


Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
Кафедра мов і літератур Далекого Сходу та Південно-Східної Азії

**ПЕРЕКЛАД ОНОМАТОПОЕТИЗМІВ ЯК ЕЛЕМЕНТУ ГРАФІЧНОЇ
СТИЛІСТИКИ (НА МАТЕРІАЛІ МАНГИ ТА ВЕБ-КОМІКСІВ)**

Кваліфікаційна робота
освітнього ступеня «бакалавр»
студентки 4 курсу бакалаврату
освітньої програми
**«Японська мова і література та переклад,
англійська мова»**,
спеціальність – 035.069 Східні мови та
літератури (переклад включно), перша –
японська
Владислава Костянтинівна КОРОЛЬОВА
Науковий керівник:
к.пед.н., асист. Тетяна ДИБСЬКА

«Допущено до захисту»
Протокол засідання
кафедри мов і літератур
Далекого Сходу та Південно-Східної Азії
протокол №14 від «5» червня 2024 року
завідувач кафедри 
д.філол.н, доц. Наталя ІСАЄВА

КИЇВ
2024

АНОТАЦІЯ

Зростання популярності манги та веб-коміксів в усьому світі призвело до того, що такі комікси все частіше і частіше перекладають іншими мовами, й українська не є винятком. Манга та веб-комікси славляться наявністю в них оноματοпоетичної лексики, яка, на думку автора, теж має перекладатися.

Об'єктом дослідження стала оноματοпоетична лексика, а предметом – її переклад у манзі і веб-коміксах та його особливості.

Метою дослідження було перекласти оноματοпоетизми, взяті з манги та веб-коміксів, та встановити особливості їх перекладу. Її вдалося досягнути через виконання поставлених завдань. Так, ми дослідили поняття та явища манги та веб-коміксів, їх історію та особливості; дали визначення поняттю «оноματοпоетизм», з'ясували, яким чином їх класифікують та яку роль вони відіграють у коміксах; знайшли більше чотирьохсот прикладів оноματοпоетизмів у манзі та веб-коміксах, класифікували їх, запропонували варіанти їх перекладу українською мовою та відмітили, які особливості їх перекладу ми помітили у процесі дослідження.

В дослідженні були застосовані інформаційний метод, а також методи порівняння та класифікації – вони дозволили опрацювати та викласти теоретичний матеріал дослідження, зіставити між собою оноματοпоетизми при класифікації, порівняти їх в японській та англійській мовах, а також класифікувати їх за типом «зображуваних» ними звуків та явищ.

Деякі перекладачі вважають необов'язковим переклад оноματοпоетизмів у манзі та веб-коміксах, однак ми переконані, що оноματοпоетизми є важливою частиною оповідання, тому, хоча їх переклад і має свої специфіку, ігнорувати їх наявність не варто.

Запропоновані автором варіанти перекладу оноματοпей можуть бути пізніше використані при перекладі манги та веб-коміксів.

Ключові слова: оноματοпоетизм, манга, веб-комікс, переклад, особливості перекладу, звукові ефекти, класифікація оноματοпоетизмів.

ANNOTATION

The growing popularity of manga and webcomics around the world has led to the fact that such comics are being translated into other languages, and Ukrainian is no exception. Manga and webcomics are famous for their onomatopoeic words, which, in the author's opinion, should also be translated.

The object of the study is onomatopoeic words, and the subject is their translation in manga and webcomics and its peculiarities.

The purpose of the study was to translate onomatopoeias taken from manga and webcomics and to determine the peculiarities of their translation. It was achieved through the fulfilment of the objectives of the study. We studied the concepts and phenomena of manga and webcomics, their history and peculiarities; defined onomatopoeia, found out how such words are classified and what role they play in comics; found more than four hundred examples of onomatopoeias in manga and webcomics, classified them, suggested their translation variants into Ukrainian, and noted what peculiarities of their translation we noticed during the study.

The study used the method of information, as well as methods of comparison and classification, which allowed us to process and present the theoretical material of the study, compare onomatopoeic words with each other during the classification, compare them in Japanese and English, and classify them by the type of sounds and phenomena they "depict".

Although some translators consider it unnecessary to translate onomatopoeias in manga and webcomics, we are convinced that onomatopoeias are an important part of the narrative, so even though their translation has its own specifics, they should not be ignored.

The translations of the onomatopoeias proposed by the author can be used later when translating manga and webcomics.

Key words: onomatopoeia, manga, webcomic, translation, peculiarities of translation, sound effects, classification of onomatopoeias.

アノテーション

世界中でマンガやウェブコミックの人気の高まるにつれ、そうしたコミックが他の言語に翻訳されるようになったが、ウクライナ語も例外ではない。マンガやウェブコミックはオノマトペで有名だが、著者の意見では、それも翻訳されるべきだ。

研究の対象はオノマトペであり、マンガやウェブコミックにおける翻訳とその特徴である。

本研究の目的は、マンガやウェブコミックから引用したオノマトペを翻訳し、その翻訳の特徴を明らかにすることである。それは、研究の目的を果たすことによって達成された。マンガとウェブコミックの概念と現象、その歴史と特徴を研究した。オノマトペを定義し、オノマトペがどのように分類され、マンガとウェブコミックの中でどのような役割を果たしているかを調べた。マンガやウェブコミックにある 400 以上のオノマトペの例を見つけ、それらを分類し、ウクライナ語への翻訳のバリエーションを提案し、研究中に気づいた翻訳の特徴を明らかにした。

この研究では、比較や分類の方法と同様に、情報の方法を用い、研究の理論的な資料を処理して提示し、分類の際にオノマトペを比較し、日本語と英語のオノマトペを比較し、オノマトペが「描写する」音や現象の種類によって分類することができた。

マンガやウェブコミックのオノマトペを翻訳する必要はないと考える翻訳者もいるが、私たちは、オノマトペはナラティブの重要な部分であり、その翻訳には難しさや単純さがあるとしても、無視すべきではないと確信している。

著者が提案したオノマトペの翻訳のバリエーションは、後にマンガやウェブコミックを翻訳する際に使用することができる。

キーワード： オノマトペ, マンガ, ウェブコミック, 翻訳, 翻訳の特徴, 効果音, オノマトペの分類。

ЗМІСТ

СПИСОК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ.....	6
ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ПОНЯТТЯ МАНҒИ ТА ВЕБ-КОМІКСУ: ОСОБЛИВОСТІ, ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ.....	9
1.1. Манґа.....	9
1.1.1. Історія манґи.....	9
1.1.2. Вікова категорія, жанри та теми манґи.....	15
1.2. Веб-комікси.....	17
Висновки до першого розділу.....	25
РОЗДІЛ 2. ОНОМАТОПЕЇ В МАНЗІ ТА ВЕБ-КОМІКСАХ: ФУНКЦІЇ, КЛАСИФІКАЦІЯ, ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ.....	27
2.1. Звукові ефекти у коміксах.....	27
2.2. Класифікація оноματοпоетизмів.....	29
2.3. Приклади використання оноματοпоетизмів у манзі та веб-коміксах.....	30
2.3.1. Приклади використання оноματοпоетизмів у манзі.....	31
2.3.2. Приклади використання оноματοпоетизмів у веб-коміксах.....	40
2.4. Особливості перекладу оноματοпоетизмів у манзі та веб-коміксах.....	48
Висновки до другого розділу.....	50
ВИСНОВКИ.....	53
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	56
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ.....	60

СПИСОК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

гл. – глава

еп. – епізод

Prologue – пролог

ВСТУП

Робота присвячена дослідженню понять манги та веб-коміксів, їх особливостей та історії розвитку; дослідженню функціонування оноματοпоетичної лексики в них, її класифікації в японській та англійській мовах, перекладу українською мовою; встановленню особливостей перекладу оноματοпоетизмів в манзі та веб-коміксах.

Дослідження виконувалося на **матеріалі** манг: «Дім Тіней» («Shadow House») авторства Со:мато:, «Обіцяний Неверленд» («約束のネバーランド») Шірай Каю та Демідзу Посуки, «Туалетний привид Ханako» («地縛少年花子くん») Айда Іру, «Бездомний бог» («ノラガミ») Адачітоки, «Хорімія» («ホリミヤ») HERO та Хігавари Дайске, а також веб-коміксів «Marionetta» Міріам Бонастре Тур, «The Guy Upstairs» HanzaArt, «The Kiss Bet» Інґрід Очоа, «Lucid Lucy» Карлеса Дельмау, «I love You» Quimchee.

Актуальність дослідження полягає в необхідності пошуку способів перекладу японських та англійських звуконаслідувальних лексем українською мовою в манзі та веб-коміксах, які останнім часом набувають все більшої і більшої популярності в усьому світі й все частіше перекладаються українською мовою.

Практичне значення дослідження полягає в можливості подальшого використання запропонованих нами варіантів перекладу вибраних у манзі та веб-коміксах і зазначених у роботі оноματοпоетизмів.

Метою дослідження є переклад оноματοпоетизмів у манзі та веб-коміксах та встановлення його особливостей.

Завдання дослідження:

- Дати визначення поняттям «манга» та «веб-комікс».
- Встановити особливості таких видів коміксів.
- Дослідити історію їх розвитку.
- Визначити способи «зображення» звуку в коміксах.

- Дати визначення поняттю «ономатопоетизм».
- Визначити функції ономатопоетизмів у коміксах.
- З'ясувати, яким чином класифікуються ономатопоетизми в японській та англійській мовах.
- Знайти приклади використання ономатопоетичної лексики у манзі та веб-коміксах, класифікувати їх та перекласти.
- Встановити особливості перекладу ономатопоетизмів в манзі та веб-коміксах.

Об'єктом дослідження є ономатопоетична лексика.

Предметом дослідження є переклад ономатопоетичної лексики в манзі та веб-коміксах українською мовою та його особливості.

Методи дослідження:

- Інформаційний метод: допоміг забезпечити отримання інформації про мангу, веб-комікси та ономатопоетизми з літературних та інтернет-джерел; знайти англійські еквіваленти та/або пояснення значень певних ономатопоетизмів та перекласти їх українською мовою.
- Метод порівняння: був застосований, коли ми зіставляли знайдені ономатопоетизми між собою для їх подальшої класифікації, а також, коли порівнювали ономатопоетизми в англійській та японській мовах в контексті особливостей їх перекладу (деякі ономатопоетизми звучали схоже або ідентично у мові оригіналу та у мові перекладу).
- Метод класифікації: був застосований, коли ми класифікували знайдені ономатопоетизми за тим, які звуки або явища вони «зображають».

Робота складається зі вступу, одного теоретичного та одного теоретико-практичного розділу, висновків до кожного із зазначених розділів, загальних висновків до роботи, списку використаних джерел, списку джерел ілюстративного матеріалу та списку умовних скорочень.

РОЗДІЛ 1. ПОНЯТТЯ МАНГИ ТА ВЕБ-КОМІКСУ: ОСОБЛИВОСТІ, ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ

1.1. Манга

Одним з символів японської культури є манга. Манга – це термін на позначення коміксів та графічних романів, які були створені в Японії [21] (тут і далі переклад наш. – К.В.). Слово «манга» складається з ієрогліфів «漫» /ман/, який означає «карикатура», та «画» /га/, який означає «мазок пензлем», «малюнок» [19], [38]. На відміну від американських коміксів, які зазвичай друкуються у кольорі, манга майже завжди друкується чорно-білою, а повнокольоровий друк використовується лише для спеціальних випусків. Іншою відмінністю є спосіб прочитання японських коміксів: вони читаються справа наліво [21].

