /r/ udávají též asociace s kapalností, hladkostí a kluzkostí. Nezmiňují však pozici, ve kterých by mělo k těmto asociacím docházet.

České souhlásky			
pozice	ONSET		KODA
	hmotná povaha objektu	konotace	aspektuální marker
/p/	užití velkého tlaku	negativní hodnocení	přemístění
/t/	objekt narazí na pevný povrch nebo do jiného objektu	hodnotící (+ i -)	krátké trvání, bezprostřednost
/tʰ/	malé místo kontaktu		X
/k/	silné uvolnění energie		ohraničenost
/f/	rychlý proud vzduchu	negativní hodnocení	postupné vypouštění vzduchu
/s/	rychlý pohyb objektu skrz trajektorii		objekt klouže úzkou trajektorií směrem k cíli
/š/	objekt je v kontaktu s povrchem po celou dobu pohybu po trajektorii		rozptyl po celé oblasti dopadu
/ch/	nápadný, silný zvuk vzduchového poryvu		nápadnost
/c/	reakce na odpor		výkyv na konci lineárního pohybu
/č/	objekt se protahuje skrz úzký průchod		?
/r/	počáteční poz.: užití síly	vnitřní poz.: nepřetržitá aplikace síly	X
/ř/	tříštivý zvuk		X
/j/	gesto poukazující na mluvího (mluvčí je zdrojem hodnocení)		gesto poukazující na mluvího (situace ovlivňuje mluvího)
/l/	pohyb mimo neutrální pozici		X
/m/	pohyb a zvuk		nejasné zakončení
/n/	vyprodukovaný objektem, který má tvar úst		

Tabulka č. 10: České souhlásky a jejich asociace (na základě Fidler, 2014, s. 123–178)

2.5.4 Fonestémy

Kromě jednotlivých fonémů, ke kterým se u mimetik váží popsané asociace, je možné identifikovat také sekvence fonémů zvané fonestémy, které taktéž mohou nést určitý význam. V češtině významy některých těchto fonestémů popsala Fidler (2014). V japonštině se jim věnovala Ivanova (2006). Ivanova zkoumala japonské fonestematické vzory, které se objevují:

1. Na 1. (případně i 3.) slabice

2. V samohlásce první slabiky a v celé druhé slabice reduplikovaných výrazů s formou CVCV
3. Na 2. a 3. slabice
4. V celém slově s výjimkou první slabiky
5. Ve slově s částečnou reduplikací

Všechny příklady použité v tabulkách a taktéž popisované asociace pocházejí ze zdrojů uvedených pod tabulkami. Ze zdrojů byl vždy náhodně vybrán jeden či dva příklady. Asociace spojované s těmito fonestémy v češtině a následně v japonštině shrnuji v následujících tabulkách:

Fonestémy v českých výrazech				
	Foném	V onsetu	V kodě	Asociace
1.	/p/	/pl-/ (plác, plesk)		padající objekt se rozplácne o rovný povrch
2.		/pr-/ (prask, prásk)		rozbití se, rozprsknutí se tvrdého předmětu o povrch
3.	/t/	/tl-/ (tlap)		pohyb chodidla
4.		/tř-/ (třesk)		počáteční kontakt (úder) následovaný tříštivým zvukem, který je způsobem nárazem
5.		/tr-/ (tralala)		elegance nebo rychlá hudba
6.			/-st/ (svist, chrst)	pohyb, který trvá pouhý okamžik a je jasně zakončen
7.			/-mst/ (chramst)	rychlé polknutí, které je ukončeno zavřením úst
8.			/-cht/ (čvacht)	krátký zvuk a/nebo rychlý pohyb, který je jasně zakončen
9.	/k/	/kř-/ (křup, křáp)		tvrdá entita se konečně podvolí nastřádané energii a křupne nebo je rozdrčena
10.		/kl-/ (klap)		užití velké síly a její následné odstranění
11.		/šk-/ (škub)		nepřetržitě užití síly v celé oblasti kontaktu, která končí jejím roztržením
12.			/-sk/ (třísk)	ohraničený pohyb, kterému předchází zvuk tření

Tabulka č. 11: České fonestémy a jejich asociace (na základě Fidler, 2014, s. 130, 135–136, 140–141, 144, 177)

Japonské fonestemické vzory v 1. (a 3.) slabice			
	Redupl. forma	Ostatní formy	Asociace
1. ⁴⁰	mo + CV + mo + CV <i>MOgo-MOgo</i> (mumlat)	mo + X <i>MOQsari</i> (pomalu, hloupě)	zahalený, nejasný význam
2.	mu + CV + mu + CV <i>Muka-Muka</i> (být naštvaný)	mu + X	přemíra energie, potlačení
3.	ne + CV + ne + CV <i>NEba-NEba</i> (lepkavý)	ne + X <i>NEQtori</i> (lepkavě)	lepkavost, vytrvalost
4.	no + CV + no + CV <i>Noro-Noro</i> (táhnout se)	no + X	pomalé pohyby, bez napětí/obav
5.	jo + CV + Jo + CV <i>JObo-JObo</i> (vratký, slabý)	jo + X	nestabilita/nespolehlivost
6.	ju + CV + ju + CV <i>JUsa-JUsa</i> (třást se)	ju + X <i>JUQkuri</i> (pozdolna)	bez napětí, uvolněnost

Tabulka č. 12: Asociace japonských fonestemických vzorů v 1. (a 3.) slabice (Zdroj: Ivanova, 2006, s. 107–108)

Fonestemické vzory v redupl. výrazech v místě samohlásky 1. slabiky a v celé 2. slabice		
	Redupl. forma	Asociace
7.	C + asa + C + asa <i>kASA-kASA</i> (suchý, hrubý)	neuspokojivý vzhled z důvodu určitého nedostatku
8.	g/k + V + či + g/k + V + či <i>kAČI-kAČI</i> (zmrzlý, vysušený)	postrádající vlhkost nebo prostor
9.	C + obo + C + obo <i>tOBO-tOBO</i> (plahočit se)	nedostatek vitality a energie
10. ⁴¹	(C) + oro + (C) + oro <i>dORO-dORO</i> (hustý, kašovité)	pomalý pohyb, lenost
11.	(C) + udža + (C) + udža <i>UDŽA-UDŽA</i> (svíjet se)	nepříjemná měkkost
12.	(C) + ura + (C) + ura <i>kURA-kURA</i> (motat se)	třást se, kymáčet se
13.	(C) + joro + (C) + joro <i>hJORO-hJORO</i> (vrávorat)	nedočkavost, nestabilita

Tabulka č. 13: Asociace japonských fonestemických vzorů v reduplikovaných výrazech v místě 1. slabiky a v celé 2. slabice (Zdroj: Ivanova, 2006, s. 108–109)

⁴⁰ Ivanova (2006, s. 107) u tohoto vzoru uvádí výjimky: *moku moku* (vypouštějící množství kouře), *mori mori* (energicky + vzdouvající se svaly, odhodlání, síla atd.).

⁴¹ Jako výjimky Ivanova (2006, s. 109) uvádí: *boro boro* (vyčerpaný, padající ve velkých kapkách), *horo horo* (padající v malých kapkách), *poro poro* (padající ve velkých kapkách, ale menších než u *boro boro*).

Fonestemické vzory v 2. (a 4.) slabice		
	Redupl. forma	Asociace
14.	CV + bu + CV + bu <i>deBU-deBU</i> (tlustý)	velký objem třesoucí se kapaliny nebo masy
15.	(C)V + ča + (C)V + ča <i>kuČA-kuČA</i> (neupravený, jíst hlasitě)	nepořádek, neuspokojivý vzhled
16.	CV + go + CV + go <i>maGO-maGO</i> (zmatený, frustrovaný)	nedostatek sebevědomí
17.	(C)V + dži + (C)V + dži <i>iDŽI-iDŽI</i> (váhavě)	zbabělost, zmatenost, nedostatek nadšení/iniciativy
18.	CV + ke + CV + ke <i>nuKE-nuKE</i> (nestydatě)	drzost
19.	(C)V + ki (C)V + ki <i>doKI-doKI</i> (rychlé pulzování srdce)	energický/dynamický pohyb
20.	(C)V + ne + (C)V + ne <i>kuNE-kuNE</i> (klikatící se)	klikatící se, vinoucí se
21.	CV + nja + CV + nja <i>fuNJA-fuNJA</i> (zplihlý, mluvit s plnou pusou)	měkký, nespolehlivý, nestabilní
22.	CV + ši + CV + ši <i>hiŠI-hiŠI</i> (pevně, horlivě)	tlak
23.	CV + so + CV + so <i>hiSO-hiSO</i> (šeptem)	nesmělý, samotářský
24.	CV + te + CV + te <i>boTE-boTE</i> (tlustý, velký)	překračující určité vhodné/přijatelné množství
25.	(C)V + zu + (C)V + zu <i>uZU-uZU</i> (netrpělivý)	obava, netrpělivost

Tabulka č. 14: Asociace japonských fonestemických vzorů v 2. a 4. slabice (Zdroj: Ivanova, 2006, 109–111)

Fonestemické vzory emfatické formy CVCCVri		
	Forma CVCCVri	Asociace
26.	C + aQtari <i>g-AQTARI</i> (náhle)	náhlý/prudký pohyb
27.	CV + Nwari <i>dži-NWARI</i> (postupně, pomalu)	laskavě, mírně/zvolna
28.	CV + Qčiri <i>b-AQČIRI</i> (přesně, dokonale)	úspěšně, pozitivně hodnocený, kompaktní
29.	CV + Qkiri <i>h-AQKIRI</i> (jasně)	jednoznačný, přesný
30.	CV + Qpori <i>ga-QPORI</i> (ve velkém množství)	překračující určité množství (v pozitivním smyslu)
31.	CV + Qpuri <i>ta-QPURI</i> (v dostatečném množství)	dostatečné množství
32.	CV + Qsari <i>do-QSARI</i> (spousty)	mnoho

33.	CV + Qširi <i>do-QŠIRI</i> (masivní, velký)	hojný, těsně namačkaný
34.	CV + Qteri <i>ko-QTERI</i> (hustý, silný)	těžký, tlustý
35.	(C)V + Qtori <i>o-QTORI</i> (mírný, vyrovnaný)	poklidný

Tabulka č. 15: Asociace japonských fonestemických vzorů formy CVCCVri (Zdroj: Ivanova, 2006, s. 111–113)

Fonestemické vzory ve slovech s částečnou reduplikací		
	Částečně redupl. forma	Asociace
36.	C1V1 + ča + C2V2 + ča <i>beČA-kuČA</i> (tlachat)	nepořádek, neatraktivita
37.	(C1)V1 + ta + C2V2 + ta <i>aTa-fuTA</i> (ve spěchu)	neklid, neposednost

Tabulka č. 16: Asociace japonských fonestemických vzorů ve slovech s částečnou reduplikací (Zdroj: Ivanova, 2006, s. 113)

2.6 Morfonologická složka

Do morfonologické složky významu patří morfonologické vlastnosti výrazu. V češtině i v japonštině se mezi ně řadí reduplikace, přítomnost koncových elementů (tzv. „sufixů“) a intenzifikátory.

2.6.1 Reduplikace

S reduplikací nebo repeticí se lze setkat jak u českých výrazů, tak i u japonských. U mimetických výrazů je reduplikace napříč jazyky poměrně častým jevem⁴². Akita (2009, s. 34) udává, že dle výzkumů Lu (2006) a Kadooky (2007), tvoří reduplikované formy až 40 % veškerého japonského zvukově symbolického lexika.

Jako typické japonské reduplikované formy je možné uvést formu CVN-CVN (např. *kun kun*) nebo CVCV-CVCV (např. *pori pori*⁴³). Příkladem českých reduplikovaných mimetik jsou *tuk tuk* nebo *puťa puťa*.

Hamano (1986, s. 133) japonským jednoslabičným reduplikovaným výrazům přisuzuje asociace **opakování**⁴⁴ nebo **pokračování**. Podobné asociace přiřazuje i reduplikovaným výrazům dvouslabičným. Reduplikované výrazy staví do kontrastu s výrazy jednoduchými,

⁴² Casas-Tost (2014, s. 30) popisuje reduplikaci jako velmi častý jev např. ve španělštině a dále také v čínštině.

⁴³ Uvedené příklady pocházejí z Akita (2009, s. 34)

⁴⁴ Asociace s opakováním udává také např. Inose (2008, s. 101) a ve svém výzkumu asociace udávané Hamano (1986) potvrzuje i Akita (2009, s. 163).

keré naznačují pohyb, který se odehrál v jednu omezenou chvíli, nebo pohyb, který se odehrál pouze jednou (případně se může jednat také o jediný zvuk, který zazněl pouze jednou). Z tohoto důvodu reduplikovanou formu často nabývají např. fenomima pro chození a běhání (Akita, 2009, s. 210), jelikož, jak dodává Tamori (2002 cit in Akita 2009, s. 210), tyto aktivity vyžadují minimálně dva kroky.

Stejně asociace, které se váží k reduplikovaným výrazům v češtině, udává Fidler (2014, s. 58). Dle ní nemusí množství opakování značit přesné množství opakování činnosti nebo zvuku, ale určité větší množství zvuků, opakování činnosti nebo její pokračování. U nereduplikovaného výrazu se stejně jako u japonských výrazů jedná o jediný zvuk nebo pohyb/činnost, která v jednu chvíli proběhla a skončila.

2.6.2 Koncové elementy („sufixy“)

V japonštině se u jednoslabičných výrazů v kodě objevují dva „sufixy“ (také nazývané jako koncové elementy⁴⁵) /-N/ a /-Q/. U dvouslabičných výrazů se v kodě mimo těchto dvou objevuje ještě „sufix“ /-ri/. Sufixu /ri/, v případě, že je součástí intenzifikační formy CVCCVri, se budu dále věnovat v podkapitole 2.6.3.

Koncový element /-Q/ na této pozici se považuje za samostatný foném, který se česky nazývá ráz⁴⁶. Tato souhláska se objevuje také uprostřed slova jako objekt geminace, její asociace jsou však v této pozici jiné než u koncového /-Q/. Prostřední /-Q-/ se stává intenzifikátorem (více viz 2.6.3). Koncový element /-Q/ naznačuje, že „objekt **není flexibilní** a že pohyb proběhl **různě v jednom směru, aniž by změnil svou podstatu**“ (Hamano, 1986, s. 85; zvýraznění LU). Pohyb má náhlý začátek i konec, čímž silně kontrastuje s výrazy obsahujícími „sufix“ /-N/ (tamtéž).

Přítomnost sufixu /-N/ značí, že se směr pohybu nebo vlastnost zvuku ke konci mění. Je zde naznačena určitá **reakce na počáteční pohyb** nebo určitý **dozvuk**. Hamano (1986, s. 85) dále navrhuje, že objekt „může být **flexibilní** nebo **elastický** a **je schopný reakce či dozvuku**“ (tamtéž, zvýraznění LU).

Z porovnání výrazů obsahujících koncové /-Q/ a /-N/, které provedla Hamano (1986), vyplývá, že /-N/ se objevuje spíše u výrazů, které asociují **pomalý doznívající konec**, na rozdíl od /-Q/,

⁴⁵ Akita (2009) označení sufix udává v uvozovkách nebo používá označení „stem-final elements“. Fidler (2014) používá formulaci „sufix-like formations“.

⁴⁶ Foneticky je možné ho zapsat jako [ʔ].

jehož **začátek i konec jsou náhlé**. Dobře tento rozdíl ilustrují výrazy *puQ(-to)* a *pun(-to)*, které uvádí Hamano (1986, s. 85–86). *PuN(-to)* se zde objevuje v kontextu dlouho přetrvávající vůně parfému, zatímco *puQ(-to)* se užívá u náhlého závanu zápachu, který rychle zmizí.

Kromě předchozích „sufixů“ jejichž ikonicitu je poměrně jasná, je na konci dvouslabičných mimetických výrazů možné se navíc setkat i se „sufixem“ **/-ri/** (např. *kirari*). Hamano (1986, s. 136/7) pro tento „sufix“ navrhuje asociaci s **tichým zakončením pohybu**, sama však zároveň uznává, že identifikování přímého ikonického vztahu mezi významem „sufixu“ **/-ri/** a jeho fonologickými vlastnostmi je obtížné.

Asociace jednotlivých koncových elementů japonských mimetik lze shrnout takto:

Koncový element	Asociace
/-Q/	ráznost
/-N/	dozvuk
/-ri/	tichost

Tabulka č. 17: Asociace japonských mimetických „sufixů“ (na základě Akita, 2009, s. 175)

U českých mimetických výrazů Fidler (2014, s. 39) popisuje čtyři různé „sufixy“. Mezi ně patří:

/-ky/: (*hup/hupky, jej/jejky*)

/-s/: (*šup/šups, hop/hops*)

/-y/: (*buch/buchy, buc/buci*)

/-ity/: (*ťap/ťapity, dup/dupity*)⁴⁷

Podle Fidler (2014, s. 40) mimetické výrazy obsahující **/-y/** i **/-ity/** vyjadřují neurčité množství. „Sufix“ **/-y/** dále indikuje „soubor zvuků a pohybů, které se odehrály na krátkém časovém úseku“. Soustředí se spíše na to, že k pohybu/zvuku skutečně došlo než na to, jaký tento pohyb či zvuk byl. „Sufix“ **/-ity/** kromě neurčitého množství naznačuje také malou velikost zdroje, zvuků, či pohybů. „Sufix“ **/-ky/** se objevuje v kontextu nepřilíš vážných situací (tamtéž). Asociace **/-s/** Fidler popisuje jako „rychlý pohyb pevné entity z jednoho místa na druhé“ (tamtéž, s. 42).

⁴⁷ Vybrané příklady pochází z Fidler (2014, s. 39)

2.6.3 Intenzifikátory

Mezi intenzifikátory, nebo přesněji řečeno derivační operace sloužící k intenzifikaci významu mimetického výrazu, se v japonštině řadí částečná reduplikace, prodlužování samohlásek a geminace⁴⁸. Za intenzifikátor lze považovat také foném /-N-/, který se vyskytuje uprostřed slova (na pozici kody v první slabice dvouslabičných výrazů) a který společně s geminací /-Q-/ spadá pod morfonologickou emfatickou formu CVCCVri. V češtině se jako intenzifikátor projevuje prodlužování samohlásek a jiných segmentů.

1. Částečná reduplikace

U japonských jednoslabičných výrazů Hamano (1986) rozlišuje dva typy částečné reduplikace.