Найпопулярнішою формою японських коміксів на сьогодні є сюжетні комікси, які спочатку публікуються главами у спеціальних журналах манги щотижня або щомісяця (залежно від журналу), а потім, якщо історія стає досить популярною, її глави збираються і публікуються у томах, так званих «単行本» /танкобон/, які можуть налічувати тисячі сторінок і поділяються на глави [24, с. 12], [21].

На сьогодні мангою захоплюються люди різного віку з усього світу. Вона є однією з найпопулярніших форм розваг в Японії і становить велику частку видавничого ринку [19].

1.1.1. Історія манги

Хоча й важко чітко встановити дату, коли з'явилася манга, багато хто пов'язує її виникнення у Японії зі створенням буддійськими монахами сувоїв з ілюстраціями у XII ст. [4, с. 1]. Малюнки у таких сувоях були оформлені не у вигляді фреймів, подібно до сучасних коміксів, а утворювали собою континуум і читалися зліва направо. Спочатку вони супроводжувалися текстом, але через свою довжину (приблизно 24 метри) та стилізацію доволі часто текст виявлявся зайвим і

непотрібним [24, с. 28]. Перші такі сувої з ілюстраціями були присвячені релігійним темам. Однак багато пізніших їх версій не обмежувалися лише ними й часто були пронизані гумором [24, с. 29]. Найвідомішим прикладом такого виду мистецтва вважають «鳥獸戯画» /чьо:джю:гіга/ або ж «Карикатури птахів та диких звірів», створені художником-монахом на ім'я Какою: або ж Тоба [4, с. 2], [24, с. 30]. В них зображувалися комічні сцени з участю тварин, які займалися діяльністю й проводили свій вільний час подібно до того, як це робили представники духовенства і дворянства [4, с. 2].

Справді популярним світське мистецтво стало завдяки вдосконаленню в Японії процесу ксилографії на початку XVII ст. [24, с. 32]. Найпопулярніші гравюри того часу мали назву «浮世絵» /укійо-е/ або ж «картини плинного світу», яка натякала на невизначеність життя та пошук чуттєвих насолод з метою підсолодити почуття безнадійності. Спочатку укійо-е були монохромними й зображували нічне життя в Йошивара (квартал червоних ліхтарів міста Едо, сучасне Токіо). Поступово їхня тематика урізноманітнювалася, а якість – покращилася. Плавними лініями й різноманітним фарб вони почали зображувати насолоди та розваги того часу: моду, популярні місця, відомих акторів театру кабукі та історичні перекази [24, с. 33]. Укійо-е відображали тогочасну реальність: не зацікавлюючись на анатомії та перспективі, вони намагалися передати настрої, суть та враження, що є важливим для карикатури [24, с. 34]. Хоча гравюри не поміщалися у фрейми, ця традиція стилю та спостереження за життям, перетворені у стилізовану красу, все ще є важливою частиною візуального аспекту манги [4, с. 2].

Важливою для історії манги стала подія, що трапилася в епоху Едо (1603-1868): художником-гравером на ім'я Хокусай Катсушіка (1760-1849) на позначення коміксів та карикатур вперше був запропонований термін «манга» [24, с. 35], а ксилографія в цей період використовувалася для виготовлення, можливо, перших у світі книжок з коміксами. Як і сувої з ілюстраціями, вони не мали послідовних

фреймів та бульбашок з репліками. Натомість склалися з двадцяти або більше сторінок з малюнками й текстом на них або без нього і були перев'язані ниткою або відкривалася «гармошкою» [24, с. 36].

Наприкінці XVIII ст. здобули популярність буклети 黄表紙 /кібьо:ші/ або ж буклети з жовтими обкладинками, які склалися з монохромних ілюстрацій і публікувалися як серії. В гумористичній формі вони висвітлювали актуальні для городян теми, і не раз їх забороняли за висміювання уряду. Також кібьо:ші мали чітку сюжетну лінію [24, с. 37].

Після того, як у 1853 р. до японських берегів прибув американський коммодор Меттью Перрі і змусив японський уряд відкрити свої порти для торгівлі із Заходом, з того часу й до кінця XIX ст. культура Японії була нестабільною. Суспільство занурилося в громадянську й культурну війну між тими, хто орієнтувався на традиції Заходу і тими, хто бажав зберегти традиції Японії [4, с. 3].

У цей час два художники-емігранти – британець Чарльз Віргман (1832-1891) та француз Джордж Біго (1860-1927) – представили японцям комікси в європейському стилі. У 1862 р. Віргман для іноземної громади в Йокогама опублікував гумористичний журнал «The Japan Punch» [24, с. 38]. Карикатури Віргмана стали новим видом гумору та мистецтва для японців, що спонукало їх пізніше випустити і японську версію цього журналу.

І Віргман, і Біго були не тільки талановитими карикатуристами, а й досвідченими художниками, у яких можна було навчитися європейським досягненням у галузі перспективи, анатомії та затінення (чим японці часто нехтували) [24, с. 40]. Крім того, вони представили Японії два елементи, які згодом стали вирішальними для розвитку сучасних коміксів: Віргман у своїх карикатурах часто використовував бульбашки з репліками, а Біго розташовував їх у певному порядку, створюючи наративну структуру. Від західних колег японці також перейняли нові технології друку, що полегшило цей процес і зробило друковане слово та карикатуру справжніми засобами масової інформації.

Дуже скоро після приїзду Віргмана та Біго японці почали видавати власні гумористичні журнали та щоденні газети за західним зразком. Найвідомішим з них був «團團珍聞» /марумару чімбун/, виданий у 1877 р. і натхненний журналом «The Japan Punch» [24, с. 41].

На початку ХХ ст. кількість і популярність японських коміксів зроста [4, с. 4]. У 1920-х рр. комікси зазвичай складалися з чотирьох-восьми фреймів на сторінці й публікувалися серіями в газетах або їх кольорових додатках. Однак У 1930-х рр. товсті дитячі щомісячні журнали, наприклад, як «少年俱樂部» /шьонен курабу/, почали публікувати довші серійні комікси, де кожен епізод утворював завершену історію, яка займала до двадцяти сторінок. Потім ці історії збирали й видавали у вигляді красивих книжок у твердій палітурці на 150 кольорових сторінок і продавали у вигадливих картонних футлярах [24, с. 51].

Наприкінці Другої світової війни відомі токійські видавництва переживали тяжкі часи, а комікси в твердій палітурці старого зразка, які вони видавали, були занадто дорогими для більшості дітей. Тоді в ділових центрах Осаки почали з'являтися маленькі компанії, які почали видавати т. зв. червоні книжечки: дешеві комікси, надруковані на шорсткому папері, з червоними обкладинками, які продавали на вулицях. Художникам таких коміксів платили дуже мало, але надавали свободу творчості. Серед таких художників був молодий студент-медик на ім'я Осаму Тедзука, чий успіх відкрив у коміксах новий потенціал.

У 1947 р. Осаму Тедзука створив комікс на основі сценарію Шічіма Сакай під назвою «新宝島» /шін такараджіма/ або ж «Новий острів скарбів». Комікс налічував двісті сторінок; завдяки їх креативному оформленню, розумному використанню **звукових ефектів** (виділено нами. – В.К.) та великій кількості фреймів для зображення однієї дії, прочитання «Нового острова скарбів» нагадувало перегляд фільму [24, с. 62].

Невдовзі після появи цієї роботи до Тедзуки звернулися декілька нових токійських журналів для хлопчиків, зокрема «漫画少年» /манга шьо:нен/ та «少年» /шьо:нен/, на сторінках яких він почав публікувати нові свої роботи [24, с. 63]. Важливо також відмітити, що «漫画少年» /манга шьо:нен/ хоча й проіснував лише до 1955 р., він відіграв важливу роль у популяризації коміксів, а також став одним із перших японських дитячих журналів, який зосередився на коміксах [24, с. 66].

Попит на комікси Тедзуки (та їхні імітації) був невгамовним. Автор експериментував зі своїм новим стилем, створюючи наукову фантастику, детективи, історичні твори та романи для дівчат. Історії на сотні сторінок разом із кінематографічними прийомами дозволили досягти такого рівня розвитку персонажів та сюжетів, який раніше було неможливо уявити [24, с. 64]. Частково завдяки йому, комікси почали розглядатися як поле для творчості, доступне кожному, на відміну від романів або фільмів, які вимагали наявності освіти, зв'язків та грошей.

Бум червоних книжечок в Осаці був недовгим, але він допоміг популяризувати комікси. Тепер індустрія була зосереджена в Токіо. Художники, які у 1950-х рр. малювали манга-серіали, вважалися елітою індустрії. Але існувала й інша група мангак, яка створювала такі ж самі історії, але за копійки. Їхні видавці, хоча й знаходилися в Осаці, не мали відношення до червоних книжечок, але були пов'язані з 貸本屋 /кашіхон'я/ – платними бібліотеками, в яких за невелику плату можна було взяти на користування книжки та комікси. Багато коміксів, випущених у вигляді книжок або журналів на близько ста п'ятидесяти сторінок із твердими палітурками, були створені виключно для таких бібліотек. Художники, які малювали комікси для кашіхон'я, теж вдавалися до кінематографічних прийомів та романних сюжетів, які поступово входили в моду. Дедалі частіше серед їх читацької аудиторії опинялися старшокласники та молоді працівники заводів. Деякі художники почали відмовлятися від діснеївської стилізації, популярної на той

момент у дитячих журналах, і почали вдаватися до серйознішого графічного підходу аби зображати більш дорослі та орієнтовані на дію теми. Вони навіть дали своїм коміксам нову назву – «劇画» /гекіга/ або ж «драматичні картинки» [24, с. 66].

Неймовірна популярність сюжетних коміксів слугувала поштовхом до зменшення токійськими видавництвами в більшості щомісячних дитячих журналах кількості тексту, а також збільшення кількості сторінок та їх розміру для кращої якості ілюстрацій. У 1959 р. Kodansha, одне з найбільших книжкових видавництв Японії, сколихнуло індустрію, випустивши журнал «週刊少年マガジン» /шю:кан шьонен магаджін/ – перший щотижневик, присвячений лише коміксам. Невдовзі він перетворився на 300-сторінкового монстра. Інші видавництва наслідували його приклад і за декілька років випустили сім щотижневих журналів коміксів з тим же базовим форматом: п'ять для хлопчиків і два для дівчаток. Водночас, оскільки люди тепер могли дозволити собі купувати комікси, а не позичати їх, ринок платних бібліотек розвалився.

Дует мангак Фуджіо Фуджіко зазначив, що перехід від щомісячного до щотижневого формату був для них таким же травматичним, як для акторів перехід від німого кіно до звукового. Це означало, що тепер художники мали чотири рази більше роботи, ніж раніше, і лише чверть часу між дедлайнами.

До середини 1960-х рр. індустрія манги стала такою, якою ми бачимо її сьогодні. Переважно вона концентрувалася у Токіо. Манга втратила свій колір і почала друкуватися у чорно-білому форматі. Найбільші книжкові видавництва підтримували себе за рахунок продажу коміксів, які спочатку випускалися у журналах, а потім були зібрані у томи в м'яких обкладинках. Тим часом середній вік читацької аудиторії невпинно зростав, що призвело до появи манги для дорослих. Також на арену як художники коміксів для дівчат нарешті вийшли жінки, витіснивши чоловіків переконливим аргументом, що вони краще розуміють жіночу психологію. Гумористичні журнали ж з короткими, витонченими коміксами та

кариатурами в традиціях британського «Punch» були витіснені з ринку, а художники цього жанру – зведені до ролі заповнювачів проміжків між довгими історіями-коміксами в комікс-журналах [24, с. 67].

1.1.2. Вікова категорія, жанри та теми манги

Правдивим є вислів, що манга – для всіх, не тільки для дітей. Можна виділити п'ять основних її видів за віковою категорією: 子供向け漫画 /кодому-муке-манга/, 少年漫画 /шьо:нен-манга/, 少女漫画 /шьо:джьо-манга/, 青年漫画 /сейнен-манга/ та 女性漫画 /джьосей-манга/ [26].

Шьо:нен- та шьо:джьо-манга орієнтовані на хлопчиків та дівчаток відповідно приблизно до 18 років (тим не менш обидва жанри знаходять своїх шанувальників й серед інших вікових та гендерних категорій). Шьо:нен-манга фокусується на екшені, пригодах, битвах проти монстрів або інших сил зла, однак також включає в себе багато інших жанрів та піджанрів таких як: комедія, кримінал, романтика, повсякденність, спорт. Відомими прикладами такої манги є: «Наруто» («ナルト»), «Стальний алхімік» («鋼の錬金術師»), «Бліч» («ブリーチ»), «Атака титанів» («進撃の巨人»), «Вбивця демонів» (鬼滅の刃), «Магічна битва» («呪術廻戦») тощо [26], [23].

Шьо:джьо-манга зазвичай менше фокусується на екшені й пронизується темами романтики, дружби, комедії та драми. В ній також часто можна спостерігати ідеалізовані романтичні стосунки [23], [21]. Однак називати історії такого типу виключно милими, веселими та романтичними буде неточно [21], [25]. Шьо:джьо досліджує складність соціальних відносин; має справу з різними емоціями, які людина відчуває по відношенню до інших, чи то дружба, чи то емпатія, чи то прихильність. Буває, що серед жанрів шьо:джьо-манги присутній хорор або кримінал [25]. До такого виду манги відносяться твори: «Хорімія» («ホリミヤ»), «Президент студентської ради – горнична!» («会長はメイド様!»), «Шлях юності» («

アオハライド»), «Кошик фруктів» («フルーツバスケット»), «Орендж» («orange»), «Хост-клуб Оранської школи» («桜蘭高校ホスト部»).

Вікова категорія сейнен- та дзьосей-манги – чоловіки та жінки відповідно від 18 до 40 років [26]. Як і шьо:нен, сейнен містить екшен-сцени та сцени насильства, але зображені у більш серйозному та похмурому тоні. Від шьо:нену його також відрізняє наявність відвертих сцен, графічного насильства та нецензурної лексики. Якщо головні герої шьо:нену – персонажі з ідеалізованим, наївним або невинним поглядом на світ, то головними героями сейнену зазвичай є чоловіки, яким доводиться зіштовхуватися з реальністю, де герой не завжди здатен врятувати становище [21]. Прикладами сейнен-манги є: «Токійський Гуль» («東京喰種トーキョーグール»), «Ванпачмен» («ワンパンマン»), «Берсерк» («ベルセルク»), «Привид у броні» («ゴースト・イン・ザ・シェル»), «Паразит» («寄生獣»), «Монстр» («MONSTER»).

Якщо манга для дівчат-підлітків фокусуються на темах першого кохання, дружби, особистого росту, то манга для дівчат старше 18 років присвячена більш дорослим та реалістичним темам, таким як: кар'єра, складні стосунки, життєві труднощі, самореалізація. Персонажі таких творів більш складні і продумані; іноді вони – дорослі, які зіштовхуються з реальними життєвими ситуаціями [28]. Романтичні стосунки у дзьосей-манзі, на відміну від шьо:дзьо-манги, не ідеалізовані й не завжди закінчуються хепі-ендом [13]. Навіть так, як і у випадку з сейненом та шьо:неном, чіткої межі між дзьосеєм та шьо:дзьо немає, і самостійно встановити, до якої вікової категорії віднести той чи інший твір буває важко [25]. Дзьосей-мангою прийнято вважати: «Райський поцілунок» («Paradise Kiss»), «Мед і Конюшина» («ハチミツとクローバー»), «Чіхаяфуру» («ちはやふる»), Гокусен («ごくせん»), «Аполлон зі схилу» («坂道のアポロン»).

Кодомо-муке-манга – манга для дітей молодше 10 років. Тематами таких робіт є освіта, сім'я, дружба, справедливість тощо, і розкриваються вони через прості й

легкі для розуміння дітей історії [27, с. 2178]. До прикладів такої манги можна віднести: «Пригоди Покемонів» («ポケットモンスターSPECIAL»), «Дораемон» («ドラえもん»), «Милий дім Чі» («チーズスイートホーム»), «Fluffy, Fluffy Cinnamoroll» («ふわふわ♥シナモン»), «Могутній Атом» або ж «Астробой» («鉄腕アトム»), «Зірка Кірбі: Історія Діді, який живе в Пупу» («星のカービィ デデデでプププなものがたり»).

Вислів, що манга – для всіх, можна підтвердити й неосяжною кількістю жанрів та тем, яким вона може бути присвячена. Так манга може бути в жанрах: екшен, пригоди, комедія, спорт, драма, детектив, історичний, повсякденність, фентезі, хорор, містика, трилер, романтика, наукова фантастика тощо; а її темами: школа, музика, бойові мистецтва, відеоігри, космос, супер-сили, потрапляння в інший світ (ісекай), переродження, подорожі у часі, упирі, самураї і т.д. [26].

1.2. Веб-комікси

Під поняттям «веб-комікси» зазвичай розуміють комікси, опубліковані в інтернеті: це можуть бути і комікси в їх класичному розумінні, і графічні романи. Фактично будь-хто може створити веб-комікс і опублікувати його у мережі [11, с. 5]. Термін часто взаємозамінюється з іншими, такими як: «цифрові комікси» (або ж «діджитал-комікси»), «інтернет-комікси» та «онлайн-комікси». Хоча діджитал-комікси – це все ж таки не просто опубліковані в мережі комікси, а комікси які були створені у цифровому просторі [6].

Автором першого у світі онлайн-коміксу можна вважати Еріка Міллікіна, а першим онлайн-коміксом – його комікс-пародію на «Дивовижного чарівника країни Оз» під назвою «Witches in Stitches», опублікований через CompuServe у 1985 р. [14], [12] Ганс Бьордал називає свій однопанельний комікс «Where the Buffalo Roam» першим коміксом в інтернеті; крім того «Where the Buffalo Roam» став першим коміксом, який з 1991 р. публікувався регулярно через FTP та Usenet.

Першим коміксом, опублікованим у всесвітній мережі, який мав власний веб-сайт, є «Doctor Fun» 1993 року Девіда Фарлі.

То були часи, коли веб-коміксів було мало, а та меншість, що потрапляла в мережу, як правило, була роботами студентів коледжів, які вивчали комп'ютерні технології, оскільки переважно вони мали доступ до інтернету. Читачам потрібно було підписуватися на списки розсилки або групи Usenet, аби отримувати веб-комікси на свої електронні адреси.

Після винайдення всесвітнього павутиння коміксиста почали заповнювати його своїми роботами, переважно чорно-білими у газетному стилі. Багато з них були газетними шпальтами коледжів, опублікованими на студентських веб-сайтах; деякі з них продовжували публікуватися і після випуску своїх авторів. Виникали комікси, присвячені темам комп'ютерних технологій, ігор, а також комікси для гіків, як, наприклад, науково-фантастичний комікс-відсилка на «Зоряний шлях» Стіва Трупа під назвою «Melonpool», випущений у 1996 році.

Деякі художники веб-коміксів почали експериментувати з можливостями форми. Так Шенон Гарріті згадує, як у 1995 р. сиділа перед комп'ютером свого дядька, очікуючи поки завантажиться кожна сторінка повнокольорового веб-коміксу з вбудованою анімацією «Argon Zark!» Чарлі Паркера. Креативно до створення веб-коміксів підійшов і Джессі Рекло: у 1995 р. він почав публікувати свою роботу під назвою «Slow Wave», зображуючи у чотирьохпанельних коміксах сюжети снів своїх читачів, які попередньо надсилали їх описи Рекло на пошту. Таку концепцію важко було б реалізувати без миттєвої комунікації читача та автора через всесвітню мережу, й вона (концепція) передвіщала важливість такого швидкого обміну думками між автором та читачем у світі веб-коміксів.

Перший веб-комікс, опублікований за межами США, «Rogues of Clwyd-Rhan» голландського коміксиста Рейндера Дейкхейса, з'явився в 1994 році.

Деякі коміксиста, які до цього друкували свої роботи, почали публікувати їх онлайн. Наприклад, з 1995 р. на додаток до своїх газетних коміксів «Safe Havens»

та «On the Fasttrack» Біл Холбрук почав випускати щоденний онлайн-комікс «Kevin and Kell».

У 1996 р., коли кількість користувачів мережі значно збільшилася, різко зросла й популярність веб-коміксів. Несподівано художники-коміксисти тепер могли заробляти на своїй творчості гроші. Переважна більшість коміксів все ще були виконані у газетному стилі, але улюбленим жанром аудиторії стала пригодницька комедія. Комікси з таким жанром випускалися регулярно по серії.

З'являлися нові арт-стилі. Наприкінці 90-х рр. ХХ ст. почали з'являтися роботи, натхненні японською мангою. Після успіху спрайт-коміксів та кліпарт-коміксів виявилось, що не обов'язково вміти малювати, аби стати веб-коміксистом.

Перший різкий зріст популярності веб-коміксів завершився публікацією у 2000 р. книги «Reinventing Comics» Скотта Макклауда. Більшу її частину автор присвятив трьом сферам, в яких, вважав, комп'ютерні технології та комікси можуть перетинатися: цифрове виробництво (створення коміксів на комп'ютері), цифрове постачання (публікація коміксів в онлайн) та цифрові (або діджитал-) комікси (створення коміксів спеціально для всесвітньої мережі). І Макклауд мав рацію: відтоді комікси та комп'ютери ставали все більш і більш нероздільними.

«Reinventing Comics» знову спонукало веб-художників до експериментів. У 2002 р. Кет Гарза взявся за створення збірки іспанськомовних народних казок та міських легенд під назвою «Cuentos de la Frontera», адаптованої для дослідження ідеї МакКлауда про нескінченне полотно («infinite canvas») в мережі. Швейцарський коміксист Demian5 у 2001 р. опублікував комікс без реплік у вигляді нескінченного полотна під назвою «When I Am King».

У тому ж 2001 р. Джастін Шоу опублікувала комікс «Nowhere Girl», намальований спеціально для зручного прочитання його онлайн. Успіх цієї роботи запустив хвилю графічних романів у всесвітній мережі.