1. typ: (*pi-piQ(-to)*, *do-dooN*)
2. typ: (*toQ-to(-to)*, *saQ-sa(-to)*)⁴⁹

První typ částečně reduplikované formy, jak tvrdí Hamano (1986), naznačuje „existenci přípravné fáze, která odpovídá rozsahu počátečního opakování“ (s. 83). Také značí, že byla akce „provedena energicky, ve spěchu nebo rázně“ (tamtéž). Druhý typ částečné reduplikace naznačuje, že „se událost odehrála ve spěchu, bez váhání a/nebo neopatrně“ (tamtéž, s. 84).

Přestože Hamano (1986) rozlišuje mezi jednoslabičnými a dvouslabičnými výrazy, význam částečně reduplikovaných dvouslabičných výrazů se od jednoslabičných částečně reduplikovaných výrazů v mnohém neliší. Dle Hamano (1986, s. 135) částečná reduplikace u dvouslabičných výrazů naznačuje, že „se událost skládá z krátkých spěšně provedených pohybů, a že tato akce byla provedena energicky, ve spěchu, nebo rázně“. Mezi příklady částečné reduplikace dvouslabičných výrazů Hamano (tamtéž, s. 135–136) udává *para-paraQ(-to)* a *para-para-paraQ(-to)*.

2. Prodlužování segmentů

Prodloužení samohlásek se jako intenzifikátor projevuje jak u japonských, tak u českých mimetických výrazů. V češtině se s prodlužováním segmentů lze setkat i u souhlásek (např. ve slově *grrr*).

⁴⁸ Mezi derivační operace sloužící k intenzifikaci výrazu řadí částečnou reduplikaci, prodlužování samohlásek a geminaci Akita (2009, s. 36). Infix /-N-/ nebo /-Q-/ v kodě první slabiky jako intenzifikátor označuje Hamano (1998, s. 35).

⁴⁹ Příklady pochází z Hamano (1986, s. 83–84).

Základní význam prodloužených hlásek, jak uvádí Hamano (1986, s. 140), je v podstatě stejný jak u jednoslabičných, tak i dvouslabičných japonských výrazů. U obou typů výrazů prodloužení naznačuje např. prodloužení aspektu vzdálenosti nebo trvání, které se nějak týká daného pohybu. Hamano (1986, s. 141) dále dokazuje, že „sémantické rozpětí prodloužených hlásek může sahát od ‚dlouhé vzdálenosti/dlouhého trvání‘ až k ‚lenosti/pomalosti‘ a ‚energičnosti/důrazu‘⁵⁰.

Dle Fidler (2014, s. 56), k prodloužení segmentu, které reflektuje prodloužení zvuku nebo pohybu, dochází i u českých výrazů. Na rozdíl u příkladů mečíci kozy (*mé, mé, mé*) a rozezleně mečíciho kozla (*mé, mé, meeé*), Fidler (2014, s. 57) dokazuje, že prodloužení segmentu výrazu značí, že se jedná o situaci s komplexnější vnitřní strukturou.

3. *Geminace a „emfatická“ forma CVCCVri*

Posledním typem intenzifikátoru, který je typický pro japonštinu, ale u českých výrazů se nevyskytuje, je geminace /-Q-/ a „infix“ /-N-/. Geminace i infix /-N-/ se ve výrazech obvykle objevují jako součást morfonologické formy CVCCVri.

Stejně jako koncové /-Q/ značí infix /-Q-/ **energičnost**, ale na rozdíl od koncového /-Q/ neobsahuje aspekt jednosměrnosti (Hamano, 1986, s. 137), a proto jsou infix a sufix /Q/ chápány jako rozdílné fonémy. Martin (1952 cit in Hamano, 1986, s. 138) foném v prostřední pozici označuje jako alomorf „intenzifikačního infixu“, který přidává **důraz** nebo **živost**. Tuto intenzifikační funkci infixu /-Q-/ popisují Seiichi a Makino (1986, s. 55) též u nemimetických slov.

Jako intenzifikátor slouží také /-N-/ v prostřední pozici, které má oproti /-Q-/ pouze omezené použití. Toto Hamano (1986) dokazuje výčtem všech výrazů obsahujících /-N/, kterých je celkově pouhých 16. Mezi nimi např. *funwari, nonbiri, bonjari* (Hamano, 1986, s. 139–140). Všechny uvedené výrazy lze zařadit do emfatické formy CVCCVri, jejíž hlavní vlastnost Akita (2009, s. 144) popisuje jako nepředvídatelnost. Mimetika mající tuto intenzifikovanou formu často nesou „speciální a nepředvídatelný význam, díky kterému působí jako běžná příslovce“ (tamtéž, s. 42)⁵¹. Dále dodává, že „mnoho z nich značí vysokou míru intenzity, ale

⁵⁰ Jako příklady důrazu a (psychické) pomalosti Hamano (1986, s. 142, zde zjednodušeno) udává např.: (1) パン粉のような雪がふわあっと落ちる (*panko no jou na juki ga fuwáQto očiru*) → prašný sníh se snáší **velmi lehce**

(2) ポカーンと口を開けた顔つき (*pokán to kuči o aketa kaocuki*) → pusa **otevřená dokořán** (kvůli které působí člověk hloupě)

⁵¹ „Běžná“ myšleno ve významu „zvukově nesymbolická“.

jejich přesný lexikální význam je těžké zobecnit“ (tamtéž, s. 144). Přesto se o částečné zobecnění některých výrazů pokusila např. Ivanova (2006), která se jejich významu věnuje v rámci popisu fonstemických vzorců (viz výše kap. 2.5.4)

3. Teorie překladu komiksu a zvukových efektů

Překlad komiksu je v mnoha ohledech specifický. Jedná se o audiovizuální překlad, u kterého je při překladu nutné brát na zřetel nejen samotnou textovou stránku, ale navíc také stránku vizuální. Dle Gottlieba (1998 cit in Zanettin, 2008, s. 20) je komiks společně s reklamou a filmem polysemiotickým textem, jelikož tato média využívají vizuál a zvuk společně s verbálními prostředky komunikace. Toto propojení vizuálu a verbálních prostředků vede k určitému omezení překladu, který je vázán na prostor bublin či mezer mezi obrázky, do kterých se musí vejít (Zanettin, 2008, s. 20). V teorii překladu se lze často setkat s termínem „omezený překlad⁵²“, kterým bývají označovány překlady např. právě komiksů, sloganů nebo titulků (Grun a Dollerup, 2003 cit in Celotti, 2008, s. 34). Při překladu je tedy nutné interpretovat nejen verbální stránku, ale také vizuální. Celotti (2008, s. 43) konstatuje, že nutnost interpretovat obě tyto stránky může být očividná, ale přesto se právě nepozornost v tomto ohledu stává důvodem mnoha překladatelských chyb.

Ne vždy je však nutné toto propojení sémiotických systémů vnímat jako omezení. Vizuální stránka může být překladateli nápomocná, a pokud ji bude „čist“ společně s verbálním jazykem, tak mu může pomoci pochopit celkový význam překládaného výrazu (Celotti, 2008, s. 34). Toto „čtení“ vizuálního kontextu je při překladu zvukových efektů velmi důležité, a to zejména u japonských zvukových efektů, u kterých je mnohdy kontext základním opěrným bodem pro překlad. V případě, že se překládaný zvukový efekt nenachází ve slovníku či databázi známých a často užívaných zvukových efektů, je možné analyzovat jeho strukturu a částečně vyvodit jeho význam na základě zvukového symbolismu jeho segmentů (více viz kap. 4). Jak jsem však uvedla již výše (kap. 2.4), zvukově symbolická složka slova obsahuje pouze jeho konotace a není možné z ní vyvodit přesný význam slova. Analýzu zvukového symbolismu je proto možné provádět jedině v propojení s vizuálním kontextem. Při překladu by proto bylo vhodné zvážit společně s celkovým kontextem situace také grafickou stránku, tedy velikost, tvar, umístění v prostoru a případné další grafické vlastnosti zvukového efektu, kterým se však v této práci podrobněji věnovat nebudu.

3.1 Přístupy k překladu z hlediska technického

Při překladu komiksu se překladatel setkává s různými požadavky vydavatele, které sám nemůže ovlivnit. Co se týká konkrétně překladu zvukových efektů, které se nacházejí přímo

⁵² V originále „constrained translation“.

v obraze, jsou mnohdy nutné poměrně velké úpravy grafické stránky komiksu, což může znamenat další výdaje pro vydavatele za překreslení (Garces, 2008, s. 240). Z tohoto důvodu dochází z technického hlediska k pěti různým přístupům k překladu zvukových efektů. Rohan a spol. (2021, s. 61) popisují dva typy: buď je **původní zvukový efekt vymazán a nahrazen překladem** nebo je **původní efekt ponechán a překlad je zapsán vedle něj**. První typ vyžaduje největší grafickou úpravu, a proto je také finančně nejnáročnější. Právě tento typ je nejčastěji využívaný při překladu zvukových efektů v manze, která se dnes vydává v České republice.⁵³ Druhý typ může být využit v případě, že chce vydavatel ušetřit za grafickou úpravu, zároveň se však může objevit také v případě, že si majitel práv komiksu nepřejde, aby vydavatel více zasahoval do originálu, a ponechání originálních zvukových efektů si stanoví jako jednu z podmínek vydání (např. český překlad mangy Akira).

Kromě výše uvedených dvou typů se lze setkat také s **ponecháním originálních zvukových efektů bez jakéhokoli překladu** (Schmitt 1988 cit in Jüngst, 2008, s. 64). Originální zvukové efekty bez překladu se objevují především v komiksech, které mají stejný zápisový systém (latinku), a které někdy bývají graficky velmi komplexní, a proto by jejich překlad byl velmi finančně i časově náročný. Poměrně překvapivě však k překladu tohoto typu někdy dochází i v případě mangy, např. u německých překladů je možné se setkat i s nepřeloženými japonskými zvukovými efekty, které si v tomto případě ponechávají již pouze své grafické kvality a stránka verbální se zde ztrácí (Jüngst, 2008, s. 68). Dalším typem je **překlad, který se objevuje jako „poznámka pod čarou“ v prostoru mezi panely** (např. český překlad mangy Crying Freeman).

Dále se např. v překladu japonské mangy Džudžucu kaisen (v češtině Prokleté války, 2022) objevuje i pátý typ přístupu, kterým je **vymazání originálu a zároveň vynechání překladu**.

Těchto pět přístupů k překladu zvukových efektů v manze lze tedy shrnout takto:

1. původní zvukový efekt je vymazán a nahrazen překladem (Rohan a spol., 2021, s. 61)
2. původní efekt je ponechán a překlad je zapsán vedle něj (Rohan a spol., 2021, s. 61)
3. původní efekt je ponechán bez překladu (Schmitt 1988 cit in Jüngst, 2008, s. 64)
4. překlad je uveden v prostoru mezi panely (Jüngst, 2008, s. 56)
5. původní efekt je vymazán bez doplnění překladu

⁵³ Uvedeno na základě vlastního zhodnocení mangy vydávané především nakladatelstvím Crew v posledních zhruba 10 letech.

3.2 Přístupy k překladu z hlediska překladatelských metod

Způsobem překladu mimetických výrazů v literatuře se ve svých studiích zabývali např. Flyxe (2002)⁵⁴, Inose (2008) a Yaqubi a spol. (2018). To, že jsou tyto studie relevantní při analýze překladu zvukových efektů v komiksu dokázali např. Rosyid a Santika (2017), kteří ve své analýze využívají překladatelských metod, které popsala Inose (2008). Yaqubi a spol. (2018) svoji analýzu založili na metodách, které identifikovala Casas-Tost (2012).

V následujícím souhrnu metod vycházím z kombinace 9 překladatelských metod od Inose (2008) a 10 metod identifikovaných Casas-Tost (2012). Na základě těchto dvou studií udávám 10 metod překladu zvukových efektů:

1. Zavedený překlad
2. Výpůjčka
3. Kreativní překlad
4. Generalizace
5. Redukce
6. Deskriptivní překlad
7. Transpozice – změna slovního druhu (→ příslovce, přídavné jméno, sloveso, podstatné jméno)
8. Idiomatický překlad (+ přirovnání, metonymie, metafora)
9. Kombinace
10. Nulový překlad

Jak vyplývá z analýzy Yaqubi a spol. (2018, s. 215), využití **zavedeného překladu** je jednou z nejčastěji používaných metod. Jde zde o výběr zvukového efektu, který je zaužívaný, v domácím komiksu se běžně objevuje a čtenář je jasně seznámený s jeho významem. **Výpůjčka** znamená přímé přebrání podoby originálního zvukového efektu, při které je využita zvukově symbolická univerzálnost některých výrazů. V případě japonského textu je zvukový efekt pouze transkribován do latinky. Tato metoda může být v případě japonských zvukových efektů využita u zvuků produkovaných lidmi (např. u smíchu *hehehe*, nebo zvuku překvapení *óóó* či bolesti *úúúú*). Další metodou je **kreativní překlad**. Tato metoda vychází ze zvukově symbolické podstaty většiny zvukových efektů, na jejímž základě překladatel vytvoří v cílovém

⁵⁴ FLYXE, Martin (2002). Translation of Japanese onomatopoeia into Swedish with focus on lexicalization. In: *Africa&Asia*, Dept of Oriental and African Languages, Göteborg University, 2002, No. 2, pp. 54–73. ISSN 1650-2019.

jazyce nestandardní zvukový efekt. Tento zvukový efekt je pro čtenáře překladu neznámý, ale jelikož odpovídá zvukově symbolické struktuře cílového jazyka, čtenář by měl být přirozeně schopný význam tohoto výrazu odvodit. Při **generalizaci** dochází k využití obecnějšího či neutrálnějšího výrazu, než který se objevil v originálu, zatímco při **redukci** je potlačena určitá implikovaná informace, která byla v původním slově obsažena. Redukce může být úplná nebo částečná (Yaqubi, 2018, s. 216). U **deskriptivního** překladu je originál nahrazen popisnou formou. Poměrně často je využívána také metoda **transpozice**, při níž dochází ke změně slovního druhu (Vinay a Darbelnet, 1995, s. 94). U mimetik jde v tomto případě především o převod mezi mimetickým výrazem k nemimetickému. Z mimetického výrazu, který má určité zvukově symbolické vlastnosti, se tak může stát např. příslovce, přídavné jméno, sloveso, podstatné jméno, které zmiňované zvukově symbolické kvality často ztrácí. U zvukových efektů, které jsou v českých komiksech přeloženy pomocí transpozice a ztrácí své zvukově symbolické kvality, si lze povšimnout poměrně častého výskytu výrazů, které se snaží vlastnosti mimetika imitovat aspoň svojí formou (např. *svír*, *toč*). Tato „falešná mimetika“ například často končí zavřenou slabikou, stejně jako tomu je i u skutečných mimetik. Navíc obvykle obsahují pouze kořen slova, ze kterého jsou odvozena a zachovávají si tak jednoslabičnost, která bývá u mimetik poměrně častá. Kromě této metody je možné přeložit zvukový efekt i pomocí **idiomu**. Tato metoda se však v českém překladu příliš nevyužívá. Dále je možné využít **kombinace** některých výše zmíněných metod, jako je například zkombinování zavedeného překladu s kreativním nebo zavedeného a deskriptivního. Jednou z možností je bezesporu také **nulový překlad**, tedy nepřeložení výrazu, viz výše 3. a 5. typ překladů z technického hlediska (kap. 3.1).

Některé z těchto metod využijí dále při návrhu vlastních překladových řešení v kap. 4. Metody redukce a generalizace již nebudu nadále u překladových řešení explicitně zmiňovat. Vzhledem k rozdílnosti českých a japonských mimetik je však těchto metod využito ve větší či menší míře u všech překladových řešení. Jelikož mezi českými a japonskými zvukovými efekty neexistují přímé ekvivalenty a těchto ekvivalentů není možné dosáhnout ani kreativním překladem, při převodu významu vždy dochází ke ztrátě části informace nebo k určitému zobecnění.

4. Analýza a překlad zvukových efektů

V této kapitole nejprve představím metodologii (kap. 4.1) a posléze se přesunu k samotné analýze (kap. 4.2). Analýzu rozdělují do 3 podkapitol, ve kterých jsou zvukové efekty děleny na fonomima, fenomima a psychomima. Výsledky analýzy jsou shrnuty na konci této kapitoly (kap. 4.3).

4.1 Metodologie

Jako zdroj, ze kterého jsem excerpovala zvukové efekty, jsem si zvolila první díl mangy *One Piece*⁵⁵. Oficiální český překlad prozatím nemá⁵⁶. Kniha má celkem 208 stran a obsahuje 8 kapitol. Tato manga je příběhem patřícím do bojového žánru *šónen*, který je na výskyt zvukových efektů velmi hojný. Vzhledem k tomu, o jaký se jedná žánr, se zde vyskytuje především mnoho výrazů, které se zaměřují na vyjádření zvuků nárazů, úderů a podobných mimetických výrazů souvisejících s bojem.

Celkově jsem ze zvolené knihy shromáždila 398 zvukově symbolických výrazů. Excerpované výrazy primárně dělím podle toho, zda patří mezi fonomima (275), fenomima (50) nebo psychomima (41). Výrazy v těchto 3 kategoriích dělím dále do 22 skupin dle jejich významu a situačního kontextu, ve kterém se objevují. Celkově se v korpusu vyskytlo 32 výrazů, které svým významem nespádaly ani do jedné z vyčleněných skupin. Cílem rozdělení do skupin podle významu je prokázání výskytu shodných segmentů u zvukově symbolických výrazů s podobnými konotacemi. Toto dělení do kategorií je však spíše orientační, jelikož některé výrazy mohou částečně vyjadřovat jak zvuk, tak zároveň i pohyb, nebo v odlišném kontextu nabírají rozdílné významy, a je tedy teoreticky možné je zařadit do více než jedné kategorie⁵⁷. V tomto případě je zařazuji na základě toho, v jakém kontextu se v analyzované manze objevovaly nejčastěji.

Podrobněji jsem provedla analýzu jednotlivých segmentů a morfonologických vlastností u 7 zvukových efektů. Mezi analyzovanými výrazy se nachází 2 zástupci ze skupiny fonomim, jejichž zdrojem jsou živí tvorové, 3 výrazy ze skupiny fonomim, jejichž zdroj je neživotný a

⁵⁵ ODA, Eiichiró (1997). *One Piece, Romance dawn – Bóken no joake* [One Piece, Romance dawn – Dobrodružství začíná]. Šúeiša, Tokio, díl 1. ISBN 4-08-872509-3.