Іншим популярним жанром у веб-коміксах стала автобіографія. У 2002 р. Джеймс Кочалка переніс свій щоденний комікс-щоденник «American Elf», який він

малював з 1998 р., у мережу, що дозволило йому публікувати кожен нову серію наступного дня після її написання. Це надихнуло багатьох інших коміксистів теж випробувати свої сили у створенні онлайн-коміксів-щоденників. Деякі з них поєднували автобіографію з жанрами комедії та фентезі.

Незважаючи на всі експерименти з жанрами, найпопулярнішими веб-коміксами у 2001-2006 рр., як правило, залишалися ті, що присвячувалися інтересам «задротів»; і комікси про відеоігри за популярністю випередили всі інші. У 2000-х рр. ставало дедалі зрозуміліше, що комікси з ігровою тематикою – це лише найяскравіший приклад ширшої тенденції у веб-коміксах: нішевих коміксів, присвячених окремим інтересам.

Ринок друкованих коміксів протягом цього періоду (2001-2006 рр.) ставав менш привітним до коміксів маленьких видавництв, тому деякі інді-художники почали переносити свою творчість в мережу. Тим не менш траплялися й протилежні випадки, коли комікси, які спочатку публікувалися в мережі, починали друкуватися. Крім того, за цей час веб-коміксисті навчилися малювати. Як пише у своїй статті «The History of Webcomics» Шенон Гарріті, в 2011 р. комікси, певно були краще, ніж будь-коли до цього: коли у 2000-х рр. вона тільки починала їх малювати, роботи, намальовані наче курка лапою з ледь розбірливими написами були кращими у своєму жанрі [14].

У жовтні 2011 р. великої популярності у Newgrounds набув «Homestuck» Ендрю Гассі, вплив якого на західні веб-комікси переоцінити важко. Наприклад, його формат одна-панель-одна-сторінка та зацікавлена інтерлюдія запозичила для своєї роботи «Ava's Demon» Мішель Чайковскі. Те ж саме зробив у своїй роботі автор веб-коміксу «Prequel» Kazerad. «Homestuck» надхнув десятки коміксистів-початківців почати публікувати свої веб-комікси в інтернеті – і це призвело до буму незалежних барвистих сюжетних коміксів у 2011-2014-х рр.

Звісно, не кожен зацікавлений веб-комікс надихався «Homestuck»: короткі веб-комікси Емілі Керролл в жанрі хорор, створені з використанням креативного

веб-дизайну та анімації з їх моторошною атмосферою, знаходяться у зовсім іншій площині порівняно з коміксом Гассі. Тим не менш використання анімації, музики та інтерактивності у «Homestuck» змінило те, як веб-комікси використовували цифрове середовище.

До запуску у 2014 р. на міжнародному рівні платформи Webtoon веб-комікси були доволі децентралізованими. Хоча існували комікс-портали, як-от Keenspace (нині Comic Genesis), більшість популярних веб-коміксів розміщувалися на незалежних веб-сайтах, оскільки це вважалося більш легітимним та професійним; більш того це дозволяло авторам заробляти собі на життя за рахунок реклами.

Про існування того чи іншого веб-коміксу можна було дізнаватися через друзів або знайомих. Крім багато веб-коміксистів мали на своїх сайтах бічну панель або окрему сторінку з посиланнями на комікси своїх друзів-колег та/або комікси, які вони самі читали. Деякі з них також мали форуми, присвячені обговоренню своїх коміксів, де читачі також могли ділитися рекомендаціями щодо інших робіт. Ефективним у цьому плані був і заснований у 2011 р. Niveworks: він зміг формалізувати те, що вже існувало: мережу коміксів та їх авторів, які могли посилатися, просували роботи та/або рекламували один одного.

Розвинулася монетизація. До появи Patreon веб-коміксисті, щоб отримати прибуток, вимушені були покладатися на продаж товарів та рекламу на своїх сайтах. Однак з ростом популярності блокувальників реклами, авторам веб-коміксів доводилося шукати альтернативний спосіб заробітку. Запуск Patreon у 2013 р. дозволив художникам пропонувати своїм читачам ексклюзивний контент за моделлю платної підписки. Тепер за свою творчість вони могли отримувати гроші щомісяця, раз на два тижні або навіть за випуск кожного нового коміксу. Сьогодні ж існують й інші альтернативні Patreon сервіси, як-от Ko-fi Gold.

Якщо на початку 2000-х рр. вміння малювати вважалося непоганим бонусом, а не вимогою до веб-коміксиста, то ближче до 2010-х рр. для студентів-художників, коміксистів-початківців та аніматорів веб-комікси стали важливою частиною їх

портфолію та своєрідним ключем для входу в індустрію коміксів та анімації. Так, відзначений нагородами графічний роман «Nimona» Ен-Ді Стівенсона розпочав своє життя у 2013 р. як веб-комікс, потім був опублікований у друкованому вигляді видавництвом «Harpercollins» й отримав свою екранізацію у 2023 р. Така ж доля була у відомого серед фанатів манги та аніме веб-коміксу «One Punch Man» авторства ONE.

У Південній Кореї веб-комікси розвивалися дещо інакше. Роботи, опубліковані до 2000-х рр., мали такий формат сторінок, який ідеально вписував їх в альбомну орієнтацію екрана комп'ютера або ж повторював формат традиційного коміксу, демонструючи половину сторінки [6], [29]. Роботи, які з'явилися після мають вигляд довгих повнокольорових цифрових полотен, які потрібно просто прокручувати вниз. Іноді вони також доповнюються музикою та короткою анімацією. Така зміна була зумовлена розвитком смартфонів і потребою читати веб-комікси на них [29]. Таким чином, корейські комікси у вигляді довгих вертикальних стрічок, створені спеціально для прочитання їх в інтернеті, мають назву «вебтун» [6]. Тим не менш сьогодні вебтунами не обов'язково називають веб-комікси створені безпосередньо у Південній Кореї корейською мовою. На платформі Webtoon багато робіт публікуються англійською, іспанською, індонезійською та іншими мовами, а їх автори – представники та представниці різних національностей.

Багато вебтунів на Webtoon та Daum Communications (чий партнер з випуску коміксів на Заході відомий як Tapas) отримують лайв-екшн адаптації – вони допомагають популяризувати свої першоджерела.

Webtoon містить розділ «Webtoon Originals», в якому платформа просуває оригінальні веб-комікси і платить їх авторам за роботу над ними. В іншому розділі «Canvas» свої комікси може публікувати будь-хто [29]. Якщо комікси на «Webtoon Originals» мають публікуватися регулярно (один або декілька разів на тиждень), то комікси на «Canvas» можуть і не мати чітко встановленого графіку, а вихід нових серій буде залежати безпосередньо від автора [5]. Крім того платформа активно

шукає нові таланти, регулярно проводячи «Short Story Contests» з грошовими призами у \$15,000 та можливістю в нагороду побачити свою роботу у вигляді анімації.

Tapas, відомий на той момент як Comic Panda, був заснований у 2012 р. південнокорейським підприємцем Чанг Кімом як своєрідний синдикат веб-коміксів. Своім художникам він пропонує менше кастомізації. У 2014 р. платформа уклала договір з Daum Communications, яка має свій портал з вебтунами, аби публікувати у Tapas англійські переклади найпопулярніших коміксів Daum Webtoon. До 2015 р. понад 5000 робіт було опубліковано у Tapas, а авторам були доступні різноманітні плани монетизації. У травні 2021 р. Какао Corp., материнська компанія Daum, викупила Tapas, й у серпні того ж року Daum Webtoon був ребрендований у Какао Webtoon.

Деякі художники занепокоєні тим, що Tapas за моделлю свого функціонування стає все більше схожим на Webtoon, адже в такому випадку усі ці портали веб-коміксів будуть виглядати однаково, що надаватиме менше простору для творчості нових коміксистів та менше можливостей для них бути поміченими.

На відміну від західних веб-коміксів, вебтуни часто створюються великими командами або студіями. Деякі автори починають працювати над коміксом самостійно, але згодом їм доводиться собі в помічники наймати колористів-фрилансерів, контурувальників тощо.

Від авторів оригінальних веб-коміксів Webtoon вимагає 40-50 панелей на тиждень. Аби відповідати цим вимогам та дедлайнам, креатори створили своєрідні «короткі шляхи». Наприклад, часто у вебтунах можна побачити 3D-фони, однакові панелі для створення відчуття паузи; аби контролювати темп оповідання, автори використовують прокрутку, додаючи або прибираючи додатковий білий простір між панелями або сценами, щоб подовжити або скоротити час між ними. Однак якщо автор вебтуну пізніше захоче його надрукувати, йому доведеться переформатувати усю свою роботу, що займе багато часу.

З іншого боку, деякі автори друкованих коміксів починають усвідомлювати потенціал вебтунів, найпопулярніші з яких іноді охоплюють набагато більшу кількість читачів, ніж книжечки, що продаються у магазинах коміксів. Так, 17 серпня 2021 р. про партнерство з Webtoon оголосив гігант друкованих коміксів DC Comics. Першим веб-коміксом, опублікованим на платформі в результаті цього партнерства став «Batman: Wayne Family Adventures».

З поширенням блокувальників реклами банерна реклама в інтернеті стала менш прибутковою, відповідно, незалежні сайти стали менш життєздатними, і художникам коміксів довелося переходити до більш централізованих мереж, у тому ж числі соціальних мереж, які б просували їх творчість. Це є однією з причин, чому багато західних авторів почали паралельно з публікацією коміксів на власних сайтах публікувати їх у соціальних мережах та/або на Webtoon.

Webtoon і Tapas також мають рекомендації: вони не персоналізовані відповідно до смаків конкретного читача, які б визначалися на основі прочитаного ним, а рекламують те, що, на думку цих платформ, сподобається більшості.

Популярним хостингом для веб-коміксів раніше був Tumblr, де люди створювали власні теми для блогів, які підтримували формат веб-коміксів. Хоча сьогодні кількість користувачів читачів веб-коміксів у Tumblr значно зменшилася, деякі художники-коміксисти продовжують публікувати свої роботи там, через звичний інтерфейс і систему тегів.

Сьогодні веб-комікси можна побачити і в Instagram: зазвичай вони мають чотири панелі або складаються з десяти квадратних зображень і розповідають якийсь жарт або комічну ситуацію.

Тож на сьогоднішній день набагато більше людей читають і набагато більше людей створюють веб-комікси, ніж будь-коли раніше [29].

Висновки до першого розділу

У першому розділі ми пояснили значення термінів «манга» та «веб-комікс» й окреслили особливості цих двох видів коміксів.

Було встановлено, що мангою називають японські комікси та графічні романи, які переважно друкуються у чорно-білому кольорі, читаються справа наліво і публікуються у спеціальних журналах раз на тиждень або місяць. Окремі історії потім також можуть бути зібрані й видані потім. Манга відома своїм різноманіттям жанрів та тем. Варіюються й вікові категорії людей, на які вона може бути розрахованою; японці навіть придумали спеціальні терміни, які цей аспект описують: кодомо-муне-, шьо:нен-, шьо:джьо-, сейнен- та джьосей-манга.

Веб-коміксами називають комікси та графічні романи, які друкуються в інтернеті. Вони можуть мати різні формати: формат класичного у своєму розумінні коміксу, який складається з чотирьох і більше панелей, читається зліва направо й кожна сторінку якого, подібно до книжної, потрібно переключати, та формат довгої вертикальної стрічки, яку потрібно прокручувати.

Розділ також висвітлив історичний шлях, який пройшли манга та веб-комікси. Так першою мангою прийнято вважати створені монахами XII ст. сувої з ілюстраціями, які не мали ні фреймів, ні бульбашок, ні тексту. Поступово вона почала міняти свою форму: то на гравюри, то на книжечки, то на буклети, то знову на книжечки. У XIX ст. від європейців японські художники почали наслідувати знання перспективи, анатомії та затінення; їм також були представлені характерні для сучасних коміксів бульбашки з репліками та певний порядок розташування панелей. Значним був вплив на мангу Осаму Тедзуки, який почав застосовувати в ній кінематографічні прийоми (у тому ж числі звукові ефекти, оноματοпоезизми) й сприяв розвитку жанрів манги.

Якщо підсумувати історію веб-коміксів, то свій шлях (з моменту випуску у 1985 р. першого веб-коміксу «Witches in Stitches») вони розпочинали з ілюстрацій, нерідко виконаних у газетному стилі і часто присвячених темам ігор та

комп'ютерних технологій. Тим не менш з часом кількість жанрів, тем та стилей онлайн-коміксів розширилася. Художники активно почали користуватися інструментами та можливостями цифрового простору, іноді доповнюючи свої роботи анімацією та музикою. З'явилися «бази» веб-коміксів на кшталт Webtoon і Tapas; розвинулися соціальні мережі, де тепер теж можна знайти і почитати онлайн-комікси, та різноманітні платформи, де за свою творчість веб-коміксисти можуть отримувати кошти.

У наш час і манга, і веб-комікси мають великий успіх і набагато більше читачів, ніж будь-коли раніше.

РОЗДІЛ 2. ОНОМАТОПЕЇ В МАНЗІ ТА ВЕБ-КОМІКСАХ: ФУНКЦІЇ, КЛАСИФІКАЦІЯ, ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ

2.1. Звукові ефекти у коміксах

Мангу називають мультимодальним текстом. На нашу думку, таким чином можна охарактеризувати не тільки японські, а всі комікси, адже як прочитання манги, так і прочитання будь-якого іншого коміксу вимагає наявності певних знань [18]. Наприклад, якщо це манга, то читати її потрібно буде справа наліво, якщо це західний комікс, то, ймовірно, навпаки – зліва направо. Певним чином у коміксах зображуються емоції: в манзі, коли у персонажа на щоках з'являється рум'янець, це можна трактувати як зніяковілість, сором'язливість, а в роботі «Marionetta» художниці іспанського походження Міріам Бонастре Тур на деяких фреймах рум'янець на щоках героїв з'являється, коли персонаж сердиться. Знання особливостей повсякденного життя в Японії можуть допомогти зрозуміти, чому в перший день навчального року персонажа-школяра на фоні ми бачимо квіт сакури, а не танок опадаючого осіннього листя.

Комікси вважаються німим видом мистецтва. Вони не мають звукового супроводу, але мають унікальні способи його вираження [18]. Наприклад, велике значення має форма кульок з репліками персонажів: текст у хмаринці (у західних коміксах) або кульці з розмитими межами та контуром у вигляді променів (у манзі) являє собою думки персонажа; у кульці з чіткими межами та суцільним контуром – звичайні репліки, які можуть почути інші герої; у кульці з контуром у вигляді пунктиру – шепіт; у хмаринці з гострими межами – крик; у чотирикутники поміщають слова оповідача або додаткову інформацію про дату і місце, де відбувається дія. Іноді текст виносять за кульки з репліками або залишають без них: у першому випадку це те, що персонаж каже тихіше за основний текст у кульці, а в другому – репліки фонових героїв. Гучність голосу або іншого звуку може бути виражена розміром тексту: чим гучніше звук, тим більшими літерами він буде записаний. Іноді художники-коміксисти «бавляться» і зі шрифтами: якщо герой

говорить моторошним голосом, то й шрифт для його реплік буде підібраний відповідний.

Звук у коміксах «зображується» не лише візуально, через форму кульок та їх контур, розмір і шрифт тексту, а й лексично, за допомогою оноματοпоетизмів.

Оноματοпоетизмами або ж оноματοпеями (грец. *Onomatopoeia*: словотворчість, звуконаслідування) називають «міметичне відтворення фонетичними засобами позамовних звукових явищ, що будується на артикуляційній схожості» або ж «звуконаслідування, а також словотворення через наслідування звуків живої та неживої природи» [34, с. 391], [35, с. 115].

У японській мові явище оноματοпеї надзвичайно розвинене: вважається, що вона налічує приблизно 1200 оноματοпів – що в три рази більше, ніж в англійській. Деякі дослідження пояснюють це тим, що в японській мові не так багато дієслів, як в тій же англійській, аби описати нюанси певної дії, тому носіям та тим, хто вивчає японську, доводиться вдаватися до використання звуконаслідувальної лексики, аби ці нюанси зазначити [1, с. 285], [17, с. 101].

Оноματοпеї в коміксах слугують персонажам та оточенню, і разом з візуальним «зображенням» звуку допомагають доповнити сюжет та навколишнє середовище, зображене у коміксі, додати сцені реалістичності, охарактеризувати персонажів історії, заповнити прогалини, залишені візуальними образами [8], [9].

Проаналізуємо деякі сцени у манзі та веб-коміксі, де були застосовані оноματοпеї. Наприклад, у першій главі манги «Shadow House» авторства Со:мато:, де Еміліко ставить відро, застосована оноματοпея «ガシヨンツ» /гащон/, яку можна перекласти як «грюк, брязк». Теоретично, можна було б обійтися без неї: що відро, скоріше за все, поставили, можна здогадатися по положенню води в ньому та наступним кадрам. Однак наявність оноματοпеї немов спонукає читача відтворити у своїй голові звук, брязкіт, з яким тяжке металеве відро з водою ударяється об плитку, тим самим дещо оживляючи світ у манзі, наповнюючи його звуком [32, гл.

1 с. 5]. На іншому кадрі, де Еміліко виливає у раковину воду, ономатопея «じゃぶ」 /джябу/ додає кадру динаміки і певною мірою вказує на тривалість дії: перед нами статичне зображення, в наших очах вода застигла у часовому просторі, але ономатоп, який можна перекласти як «звук розбризкування води», «ллеться», «плесь-плесь», дає змогу нам уявити і почути, як вода поступово з шелестом виливається у раковину [32, гл. 1 с. 7].

У 55 епізоді веб-коміксу «The Guy Upstairs» авторства HanzaArt в самому початку ми бачимо декілька зображень, де майже нічого не відбувається: Розі сидить за комп'ютером, пригадує події, які трапилися нещодавно, а на фоні її розмірковувань повторюється один і той самий звук клікання комп'ютерною мишкою, виражений ономатопеєю «click». Ономатопоезизм тут доповнює візуальний ряд і допомагає авторці пояснити, що Розі не просто сидить за комп'ютером, дивлячись в пусту точку й прокручуючи в голові думки, про те, що трапилося напередодні, а що вона над чимось за комп'ютером працює, на що і вказують кліки комп'ютерної миші на фоні. В іншій сцені того ж епізоду авторка «наближає камеру» до обличчя Розі. За контекстом, насупленими бровами, зменшеними зіницями та краплею поту на обличчі героїні читач вже здогадується, що вона стурбована, налякана. Однак ономатоп «BA-THUMP» посилює це враження: разом з Розі ми «чуємо» її серцебиття, яке від напруженості ситуації стало гучніше [15, еп. 55].

Таким чином якщо прибрати ономатопоезизми у розглянутих випадках, то історіям не вистачало б важливого наративного елемента, і тоді б змінилося наше як читачів їх сприйняття.

2.2. Класифікація ономатопоезизмів

В японській лінгвістиці ономатопи поділяють на три основні групи:

- Гісей-го (擬声語) – слова, які передають голоси живих істот (людей, тварин, птахів, комах) [2, с. 43];

- Гіон-го (擬音語) – слова, які імітують звуки неживої природи та звуки, які живі істоти видають не через рот [2, с. 43], [10];
- Гітай-го (擬態語) – слова, які описують стан або його зміну, явище, дію, її характер – тобто те, що не відтворює звук [2, с. 43], [17, с. 98].

Існує й інша класифікація, за якою японські ономапопеї поділяють на п'ять груп: гісей-го (擬声語), гіон-го (擬音語), гітай-го (擬態語), гідзьо:-го (擬情語) та гійо:-го (擬容語). За нею:

- Гітай-го (擬態語) – слова, які описують стан [10];
- Гідзьо:-го (擬情語) – слова, що відображають різноманітні емоції (щастя, смуток, гнів) та тілесні відчуття (холод, спека, голод) [2, с. 43];
- Гійо:-го (擬容語) – слова, що виражають дію, рух, переміщення у просторі [10], [17, с. 98].

До останніх трьох груп належать слова, які описують або зображують те, що не має звуку [10].

У той час як ономапоетизми груп гісей-го та гіон-го є характерними для більшості мов (англійської, іспанської, української тощо), ономапоетизми групи гітай-го (а також груп гідзьо:-го та гійо:-го за другою класифікацією) – більш рідкісне явище для вище зазначених мов; набагато частіше їх можна зустріти в японській, корейській та деяких африканських мовах [17, с. 98].

2.3. Приклади використання ономапоетизмів у манзі та веб-коміксах

Нижче ми наведемо приклади використання ономапоетичної лексики у манзі та веб-коміксах, зокрема у творах: «Дім Тіней» («Shadow House») авторства Со:мато:, «Обіцяний Неверленд» («約束のネバーランド») Шірай Каю та Демідзу Посуки, «Туалетний привид Ханакко» («地縛少年花子くん») Айда Іру, «Бездомний бог» («ノラガミ») Адачітоки, «Хорімія» («ホリミヤ») HERO та Хігавари Дайске, «Marionetta» Міріам Бонастре Тур, «The Guy Upstairs» HanzaArt, «The Kiss Bet»

Інгрід Очоа, «Lucid Lucy» Карлеса Дельмау, «I love You» Quimchee; перекладемо відповідно до контексту та класифікуємо їх за першою класифікацією.