⁵⁶ Do této doby byla tato manga oficiálně přeložena do angličtiny, francouzštiny, italštiny a němčiny.

⁵⁷ Nemožnost jasného rozdělení mimetik do jednotlivých kategorií zmiňuje též Occhi (1999, s. 166). Jako příklad udává např. mimetikum *doki doki*, které někteří rodilí mluvčí chápou jako fonomimum, zatímco jiní ho řadí mezi psychomima.

taktéž 2 výrazy ze skupiny fenomim. Nepřítomnost zástupce z kategorie psychomim je způsobena tím, že v rámci lexikálně ikonické hierarchie⁵⁸ je význam psychomim s jejich formou ikonicky provázán nejslaběji, a proto jim zde není věnována tak velká pozornost jako např. fonomimům. Začátky podrobné analýzy těchto výrazů jasně oddělují odrážkou, za kterou dále uvádím, zda se jedná o výraz jednoslabičný či dvouslabičný, a uvádím též jeho morfonologickou formu. U těchto podrobně analyzovaných výrazů uvádím shrnutí ve formě tabulek. Při výběru výrazů pro podrobnou analýzu bylo přihlédnuto k tomu, zda se jednalo o výrazy v určitém směru zvukově symbolicky výjimečné (バリイン!, *barín*, に[゛], *ni* + grafická značka *dakuten*), byly vhodným výběrem pro demonstrování asociací některých segmentů (ギロリ, *girori*), u výrazů nebylo možné využít zaužívaného překladu (クークーツ, *kúQkúQ*, ベー, *bé*) nebo se jednalo o významné a často se vyskytující zástupce dané skupiny (どん, *don*, ガチャ, *gača*). S ohledem na rozsah práce jsem dále v jednotlivých skupinách analyzovala společné aspekty více výrazů souhrnně. Analýza jednotlivých segmentů a morfonologických vlastností byla provedena na základě poznatků, které jsem shrnula v kap. 2.5 a 2.6.

V tabulkách, které se vztahují k podrobné analýze sedmi japonských zvukových efektů, uvádím čtyři složky významu zvukového efektu, které doplňují o navržené překladatelské řešení. Složkami významu zvukového efektu jsou:

1. Zvukově symbolická složka: a. segmentální b. morfonologická
2. Lexikální složka
3. Kontext, ve kterém se výraz objevuje
4. Grafická stránka

V tabulkách u složky zvukově symbolické uvádím asociace, které by se měly dle poznatků z kap. 2.5 a 2.6 vztahovat k segmentům a morfonologickým vlastnostem zkoumaného slova. Pro identifikování lexikálního významu zkoumaných výrazů, jsem využívala internetové databáze zvukových efektů The JADED Network (dále značím jako JN) a japonský slovník mimetických výrazů Giongo gitaigo džiten (擬音語・擬態語辞典) (Jamaguči, 2015; dále značím jako GD). Grafické stránce se v této práci blíže nevěnuji, a proto ji, až na výjimky, nebudu podrobněji komentovat ani v analýze, přesto se však jedná o jednu ze složek, která může ovlivnit význam zvukového efektu, a proto jsem se rozhodla ji v tabulkách také uvést. Na základě informací získaných analýzou jednotlivých složek posléze u podrobněji analyzovaných

⁵⁸ Tato hierarchie je založena na tom, jak silně je forma slova motivována jeho významem. Akita (2009, s. 219) tuto hierarchii staví takto: superexpresiva > fonomima > fenomima > psychomima > nemimetické výrazy. Výrazy nalevo jsou nejvíce ikonické a směrem doprava se jejich ikonicitu snižuje.

výrazů navrhuji možná překladatelská řešení při jejich převodu do češtiny. Překladatelská řešení navrhuji především těmto podrobněji zkoumaným zvukovým efektům, zatímco u výrazů, kde hodnotím fonosémantiku souhrnně, doplňuji návrh překladu pouze v některých případech.

Dodatečně jsem také excerpovala zvukové efekty z českých překladů mangy. Cílem této excerptce bylo zjistit, jakým způsobem řeší překlad zvukových efektů, které se objevují ve stejném kontextu jako výrazy excerpované z mangy *One Piece*, různí čeští překladatelé a jaké metody překladu bývají v českém prostředí často využívány napříč jednotlivými kategoriemi zvukových efektů. Tyto překladatelské metody jsem podrobněji popsala výše v kap. 3. Na těchto výrazech jsem též zkoumala, jaké segmenty se často ve vymezených skupinách vyskytují u českých výrazů.

Celkově jsem touto excerptcí získala 423 různých překladatelských řešení, z nichž 351 bylo možné zařadit do 22 vymezených skupin. Ostatních 72 výrazů těmto skupinám buď významově neodpovídalo, nebo jejich význam nebylo možné odvodit. Jako zdroj excerptce jsem využila 11 mang, které byly přeloženy 6 různými překladateli v rozmezí let 2010–2022. Vždy se jednalo o první díl ze série. Zkoumanými byly překlady Anny Křivánkové (*Bleach*, 2012; *Útok titánů*, 2014; *Tokijský ghúl*, 2016; *Fullmetal alchemist: Ocelový alchymista*, 2017; *Berserk*, 2020), Kateřiny Garajové (*Rappa*, 2010), Jana Adamčáka (*Naruto*, 2011), Jana Horgoše (*Ve službách Nuly*, 2010), Jany Šimonové (*Hetalie: Mocnosti osy*, 2010), Matyáše Antona (*Prokleté války*, 2022), Petra Kabelky a Elišky Vítové Kabelkové (*Zabiják démonů*, 2021).

Kromě 3 mang (*Rappa*, *Ve službách Nuly*, *Hetalie*), ve kterých bylo využito překladu vedle původních zvukových efektů, a mangy *Prokleté války*, kterou jsem porovnávala přímo s originálem, jsem neměla přístup k původním verzím těchto mang, a proto jsem výrazy do vymezených 22 skupin rozdělovala na základě kontextu, ve kterých byly použity. Excerptovaná překladatelská řešení jsem též uváděla formou tabulky na konci každé z podkapitol. Výjimkou jsou pouze dvě skupiny fonomim, která vyjadřují zvuky lidí a zvířat. Výrazy v těchto kategoriích mají většinou poměrně specifický význam, kterému zvukové efekty nalezené v překladových řešeních často významově neodpovídají, a proto nejsou pro porovnání relevantní.

Excerptovaná překladatelská řešení v tabulkách dělím na „mimetické výrazy“, u kterých je možné zkoumat jejich zvukový symbolismus a na „ostatní“, tedy překladatelská řešení, která nejsou zvukově symbolická. U excerpovaných překladatelských řešení v kategorii fonomim dále analyzuji, jaké segmenty se často objevují u českých výrazů ve stanovených skupinách.

V kategorii fenomim se vyskytují převážně „ostatní“ překladatelská řešení, která nemají zvukově symbolický základ, a proto asociace segmentů dále až na výjimky nepopisují.

4.2 Analýza a překlad

V této kapitole analyzuji vybrané japonské zvukové efekty excerpované z mangy One Piece z hlediska zvukově symbolického, lexikálního, grafického i kontextového. Na základě analýzy následně navrhuji jedno či více překladatelských řešení, které doplňuji o překladatelská řešení z vydaných českých překladů, u nichž jsem měla přístup k originálnímu zvukovému efektu. Excerpovaná překladatelská řešení, která byla do skupiny zařazena pouze dle svého kontextu bez znalosti japonského originálu jsou uváděna na konci popisované skupiny ve formě tabulky.

Pokud není uvedeno jinak, komentáře k analyzovaným výrazům se zakládají na poznátcích ze studií, které jsou popsány výše ve 2. kapitole. Japonské výrazy jsou, není-li uvedeno jinak, hodnoceny na základě výzkumu Hamano (1986/1998), české výrazy na základě poznatků Fidler (2014).

4.2.1 Fonomima

Do této kategorie zařazuji zvukově symbolické výrazy, které vyjadřují určitý zvuk. Výrazy v této kategorii dělím do 12 skupin. První dvě uvedené skupiny obsahují zvuky vydávané živými tvory, v ostatních skupinách (3–12) se vyskytují zvuky vydávané neživotnými zdroji.

Tato kategorie byla v korpusu zastoupena nejvíce. Z počtu 398 excerpovaných výrazů jich do této kategorie zařazuji celkem 275. Také vzhledem k tomu, že se jedná o kategorii, kde je význam a forma výrazu nejsilněji ikonicky propojená, jí zde bude věnována největší pozornost.

4.2.1.1 Zvuky zvířat

V analyzovaném vzorku se objevují celkem 3 výrazy označující zvuky zvířat. Těmi jsou: クーツクーツ (*kúQkúQ*), もーっ (*móQ*), a také zvuk vydávaný imaginární příšerou グルル (*gururu*). Podrobněji se budu věnovat prvnímu zmíněnému výrazu.

- クーツクーツ (*kúQkúQ*) - forma jednoslabičná CVV-CVV

Z lexikálního významu vyplývá, že se jedná o zvuk vydávaný ptáky a za pomoci kontextu lze poznat, že jde přesněji řečeno o racky. Grafická stránka efektu není viditelně výrazná a neobsahuje další vodítka přidávající význam. Z analýzy segmentů lze vyvodit, že se jedná o pronikavý zvuk, který je na konci přerušen, načež následuje zvuk další. Z morfonologických

vlastností vyplývá, že se zvuk opakuje dvakrát či vícekrát. Prodloužení segmentu zde značí délku zvuku.

Segment /k/ na pozici C1 ve svém základním významu označuje tvrdý povrch, ale zároveň označuje také poměrně intenzivní zvuk. Někdy může být asociován také se zvukem tvořeným na měkkém patře nebo v hltanu (Hamano, 1998, s. 94).

Jedná-li se o zvířata, která bývají v dané kultuře běžná, zvuky těchto zvířat mívají v jazyce zaužívané ekvivalenty, kterými stačí mimetikum z cizího jazyka nahradit. Příkladem může být např. další ze zvuků zvířat, který se objevil ve vzorku, tedy zvuk bučení krávy, v japonštině *くーっくーっ (móQ)*. Zaužívaným ekvivalentem v češtině je mimetikum *bú*. Zde je tedy vhodné zvolit „zaužívaný překlad“. Pro křik racků v češtině však standardizovaný ekvivalent neexistuje, a proto zde navrhuji využít metody „kreativního překladu“. Na základě Olsena a Larssona (2003), kteří zkoumají racky a jejich křik popisují jako *aa-u-kja-kja-jak*, bych zde volila řešení *kjá kjá*, nebo *kríí-kríí*, se kterým se lze u křiku racků setkat v původním českém komiksu (komiks S větrem o závod, 2014⁵⁹). U českých i japonských výrazů je příčinou /k/ v onsetu pravděpodobně asociace s místem tvorby tohoto zvuku. Segment /a/ v navrhovaném překladovém řešení vypovídá o hlasitém a neomezeném zvuku, segment /i/ značí spíše pronikavost. Pronikavost a délka zvuku je doplněna prodloužením segmentů. Za přesnější řešení bych v tomto případě považovala využití spíše výrazu se segmentem /i/, tedy *kríí-kríí*, jelikož křik racků je spíše pronikavý než hlasitý (v porovnání např. se zvuky vran *krá*).

クーっくーっ (<i>kúQkúQ</i>)		Asociace
I. Zvuk. symb.	segment.: /k/, /u/	zvuk tvořený na měkkém patře či v hltanu, vycházející skrz malý vyčnívající otvor
	morfon.: reduplikace, prodloužení, sufix /Q/	opakování/pokračování, délka zvuku, pomlka mezi zvuky
II. Lexik.	JN: zvuky ptáků při krmení GD: zvuky vydávané ptáky, zejména holuby	
III. Kontext	zvuk vydávaný racky	
IV. Graf. st.	katakana, v bublině	
→ řešení	<i>kjá kjá, kríí kríí</i>	

Tabulka č. 18: Shrnutí významotvorných složek výrazu *kúQkúQ* a jeho řešení

⁵⁹ VOHLÍDAL, Jan „Arenoth“ (2014). S větrem o závod. Nakladatelství Kobuta. In: *Vějíř 2014*. ISBN 978-80-904985-4-9.

4.2.1.2 Zvuky lidí

V analyzovaném vzorku se objevují zvuky vydávané lidmi vyjadřující např. znechucení ㄗ ㄗ (čiq), strach ㄗㄗ!! (hi!!), překvapení ㄗ (a), dále zvuky kašle ㄗㄗ (guha), přerývaného dechu ㄗㄗㄗㄗ (zéi zéi) a jiné.

U mimetik v této skupině je poměrně často možné užít zaužívaného překladu. Např. u japonských výrazů označujících fňukání *hikku* či *egu* (ㄗㄗㄗ、ㄗㄗ) lze využít výrazu *fňuk*. Japonský výraz *hi!!* (ㄗㄗ!!) je možné převést pomocí pronikavého zvuku úleku *ík!*, které se často využívá v originálním českém komiksu i v překladech komiksu obecně. Podrobněji se zde budu věnovat výrazu ㄗㄗ (bé), jelikož u něj takovéto využití zaužívaného překladu není vždy přijatelné.

- ㄗㄗ (bé) - forma jednoslabičná CVV

Kontext i lexikální význam jasně naznačují, že se zvuk vztahuje k vyplazení jazyka. Počáteční **segment /b/** označuje rychlost pohybu, zde tedy prudké vypláznutí jazyka a **segment /e/** naznačuje vulgaritu tohoto chování. Délka zvuku je naznačena prodloužením. V případě, že by situace naznačovala znechucení, je možné v překladu použít v češtině zaužívané *blé*. V tomto případě se však jedná o posměšně vyplazení jazyka, pro který čeština jednoznačný ekvivalent nemá, a proto bych zde využila metody výpůjčky. Jako řešení tedy navrhuji *bé*, které sice není v tomto kontextu zaužívané, ale v rámci situace by pro českého čtenáře nemělo působit nepřirozeně. Segment /b/ v češtině i v japonštině naznačuje určitý tlak. Zde tento segment naznačuje pohyb, kdy je z úst prudce a „explozivně“ vypláznut jazyk. Segment /e/ má v češtině taktéž negativní konotace, které zhruba odpovídají vulgaritě, která je asociována se segmentem japonským, a proto by měl být význam tohoto zvukového efektu přirozeně pochopitelný i pro českého čtenáře.

ㄗㄗ (bé)		Asociace
I. Zvuk. symb.	segment.: /p/, /e/ + znělost	prudký pohyb, vulgarita + intenzifikace
	morfon.: prodloužení	délka zvuku
II. Lexik.	JN: posměšné vyplazování jazyka	
III. Kontext	postava se posmívá a vyplazuje jazyk	
IV. Graf. st.	katakana	
→ řešení	<i>bé</i>	

Tabulka č. 19: Shrnutí významotvorných složek výrazu *bé* a jeho řešení

4.2.1.3 Zvuky doprovázející rozbití, rozmačkání, tříštění

Příklady zvuků doprovázející rozbití, rozmačkání či tříštění jsou v analyzovaném vzorku např.: ガシヤアーン (*gašán*, rozbíjející se nádoby), バキイ！！ (*bakí!!*, rozkrápnutí sudu), ボローン... (*borón...*, rozpadlá loďka), グシヤ！！ (*guša!!*, rozšlápnutí jídla), グチャ...！！ (*guča...!!*, rozšlápnutí jídla), バカッ！！ (*bakaQ!!*, rozlomení sochy), バリイン！ (*barín!*, roztržení lahve). Více se budu věnovat především poslednímu zmíněnému výrazu, který považuji za dobrý ukázkový příklad v rámci této skupiny. Vybírám ho též z důvodu spornosti asociací segmentu /r/.

- バリイン！ (*barín!*) - forma dvouslabičná CVCVVN

V tomto případě se jedná o zvuk doprovázející roztržení plné lahve alkoholu o hlavu jedné z hlavních postav. S lexikálním významem, tak jak je udáváný na internetové databázi JN (viz tab. č. 20), se neshoduje, ale odpovídá prvnímu udávanému významu ve slovníku GD. V případě zde zkoumaného mimetika **segment /b/** značí prudkost pohybu, **/a/** označuje výraznost a velkou hlasitost a společně se **segmentem /i/**, který může naznačovat vysoký pronikavý zvuk, dokreslují zvukové vlastnosti tohoto zvukového efektu. Sporným prvkem se zde stává **/r/**, které by v pozici C2 mělo naznačovat koulivý/valivý či tekutý pohyb, v tomto případě se ale domnívám, že asociace spojované s tímto segmentem jsou podobné spíše českému /r/ či ř/, tedy aplikaci síly nebo tříštivému zvuku.

Se segmentem /r/ v pozici C2 se u mimetika značícího rozbití lze dále setkat také u ボローン... (*borón...*). Z kontextu vyplývá, že rozbití lahve sice skutečně doprovázel valivý pohyb tekutiny, která byla v lahvi obsažena, ale při porovnání lexikálních významů přisuzovaných výrazu *barín* v jiném kontextu jsem došla k názoru, že tento výraz asociaci s vodou neobsahuje. Znělost prvního segmentu dále napovídá o větší síle úderu a velké prudkosti. Následný dozvuk dokresluje **suffix /N/**.

V tomto kontextu bych při překladu výrazu *barín* volila zaužívaný výraz **třísk** nebo **křách**. Obě tyto řešení obsahují asociace tříštění, jelikož obsahují segment ř/. Řešení *třísk* obsahuje asociace nárazu, pronikavého zvuku a ohraničeného zakončení zvuku, kterému předchází určité tření. Řešení *křách* obsahuje segmenty asociované se silným uvolněním energie, výrazně a neomezeně se šířícím hlasitým zvukem, který je zakončen taktéž velmi výrazně. Jako zavedený překlad by bylo možné hodnotit výraz *křach* bez prodloužení segmentu. Přidaná délka však lépe odpovídá asociacím japonského výrazu, který trval déle, což bych u překladatelského řešení *křách* taktéž naznačila prodloužením segmentu.

バリン! (<i>barín!</i>)		Asociace
I. Zvuk. symb.	segment.: /p /, /a/, /ɾ/, /i/ + znělost	prudký pohyb, výrazný pronikavý zvuk, valivý pohyb (?)/tříštění + intenzifikace
	morfon.: prodloužení, sufix /N/	Intenzifikace/délka zvuku, dozvuk
II. Lexik.	JN: rychle něco sebrat dříve, než to stihne někdo jiný GD: (1) zvuk roztržení tlustého skla nebo ledu (2) stav, kdy něco tuhne podobně jako led	
III. Kontext	rozbití plné flašky o hlavu	
IV. Graf. st.	katakana, vykřičník, výrazný styl	intenzifikace, dramaticčnost
→ řešení	<i>Třísk, křách</i>	

Tabulka č. 20: Shrnutí významotvorných složek výrazu *barín* a jeho řešení

Jak vyplývá z excerpovaných japonských mimetik, u zvuků doprovázejících rozbití, rozmačkání či tříštění se na pozici C1 často objevují znělé segmenty /g/, /b/, které značí prudkost pohybu, která je intenzifikována pomocí znělosti. V pozici C2 se objevuje /r/ a /k/ u výrazů značících rozbití či tříštění, /š/ a /č/ u výrazů, které mají souvislost s rozmačknutím/rozšlápnutím o povrch nebo poměrně bezproblémovým pohybem bez větších překážek. Pokud se na koncové pozici objevuje /N/, daný zvuk doznívá postupně, v případě /Q/ je zakončení náhlé. Jako grafické intenzifikátory se zde často objevují vykřičníky nebo v případě dozvuku trojtečky, které značí postupné vytrácení zvuku.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>třísk, prásk, krak, škrak, řach, krach, buch, krrrch, rup, puk</i>	<i>třeskot, rachot, tříšť'</i>

Tabulka č. 21: Excerpovaná česká překladatelská řešení nesoucí význam rozbití, rozmačkání nebo tříštění

U zvuků vyjadřujících rozbití či tříštění, se v češtině často objevuje koncový **fonestém /sk/**, který implikuje jasně ohraničený pohyb, kterému předchází určitý zvuk. Ohraničenost, tedy jasný počátek a konec pohybu/zvuku, zde vyjadřuje i samostatné /k/ v kodě. V případě, že se v kodě objevuje **segment /ch/**, vyjádřený zvuk je velmi výrazný a má určitý dozvuk, který jasnou ohraničenost postrádá. Přímo tříštění evokuje na pozici onsetu **segment /ř/**, jak dokazuje jeho nadměrný výskyt u výrazů v této skupině.

4.2.1.4 Zvuky úderu, nárazu

Do této skupiny kromě obvyklých zvuků úderů a nárazů, které většinou označují čistě zvuk doprovázející tento akt, zařazují i zvukový efekt *どん* (*don*). Toto mimetikum je jedním

z nejpoužívanějších zvukových efektů, kterým je manga One Piece proslavená. V korpusu se objevuje 34krát a tvoří tak více než 8 % všech použitých zvukových efektů.

Mezi zvuky úderu dále řadím např.: ドゴォオ!! (*dogó!!*, silný úder), ドコッ! (*dokoQ!*, náraz těla do těla), ガン (*gan*, kopnutí), バキヤ!! (*bakja!!*, úder pěstí), バン (*ban*, úder pěstí do stolu), ブン!! (*bun!!*, drobná rána dětskou pěstí), バキ (*baki*, vyrazení dveří), バキッ (*bakiQ*, úder do obličeje), ドガ (*doga*, velmi silná rána), ボコ (*boko*, úder pěstí), ズドッ!! (*zudoQ!!*, rána nohou).

- どん (*don*) - forma jednoslabičná CVN

Zvukový efekt どん (*don*) se běžně objevuje v několika různých kontextech. Jako fonomimum může být tento efekt použit jako zvuk těžkého dopadu či podobného poměrně masivního nárazu. Jakožto fonomimum může označovat buď dramatický příchod postavy na scénu nebo může naznačit celkovou dramatickost dané scény (další významy viz Tabulka č. 22). Z tohoto důvodu se objevuje v mnoha formách jako je např.: どんっ! , ドン! , ドーン, どどん, ドン...! , nebo také DON psané v latině. Částečná reduplikace může výrazu dodat ráznost a energii, prodloužení může výraz dále intenzifikovat a využití latinky přidá komičnost či dále zdůrazní konečné vyznění efektu. Z hlediska segmentů znělé /d/ naznačuje velmi prudký pohyb a **koncové** /N/ dozvuk. Samohláska /o/ zde velmi pravděpodobně značí tlumenost zvuku, který je po dopadu pohlcen povrchem, podobně jako je tomu u českého /u/. Vzhledem k tomu, že exploziv v počáteční pozici a nazála⁶⁰ na koncové pozici bývají v obou jazycích spojovány se stejnými asociacemi, v případě kontextu rány nebo výbuchu se v obou jazycích vyskytují podobné segmenty.

V českých překladech mangy (např. Prokleté války, 2022) se pro toto mimetikum objevují varianty překladu jako je např. **bum, dun, tudum**, u kterých si lze povšimnout především obměny samohlásky /o/ za /u/, přestože z hlediska počátečních exploziv a koncových nazál je struktura uchována. V komické manze Hetalia (2010) bývá zejména v kontextu náhlého odhalení překládáno také jako **tadá**. Všechna tato řešení považuji za využitelná, avšak u efektu *tudum* se domnívám, že může být podvědomě spojováno i s výrazem *tududum*, který může čtenáři vytvářet jiné konotace, a proto bych se mu osobně vyhnula. Jak jsem zmiňovala výše (kap. 1.2), v kontextu překvapivé situace se v českém komiksu Rychlé šípy objevil i zvukový efekt **řach**, a proto ho taktéž uvádím jako jedno z možných překladových řešení.

⁶⁰ V japonštině je nazála na této pozici popisována jako morfonologická vlastnost a nikoli jako segment.

どん (<i>don</i>)		Asociace
I. Zvuk. symb.	segment.: /d/, /o/ + znělost	prudký pohyb, nenápadnost + intenzifikace
	morfon.: sufix /N/ (+ Různé varianty: koncové /Q/, částečná reduplikace, prodloužení)	dozvuk + (náhlé zakončení, delší či dramatičtější zvuk)
II. Lexik.	JN: (1) souboj (2) náraz do něčeho/někoho (3) užívané pro dramatický nebo přehnaný efekt GD: (1) zvuk výstřelu (2) pád/silný náraz těžkého objektu (3) události postupují intenzivně (4) něčeho je mnoho (5) nezlomné odhodlání	
III. Kontext	objevení postavy / rána / překvapivá situace	
IV. Graf. st.	různé – hiragana/katakana/latinka	méně výrazný zvuk či efekt / výraznější, dramaturgický efekt / komický, dramaturgický efekt
→ řešení	<i>bum, dun, tudum, řach, tadá</i>	

Tabulka č. 22: Shrnutí významotvorných složek výrazu *don* a jeho řešení

Stejně jako u předchozí skupiny i u zvuků nárazů a úderů se v pozici C1 u japonských zvukových efektů často objevují segmenty vyjadřující prudký pohyb, který je zdůrazněn znělostí. Segment /k/ na pozici C2 může evokovat směr rány, tedy pohyb zevnitř ven.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>buch, bouch, žďuch, bác, buc, plác, duc, drc, badum, bim, bam, tudu, tump, dum, dunn, donn, vžon, pích, pink, plesk, mlask, tlesk, tok, puk, put, rut, bod, kop, klap, tf tf, duf, bžách</i>	<i>čut</i>

Tabulka č. 23: Excerpovaná česká překladatelská řešení nesoucí význam úderu či nárazu

V češtině se u výrazů nesoucích význam úderu či nárazu v **onsetu** často objevuje /p/, které vyjadřuje užití velkého tlaku, zde tedy sílu rány, která může být navíc intenzifikována znělostí. Segment /t/ v onsetu značí určitý náraz do pevného povrchu.

V **pozici kody** si lze povšimnout segmentů /c/ a /m/. **Segment /m/** naznačuje nejasné ukončení zvuku, který postupně doznívá, zatímco **segment /c/** implikuje určitý výkyv na konci přímého pohybu.

4.2.1.5 Zvuky mechanické, kovové; zvuky střelných zbraní

Mezi tyto zvuky zařazují: ガチャ (*gača*, vytažení pistole), ギーコギーコ (*gíko gíko*, vrzání pádel), ガチン (*gačín*, padající ruka sochy zavádí o věž), コツン (*kocun*, úder lžicí), コツーン (*kocún*, ťuknutí násadou meče do čela), かちゃ (*kača*, zvednutí střepu), キン (*kin*, zvuk nárazu meče o meč).

- ガチャ (*gača*) – forma dvouslabičná CV C[j]V

Přestože slovník toto užití neudává, efekt ガチャ (*gača*) se často objevuje ve spojení se střelnými zbraněmi. V pozdějších dílech mangy, která nebyla předmětem excerptce se jeho neznělá verze カチャ (*kača*) taktéž objevuje jako zvuk při zvednutí telefonu, ale vzhledem k neznělosti /k/ jde o efekt vyjadřující tišší a méně prudký zvuk/pohyb. Databáze JN udává dva dosti specifické příklady, zatímco definice slovníku GD je příliš obecná, a proto je kromě lexikálního významu nutné vycházet především z kontextu a ostatních složek. Na základě jednotlivých segmentů lze odvodit, že se jedná o poměrně hlasitý zvuk, který je způsoben prudkým pohybem. O asociacích /č/ či /c/ se z výše popisovaných zdrojů (viz kap. 2) mnoho nedozvíme, z excerptovaných výrazů však vyvozují, že tyto segmenty mohou označovat cinkání, cvakání či jiný kovový nebo mechanický zvuk. Případně lze dle Hamano (1986, s. 177) význam těchto segmentů asociovat s nárazem do povrchu, stejně jako u segmentu /t/. Jako řešení v případě zvuků souvisejících se střelnou zbraní navrhuji zaužívané **cvak**, nebo taktéž již poměrně zdomácnělé **čak**. Počáteční segmenty /c/ a /č/ zde stejně jako /k/ u japonských výrazů asociují určitý kontakt. Koncové /k/ u navrhovaných řešení označuje jasné ohraničení zvuku, které se však u japonského výrazu *gača* nevyskytuje. U japonských výrazů by podobnou funkci zastoupil např. segment /Q/, který zde však chybí.

ガチャ (<i>gača</i>)		Asociace
I. Zvuk. symb.	segment.: /k/, /a/, /c/, /a/ + znělost, palatalizace	prudký pohyb, vysoká hlasitost, cinkavý mechanický zvuk + intenzifikace, velká energie
	morfon.: X	
II. Lexik.	JN: (1) otevírání/zavírání západky (2) zmáčknutí spínače GD: náraz dvou tvrdých předmětů	
III. Kontext	zvuky spojené s pohybem pistole či jiného mechanického zařízení (vytažení/namíření pistole)	

IV. Graf. st.	katakana	
→ řešení	<i>cvak, čak</i>	

Tabulka č. 24: Shrnutí významotvorných složek výrazu *gača* a jeho řešení

U **segmentu /c/** v **onsetu** se v češtině objevují především asociace se zvukem, který je reakcí na určitý odpor. Dalšími častými segmenty v této pozici je /r/, /l/ a /k/. Segmenty /k/ i /r/ mají spojitost se silou. Segment /k/ označuje silné uvolnění energie a segment /r/ užití síly nebo její soustavnou aplikaci. Segment /l/ naznačuje pohyb mimo původní neutrální pozici. U některých z těchto výrazů se objevuje **segment /k/** též v **kodě**, kde asociuje jasné ohraničení konce zvuku.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>cvak, cink, crr, cililink, cinkylink, čak, zink, břink, chřast, kriin, krr, klik, klak, klank, klonk, vrz, skvrk, kvrk, kvrr, skříp, rachty, racht, ratata</i>	<i>řinčení</i>

Tabulka č. 25: Excerptovaná česká překladatelská řešení nesoucí význam mechanických, kovových zvuků

4.2.1.6 Zvuky vydávané zbraněmi (s výjimkou zbraní palných)

Do této skupiny zařazují zvuky spojené se zbraněmi, které přímo nesouvisejí s nárazem či úderem. V mnoha případech zvuky naznačují spíše průchod zbraně prostorem, popisují určitým způsobem její trajektorii, či její zasunutí do pochvy.

Mezi tyto zvuky řadím: ザン...!! (*zan...!!*, prudký průchod čepele vzduchem), ス... (*su...*, vytáhnutí meče z pochvy), スラッ... (*suraQ...*, vytáhnutí meče), ザクッ...!! (*zakuQ...!!*, meč se zasekne do země), ブオオン (*buoon*, promáchnutí sekerou), ドスーン (*dosún!!*, švih mečem), ずいっ!! (*zuiQ!!*, vytažení meče).

Přítomnost **segmentu /s/** na pozici **C1** u těchto výrazů značí rychlý a tichý pohyb. V případě znělosti vydává tento pohyb hlasitější zvuk nebo je tímto naznačena větší prudkost pohybu. Segment /s/ na pozici **C2** naznačuje tření a kontakt s určitou překážkou/povrchem. Na rozdíl od těchto výrazů, např. v případě *ブオオン* (*buoon*) je zdůrazněn spíše prudký pohyb a také změna v trajektorii švih zbraně, která je implikována přítomností znělého /b/ a diftongu.

Jako řešení těchto zvuků, které souvisí především se sečnými zbraněmi, navrhuji zvukové efekty *švih, sek, bzingg*.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>šust, znnk, vzzn, zunn, zum, zup, zu, šleh, švih, šup, šlup, švup, svist, bzzt, vžuch, vžunn</i>	<i>tasí, přísun, sek</i>

Tabulka č. 26: Excerpovaná česká překladatelská řešení nesoucí význam zvuků vydávaných zbraněmi

U těchto výrazů je v češtině, stejně jako v japonštině, výrazný zejména výskyt segmentů /s/ a /š/ v onsetu. **Segment /s/** napovídá o rychlosti pohybu a **segment /š/** o určitém kontaktu s povrchem v celé délce tohoto pohybu. Domnívám se, že nemusí jít přímo o dotek či tření, ale např. také o větší odpor vzduchu, který může být též vyjádřen přidanou znělostí u segmentu /s/. **Znělý segment /v/** v této pozici implikuje výrazný a rychlý pohyb větru.

V pozici kody si lze povšimnout **fonestému /st/**, který značí krátké trvání pohybu, který je jasně ukončen. Krátké trvání v této pozici vyjadřuje taktéž samostatný segment /t/.

4.2.1.7 Zvuky běhu, chůze

V korpusu se objevuje celkem 8 zvukových efektů, které vyjadřují zvuk různých druhů chůze nebo běhu. Mezi tyto efekty patří např.: たったた (taQtaQta), dadadada, タタタタ (tatatata), ドタドタ (dotadota). **Segment /t/** zde značí kontakt nohy s povrchem. Přítomnost či nepřítomnost znělosti ovlivňuje tíhu jednotlivých kroků a jejich hlasitost. Hlasitost je ovlivněna také grafickým zápisem pomocí **hiragany**, která vyjadřuje lehčí kroky, a **katakany**, která naopak označuje těžší či hlasitější kroky. **Počet opakování** může indikovat počet jednotlivých kroků nebo jejich opakování. **Segment /Q/** označuje rozestupy mezi jednotlivými kroky.

V překladu lze tyto rozdíly reflektovat pomocí mimetik označujících došlapy s různou intenzitou: *t'ap, cup, dus, dup, klus*. Případně navrhuji také varianty se sufixem: *cupity cup, dupity dup*.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>dus, dunn, dup, klap, tap, tup</i>	<i>krok, dusot, odskok, cválání, šour, šláp, sprint, klopýt, běží</i>

Tabulka č. 27: Excerpovaná česká překladatelská řešení nesoucí význam běhu nebo chůze

V českých výrazech se v **onsetu** objevují **segmenty /d/, /t/** značící náraz nohy na pevný povrch. V **kodě** se lze setkat se **segmentem /p/**, který napovídá o přemístění nohy z jednoho místa na druhé. **Koncové /n/** zde slouží k dokreslení postupného doznívání zvuku, zatímco /s/ v kodě vyjadřuje rychlost.

4.2.1.8 Zvuky spojené s ústy, jedením či pitím

V korpusu se taktéž objevuje několik výrazů souvisejících s příjmem tekutin, potravy, žvýkáním a polykáním.

Mezi tyto efekty řadím: ゴクゴク (*goku goku*, pití), ゴ...ゴクン!!! (*go... gokun!!!*, obtížné polknutí), バキ (*baki*, skousnutí) → バクン (*bakun*, celkové zavření chřtánu příšery), バリ, バリ, モグ (*bari bari mogu*, žvýkání), ガシ, モグ, バク (*gaši mogu baku*, žvýkání), パク (*paku*, skousnutí), ガァ!! (*gá!!*, doširoka rozevřený chřtán).

U výrazů, které souvisejí s polykáním, se často objevuje **znělý segment /g/**. V tomto případě je zřejmě důvodem asociování segmentu /k/ se zvukem, který je tvořen v místě měkkého patra nebo hltanu (Hamano, 1998, s. 94). V případě ゴクゴク (*goku goku*) se jedná o nepřerušované pití tekutiny, které je naznačeno reduplikací, zatímco ゴ...ゴクン!!! (*gokun!!!*) popisuje zakončení procesu přežvýkání poměrně těžce stravitelného pokrmu, které je úspěšně završeno polknutím, což je zde indikováno koncovým elementem /N/.

Podobný proces probíhá také u ガァ!! (*gá!!*), které značí rozevření úst příšery, následné skousnutí バキ (*baki*), které je zakončeno celkovým uzavřením chřtánu バクン (*bakun*). Prvotní široké rozevření úst značí segment /a/, tvrdý náraz zubů segment /k/, a celkové uzavření tlamy znovu naznačuje koncový element /N/.