2.3.1. Приклади використання ономапоетизмів у манзі

Гісей-го (голоси живих істот):

- あっ [а] – вдих, а, ах [32, гл. 1 с. 14]
- あの [ано] – ну-у... [32, гл. 2 с. 23]
- あはははははは [а-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха] – а-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха [32, гл. 1 с. 12]
- あわわわ [а-ва-ва-ва] – йойки [30, гл. 1 с. 22]
- あわわわわわ [ава-ва-ва-ва-ва] – ай-йй-йй-йй-йй, ой-ой-ой-ой-ой, панікує [16, гл. 1 с. 11]
- いやいや [ія-ія] – ні-ні [32, гл. 2 с. 21]
- いやっ [ія] – ах [30, гл. 1 с. 6]
- うああああ [у-а-а-а-а-а] – уа-а-а-а-а [33, гл. 1 с. 55]
- ううっ [у-у] – у-у-у, у-ва-а, плач [31, гл. 1 с. 3]
- うっ [у] – схлип [31, гл. 1 с. 3]
- うっ [у] – схлип, хлип [33, гл. 1 с. 55]
- うっ [у] – уй, м-м, у-у, бу-у [30, гл. 1 с. 40]
- うわー [ува-а] – а-а-а-а, о-о-ой [30, гл. 1 с. 24]
- うわああん [ува-а-ан] – ува-а-а-а (плач) [16, гл. 1 с. 5]
- え? [е?] – а?, е?, що? [32, гл. 1 с. 16]
- えーとえーと [е-ето-е-ето] – а-ну-а-ну, зараз-зараз, хм-м-м [30, гл. 1 с. 26]
- えへへ [е-хе-хе] – хє-хє-хє, ехе-хе [30, гл. 1 с. 25]
- きゃああああ [кя-а-а-а-а] – а-а-а-а-а [30, гл. 1 с. 6]
- くくく [ку-ку-ку] – пх-пх-пх, хі-хі-хі, ха-ха-ха, хє-хє-хє [31, гл. 1 с. 12]

- くっ [ку] – пх [30, гл. 1 с. 6]
- くふふ [ку-фу-фу] – пх-пх-пх [30, гл. 1 с. 6]
- ぐ [гу] – глоть [30, гл. 1 с. 18]
- ぐーっ [гу-у] – гр-р-р, бр-р-р (бурчання живота) [32, гл. 2 с. 28]
- ぐすっ [гусу] – хник-хник [31, гл. 1 с. 4]
- こぐ [гоку] – глоть [30, гл. 1 с. 4]
- ごっくん [гоккун] – ковть [30, гл. 1 с. 29]
- しくしく [шіку-шіку] – хник-хник, схлип-схлип [31, гл. 1 с. 18]
- じゃじゃーん [джя-джя-ан] – та-да-ам! [30, гл. 1 с. 39]
- すーすー [су-у-су-у] – сопіння [32, гл. 3 с. 39]
- にたあー [ніта-а] – хє-хє-хє [33, гл. 1 с. 10]
- はあ [ха-а] – а-ах, видих [30, гл. 1 с. 27]
- はあっ [ха-а] – а-а-а, х-ха, тяжкий вдих [31, гл. 1 с. 10]
- はっ [ха] – а?, х-ха, тяжкий вдих [31, гл. 1 с. 10]
- はっふ [хаффу] – х-ха, тяжкий вдих [31, гл. 1 с. 10]
- ははは [ха-ха-ха] – ха-ха-ха [33, гл. 1 с. 12]
- ひーっひーっ [хі-і-хі-і] – пхіхіх [32, гл. 1 с. 12]
- ひっ [хі] – ах, іх, ік (переляканий вдих) [30, гл. 1 с. 5]
- ひっ [хі] – і-ік, тяжкий вдих, ікання (з переляку) [31, гл. 1 с. 10]
- ひっく [хікку] – ік, схлип [31, гл. 1 с. 18]
- ひよひよよ [хьо-хьойо] – чвірк-чвірк [31, гл. 1 с. 16]
- ふん [фун] – гм, хм, пх [31, гл. 1 с. 12]
- へえー [хе-е-е] – ага-а, а-а-а, м-м-м [30, гл. 1 с. 9]
- ほっ [хо] – фух, ох [30, гл. 1 с. 5]

- まーまー [ма-а-ма-а] – ну-ну [30, гл. 1 с. 10]
- もーっ [мо-о] – ах!, йой! [16, гл. 1 с. 10]
- もぐもぐ [могу-могу] – жув-жув, ом-ном [32, гл. 3 с. 38]
- やったね [яттане] – ура-а [33, гл. 1 с. 21]
- わー [ва-а] – а-а-а! [30, гл. 1 с. 8]
- わーい [ва-ай] – ва-ау! [33, гл. 1 с. 25]
- わああ [ва-а-а] – ва-а-а (радісні дитячі крики) [33, гл. 1 с. 10]
- わっ [ва] – а?, е? [33, гл. 1 с. 10]
- わわっ [ва-ва] – а-а, уа-а [32, гл. 2 с. 21]
- ん [м] – м [16, гл. 1 с. 13]
- イエーイ [е-е-й] – ура-а [33, гл. 1 с. 21]
- オー [о-о] – о-о, ура-а [30, гл. 1 с. 19]
- オーイ [о-ой] – е-ей! [30, гл. 1 с. 24]
- オイ [ой] – ей [33, гл. 1 с. 31]
- オオオオ [о-о-о-о] – а-а-а-а [33, гл. 1 с. 36]
- ガオー [гао-о] – аррр! (ричання) [33, гл. 1 с. 12]
- キャハハハハ [кя-ха-ха-ха-ха] – а-а-ха-ха-ха-ха (радісний крик зі сміхом) [33, гл. 1 с. 12]
- ククク [ку-ку-ку] – ги-ги-ги, хі-хі-хі [30, гл. 1 с. 42]
- クス [кусу] – пхіх, хех [33, гл. 1 с. 13]
- ケタケタ [кета-кета] – а-ха-ха-ха (дзвінкий сміх) [33, гл. 1 с. 10]
- ザワザワ・ざわざわ [дзава-дзава] – гул [30, гл. 1 с. 20]
- ハアッ [ха-а] – кха-кха (віддишка) [33, гл. 1 с. 54]
- ハッ [ха] – а! (звук усвідомлення чогось) [30, гл. 1 с. 28]
- ヒュー [хю-у] – свист [30, гл. 1 с. 23]

- ヒリヒリ [хірі-хірі] – а-а-й, ай-йй-йй, о-о-й [30, гл. 1 с. 25]
- フーツ [фу-у] – ах [32, гл. 4 с. 47]
- フーツ [фу-у] – щ-щ-щ-щ, ш-ш-ш-ш, хс-с-с-с [30, гл. 1 с. 26]
- フツ [фу] – гм, хм, пх [31, гл. 1 с. 10]
- フツフツ [фуф-фу-фу] – хє-хє-хє, хі-хі-хі [33, гл. 1 с. 11]
- フンフン [фун-фун] – угу-угу, мгм-мгм [30, гл. 1 с. 23]
- ブス [бусу] – у-у-у, бу-бу-бу, бурмотіння, ниття, плач [31, гл. 1 с. 3]
- ポカポカ [пока-пока] – тук-тук-тук-тук, ту-дум-ту-дум-ту-дум (серцебиття) [30, гл. 1 с. 21]
- モゴ [мого] – жув, мном [30, гл. 1 с. 29]
- ワーツ [ва-а] – а-а-а (радісний крик) [33, гл. 1 с. 12]
- ワアアン [ва-а-ан] – у-а-а-а (плач) [33, гл. 1 с. 9]
- ワイワイ [ваі-ваі] – ура-ура [33, гл. 1 с. 10]

Гіон-го (звуки неживої природи):

- じゃぶ [джябу] – ллється, плесь-плесь, звук розбризкування води [32, гл. 1 с. 7]
- たふたふ [тапу-тапу] – хвильк-хвильк, плюх-плюх [30, гл. 1 с. 38]
- ぱか [пака] – клац [30, гл. 1 с. 23]
- ぱたぱた [пата-пата] – шьлоп-шьлоп, топ-топ, туп-туп [33, гл. 1 с. 10]
- ぱら [пара] – шелест сторінки, перегорнув, горть [16, гл. 1 с. 16]
- ほわっ [хова] – пуф [32, гл. 4 с. 45]
- カサツ [каса] – з шелестом [32, гл. 4 с. 46]
- カターン [ката-ан] – грюк, бам (щось впало) [33, гл. 1 с. 36]
- カタカタ [ката-ката] – тук-тук, клік-клік, цок-цок [31, гл. 1 с. 4]
- カタタ [ката-та] – тук-тук-тук, клік-клік-клік, цок-цок-цок [31, гл. 1 с. 4]

- カタツ [ката] – гуркіт [32, гл. 3 с. 40]
- カチャ [кача] – клац (звук відкривання чогось з клацанням) [32, гл. 2 с. 22]
- カツンカツン [катсун-катсун] – цок-цок, топ-топ [32, гл. 3 с. 33]
- カランカラン [каран-каран] – дінть-дон [33, гл. 1 с. 9]
- カランカラン [каран-каран] – дзвень-дзвень [33, гл. 1 с. 14]
- カリ [карі] – чірк-чірк, пише (звук шкрябання) [16, гл. 1 с. 5]
- ガシヤンツ [гащан] – грюк, брязк [32, гл. 2 с. 18]
- ガシヨンツ [гащон] – грюк, брязк [32, гл. 1 с. 5]
- ガタガタ [гата-гата] – гуркіт-гуркіт [30, гл. 1 с. 41]
- ガタンツ [гатап] – грюп [16, гл. 1 с. 13]
- ガチャツ [гача] – клац [32, гл. 4 с. 46]
- ガツ [га] – бам!, грюк! [32, гл. 2 с. 18]
- キーンコーン [кі-ін-ко-он] – дінть-дон [30, гл. 1 с. 24]
- キイイ [кі-і-і] – скри-ип [32, гл. 3 с. 39]
- ギイ [гі] – скрип [32, гл. 3 с. 32]
- ギイイイイ [гі-і-і-і-і] – скри-и-и-п [30, гл. 1 с. 5]
- コポコポ [копо-копо] – пщщщ, плюх-плюх (лється вода) [30, гл. 1 с. 38]
- コンコン [кон-кон] – тук-тук [30, гл. 1 с. 4]
- ゴソ [госо] – шурх-шурх, риється [31, гл. 1 с. 4]
- ゴツ [го] – штовх, бах, бум, бух [30, гл. 1 с. 24]
- ゴポ [гопо] – пщщщ, плюх-плюх (лється вода) [30, гл. 1 с. 38]
- ザツザツ [дза-дза] – шорх-шорх, фшух-фшух; енергійно [32, гл. 4 с. 44]
- シヤツ [ща] – вжух, шух, фшух [32, гл. 3 с. 41]
- シユツ [щю] – вшух [30, гл. 1 с. 24]

- ジュワー [джюва-а] – фрщщ, фщщ [30, гл. 1 с. 23]
- チャリチャリン [чярі-чярін] – дзвень-дзвеньк [31, гл. 1 с. 15]
- チリンチリン [чірін-чірін] – дзинь-дзинь-дзинь, ділінь-ділінь-ділінь [32, гл. 3 с. 38]
- トントン [тон-тон] – тук-тук [32, гл. 4 с. 46]
- トントントントン [тон-тон-тон-тон] – тук-тук-тук-тук [30, гл. 1 с. 23]
- ドスン [досун] – бух [30, гл. 1 с. 24]
- ドタタタ [дота-га-га] – туп-туп-туп-туп [30, гл. 1 с. 24]
- ドタドタ [дота-дота] – топ-топ, туп-туп (гучний топіт) [33, гл. 1 с. 9]
- ドタン [дотан] – бам, хлоп [31, гл. 1 с. 18]
- ドブン [допун] – бу-ух [30, гл. 1 с. 41]
- バーン [ба-ан] – ба-а-м [30, гл. 1 с. 12]
- バシャバシャ [баща-баща] – плесь-плесь [32, гл. 1 с. 10]
- バタバタ [бата-бата] – туп-туп-туп, топ-топ-топ, гуркіт-гуркіт, гурк-гурк, бумп-бумп [31, гл. 1 с. 18]
- バタンツ [батан] – бам [32, гл. 2 с. 27]
- パキピキパキ [пакі-пікі-пакі] – клац-тріск-клац [30, гл. 1 с. 34]
- パタパタ [пата-пата] – топ-топ (вибиваючи пил) [32, гл. 4 с. 45]
- パタン [патан] – шльоп, бух [32, гл. 4 с. 46]
- パチパチ [пачі-пачі] – хлоп-хлоп, плесь-плесь [30, гл. 1 с. 19]
- パンツ [пан] – хлоп, плесь [16, гл. 1 с. 5]
- ビー [бі-і] – бі-іп [33, гл. 1 с. 18]
- ピ [пі] – біп [33, гл. 1 с. 18]
- ピシャン [піщан] – грюк, хлоп (грюкнути дверима) [33, гл. 1 с. 22]
- フツブ [фуббу] – фшух, фу-у-уф [30, гл. 1 с. 35]