Pro zvukové efekty značící příjem tekutin nebo polykání navrhuji zaužívané výrazy **polk** nebo **glo glo**. Výraz *polk*, jehož konec je jasně ohraničen segmentem /k/, lze využít v případě, že je pohyb taktéž jasně zakončen (jako např. u *gokun*). U soustavného polykání vody považuji za vhodnější *glo glo*, které díky reduplikaci vyjadřuje opakování (jako např. u *goku goku*). V případě zvuků, které souvisí se žvýkáním a příjmem potravy obecně, taktéž existují určité zaužívané výrazy, jako jsou např. **žvýk**, **mlask**, **ham**. Každý výraz však značí něco jiného: žvýkání, doprovodný zvuk nebo samotný pohyb úst, a proto je nutné se při výběru řídit především kontextem.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>glo, hlt, chramst, chlamst, chroust, chroup, chlemt, mlask, ham, křup, křoup, ňam, žmu žmu, d'ub</i>	<i>polk, polknutí, hryz, slint, líz, kous, žvýk</i>

Tabulka č. 28: Excerpovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s ústy, jedením či pitím

Výrazně často se u těchto výrazů v češtině objevuje např. **segment /l/** v pozici jádra nebo onsetu. S výrazy, které se týkají jedení či pití, je spojován zřejmě proto, že **v pozici jádra** asociuje

intenzivní pohyb jazyka a v **onsetu** pohyb jazyka mimo neutrální pozici. **Segment /m/** se zde vyskytuje díky svému spojení s uzavřenými ústy. U výrazů, které mají význam rychlého polknutí, po kterém následuje uzavření úst, se běžně vyskytuje **koncový fonestém /mst/**.

4.2.1.9 Zvuky spojené s větrem, vzduchem, rychlostí

U zvuků, které se nějak týkají poryvů větru, páry či rychlého pohybu, si lze povšimnout poměrně **častého výskytu segmentů /p/, /s/, /h/** a jejich znělých variant. **Segment /h/** v pozici C1 označuje poměrně slabé zvuky a lehké poryvy větru, **/p/** zvuky silnější a **/b/** nejsilnější a prudké. **Segment /s/** na pozici **C1** značí rychlý pohyb bez překážek, zatímco na pozici **C2** indikuje určitý kontakt či tření.

Do této skupiny spadají např.: ヒュンヒュン (*hjun hjun*, kyj letící vzduchem), ひゅっ (*hjuQ*, postava se rychle objevila a vyskočila nahoru), ひょい (*hjoí*, rychlý pohyb ruky), ひゅるるる (*hjurururu*, pád z oblohy), ひょん (*pjon*, přeskočení zdi), バサッバサッバサッ (*basaQbasaQbasaQ*, zvuky křidel), ボッ (*boQ*, zapálení cigarety), ばっ (*baQ*, postava odhodila do vzduchu kus oblečení), スタスタ (*suta suta*, postava vzteky vypouští páru), バサッ ... ! (*basaQ...!*, vlajka se třepe pod nápořem větru/napnutí plachty), フー ... (*fú...*, vyfouknutí dýmu z doutníku).

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>fíí, fjuun, fjúú, puf, plaf, plouf, vzunn, vžum, všum, zunn, zum, vzzn, vušš, vhušš, vhuúš, vššah, vžach, vššš, vžúú, švup, šššš, sss, zzz, mrsk, sleh, šuch, šust</i>	<i>šelest, čmoud, pára</i>

Tabulka č. 29: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá větrem nebo rychlostí

U českých výrazů, které mají spojitost s větrem či rychlostí, se často vyskytují segmenty **/f/**, jeho znělá varianta **/v/**, segment **/h/** či **/s/**, které asociují právě vítr či rychlost. **Segment /p/** v onsetu naznačuje určitý tlak nebo prvotní napětí, které je následně vypuštěno či uvolněno. Tuto asociaci podporuje také to, že v **kodě** bývají tato slova doplněna **segmentem /f/**, který evokuje postupné vypouštění vzduchu.

Některá z českých překladatelských řešení byla očividně vytvořena metodou kreativního překladu (např. *fjuun, plaf, plouf, vzunn*). Již od pohledu je zřejmé, že tyto výrazy obsahují podobné segmenty jako výrazy zaužívané (např. *fjúú, puf, vžum*), a proto jsou pro čtenáře jasně srozumitelné.

4.2.1.10 Zvuky spojené s dopadem na zem, tažením po zemi, pohybem po určitém povrchu

Do této skupiny patří: ドサッ (*dosaQ*, spadnutí na zem), どさっ (*dosaQ*, postava se válí na zemi), バシヤ (*baša*, šplouchání, plácání se ve vodě), リズズズダダダッ (*rizuzuzudadadaQ*, vláčení po zemi), ザザッ (*zazaQ*, protivník odletěl a cestou se dře o zem), ドスン (*dosun*, přišlápnutí oponenta k zemi), グシヤ！！ (*guša!!*, rozšlápnutí o zem).

Výrazy v této skupině obsahují určitou informaci o dopadu a následně také o kontaktu s povrchem. Prudkost je zde často naznačena znělostí segmentu v pozici C1, kterým bývá segment /d/, /g/, /z/ nebo /b/. Kontakt s určitým povrchem následně naznačuje v pozici C2 segment /s/ nebo /š/, případně i /z/.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
žbuch, žuch, šuch, škr, škr, škrk, škrk, šou, sst, šust, bác, blupf, kululu, škrunk, šlap, drr, tdd (prudké zastavení)	smyk, hráb, tření, škobrt

Tabulka č. 30: Excerpovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s dopadem či pohybem po povrchu

Častým segmentem u českých výrazů pro popsané situace bývá /š/ a /ž/, které naznačuje určité tření nebo podobný typ kontaktu objektu s povrchem v celé délce jeho trajektorie. Lze předpokládat, že znělost ovlivňuje např. intenzitu tohoto kontaktu nebo váhu zdroje zvuku.

4.2.1.11 Zvuky spojené s flexibilitou, elasticitou, skoky

Vzhledem k tomu, že hlavní hrdina této mangy oplývá silou, která mu umožňuje natahovat tělo, jako by ho měl z gumy, poměrně často se zde objevují zvuky spojené s hrdinovými gumovými pohyby. Těmi jsou např.: びよんびよん (*bijon bijon*), びよーん (*bijón*), バチン (*bačin*). První dva efekty se objevují především u natahování končetin, zatímco バチン (*bačin*) bývá použito u zvuku, kdy se ruka vrací s plesknutím zpátky do původní pozice.

Segment /b/ v pozici C1 by zde měl značit napjatý gumový povrch, /i/ dále podporuje asociace s napjatostí a pohybem v přímé linii. Segment /j/ indikuje konotace nestability gumového pohybu. Koncové /N/ značí dozvuk a elasticitu. Co se týká výrazu バチン (*bačin*), segment /č/ zde poměrně přesvědčivě odpovídá významu segmentu /t/ v pozici C2, tedy nárazu do povrchu, taktéž však může evokovat určité tření. Pro tyto výrazy by v závislosti na kontextu mohlo být využitelné použití zaužívaného anglicismu *boing*, nebo také výrazu *plesk*. Výraz plesk obsahuje díky počátečnímu segmentu /p/ také určité asociace s napjatostí a tlakem, který je zakončen fonestémem /sk/ naznačujícím jasné zakončení pohybu, kterému předcházelo tření. Segment /l/

zde značí pohyb mimo neutrální pozici. Zejména z důvodu společných asociací s třením považují výraz plesk za vhodný částečný ekvivalent především pro japonský výraz *bačin*.

Dále se v korpusu objevuje také ひょん (*pjon*), které značí poskočení a v daném kontextu odpovídá českému *hop*. Jak je očividné, všechny výrazy v této skupině podporují tvrzení, že explozivní /p/, /b/ mají spojitost s napjatým a flexibilním povrchem.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>hup, hop, hopla, hups</i>	X

Tabulka č. 31: Excerpovaná česká překladatelská řešení významově spjatá se skoky

Ve vzorku českých překladových řešení se objevují pouze výrazy naznačující zvuk skákání, u kterých se v onsetu běžně objevuje segment /h/, který lze asociovat se zvukem větru doprovázejícího tento pohyb. V kodě se může objevit také segment /s/, který napovídá, že se objekt po své trajektorii pohyboval skluzem bez větších překážek.

4.2.1.12 Tiché zvuky

Do této skupiny patří tiché, nevýrazné pohyby, pro něž je typická především nepřítomnost znělosti. Zatímco do výše uvedené skupiny zvuků, které značí údery, patří např. výraz *ban*, mnohem tišší je jeho neznělá varianta ぱんぱん (*panpan*), která se objevuje v kontextu tichého oprašování kalhot. Dále se v korpusu objevuje zvuk vytahovaného kusu papíru ひら (*pira*), nebo také ひそひそ (*hisohiso*), které značí šeptání. Poměrně tiché může být také vytažení čepele ス... (*su...*).

Společným znakem zvukových efektů v této skupině je především jejich nízká hlasitost, a ne jejich kontext, a proto v tabulce níže (Tab. č. 32) uvádím v závorce za výrazy taktéž situaci, ve které se objevily.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>sss, vššš</i> (šumení moře), <i>sáá</i> (hluboké nasátí vzduchu do plic), <i>sst</i> (velmi tiché a nenadále zjevení postavy), <i>šušky šušky</i> (postava mluví potichu)	X

Tabulka č. 32: Excerpovaná česká překladatelská řešení vyjadřující tiché zvuky

Neznělý segment /s/ u českých výrazů bývá využit nejen u rychlých pohybů, ale taktéž u poměrně tichých zvuků, stejně jako je tomu v japonštině. Palatalizace u segmentu /š/ zde velmi pravděpodobně také asociuje tišší zvuky, ale Fidler (2014) takovéto asociace ve své studii

neudává. Domnívám se, že vzhledem k tomu, že palatalizace obvykle naznačuje dětskost, mohla by taktéž obnášet asociace s malou velikostí, a tedy i malou hlasitostí zvuku.

4.2.2 Fenomima

V této kategorii jsou řešeny zvukové efekty, které pomocí zvukového symbolismu nevyjadřují zvuk ale pohyb nebo určitou atmosféru. Zvukové efekty v této kategorii jsou rozděleny do 7 skupin. Významy výrazů v této kategorii již nejsou přímo ikonicky vázány na zvuk, a proto bývají asociace spojované s jejich segmenty nepřímé a založené právě na původní ikonické provázanosti se zvukem. Jako příklad může posloužit např. segment /i/, který bývá u fonomim asociován s pronikavým zvukem, ale u fenomim může asociace s pronikavostí zvuku vést k další asociaci s napjatostí či přímým směrem pohybu. Fenomima lze obecně považovat za méně ikonická než fonomima, a proto je u výrazů spadajících do kategorie fenomim mnohem obtížnější identifikovat význam spojený s jednotlivými segmenty a morfonologickými vlastnostmi.

V češtině je tato kategorie mezi mimetiky zastoupena pouze velmi slabě, a proto je k dispozici pouze málo českých mimetických ekvivalentů, které by bylo možné při překladu využít. Z tohoto důvodu velmi často při překladu dochází k určité ztrátě v oblasti expresivity nebo v možnosti vyjádření všech aspektů významu.

4.2.2.1 Pohled

V korpusu se objevují 3 různé druhy mimetik, které mají funkci výhrušného pohledu. Těmi jsou: ギロツ (*giroQ*), ギヨロツ (*gjoroQ*), ギロリ.. (*giori..*).

- ギロリ.. (*giori..*) – forma dvouslabičná CVCVri

Základ zvukového efektu *giro* má lexikální význam pohled, který má za cíl zastrašit protivníka, což potvrzuje i kontext, ve kterém je v analyzované manze tento efekt použit. Segment /k/ zde naznačuje intenzivní a jasně ohraničený pohled, kterému segment /i/ dodává napjatost a přímý směr. Segment /r/ je možné přisoudit kouřivému pohybu oka v oční jamce. Segment /o/ v japonštině dle Hamano (1998, s. 100) značí nenápadné zvuky, v tomto případě se však domnívám, že u tohoto zvukového efektu má spojitost s nízkým tónem tohoto segmentu. Jak tvrdí Ohala (1994, s. 2), vysoké přední hlásky /i/ a /e/ naznačují malou velikost a podřízenost, zatímco zadní hlásky, jako je např. právě /o/, jsou asociovány s agresorem, který vydává nízké tóny a zastrašuje pomocí nich protivníka. Asociace segmentu /o/ s negativním psychickým stavem v japonštině udává také Seiichi a Tsutsui (1986, s. 54)

V porovnání s ostatními příklady je zde zajímavá přítomnost sufixu /ri/, který naznačuje spíše poklidnější situaci a společně s tečkami, které následují za výrazem, dokresluje pomalou a dusivou atmosféru. Oproti tomu ギロツ (*giroQ*) a ギヨロツ (*gjoroQ*) značí intenzivní náhlé pohledy, které mají jednoznačně za cíl rozhodit a vyděsit oponenta, k čemuž zde napomáhá přítomnost koncového elementu /Q/.

Překladatelským řešením, které úspěšně přeneso sémantický význam, v tomto případě může být **zlý/děsivý pohled**, tedy kombinace slov. Takovýto překlad však ztrácí expresivitu originálu, kterou by bylo možné zachovat např. použitím **grrr**. Výraz **grrr** bývá spojen s vrčením nebezpečného zvířete, které se snaží vyděsit protivníka, což vede k asociacím emocí hněvu obecně. V případě japonštiny může jít segmentálně o podobné asociace. Český výraz **grrr** i japonské výrazy s významem děsivého pohledu sdílejí segmenty /g/ a /r/. Segment /k/ bývá v japonštině asociován s hrdelními zvuky a /r/ může být spojeno s vibrujícím zvukem, takže považují za možné, že i v japonštině může být tato kombinace fonémů původně asociovány s podobnými zvuky vrčení jako v češtině, což může být dále asociováno s děsivostí výrazů, které tyto segmenty obsahují. V překladu efektů značících pohled se lze setkat také s výrazem **zír**, který však bývá využíván především u efektu じー (*dži*), tedy intenzivního pohledu s jinými než děsivými konotacemi.

ギロリ.. (<i>girori..</i>)		Asociace
I. Zvuk. symb.	segment.: /k/, /i/, /r/, /o/ + znělost	tvrdost, napjatost v jednom směru, koulivý pohyb, nízký tón → děsivost + intenzifikace
	morfon.: sufix /ri/	tiché zakončení
II. Lexik.	JN: náhlý pohled sloužící k zastrašení protivníka	
III. Kontext	přivázaný lovec pirátů děsivě shlíží na protagonisty	
IV. Graf. st.	katakana, dvě tečky	tečky naznačují spíše obklopující dusnou atmosféru, která má určité trvání, než náhlou snahu o zastrašení
→ řešení	<i>zlý/děsivý pohled, grrr</i>	

Tabulka č. 33: Shrnutí významotvorných složek výrazu *girori* a jeho řešení

Mezi excerptovanými českými výrazy jsem identifikovala pouze jeden mimetický výraz, kterým je *mrk*, jehož mimetičnost však považuji za spornou. Velmi často se jako řešení výrazů, které značí pohled, objevovala především „falešná mimetika“, jako jsou např. *zír* nebo *civ*.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>mrk</i>	<i>zír, zírá, zlý pohled, kouk, kuk, civ, blesk, šmír, mžour</i>

Tabulka č. 34: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s pohledem

4.2.2.2 Děšivá atmosféra

Výrazy, které se v analyzované manze objevují ve spojení s děšivou atmosférou, jsou např.: ゴゴゴ(*gogogogo*), ゴオオオ (*gooo*). I zde si lze povšimnout podobné funkce segmentu /o/ jako v případě *girori* (viz kap. 4.2.2.1), kdy tento segment dodává prvek děšivosti, a znělého segmentu /g/, který děšivost dále intenzifikuje. Mnohonásobná reduplikace naznačuje přítomnost děšivé atmosféry, jelikož se tento zvuk stále opakuje a atmosféra zůstává. Tyto výrazy obvykle naznačují dusivou atmosféru děsu, která přetrvává a obklopuje postavy či určité místo, nebo se může taktéž téměř hmotně „valit“ určitým směrem.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>bububu</i>	<i>aura smrti</i>

Tabulka č. 35: Excerptovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s děšivou atmosférou

V excerptovaných českých překladových řešeních se objevuje např. *bububu*, které však lze v českém textu využít jen málokdy. Toto slovo bývá v češtině asociované především se snahou o vyděšení malých dětí, a proto v českém prostředí nepůsobí dostatečně děšivě. Překladatel tohoto výrazu užil v komické manze *Hetalie*, kde je toto použití vzhledem k povaze této mangy přijatelné. Ve vážné manze by mohlo být přijatelnějším řešením využití např. kombinace slov *děšivá atmosféra*.

4.2.2.3 Úsměv, smích

Výrazů značících úsměv, zadržovaný smích nebo jiné různé druhy smíchu se v korpusu objevuje poměrně mnoho. Úsměvy, které jsou pouze pohybem a nemají zvukovou složku, často obsahují zejména segment /n/, /i/ v kombinaci s dalšími segmenty a morfonologickými vlastnostmi.

Těmito výrazy jsou např.: にや (*nija*), にひ (*nihī*), にっ (*niQ*), にいつ (*niQ*), ニッ (*niQ*), にん (*nín*), ニコッ (*nikoQ*), にゝ (*ni* + grafická značka *dakuten*).

Dle Hamano (1998, s. 165) segment /n/ označuje výraz radosti či potěšení, který není doprovázen zvukem, jak dokazují i tyto příklady. Segment /i/ zde spojují se způsobem jeho artikulace, při kterém se koutky úst stáčí nahoru v úsměvu. Podobné spojení samohlásky /i/ a úsměvu ve své studii uvádí např. Ohala (1994, s. 3–4). Jak dále tvrdí Hamano (1998, s. 165),

druhy smíchu, které jsou doprovázeny zvukem, obsahují segmenty /k/, /g/ nebo /h/, což se taktéž shoduje s výrazy, které byly excerpovány. Těmi jsou: ぐっしっしっし (guQshiQshiQshi), ふふ (pupu), クスツ (kusuQ), フツ (puQ). **Exploziva /p/** dále naznačuje, že se jedná o smích potlačovaný, tedy zvuk, který hrozí „explozí“.

Při podrobnějším rozdělení by bylo smích, vzhledem k jeho spojení se zvukem, lepší zařazovat spíše pod fonomima, zatímco úsměvy, které jsou ze své podstaty pohybem, patří mezi fenomima. Smích je možné v překladu řešit zaužívanými výrazy (*hehe, hihi, cheche, pff*, atd.), případně i výpůjčkou (*gušišiši*). V případě úsměvů je překlad obtížnější. Lze zde využít metody „transpozice“, kdy v překladu použijeme podstatné jméno *úsměv*, nebo výraz nahradíme mimetikem vyjadřujícím smích. Znovu však nevyhnutelně dochází ke ztrátám, ať již na úrovni významu nebo z hlediska expresivity.

- に^ゝ (*ni* + grafická značka *dakuten*) – forma jednoslabičná CV

Analyzovaný výraz vyniká použitím grafické značky ***dakuten***, která u slabiky většinou znamená znělost počáteční souhlásky. U slabiky *ni* však k takovéto změně znělosti dojít nemůže, a proto předpokládám, že se jedná o snahu autora vyjádřit situaci, kdy má postava plná ústa jídla, a proto i její „úsměv“ vyznívá huhlavě. Jako řešení bych zvolila např. propojení existujícího českého výrazu pro znělý smích *haha*, doplněný o mimetikum spojené s jedním *ham*. Výsledkem by tedy mohlo být *hamhaha, haham* nebo *hahm*, které by mohlo vyjádřit jak plná ústa, tak smích.

に ^ゝ (<i>ni</i> + grafická značka <i>dakuten</i>)		Asociace
I. Zvuk. symb.	segment.: /n/, /i/ + znělost	výraz radosti či potěšení, který není doprovázen zvukem, způsob artikulace /i/ → zvednutí koutků
	morfon.: X	
II. Lexik.	JN: úsměv GD: na okamžik neslyšně roztáhnout rty do stran a odhalit zuby v úsměvu – užívaný v případě pochvaly nebo spokojenosti	
III. Kontext	postava má plná ústa jídla a zároveň se usmívá	
IV. Graf. st.	<i>dakuten</i> (čárky vyjadřující znělost)	nejasnost promluvy
→ řešení	<i>hamhaha, haham, hahm</i>	

Tabulka č. 36: Shrnutí významotvorných složek výrazu *ni* (s přidanou znělostí) a jeho řešení

V excerpovaných překladatelských řešeních se u mimetických výrazů objevovala buď slova vyjadřující různé druhy smíchu, od povýšeného *che*, kde negativní konotaci naznačuje **segment /e/** až po zadržovaný smích *pff*, u kterého je potlačenost naznačena **explozivou /p/** a unikající vzduch pomocí **segmentu /f/**. Úsměv byl většinou převáděn pomocí transpozice na podstatné jméno.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>heh,ahaha,che,haha,hehe,chichi,chocho,uchuchu,uhihi,hohó,pfft,pff</i>	<i>úsměv,úškleb,úšklebek</i>

Tabulka č. 37: Excerpovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s úsměvem nebo smíchem

4.2.2.4 Kutálení a jiný otáčivý pohyb

V korpusu se objevuje např.: ㄱㅇ ㄱㅇ (*goro goro*, kutálení sklenice po pultu), ㄱㅇ... (*goro...*, válení sudu), ぐるぐる (*guru guru*, protáčení ruky v rameni), ぐるーぐる (*gúru gúru*, otáčení vodního víru).

U výrazů, které vyjadřují kutálení a otáčení, je z hlediska segmentů nejvýraznějším **souhláskou /r/** v pozici **C2**, která naznačuje právě kutálový či otáčivý pohyb. Na pozici **C1** se u těchto slov často objevuje segment **/k/** nebo jeho znělá varianta **/g/**, jehož asociace je poměrně těžké určit. Usuzuji, že se jedná o asociace s intenzitou a určitým vymezeným prostorem, ve kterém otáčivý pohyb probíhá. **Samohlásky /u/** a **/o/** mohou být asociované s kulatostí, v těchto výrazech tedy zřejmě naznačují tvar předmětu, který se točí či kutálí.

Českým mimetikem, které má podobný význam i segmentální výstavbu, a může být teoreticky využito jako ekvivalent, je **kutululu**. Nepřítomnost znělých segmentů u tohoto výrazu napovídá, že jde o lehký předmět, který se otáčí, a proto je jeho užití vhodné pouze jedná-li se o podobně lehký předmět. Dále proto jako překladové řešení navrhuji např. „falešné mimetikum“ **toč toč**.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>Kutululů, kulu kutulu, trr, drk</i>	<i>Otočení, otočka, převal, toč, vrť, vrut, krut</i>

Tabulka č. 38: Excerpovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s otáčivým pohybem

Jako překladatelská řešení se v kontextu točení či otáčení často objevují různé druhy transpozice. V některých případech je v řešení využito podstatného jména, nebo také „falešného mimetika“, které může působit dojmem imperativu.

4.2.2.5 Ticho a tichý pohyb nebo prázdno

V analyzovaném vzorku se též objevují různé výrazy, které určitým způsobem vyjadřují ticho nebo prázdno či tichý a nenápadný pohyb. Výrazy, které vyjadřují ticho nebo tichý pohyb jsou: シー... (postava otírá prstem bok lodi a hledá prach)、しー...ん (*šii...n*, ticho), こそこそ... (*kosokoso...*, postava se nenápadně plíží). Zde si lze znovu povšimnout spojení **segmentu /s/** na pozici **C1** s tichem, a na pozici **C2** s měkkým kontaktem nebo třením. Řešením *kosokoso* může být například transpozice na příslovce **nenápadně** nebo přirovnání **jako myška**, případně použití asociace s malými nenápadnými kroky **t'ap t'ap**.

Výrazy, které značí prázdno a ticho, nebo naopak hluk je: がらー...ん (*gará...n*, prázdna ulice), ガランガラン (*garan garan*, hluk v hospodě). Jako řešení pro *garán* bych v závislosti na kontextu volila např. převod pomocí metonymie **nikde ani noha**, nebo transpozicí **prázdno**.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
X	ticho

Tabulka č. 39: Excerpovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s tichem

Jediné překladové řešení, které se v analyzovaných českých překladech v kontextu prázdna či ticha vyskytlo, byla transpozice *ticho*.

4.2.2.6 Sevření, chycení

Výrazy, které se objevily v korpusu jsou: がしっ (*gašiQ*, pevné potřesení rukama), ガシッ (*gašiQ*, zachycení se lodi), グイッ！！ (*guiQ!!*, postava se zachytila o sochu a sevřela ji), グイグイ (*gui gui*, vytahování pevně uchycené sochy), グイッ (*guiQ*, chycení a odmrštění oponenta), ぐいっ (*guiQ*, držení pod krkem), グッ (*guQ*, postava sevřela papír).

U výrazů, které implikují sevření či chycení, se často objevuje znělý **segment /g/** a **diftong /ui/**. Přítomnost diftongu značí krouživý pohyb s krátkým dosahem, jako je například pohyb ruky v zápěstí, což přesně odpovídá konotacím níže uvedených výrazů. Segment /g/ implikuje pevnost tohoto úchopu.

Zde je možné řešit překlad pomocí zavedeného překladu **chňap** nebo „falešného mimetika“ **svír**, **mačk** či **drž** apod. V případě vytahování těžkého břemena by stálo za zvážení i české mimetikum **hěj rup** s přidaným prodlouženým segmentem /é/, který naznačuje větší námahu vynaloženou při činnosti a též delší trvání celkového úkonu.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>chňap, švih, švip</i>	<i>stisk, tlap, škráb, chyt, mách, hrab, zmáčk, sáp, čap, sáh, hmat</i>

Tabulka č. 40: Excerpovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s chycením či sevřením

V excerpovaných překladatelských řešeních jsou početně nejvýrazněji zastoupená „falešná mimetika“. Jako jedno z řešení se zde objevilo také kreativně vytvořené *švip*, které je vystavěno na základě zaužívaného *švih*, koncový segment /p/ zde vypovídá o přemístění z jednoho místa na druhé.

4.2.2.7 Pohyb tekutin

Do této skupiny patří: ポタポタ (*pota pota*, postavě z vlasů kape pivo), ポロっ, ポロ..., ポロポロ.. (*poroQ, poro..., poro poro*, stékající slzy).

Výrazy mající spojitost s kapáním či stékáním kapalin obsahují **segment /p/**, který naznačuje napjatost povrchu kapaliny a **samohlásku /o/**, která značí nenápadnost a tichost tohoto pohybu. Zvukové efekty spojované se stékáním slz po tváři dále obsahují **segment /r/** na pozici C2, který asociuje stékání kapaliny. V případě významu kapání se na pozici C2 objevuje **segment /t/**, který označuje náraz do povrchu při dopadu kapky. Při překladu do češtiny, která mimetiky pro pohyb stékání tekutin nedisponuje, však tento rozdíl mezi stékáním a kapáním nelze rozlišit, a proto se domnívám, že je možné u obou k překladu využít zaužívané české mimetikum *kap*.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>šplouch, šplech, šplích, chlíst, žbluňk, kap, kráp, čvacht, plesk, chlecht, klouz, cák, cr cr, žblub</i>	<i>bre (pláč)</i>

Tabulka č. 41: Excerpovaná česká překladatelská řešení významově spjatá s pohybem tekutin

U českých překladových řešení se často na počáteční pozici vyskytují **segmenty /š/, /ž/, /c/** či **/č/**, které mohou naznačovat určitý kontakt nebo tření. U těchto výrazů asociace kontaktu/tření značí proražení vodní hladiny, které se dotklo nějaké těleso.

4.2.3 Psychomima

V této kategorii se nachází zvukové efekty, které souvisí s vnitřními prožitky postav a jejich emocemi. Zvukové efekty jsou zde rozděleny do 3 skupin.

Význam psychomim bývá s jejich formou ikonicky provázán ještě slaběji než u fenomim. Vzhledem k dlouhému řetězci asociací, pomocí kterého je význam psychomim provázán s jejich formou, bývá identifikování těchto asociací ještě těžší než u fenomim.

4.2.3.1 Naštvanost, zklamání, znechucení

Výrazy vyjadřující hněv velmi často na počáteční pozici obsahují **segment /k/** nebo jeho znělou variantu. Tento segment zde pravděpodobně dokresluje intenzitu dané emoce. Intenzita je buď podpořena segmentem /a/ nebo obsahuje podtón znechucení, který dodává segment /e/. Příklady jsou: ガーン (*gán*), ケツ (*keQ*), ガミガミ (*gami gami*), ゲ (*ge*). Při překladu lze využít asociací s vrčením **grrr**, použít anglicismus **geh**, nebo v závislosti na kontextu vyjádřit znechucení pomocí efektu *tse* a spoléhat se na to, že emoce hněvu je dostatečně vyjádřena výrazem tváře postavy.

V dalším případě může být hněv vyjádřen pulzující žilkou na obličeji postavy, kterou někdy doprovází zvukový efekt ブチブチ (*buči buči*), který naznačuje tepání krve ve skráních důsledkem hněvu. Překladatelským řešením může být např. transpozice **pulz**, **tep**, případně **tepání**.

Jedno z překladatelských řešení s významem vzteku, které se objevilo v korpusu, bylo *pára z uší*, u kterého byla využita poměrně ojediněle se objevující deskriptivní metoda.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>grrr, tss, tsK, chmm, ugh, pche</i>	<i>třes, škub, cuk, pára z uší, tep</i>

Tabulka č. 42: Excerpovaná česká překladatelská řešení významově spjatá se vztekem, zklamáním nebo znechucením

4.2.3.2 Strach a psychické napětí

U zvukových efektů, které vyjadřují strach, je obvykle využito asociace s různým třasem, brněním, cvakáním zuby či cukáním, které mohou být projevem právě této emoce. Těmito výrazy jsou např.: ビクッ (*bikuQ*), ビクビク (*biku biku*), ガタガタ (*gata gata*), じわ (*džiwa*), ブルブル (*buru buru*), ガタガタァン (*gata gatán*). Jelikož i bez verbálního vysvětlení je emoce přenesena ke čtenáři skrze obraz, považují za dostačující vyjádřit tento pohyb pomocí zaužívaných mimetik, která s těmito tělesnými projevy souvisí. Například pomocí výrazů **brr**, **cvak** nebo transpozice **třes** či **cuk**.

Dále do této skupiny lze zařadit též tlukot srdce, který může značit jak nadšení, tak strach. V rámci excerpovaných výrazů se objevuje pouze jako reakce na stres nebo strach, a právě proto ho řadím do této skupiny. Jako řešení navrhuji mimetikum **buch buch**, případně deskriptivní překlad, který však s ohledem na omezenost prostoru považují spíše za nevhodný a postrádající expresivitu. Výrazy označující úder srdce v korpusu jsou: ドクン ドクン!! (*doQkun doQkun*), ドキドキ (*doki doki*).

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>drk, dzk, brr</i> zvuky srdce: <i>buch buch, badum</i>	<i>šok, napětí</i>

Tabulka č. 43: Excerpovaná česká překladatelská řešení významově spjatá se strachem a psychickým napětím

U českých výrazů s významem třasu se často vykytuje zejména **segment /r/**, který je v pozici jádra asociován s opakujícím se pohybem, jako je např. právě různé brnění, třes nebo vibrace. Vypjaté situace byly v analyzovaných překladech řešeny pomocí transpozice na podstatné jméno.

4.2.3.3 Psychické pohnutí, zmatek, překvapení, zvuky davu

U výrazů vyjadřujících zmatek a citové pohnutí je vhodné se zaměřit především na **segmenty /w/ a /j/** v pozici **C2**. Oba tyto segmenty jsou asociovány s nejasností, která může být dále asociována právě se zmatkem či překvapením. Výrazy, které vyjadřují tyto pocity, jsou např.: どよどよっ！！ (*dojo dojoQ!!*), ざわざわ (*zawa zawa*).

Do této skupiny jsem zařadila také zvuky vydávané větším množstvím lidí, jelikož se často vztahují k emocím zmatení, nadšení nebo jiného emočního napětí. Ze své zvukové podstaty by se však řadily do kategorie fonomim. Těmito zvuky, které se v manze objevují u hluku vydávaného davem jsou např.: わいわい (*wai wai*), がやがや (*gaja gaja*). V tomto případě je zásadní, že **segment /j/** v pozici **C2** může taktéž značit zvuk mající mnoho zdrojů a **segment /w/** v pozici **C1** popisuje zvuky vydávané lidmi a také emoční pohnutí.

Pro zvuky davu považuji za vhodné zvolit například výraz **mumly mumly**, který vyjadřuje nesrozumitelné zvuky, které jsou pro mnohohlasný dav typické. Zvukově symbolicky v tomto slově působí zejména **segment /m/**, který, stojí-li samostatně nebo v pozici jádra, asociuje jakýkoli zvuk připomínající mluvu. V případě, že se zvukové efekty vyjadřující zvuky davu objevují v pozitivním kontextu, může být vhodné použití emočně nabitých mimetik, jako jsou výkřiky nadšení např. **jej, juhú, jupí**.

Zvukové efekty v českých překladech	
Mimetické výrazy:	Ostatní:
<i>jú, úža, žjú, páni, bla bla</i>	<i>mumly mumly / mumli mumli, hovor</i>

Tabulka č. 44: Excerpovaná česká překladatelská řešení významově spjatá se zvuky davu, překvapení nebo nadšení

U výrazů vyjadřujících nadšení se v **češtině** často vyskytuje **segment /j/**, který značí určitou provázanost s osobou mluvčího. V pozici onsetu /j/ napovídá, že zdrojem určitého hodnocení je právě mluvčí. V pozici kody spíše to, že je mluvčí nějak danou situací ovlivněn.

4.3 Výsledky analýzy

Celkově bylo z mangy One Piece excerpováno 398 japonských výrazů, z nichž 275 bylo zařazeno pod fonomima, 50 pod fenomima, 41 mezi psychomima a 32 neodpovídalo svým významem ani jedné z těchto skupin. Mnohé z těchto výrazů však prokazovaly vlastnosti, dle kterých by je bylo možné řadit do více kategorií zároveň (např. výraz *doki doki*, který je možné zařadit do všech 3 kategorií).

U zvukových efektů, které významově či kontextově neodpovídaly žádné ze skupin, šlo v sedmi případech o poměrně specifická psychomima, která by vyžadovala vlastní kategorii (např. ドクドク, *doku doku*, pulzující bolest nebo ぼー, *bó*, psychická nepřítomnost). Dalších 24 zvukových efektů spadalo do kategorie fonomim nebo fenomim, které byly též nezařaditelné kvůli své specifčnosti (např. キキッ, *kikiQ*, prudké zastavení). Jako nemimetický jsem zhodnotila jediný zvukový efekt, kterým je むき (*muki*, vytasení dýky).

Na základě sedmi podrobně analyzovaných japonských výrazů a dalších souhrnně hodnocených zvukových efektů lze zhodnotit, že některé japonské i české segmenty prokazovaly velmi podobné asociace, které odpovídají poznatkům ze studií popisovaných v kap. 2. Podobnost se projevila zejména u exploziv na počáteční pozici, které v obou jazycích projevovaly asociace s tlakem, napjatostí a prudkým pohybem, a také u nazál v koncové pozici, které asociovaly zakončení pohybu nebo pozvolné zakončení zvuku. České nazály v kodě tedy často asociálně odpovídaly japonskému sufixu /N/. Dále se např. u výrazu *barín* objevil segment /r/, který v japonštině na pozici C2 odpovídá kutálivému, valivému či jinému podobnému pohybu. U tohoto výrazu (a některých dalších výrazů zařazených ve skupině s významem „rozbití, tříštění“) ale evokoval spíše tříštění způsobené užitím síly, čímž by se jeho asociace podobaly spíše těm, které nese české /r/ či /ř/. Možné podobnosti v asociaci s vrčivým vibrujícím zvukem, které se v češtině projevují u /r/ na pozici jádra, navrhuji též u výrazu *girori*. Tento výraz sdílí segmenty /g/ a /r/ s českým výrazem *grrr*, což vede k domněnce, že konotace děsivosti jsou u obou těchto výrazu původně spojené vrčením nebezpečného predátora. Dále se u obou jazyků objevily např. podobnosti v asociacích s tichým a rychlým pohybem u segmentu /s/.

U samohlásek projevily podobné asociace zejména samohlásky /e/, které mají v obou jazycích negativní konotace, a samohlásky /i/, které asociují pronikavý zvuk. Podobnost samohlásek /a/ se objevila např. u výrazu *gača*, ve kterých tento segment stejně jako u navrhovaných překladatelských řešení *čak* a *cvak* pravděpodobně označuje vysokou hlasitost zvuku.

Rozdílnosti u samohlásek /o/ a /u/ se projevíly při převodu zvukového efektu *don* pomocí českých výrazů *bum* či *tudum*. Utlumení zvuku při dopadu u japonských slov bývá vyjádřené spíše pomocí /o/, v češtině se ale k této samohlásce vztahují spíše opačné asociace výraznosti a v tomto významu se u tlumených zvuků v češtině využívá spíše /u/. Jelikož výraz *don* obsahuje výše zmíněnou počáteční explozivitu a koncovou nazálu, při jeho převodu do češtiny pomocí zaužívaného výrazu *bum* z hlediska asociací jednotlivých segmentů došlo pouze k minimálnímu posunu.