- プス [пусу] – димить, пшшш [32, гл. 1 с. 16]
- プチ [пучі] – поньк [32, гл. 4 с. 44]
- プルルル [пуру-ру-ру] – ту-у-ум, ду-у-ум, гудки [31, гл. 1 с. 5]

Гітай-го (слова, які описують стан, дію або емоцію, і які необов'язково виражають звук):

- き [кі] – див, глядь [30, гл. 1 с. 6]
- きゅつ [кю] – хватъ, клац, заколола [16, гл. 1 с. 8]
- きゃむつ [гяму] – тя-ань [16, гл. 1 с. 11]
- きゅ [гю] – стиснула [30, гл. 1 с. 14]
- きゅーつ [гю-у] – жамк (швидкий рух) [33, гл. 1 с. 35]
- くね [куне] – звивається [30, гл. 1 с. 26]
- くらっ [кура] – хить, шать (запаморочення) [32, гл. 2 с. 21]
- くるっ [куру] – верть [32, гл. 1 с. 16]
- くるっ [куру] – повернувся, верть, круть [16, гл. 1 с. 11]
- ぐぎぎぎぎ [гугі-гі-гі-гі] – скрегіт зубів (у розпачі), и-их [16, гл. 1 с. 15]
- こねこね [коне-коне] – кать-кать, круть-круть, місь-місь, м'яньк-м'яньк [32, гл. 4 с. 47]
- じー [джі-і] – (мовчки) вдивляється, витріщається [30, гл. 1 с. 9]
- すやーっ [суя-а] – хр-пщц (описує стан сну) [32, гл. 4 с. 50]
- ずいっ [дзуі] – протягає [32, гл. 3 с. 34]
- とぼとぼ [тобо-тобо] – понура хода [16, гл. 1 с. 6]
- にっ [ні] – посмішка, либ [30, гл. 1 с. 7]
- ばち [бачі] – вдивляється, витріщається [30, гл. 1 с. 6]
- ぼっ [ба] – несподівано (несподівана дія, рух) [30, гл. 1 с. 6]
- ふいっ [фуі] – вшух, верть [16, гл. 1 с. 7]

- ふきふき [фукі-фукі] – терть-терть, витирає [16, гл. 1 с. 10]
- ぼすん [посун] – здивована [16, гл. 1 с. 6]
- ぽんっぽんっ [пон-пон] – торк-торк, гладь-гладь [32, гл. 1 с. 10, с. 14]
- もぞ [модзо] – нахилиється, вигинається [32, гл. 2 с. 20]
- もぞぞっ [модзо-дзо] – вигинається, вигнь-вигнь [32, гл. 4 с. 44]
- もわっ [мова] – згущуватися (про дим) [32, гл. 2 с. 23]
- オオオオ [о-о-о-о] – моторошний вигляд [30, гл. 1 с. 23]
- オロオロ [оро-оро] – здивований, спантеличений [30, гл. 1 с. 30]
- カクンツ [какун] – падь (втратити баланс, сили) [32, гл. 4 с. 46]
- カッ [ка] – див, широко розплющила (дивитися широко розплющеними очима) [31, гл. 1 с. 17]
- カララ [кара-ра] – без сил, похмурнішала [31, гл. 1 с. 14]
- ガーン [га-ан] – похмурніла, серце стиснулось [30, гл. 1 с. 14]
- ガクガクガク [гаку-гаку-гаку] – тремть-тремть-тремть [31, гл. 1 с. 12]
- ガバツ [габа] – стриб [33, гл. 1 с. 12]
- ガンツ [ган] – у шоці [16, гл. 1 с. 10]
- キラキラ [кіра-кіра] – блиск-блиск, блищить [30, гл. 1 с. 28]
- ギュツギュツ [гю-гю] – терть-терть (виконувати якусь дію з силою) [32, гл. 2 с. 25]
- コロ [коро] – впустила, коть-коть, покотилося [16, гл. 1 с. 6]
- サラリ [сарарі] – не сумніваючись [33, гл. 1 с. 33]
- ザアッ [дза-а] – вжух, фшух (швидко щось трапляється) [33, гл. 1 с. 26]
- ザク [дзаку] – вшух (протикати, орати землю) [30, гл. 1 с. 12]
- シーン [ші-ін] – тиша [33, гл. 1 с. 16]
- シュツ [щю] – в'ється [30, гл. 1 с. 12]

- シュルツ [шуру] – шух-шух, плав-плав [32, гл. 2 с. 20]
- スウ [су-у] – фшу-ух, майже нечутно (рухається, переміщається) [30, гл. 1 с. 8]
- スカスカ [ска-ска] – глухий звук, схлип-схлип [30, гл. 1 с. 21]
- スタスタ [ста-ста] – йде напряму [16, гл. 1 с. 16]
- ズオオオン [дзуо-о-о-н] – пригнічена [16, гл. 1 с. 15]
- ズゴゴゴ [дзуго-го-го] – активно, енергійно, бадьоро, інтенсивно, інтенсивне прибирання [16, гл. 1 с. 8]
- ズザザザ [дзу-дза-дза-дза] – проскочила, вибігла (проскочити через дверний отвір перед тим, як він зачиниться) [30, гл. 1 с. 7]
- ズズ [дзу-дзу] – ковзь-ковзь [30, гл. 1 с. 42]
- ターンツ [та-ан] – несподівано (вказує на несподіваність дії), приг [32, гл. 2 с. 21]
- タツ [та] – топ-топ, вжух (швидко бігти) [33, гл. 1 с. 23]
- ダンツ [дан] – вжух (вплинути на щось) [33, гл. 1 с. 23]
- ツツ [...] – не може вимовити ні слова, !!! [30, гл. 1 с. 7]
- ドンツ [дон] – швидко, удар, шльоп [32, гл. 1 с. 10]
- ニコ [ніко] – посмішка, либ [30, гл. 1 с. 9]
- バツ [ба] – вшух (звук раптової неочікуваної дії) [33, гл. 1 с. 12]
- パァ [па-а] – сяє (від радості) [30, гл. 1 с. 10]
- パァァ [па-а-а] – сяє, засяяла [16, гл. 1 с. 7]
- パチリツ [пачірі] – відкрила [32, гл. 4 с. 50]
- ヒョコ [хьоко] – виглянула [16, гл. 1 с. 10]
- ビリビリーツ [бірі-бірі-і] – відривають [30, гл. 1 с. 22]
- ピタツ [піта] – застигла [16, гл. 1 с. 13]

- ピタツ [пітатсу] – застигли (коли щось несподівано зупиняється) [33, гл. 1 с. 16]
- フラッ [фура] – хить, шать, хитається, шатається [32, гл. 2 с. 18]
- ブチブチ [бучі-бучі] – відривають [30, гл. 1 с. 22]
- ブルブル [буру-буру] – тремть-тремть [16, гл. 1 с. 15]
- ブン [бун] – фшух (полетіло зі свистом) [30, гл. 1 с. 27]
- ブンブン [бун-бун] – верть-верть [32, гл. 2 с. 21]
- ボロ [боро] – пошарпаний [30, гл. 1 с. 10]
- ボン [бон] – з'явився (несподівано, магічним образом) [30, гл. 1 с. 21]
- ポイポイ [поі-поі] – кидь-кидь [30, гл. 1 с. 26]

2.3.2. Приклади використання оноματοпоетизмів у веб-коміксах

Гісей-го (голоси живих істот):

- Aaaa – а-а-а-а [15, еп. 30]
- Achoo – апчхі [20, еп. 177]
- Ask – ах [15, еп. 43]
- Ah – о, ах, ой, ем, ем-м, ам, ам-м [3, еп. 1]
- Ahem – ехем (кашель для привертання уваги) [3, еп. 14]
- Argh – аргх, ай [3, еп. 1]
- Awww – о-о-оу, у-у-у [20, еп. 174]
- Ba-dump – ба-дум, ту-дум (сердцебиття) [3, еп. 1]
- Bah – аргх, варгх [22, еп. 249]
- Bark-bark – гав-гав [22, еп. 204]
- Bdump – бдумп, бдум [22, еп. 237]
- Blah-blah-blah – бла-бла-бла, гул [3, еп. 1]
- Bleeeeargh – буе-е-е-е-е [22, еп. 204]
- Bleh – бэ-е-е, буе-е-е [22, еп. 237]
- Braaaatchooo – апрчгхі [22, еп. 217]

- Вuаааааааа – уа-а-а-а-а [7, еп. 1]
- Chatter – гул, балаканина [22, еп. 204]
- Chomp – мнгом, агм, хрум [22, еп. 240]
- Cough-cough – кхе-кхе, кашель [20, еп. 177]
- Eееер – і-і-і-к [22, еп. 240]
- Ehem – ехем, кхм [20, еп. 181]
- Ew – іу, фу [3, еп. 42]
- Fwаааааh – вди-и-их [3, еп. 30]
- Gack – ай [22, еп. 1]
- Gasp – ах, ох [20, еп. 183]
- Grrrr – гр-р-р [3, еп. 13]
- Gulp-gulp – ковть-ковть [20, еп. 177]
- Gyаrrrrrrга – а-а-а-аргх [22, еп. 204]
- Нааа – ха-а-а, хах, видих [15, еп. 55]
- Наа-bleagh – арпхе-е, пчх-хе-е [22, еп. 215]
- Naatchооо – арпчхі [22, еп. 215]
- Nаchoоо – апчхі [20, еп. 177]
- Nackh – кх-хе-е [22, еп. 250]
- На-на – ха-ха-ха [3, еп. 1]
- Neh-heh – хе-хех, хе-хех [3, еп. 1]
- Neу – гей, ей [3, еп. 3]
- Hіssѕ – ш-ш-ш-ш, хс-с-с-с [22, еп. 215]
- Hmm – хм-м [3, еп. 1]
- Hngh – м-м-м, м-мх, н-нх [22, еп. 244]
- Но-но-но – хо-хо-хо, ехе-хе [3, еп. 1]
- Ноогау – ура-а-а [3, еп. 1]
- Hraаatchоо – архгпчхі [22, еп. 216]
- Huff-huff – пихк-пихк, пихкає [3, еп. 2]