U tří z pěti analyzovaných japonských výrazů v kategorii fonomim, jejichž zdroj je neživotný (*barin*, *don*, *gača*), bylo možné při překladu použít již existující český ekvivalent, který je v komiksu zaužívaný. U fonomim, která mají životný zdroj (*kúQkúQ*, *bé*), by v určitém kontextu byl zavedený překlad taktéž možný, ale v kontextu analyzované mangy se jednalo o situace, kde bylo nutné k překladu využít kreativní metody založené na zvukovém symbolismu nebo výpůjčky.

Dvě podrobněji analyzovaná fenomima (*gironi* a *ni* s grafickým znakem *dakuten*), stejně jako mnoho dalších výrazů zařazených do této skupiny, v češtině odpovídající ekvivalent nemají, a proto pro ně stejných metod jako u výše zmíněných fonomim nebylo možné využít. U výrazu *gironi* bylo možné využít metody kombinace slov, u které však dochází ke ztrátě expresivity. Kromě této metody jsem navrhla též převod pomocí výrazu *grrr*, který by měl obsahovat stejné původní asociace snahy o vyděšení protivníka. Zásadním překladatelskou výzvou byl zejména výraz *ni*, který lze v češtině pomocí metody transpozice vyjádřit např. jako *úsměv*. V tomto případě je však k výrazu nestandardně přidán grafický symbol *dakuten*, který v manze vyjadřoval úsměv s pusou plnou jídla. Zde jsem se rozhodla využít zkombinování dvou zaužívaných výrazů, tedy výrazu *haha*, který v češtině označuje smích, a *ham*, který je asociován s jedením. Výsledky této kombinační metody však mohou vést spíše ke zmatení čtenáře, a proto by lepším řešením mohlo být tento grafický symbol v překladu nereflektovat, a spolehnout na vizuální kontext, ze kterého by čtenář měl situaci pochopit.

Celkově lze tedy hodnotit, že při překladu zvukových efektů jsou problematické zejména výrazy ze skupiny fenomim. Z hlediska nízké ikonocity mohou být podobně problematické taktéž zvukové efekty z kategorie psychomim. V analyzovaném korpusu se však v kategorii psychomim objevovaly zejména zvukové efekty jasně asociačně spjaté s pohybem či zvukem, a proto se problematičnost překladu těchto psychomimetických výrazů v analýze neprokázala.

Co se týče 11 analyzovaných českých překladů, které byly zařazeny pro porovnání segmentů vyskytujících se v daném kontextu u českých výrazů a také pro porovnání využitých překladatelských metod, bylo zde identifikováno 423 různých variant zvukových efektů, z nichž 351 bylo možné zařadit do vymezených kategorií. Ve většině případů šlo o zavedené překlady pomocí mimetik, objevovaly se zde však také kreativní překlady, které byly někdy kreativní až na úkor srozumitelnosti. Tyto zvukové efekty sice zdánlivě působí jako zvukově symbolické, přesto se domnívám, že ani s ohledem na kontext nebyl jejich význam pochopitelný. Jednalo se např. o zvukové efekty: *luú, šrot, nach, mž mž, trul*. Na základě ostatních bezproblémově srozumitelných překladatelských řešení usuzuji, že v případě výrazů *trul* a *luú* může být důvodem například to, že segment /l/ se obvykle u českých zvukově symbolických výrazů na koncové pozici nevyskytuje, a proto u těchto výrazů čtenář postrádá potřebné asociace. Podobným případem je také *nach*, jehož počáteční segment /n/ se obvykle vztahuje ke zvukům vydávaným živými bytostmi, a proto je poměrně matoucí v kontextu, kde se zřejmě o tento případ nejedná.

U některých mang se dále objevil také nulový překlad. Zejména v manze *Hetalia* byly některé méně zřetelné a špatně čitelné zvukové efekty ponechány bez překladu. Ani v jednom z překladů nebylo využito překladu idiomatického, přirovnání, metonymie ani podobné metody. U *fenomim* byla často užívána metoda transpozice, kdy došlo k posunu od expresivního mimetika k nemimetickému výrazu nebo „falešnému mimetiku“. Těmito výrazy byly např.: *ochable, jiskření, rozpad, hladi, stah*.

Na základě překladatelských řešení, která byla navrhována u jednotlivých kategorií a skupin, lze usoudit, že při překladu fonomim lze poměrně často využít zavedených českých ekvivalentů, použít výpůjčku, či kreativní překlad. Co se týká psychomim, ta velmi často vyjadřují určitou emoci či vnitřní prožitky formou tělesných projevů, které je taktéž možné přeložit výše zmíněnými metodami. Problém nastává především v případě *fenomim*, které v češtině většinou postrádají jakékoli ekvivalenty. Zde je při překladu velmi často nutné využít výrazu, který není čistým mimetikem, nebo postrádá expresivitu úplně.

Závěr

Cílem této práce byl překlad vybraných zvukových efektů, které se objevují v japonské manze *One Piece*, na základě jejich zevrubné analýzy z hlediska zvukového symbolismu. Z prvního dílu této mangy jsem excerpovala 398 zvukových efektů, které jsem rozdělila do 22 skupin dle jejich významu a kontextu, ve kterých se objevují. Podrobněji jsem analyzovala celkem 7 zvukových efektů, pro které jsem následně navrhla vlastní překladatelská řešení. Ostatní zvukové efekty jsem analyzovala souhrnně, především na základě segmentů, které se napříč těmito skupinami u zvukových efektů vyskytovaly výrazně častěji. Podrobně analyzované výrazy byly vybrány na základě toho, zda se jednalo o výrazy výjimečné z hlediska zvukového symbolismu, nebo šlo o často se vyskytující zástupce v dané skupině, případně na základě toho, že u těchto výrazů bylo nutné zvolit jiný způsob překladu než u ostatních zástupců skupiny. Z korpusu takto byly vybrány dva výrazy ze skupiny fonomim, jejichž zdrojem jsou živí tvorové, tři výrazy ze skupiny fonomim, jejichž zdroj je neživotný a taktéž dva výrazy ze skupiny fenomim.

Hlavní výzkumnou otázkou v této práci bylo, zda lze pomocí znalostí získaných z dosavadních výzkumů o zvukovém symbolismu analyzovat význam jednotlivých zvukových efektů a následně s pomocí této znalosti vybrat z existujících českých výrazů odpovídající ekvivalent, nebo vytvořit novotvar, který bude v dané situaci působit přirozeně a nenásilně. Na základě provedené analýzy zvukových efektů lze konstatovat, že s pomocí poznatků o zvukovém symbolismu, kterým jsem se věnovala v teoretické části práce (kap. 2), je význam mimetického výrazu skutečně možné částečně odvodit. Z navrhovaných překladatelských řešení taktéž vyplývá, že poznatky o zvukovém symbolismu je možné využít jak při tvorbě kreativních překladů, tak i při hledání odpovídajících ekvivalentů. I v případě často využívaných zvukových efektů (jako je např. *don*), je však většinou nutné zvukově symbolické asociace spojené s jednotlivými segmenty v manze interpretovat na základě vizuálního kontextu, ve kterém byl výraz použit. Tato schopnost interpretace významu na základě asociací jednotlivých fonémů a s uvažováním vizuálního kontextu, umožňuje překladateli pochopení nestandardních zvukových efektů, které se běžně ve slovnících nenachází. Význam japonských zvukových efektů může být taktéž ovlivněn grafickou stránkou těchto výrazů, která však byla z důvodu rozsahu a zaměření práce zmiňována pouze okrajově.

Při zevrubné analýze sedmi vybraných zvukových efektů jsem navrhla překladatelská řešení, u kterých jsem využila překladatelské metody popsané v teoretické části práce (kap. 3).

Překladatelská řešení jsem navrhla také u některých souhrnně analyzovaných výrazů. Zejména v kategorii fonomim bylo velmi často možné využít metody zavedeného překladu, jelikož v této kategorii disponuje velkým počtem zaužívaných zvukově symbolických slov i čeština. Analýza potvrdila také podobnost asociací některých segmentů a morfonologických vlastností u obou jazyků (např. *exploziv*, *nazál*, *samohlásek /a/, /i/, /e/*). Z tohoto důvodu bylo zejména ve skupinách, které obsahovaly zvuky vydávané životnými zdroji, možné využít i metody výpůjčky, kdy byl výraz transkribován do latinky. Taktéž bylo možné využít kreativního překladu, kdy byl výraz do češtiny převeden tak, aby byl z hlediska asociací jednotlivých segmentů, morfonologických vlastností a fonotaktiky přijatelný a pochopitelný pro českého čtenáře.

Problematická z hlediska překladu se ukázala být především kategorie fenomim. Co se týče této kategorie, je zásoba českého jazyka velmi omezená, a proto při překladu těchto slov nelze využít zvukově symbolických výrazů, které by byly v češtině zaužívané. Určitým řešením u těchto výrazů, které v češtině nemají ekvivalent, může být metoda transpozice, při které však dochází ke ztrátě expresivity výrazu. Jak prokázala analýza excerpovaných českých překladatelských výrazů, v českých komiksech se tato ztráta expresivity často nahrazuje pomocí tvorby „falešných mimetik“, které imitují skutečná česká mimetika. Tyto výrazy bývají většinou vytvořeny tak, aby byly jednoslabičné, končily zavřenou slabikou, nebo se u nich může též objevit reduplikace (např. *toč toč*) či přítomnost sufixu (např. *hladi*).

Přestože čeština nebývá považována za jazyk bohatý na mimetické výrazy, z hlediska fonomim, kterých se mezi japonskými výrazy v analyzované manze vyskytlo nejvíce, se ukázala být česká slovní zásoba dostatečná. Problémem u některých výrazů však nemusí být pouze nalezení ekvivalentu, ale také samotná identifikace významu zvukového efektu. Jak jsem uvedla v teoretické části (kap. 1), dříve se v japonské manze objevovaly zejména standardizované zvukové efekty, jejichž význam byl dobře známý, ale v dnešní době již mnozí autoři kreativně vytváří vlastní zvukové efekty, které se v databázích ani slovnících nedají nalézt. Tato práce by měla poskytnout také určitý návod, jak v takovémto případě identifikovat asociace zvukově symbolické složky slova. Tyto asociace sice samy o sobě nemohou poskytnout zevrubný popis celkového významu slova, ale s ohledem na kontext, ve kterém se tento efekt objevuje mohou

překladačeli napovědět, zda se překládaný efekt vztahuje např. k hluku v místnosti nebo ke zvukům žvýkání stolovníků v hospodě⁶¹.

Tato práce by měla poskytnout klíč k analyzování zvukově symbolické složky zvukových efektů. Na význam zvukových efektů mají však vliv i jiné složky, které byly zmiňovány v této práci (kap. 4.1). Jednou z nich je grafická stránka. Výsledný význam zvukového efektu může být ovlivněn jak celkovou velikostí, výrazností a způsobem kresby, tak také zvoleným způsobem zápisu hiraganou, katakanou, či latinkou. Neméně ho též mohou ovlivňovat různá interpunkční znaménka jako jsou vykřičníky, otazníky, dvojtečky či trojtečky, jejichž asociacím však v této práci nemohl být věnován větší prostor. Domnívám se, že právě tato složka by mohla být zajímavým podnětem pro další výzkum.

⁶¹ Tato situace se objevuje v analyzované manze *One Piece*. Na obrázku jsou vidět pouze 2 protagonisty, kteří obědvají a nad nimi jsou přikresleny dva zvukové efekty *wai wai* a *gaja gaja*. Vizually by bylo logické spojovat tyto efekty se zvuky jedení. Ve skutečnosti však tyto efekty souvisí se „zvuky davu“, tedy s hlukem, který se rozléhá celou hospodou. V tomto případě lze tyto výrazy vyhledat ve slovníku, pokud by to však nebylo možné, lze původ zvuku vyvodit také pomocí analýzy segmentů (viz kap. 4.2.3.3).

Resumé

The aim of this thesis is to analyze the sound effects that appear in the Japanese manga *One Piece* from the perspective of sound symbolism and then to translate them into English. Sound effects are a very important part of Japanese manga, and their translation is often considered difficult. In my thesis I focused on the analysis of sound effects in one volume of the manga *One Piece*, in which they are abundantly represented. This manga is an important pioneer of the *shōnen* genre, which is primarily intended for young people, and has served as a model for less experienced authors for many years. Therefore, I consider it a suitable source of sound effects for examination. In the introduction of the thesis, I firstly reviewed already existing studies on sound symbolism in Japanese (e.g., Hamano 1986/1998, Ivanova 2006) and Czech (e.g., Fidler 2014) and then used these findings in the practical part of the thesis, where I analyzed the excerpted sound effects and proposed my own translation solutions for them.

Seznam použité literatury

Primární literatura:

AKUTAGAMI, Gege (2018). *Džudžutsu kaisen: Rjómen Sukuna*. Šúeiša, Tokio, díl 1. ISBN 978-4-08-881516-9.

AKUTAGAMI, Gege (2022). *Prokleté války: Rjómen Sukuna*. Crew, Praha, díl 1. Překlad Matyáš Anton. ISBN 978-80-7679-116-9.

ARAKAWA, Hiromu (2017). *Fullmetal alchemist: Ocelový alchymista*. Crew, Praha, díl 1. Překlad Anna Křivánková. ISBN 978-80-7449-504-5.

GOTÓGE, Kojoharu (2021). *Zabiják démonů: Krutost*. Crew, Praha, díl 1. Překlad Petr Kabelka, Eliška Vítová Kabelková. ISBN 978-80-7449-969-2.

ISAJAMA, Hadžime (2014). *Útok titánů*. Crew, Praha, díl 1. Překlad Anna Křivánková. ISBN 978-80-7449-280-8.

IŠIDA, Sui (2016). *Tokijský ghúl*. Crew, Praha, díl 1. Překlad Anna Křivánková. ISBN 978-80-7449-391-1.

KIKUČI, Hidejuki a SASAKURA, Kó (2010). *Rappa*. Mensa ČR ve spolupráci s Advíkem 2010 v edici Kobuta, díl 1. Překlad Kateřina Garajová. ISBN 978-80-904666-0-9.

KIŠIMOTO, Masaši (2011). *Naruto: Naruto Uzumaki*. Crew, Praha, díl 1. Překlad Jan Adamčák. ISBN 978-80-7449-047-7.

KUBO, Tite (2012). *Bleach: The death and the strawberry*. Crew, Praha, díl 1. Překlad Anna Křivánková. ISBN 978-80-7449-124-5.

MIURA, Kentaró (2020). *Berserk*. Crew, Praha, díl 1. Překlad Anna Křivánková. ISBN 978-80-7449-874-9.

MOČIZUKI, Nana (2010). *Ve službách Nuly*. Zoner Press, díl 1. Překlad Jan Horgoš. ISBN 978-80-7413-103-5.

ODA, Eiičiró (1997). *One Piece, Romance dawn – Bóken no joake* [One Piece, Romance dawn – Dobrodružství začíná]. Šúeiša, Tokio, díl 1. ISBN 4-08-872509-3.

Sekundární literatura:

ABELIN, Åsa (1999). *Studies in sound symbolism*. Göteborg, Sweden, 1999, 318 stran. Disertační práce. Dept. of Linguistics, Göteborg University. ISBN 9197240893.

AKITA, Kimi (2009). *A Grammar of Sound-Symbolic Words in Japanese: Theoretical Approaches to Iconic and Lexical Properties of Mimetics*. Kobe, Japan, 2009, 370 stran. Disertační práce. Kobe University, Graduate School of Humanities and Social Sciences.

AUTOR NEUVEDEN (nedatováno). *Wiki.japonstina.upol.cz* [online]. [cit. 21.4.2022]. Dostupné z: <https://wiki.japonstina.upol.cz/index.php/Ukijo>.

BAREŠOVÁ, Ivona, DYTRTOVÁ, Monika (2014). *Problematika české transkripce japonštiny a pravidla jejího užívání*. Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-4017-0.

BAREŠOVÁ, Ivona, ZAWISZOVÁ, Halina (2012). *Současná hovorová řeč mladých Japonců*. Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 9788024430799.

BRENNER, Robin E. (2007). *Understanding manga and anime*. Libraries Unlimited. ISBN: 978-1-59158-332-5.

CASAS-TOST, Helena (2012). Translating onomatopoeia from Chinese into Spanish: a corpus based analysis. Department de Traducio i Interpretacio, Universitat Autònoma de Barcelona, Bellaterra, Spain. In: *Perspectives: Studies in Translatology*, 2014, Vol. 22, No. 1, pp. 39–55.

CELOTTI, Nadine (2008). The Translator of Comics as a Semantic Investigator. St. Jerome Publishing, Manchester. In: *Comics in translation*. ISBN 978-1-905763-07-8.

DIGSMED-WREM, Alessandra Modin (2016). *Translating the Sound of Manga: English Translations of Japanese Sound-Symbolic Words in One Piece*. Copenhagen, 2016, 125 stran. Magisterská práce. University of Copenhagen, Faculty of Humanities, Department of English, German and Romance studies. Supervisor Henrik Gottlieb.

EISNER, William (1985). *Comics and sequential art*. Poorhouse press, Florida. ISBN 978-0393331264.

FIDLER, Masako (2006). Czech sound symbolic expressions: semantics of nasality and grammar. In: *Glossos* (Durham, NC) Vol. 7., pp. 1–20. Dostupné z: https://www.researchgate.net/profile/Masako-Fidler/publication/228882647_Czech_Sound_Symbolic_Expressions_Semantics_of_Nasality_and_Grammar/links/54bd13890cf218d4a1699b24/Czech-Sound-Symbolic-Expressions-Semantics-of-Nasality-and-Grammar.pdf

FIDLER, Masako (2014). *Onomatopoeia in Czech: a conceptualization of sound and its connections to grammar and discourse*. Bloomington, Indiana: Slavica. ISBN 978-0-89357-411-6.

FIDLER, Masako (2017): IKONICITA. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/IKONICITA> (poslední přístup: 3. 4. 2022)

- FOGLAR, Jaroslav, ČERMÁK, Marko (1971). *Rychlé šípy*. Mladá fronta, OTK, závod Hradištko, 3. díl souborného vydání.
- FOGLAR, Jaroslav, FISCHER, Jan (1969, 1970). *Rychlé šípy*. Mladá fronta, OTK, závod Hradištko, 1. a 2. díl souborného vydání.
- FOGLAR, Jaroslav, SAUDEK, Kája (1999). Modrá rokle/Ztracený kamarád/Jeskyně Saturn. In: *Svorní gambusíni a jiné příběhy*. Olympia. ISBN 80-7033-606-4.
- FORET, Martin (2012a). Kluby mladých gentlemanů. Arbor Vitae, Řevnice, In: *Signály z neznáma: Český komiks 1922–2012*, pp. 98–127. ISBN 978-80-7467-012-1.
- FORET, Martin (2012b). Nová generace, nové světy, noví hrdinové. Arbor Vitae, Řevnice, In: *Signály z neznáma: Český komiks 1922–2012*, pp. 300–333. ISBN 978-80-7467-012-1.
- GREPL, Miroslav (1995). *Příruční mluvnice češtiny*. Nakladatelství Lidové noviny, Praha. ISBN 80-7106-134-4.
- HAMANO, Shoko (1986). *The Sound-Symbolic System of Japanese*. Florida, US, 1986, 299 s. Disertační práce. University of Florida. Dostupné z: <https://archive.org/details/soundsymbolicsys00hama/mode/2up>.
- HAMANO, Shoko (1998). *The Sound-Symbolic System of Japanese*. Stanford, CA & Tokyo: CSLI Publications & Kurocio, 1998, 262 s. ISBN 1-57586-144-5.
- HANOUSEK, Ivan a PROKŮPEK, Tomáš (2012). Polylegran. Arbor Vitae, Řevnice. In: *Signály z neznáma: Český komiks 1922–2012*, pp. 216–237. ISBN 978-80-7467-012-1.
- HAVLÍK, Jan (2012). Ladislav Vlodek a komiks. In: *Kdysi a nedávno: Texty o dějinách Hranicka / Hranice: Tichý typ č. 3 (2012)*, pp. 87–89.
- INOSE, Hiroko (2008). Translating Japanese Onomatopoeia and Mimetic Words. *Translation research projects 1*. Tarragona: Intercultural Studies Group, 2008, pp. 97–116. ISBN 9788461188215.
- ITO, Kinko (2002). The Manga Culture in Japan. University of Arkansas at Little Rock, In: *Japanese Studies Review*, Vol. 7 (2002), pp. 1–16. Dostupné z: <https://asian.fiu.edu/projects-and-grants/japan-studies-review/journal-archive/volume-iv-2000/ito-the-manga-culture-in-japan.pdf>.
- ITO, Kinko (2008). Manga in Japanese History. Routledge, In: *Japanese Visual Culture*. ISBN 9781315703152.
- IVANOVA, Gergana (2006). Sound-symbolic approach to Japanese mimetic words. York University. In: *Toronto Working Papers in Linguistics* vol. 26, pp. 103–114.

IZAWA, Saeko (2017). Manga ni okeru onomatope no hjógenrjoku [The Expressiveness of Onomatopoeia in Japanese Manga]. Tókjó džoši daigaku gengo bunka kenkjúkai, In: *Gengo bunka kenjú* [Studies in language and culture] , Vol. 26, pp. 41–47.

JAMAGUČI, Nakami (2015). *Giongo gitaigo džiten*. Kódanša, Tokio. ISBN 978-4-06-292295-1.

JÜNGST, Heike Elisabeth (2008). Translating manga. St. Jerome Publishing, Manchester. In: *Comics in translation*. ISBN 978-1-905763-07-8.

KAINDL, Klaus (2010). Comics in translation. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia. In: *Handbook of Translation Studies* Vol. 1, edited by Yves Gambier and Luc van Doorslaer.

KLEŇHOVÁ, Eliška (2010). *Interjekce v českém jazykovém systému*. Praha, 2010, 126 stran. Diplomová práce. Univerzita Karlova, FF, Ústav českého jazyka a teorie komunikace. Vedoucí práce doc. Mgr. Robert Adam, Ph.D.

KOIKE, Kazuo, IKEGAMI, Rjóči (2011). *Crying Freeman*. Crew, Praha, díl 1. ISBN 978-80-7449-044-6.

KOŘÍNEK, Pavel (2012). V dalším čísle naleznete. Arbor Vitae, Řevnice, In: *Signály z neznáma: Český komiks 1922–2012*, pp. 12–35. ISBN 978-80-7467-012-1.

KOŘÍNEK, Pavel a PROKŮPEK Tomáš (2012). Úvodem – Prolomit šifru. Arbor Vitae, Řevnice, In: *Signály z neznáma: Český komiks 1922–2012*, pp. 6–11. ISBN 978-80-7467-012-1.

KŘIVÁNKOVÁ, Anna (2022). *Překládání a vydávání japonského komiksu v ČR* [přednáška]. Přednášky odborníků z praxe (ASJ/POP). Katedra asijských studií FF UPOL, 17. 3. 2022.

MACEK, Petr, KOPL, Petr (2019). *Pérák: Oko budoucnosti*. Crew, Praha. ISBN 9788074497001.

MACKOVÁ, Michaela (2012). *Specifics of Comics Translation*. Brno, 2012, 102 stran. Magisterská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Katedra anglistiky a ameristiky. Vedoucí práce Ing. Mgr. Jiří Rambousek.

MAGNUS, Margaret (2001). *What's in a Word? Studies in Phonosemantics*. Trondheim, Norway, 2001, 210 stran. Disertační práce. Norwegian University of Science and Technology.

MATULÍK, Rostislav a PROKŮPEK, Tomáš (2012). V peřejích dobrodružného komiksu. Arbor Vitae, Řevnice, In: *Signály z neznáma: Český komiks 1922–2012*, pp. 36–67. ISBN 978-80-7467-012-1.

MAZUR, Dan a DANNER, Alexander (2015). *Komiks od roku 1968 do současnosti*. Euromedia Group, Praha, Knižní klub v edici Universum. Přeložil Richard Podaný. ISBN 978-80-242-4856-1.

MCCLLOUD, Scott (2008). *Jak rozumět komiksu*. BB/art s.r.o. ve spolupráci s nakladatelstvím Jiří Buchal, Brno. ISBN 978-80-7381-419-9.

MIYAMOTO, Hirohito (2002). The Formation of an Impure Genre—On the Origins of "Manga". University of Hawai'i Press on behalf of Josai University Educational Corporation, In: *Review of Japanese Culture and Society*, Vol. 14, Meiji Literature and the Artwork, pp. 39–48. Translated by Jennifer Prough.

NAKAMURA, Šungiku (2008). *Sekaiiči hacukoi*. Kadokawa, Tokio, díl 1. ISBN 978-4-04-854190-9.

NĚMEČEK Jaroslav. *Čtyřlístek SPECIÁL*. 2, 6, 8/2000, 8/2002, 1, 6/2004.

NĚMEČEK Jaroslav. *Čtyřlístek*. 34. ročník 10/2003, 35. ročník 3/2004.

NORAKURO MANGA ZENSHUU (1967). *guiadosquadrinhos.com* [online]. [cit. 24.4.2022]. Dostupné z: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/norakuro-manga-zenshuu-\(1967\)-n-1/15959/176370](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/norakuro-manga-zenshuu-(1967)-n-1/15959/176370).

OCCHI, Debra J. (1999). Sounds of the Heart and Mind: mimetics of Emotional States in Japanese. John Benjamins Publishing Company. In: *Advances in Consciousness Research, Vol. 18, Languages of Sentiment: Cultural constructions of emotional substrates*. ISBN 9789027251381.

OLSEN, Klaus Malling; LARSSON, Hans (2003). *Gulls of North America, Europe and Asia*. Princeton & Oxford: Princeton University Press, 2003. ISBN 0-691-11327-0.

OSOLSOBĚ, Klára (2017): CITOSLOVCE. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/CITOSLOVCE> (poslední přístup: 25. 3. 2022)

ÓTOMO, Kacuhiro (2021). *Akira*. Crew, Praha, díl 1. ISBN 978-80-7449-907-4.

PALKOVÁ, Zdena (1994). *Fonetika a fonologie češtiny*. Univerzita Karlova, Praha. ISBN 80-7066-843-1.

POKORNÝ, Jan (2010). *Lingvistická antropologie: jazyk, mysl a kultura*. Grada Publishing, Praha. ISBN 978-80-247-2843-8.

POSPISZYL, Tomáš (2012). Ferdada Mravenec a další. Arbor Vitae, Řevnice, In: *Signály z neznáma: Český komiks 1922–2012*, pp. 152–169. ISBN 978-80-7467-012-1.

PROKŮPEK, Tomáš (2020). Vzkvétá český komiks?. Alphabet Books, In: *Aargh! Komiksový sborník*, Vol. 20, pp. 25–33.

PROKŮPEK, Tomáš a FORET, Martin (2016). *Před komiksem: Formování domácího obrázkového seriálu ve 2. polovině XIX. století*. Akropolis, Praha. ISBN 978-80-7470-145-0.

RESSEL, Milan, SOUČEK, Ludvík (2017). Desetioký. Josef Vybíral, Žalkovice, In: *Kultovní komiksy 2*. ISBN 978-80-88098-20-1.

ROHAN, Olivia, SASAMOTO Ryoko, O'Brian, Sharon (2021). Onomatopoeia: A relevance-based eye-tracking study of digital manga. In: *Journal of Pragmatics*, vol. 186, pp. 60–72. DOI <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2021.09.018>.

ROSYID, Abdur, SANTIKA Dwi (2017). Translating Sound Symbolism in Noblesse Comic. International Conference on Culture and Language in Southeast Asia (ICCLAS 2017), Atlantis Press, In: *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, vol. 154.

SAUDEK, Kája (1999). *Příběhy majora Zemana*. Crew, Praha. Původně vycházelo v letech 1976–1978. ISBN 80-86321-06-1.

SEIICHI, Makino, TSUTSUI, Michio (1986). *A Dictionary of Basic Japanese Grammar*. The Japan Times. ISBN 4-7890-0454-6.

SHIBATANI, Masayoshi (1990). *The Languages of Japan*. Cambridge University Press. ISBN 0-521-36918-5

SLAVÍČEK, Alice, BELKO, Tomáš, DRBOHLAV, Jan (2021). *iMUCHA Comics*. Euromedia group a.s. v edici Universum. ISBN 978-80-242-7869-8.

SOHR, Stanislav (1969). Dovětek, In: *Rychlé šípy*. Mladá fronta, OTK, závod Hradištko, 1. díl souborného vydání.

SUTER, Rebecca (2016). Reassessing Manga History, Resituating Manga in History. Palgrave Macmillan, In: *Rewriting History in Manga*, pp. 175–183.

ŠTÍPLOVÁ, Ljuba, ŠTÍPL, Miloš (1998). *Čtyřlístek: Ocelový oř*. Souborné vydání 8 příběhů z let 1971 a 1972, Praha.

THE JADED NETWORK (nedatováno). *thejadednetwork.com* [online]. [cit. 24.4.2022]. Dostupné z: <http://thejadednetwork.com/sfx/>.

TORATANI, Kiyoko (2009). Translating Mimetics in Japanese: a cognitive approach. York University, Toronto, Canada. In: *New Voices in Translation Studies 5*, pp. 63–77.

VALERO-GARCÉS, Carmen (2008). Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation of Comic Books. St. Jerome Publishing, Manchester. In: *Comics in translation*. ISBN 978-1-905763-07-8.

VAŇKOVÁ, Pavla (2018). *Porovnání hláskových systémů, struktur slabik a vybraných fonetických jevů ve standardní japonštině a češtině*. Olomouc, 2018, 50 stran. Bakalářská práce. Univerzita Palackého, FF, katedra asijských studií. Vedoucí práce Mgr. Halina Zawiszová.

VINAY, Jean-Paul, DARBELNET, Jean (1995). *Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation*. John Benjamins Publishing Company. ISBN 9789027216106.

WONG, Wendy Siuyi (2006). Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond. University of Minnesota Press, In: *Mechademia: Second Arc*, Vol. 1, Emerging Worlds of Anime and Manga, pp. 23–45. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/41510876>.

YAQUBI, Mojde, TAHIR, Rawshan Ibrahim, MANSOUR, Amini (2018). Translation of Onomatopoeia: Somewhere between Equivalence and Function. In: *Studies in Linguistics and Literature* 2 (3), pp. 205–222. DOI 10.22158/sll.v2n3p205.

ZANETTIN, Federico (2008). Comics in Translation: An Overview. St. Jerome Publishing, Manchester. In: *Comics in translation*. ISBN 978-1-905763-07-8.

Пříloha

Пříloha č. 1: Seznam excerptovaných fonemim

FONOMIMA		
1.	zvuky zvířat	モーッ
		グルルル
		クークー
2.	zvuky lidí	ウオオ
		ふん
		おああ
		ウオオ
		がぼ
		ぶは
		ひっく
		えぐ
		べー
		くーっ
		ぐおっ
		ぎゃあ
		うわっ
		おう
		ふー
		ひゃーっ
		ひい
		ん
		え?
		しーっ
		ぷへえっ
		おえ
		グイッ
		あ
		ウツブ
		オウ
		キヤー
		ワー
		ぼが

		ほっ
		ふんっ
		うわああ
		うわ
		く
		ぎゃー
		うわーっ
		やー
		グオオ
		フーツフーツ
		ゼーイゼーイ
		ぎいい
		フウ
		はっ
		ヤー
		ハー
3.	rozbití, rozmačkání nebo tříštění	バリイン
		バシャッ
		ガシャアン
		バキイ
		ボローン
		ガシャアン
		パリイン
4.	úder, náraz	どん
		バキ
		ガランガラン
		どどん
		バン
		ベン
		ブン
		ドドッ
		ガガガンツ
		ひゅ
		ドボン
		ストーン
		ガン
		ドゴオン

		ガッーン
		ドカン
		ぼどーん
		ガタン
		ガタガターン
		ドカッ
		ぼんっ
		ドゴオ
		バン
		バカ
		パン
		ボカ
		ぼんっ
		バシッ
		ビシッ
		ズドド
		ズバァン
		どどんっ
5.	Mechanické, kovové zvuky	コツーン
		ガチャ
		ギーコ
		ガン
		ガタ
		ガシャン
		キン
		ガキン
		ガチーン
		ガチ
		キン
		コツン
		コツコツ
		ギーコ
6.	Zvuky vydávané zbraněmi (mimo palných)	ザン
		ス...
		だっ
		スラッ

		スツ
		ザバァ
		ザパン
		ザバ
		ザザーン
		ズオオン
		ズラ...
		ザクツ
		ズウ...ン
		ズザザ
		ザッ
		ブオオン
		ズパツ...
		ドスーン
		スタ
		ザッ
		バシュン
		ザザザ
		ザザー
		ザアァ
7.	chůze, běh	たったったっ
		だだだだ
		バタンバタン
		ズドドド
		だだだっ
		だだだだ
		タタタタ
		ドタドタ
8.	zvuky spojené s ústy, jedením, pitím	ゴクゴク
		バキバキ
		バクン
		ガバァ
		ガギッ
		ガー
		バリバリモグ
		ゴ...ゴクン
		ガシボグバク

		パクッ
9.	zvuky spojené s větrem, vzduchem, rychlostí	バサ
		ボッ
		スタスタ
		ボっ
		ボウン
		ヒュンヒュン
		ひょい
		フー
		ベシュツ
		ひゅっ
		ずいっ
		ぼっ
		バシツ
		バサッ
		ひゆるる
10.	dopad, tření	ドスン
		トサッ
		ジュウツ
		バシヤ
		ザツパーン
		ザバツ
		どさっ
		ガサッ
		ずどーん
		グシヤ
		グリクリ
		クチャ
		リズムズ
		ズズズズ
		バシツ
		ドスドス
		ザザ
		ひゅっ
		ドサア
		ザザア

		ズイ
11.	flexibilita, elasticita, skoky	びよーん
		びよんびよん
		バチン
		ゴイン
		ドウン
		ぴよん
		びよーん
		ザクツ
		ぐぐぐ
		びよーん
		どひゅん
		ぐっ
		ぴよん
12.	tiché zvuky	ぴら
		シー
		ひそひそ
		こそこそ
		パンパン
		ザクザク
		ス...

Пříloha č. 2: Seznam excerptovaných fenomim

FENOMIMA		
1.	pohled	ギョロ
		ギロ
		ギロリ
2.	děsivá atmosféra	ゴゴゴ
		ゴオツ
		ゴオ
3.	úsmev, smích	ニヤ
		ふふ
		クスッ
		ふっ
		にひ
		プッ
		にっ

		にっ
		かっはははは
		しししし
		ししし
		んなっはっはっは
		ニっ
		に
		ぐっしっしっし
		にーん
		ニコッ
4.	kutálení a jiný točivý pohyb	ゴロゴロ
		ぐるぐる
		ぐーる
		ゴロ
5.	ticho, prázdno	しーん
		がらーん
6.	chycení, sevření	がしっ
		グイグイ
		ガッ
		グイッ
		ぐいっ
		ガシッ
		グオ
		グあ
		ガシッ
		ぐっ
7.	pohyb tekutin	ポタポタ
		ポロッ
		ポロ

Příloha č. 3: Seznam excerpovaných psychomim

PSYCHOMIMA		
1.	hněv, zklamání, znechucení	ガーン
		ケッ
		がミがミ
		げ...
		ブチブチ

		チッ
		ケッ
2.	strach, psychické napětí	ゾロリ
		ビクッ
		ガタガタ
		じわ
		がたがた
		ブルブル
		ビクビク
		ビクッ
		ゾロリ
		ビクビク
		ドキドキ
		ドクンドクン
		ビク
		ビクッ
		ズオッ
3.	zmatek, překvapení, psychické pohnutí	はーっ
		がやがや
		わいわい
		ざわざわ
		どよっ
		どよどよ

Příloha č. 4: Seznam nezařazených excerpovaných výrazů

NEZAŘAZENÉ		
1.	psychomimetické	ぼー
		しゅん
		プスプス
		ずーん
		ドサ
		ドクドク
		グググ
2.	ostatní	むき
		ブス
		ブチッ

	かば
	パサ
	ギロ
	ブンブンブツ
	ズウーン
	ガーン
	ゴク
	ふふーっ
	ぐぐっ
	ググ
	が
	キキッ
	ムグッ
	ガクーン
	バタバタ
	どおお
	ドオオオ
	スパア...
	モクモク