- Huh – ха, га [3, эп. 1]
- Hu-hu-hu – хі-хі-хі, пх-пх-пх [3, эп. 6]
- Hurp – угх [22, эп. 204]
- Hwack – кх-кхе [22, эп. 250]
- Koff – кхм [22, эп. 231]
- Kooff – кх-хе-е-е [22, эп. 230]
- Meeeeow – мя-а-а-ау [22, эп. 234]
- Mh – хм, мх [20, эп. 174]
- Mm – мм, м [20, эп. 178]
- Mmh – м-м-м, м-мх [3, эп. 2]
- Mmmgh – м-м-м, м-мгх, потягнулася [3, эп. 1]
- Mmph – м-мгх [20, эп. 179]
- Mrrrraaaw – мріа-ау [22, эп. 215]
- Mumble – бормоче, бу-бу-бу [20, эп. 174]
- Nngh – аргх, ох-х-х [3, эп. 1]
- Nom – мноm, ам [22, эп. 240]
- Oh – о, ой [3, эп. 1]
- Oh – ой, ох [3, эп. 1]
- Oink – хрю, хро [20, эп. 185]
- Oof – ух-х, ох-х, уф-ф [7, эп. 5]
- Oops – у-упс, ой [3, эп. 1]
- Ouch – ой, ай-ай-ай [3, эп. 1]
- Pffft – шмо-о-орг, сякається [20, эп. 177]
- Pfft – пф-ф, пф-ф-хах [15, эп. 42]
- Phew – фух [3, эп. 11]
- Quack – кря [20, эп. 177]
- Shhh – ш-ш-ш, чш-ш-ш, щш-щ-щ [3, эп. 14]
- Sigh – о-ох, а-ах, видих [3, эп. 1]

- Sip – сьорб [7, еп. 2]
- Slurp – сьо-орб [20, еп. 175]
- Snicker – пх-х-х, пхі-хі-хіх, хі-хіх [20, еп. 177]
- Sniff – схлип, шморг [20, еп. 183]
- Snoooore – хр-р-р-р-р, хра-а-а-ап [22, еп. 244]
- Snort – шморг, вдих [20, еп. 183]
- Sob – схлип [20, еп. 183]
- Spit – тьфу [22, еп. 239]
- Squee – ви-иск, вереск [20, еп. 185]
- Та-daаа – та-да-а-а [3, еп. 7]
- Tch – тск, ц [15, еп. 51]
- Tchoo – пчхі [22, еп. 215]
- Tsk – цк, тск [3, еп. 1]
- Ugh – ой, йой [3, еп. 1]
- Uh – а?, ох, га, ем [3, еп. 1, 8]
- Uh-huh – ага, угусь, мгм [20, еп. 177]
- Umm – ем-м [3, еп. 6]
- Urk – глоть, угх, буе [22, еп. 204]
- Uwaahhhh – ува-а-а-а, плач [15, еп. 43]
- Waaahh – уа-а-а, а-а-а-а [3, еп. 1]
- Wargh – айщ, аргх, у-у-й [3, еп. 6]
- Whoa – воа, ой, ох, ай [3, еп. 2]
- Woah – воа, вау, ва-а [7, еп. 4]
- Wohoo – ю-ху-у [20, еп. 174]
- Wo-hoo – юху-у [3, еп. 1]
- Woof-woof – гав-гав [3, еп. 13]
- Woооаааh – а-а-а-а-а [3, еп. 3]
- Wow – вау [3, еп. 11]

- Yaaawn – уа-а-ах, позіхає, зьо-о-ов [3, еп. 2]
- Yaaaу – ура-а-а [3, еп. 1]
- Yeay – є-ей, ура-а [15, еп. 42]
- Zzz – сопіння, хр-р, хр-пщ-щ [20, еп. 180]

Гіон-го (звуки неживої природи):

- Bam – бам, брюх, грюп, хлоп [15, еп. 54, 55]
- Bam – бам, бум [3, еп. 3]
- Bang – бам, бамць, бдщ [3, еп. 3]
- Ba-thump – тудум [15, еп. 55]
- Beer – біп, біп-біп [15, еп. 55]
- Blam – бам, грюх, плюх [3, еп. 46]
- Blub-blub-blub – бульк-бульк-бульк [7, еп. 1]
- Bom – бом [3, еп. 3]
- Bonk – боньк, бум, бам [3, еп. 14]
- Boof – був, пуф, кидь, кинув [22, еп. 215]
- Boom – бум, пуф [3, еп. 12]
- Briiiiiing – дз-зи-и-и-нь, бз-з-з-з-з, др-р-р-р-р [20, еп. 184]
- Bump – бамп, бум, бух, пум [7, еп. 2]
- Bzz – бз-з [20, еп. 177]
- Bzzt – бзз [15, еп. 55]
- Clack – клац, щолк [15, еп. 55]
- Clank – клац [7, еп. 1]
- Clap-clap-clap – хлоп-хлоп-хлоп, плесь-плесь-плесь [3, еп. 1]
- Click – клік, клац [15, еп. 55]
- Clik – клік, клац [7, еп. 1]
- Crack – хрусть, хрускіт [3, еп. 14]
- Crash – бдщ-щ [3, еп. 2]
- Creak-creak – скрегіт-скрегіт, скрип-скрип [3, еп. 2]

- Dduu-dduu – ту-у-ум, ду-у-ум, гудки [15, еп. 55]
- Ding – дiнь [15, еп. 46]
- Dong – дон [15, еп. 46]
- Doooot – ту-у-у-м, тум-м-м-м (звук завершення дзвiнку) [22, еп. 4]
- Drip – кап [15, еп. 46]
- Drr – ту-у-ум, ду-у-ум, гудки [15, еп. 51]
- Dum-dum-dum –дум-дум-дум [20, еп. 185]
- Flap – шелест, плюх [20, еп. 175], [7, еп. 4]
- Flash-flash – спалах-спалах, вшух-вшух [7, еп. 2]
- Flip – горть, верть [20, еп. 186]
- Fluosh – пш-ш-ш-ш, вуш-ш-ш, плюх-х-х [7, еп. 1]
- Fwip – фуiп, вшух [15, еп. 43]
- Fwoom – вфу-ум, вжух, вшух [20, еп. 177]
- Fwoosh – ву-у-у-у-ш [3, еп. 27]
- Fwump – фшух, вшух, пух [22, еп. 3]
- Kachak – хлоп, клац [20, еп. 186]
- Ka-klang – брязк-брязк, дзвень, брязкiт [20, еп. 180]
- Knock-knock-knock – тук-тук-тук [3, еп. 5]
- Ktak – клац, чпоньк, вiдкрила [15, еп. 42]
- Pap – хлоп, пам [15, еп. 53]
- Pat-pat – хлоп-хлоп [20, еп. 184]
- Rew-rew-rew – piу-piу-piу [20, еп. 175]
- Ring – тiлiнь, дiлiнь, дзинь [22, еп. 245]
- Plik – кап [3, еп. 3]
- Plop – плюх [20, еп. 185]
- Poke-poke – тик-тик [20, еп. 184]
- Roof – пуф [7, еп. 1]
- Root – пу-ум, пуп, вж-ж-ж [20, еп. 175]

- Pop – пух, лоп, хлоп [22, еп. 204]
- Pow – бух [3, еп. 2]
- Puf – пуф [7, еп. 1]
- Puff – пуф, плюх [20, еп. 185]
- Punch-punch – пух-пух, бамць-бамць [22, еп. 2]
- Ring – дзи-и-инь, бз-з-з-з-з, др-р-р-р-р [22, еп. 1]
- Ruffle – шорх-шрох, гладь-гладь, чесь-чесь [15, еп. 43]
- Rustle – шурхіт, шелест [15, еп. 42]
- Screeeech – скри-и-п, скрегіт [3, еп. 1]
- Scribble – чірк-чірк, пише-пише [20, еп. 185]
- Shaaaaa – ш-ш-ш-ш-ш, ллє [20, еп. 176]
- Shoom – шорох, фшух, піднялась, плюх, впала [20, еп. 179, 180]
- Shwaaa – вш-ш-ш, злива [15, еп. 46, 55]
- Shwoom – швум, вжух [20, еп. 181]
- Skreech – вереск гальм [22, Prologue]
- Skrrrrrr – скрегіт-скрегіт, скрип-скрип [3, еп. 2]
- Slam – хлобись, грюк [20, еп. 181]
- Slap – плесь, шльоп [3, еп. 12]
- Slash – вжух, вшух [20, еп. 175]
- Smack – шльоп, плесь, вдарила [15, еп. 43]
- Snap – тріск, поньк [3, еп. 11]
- Splash – плюх, вшух, плесь [15, еп. 46]
- Splat – плюх, плесь [20, еп. 179]
- Spurt – плюх, плесь, пльов [15, еп. 42]
- Sraakk – скри-ип [15, еп. 55]
- Sreettt – шке-е-ертть, шор-р-рх, грю-у-уп [15, еп. 55]
- Srr – ш-ш-ш, ллє [15, еп. 55]
- Step-step – туп-туп, топ-топ [15, еп. 55]

- Stomp – топ, бух, грюп [22, еп. 231, 249]
- Sushhhh – скользь-скольз, сш-ш-ш-ш [7, еп. 1]
- Swish – вшух [20, еп. 174]
- Tap – туп, топ; стук [15, еп. 53, 54]
- Thud – бух [15, еп. 55]
- Thumb-thumb – чу-чух, гуркіт-гуркіт, бух-бух [7, еп. 2]
- Thunk – пом; грюп, бух, [15, еп. 53, 55]
- Thwack – бдщ, бам, бух [15, еп. 55]
- Tik-tik – тік-тік, тук-тук [20, еп. 175]
- Trrr – тр-р-р, вр-р-р [15, еп. 55]
- Vroommm – вр-ру-уммм [15, еп. 55]
- Vrrr – вр-р-р [15, еп. 55]
- Wham – пдщ, бах [22, еп. 215]
- Whirr – вр-р-р, вж-ж-жум [15, еп. 53]
- Whoosh – вшух, вітерець [15, еп. 30]
- Yoink – пуф, вшух [22, еп. 2]
- Zip – вжиу, застібнув [15, еп. 55]

Гітай-го (слова, які описують стан, дію або емоцію, і які необов'язково виражають звук):

- Dash – швидко, мчиться, прискорилося [15, еп. 54]
- Nyoom – фшух, вшух (побігла) [22, еп. 3]
- Rush – прискорилися [15, еп. 51]
- Sssspt – тя-агнь, натягнулася [3, еп. 4]
- Suuu – наблизилася; вшух, гладь [15, еп. 30, 54]
- Swipe-swipe – вшух-вшух, горть-горть, гортає [15, еп. 54]
- Tremble – тремть-тремть [20, еп. 178]
- Twitch-twitch – смик-смик, сіп-сіп, сіпається, смикається [22, еп. 242]

2.4. Особливості перекладу оноματοпоетизмів у манзі та веб-коміксах

Оноματοпеї з веб-коміксів (англійські оноματοпеї) перекладати виявилось набагато простіше, ніж оноματοпеї з манги (японські оноματοпеї). Річ у тім, що деякі оноματοпоетизми в англійській мові схожі на українські, деякі – були запозичені з англійської, тому їх українські варіанти звучать схоже або ідентично до своїх відповідників у мові оригіналу: ha-ha – ха-ха-ха, ho-ho-ho – хо-хо-хо, ah – ах, tsk – цк, hmm – хм-м, hey – гей, wow – вау, bam – бам, bonk – боньк, fwoosh – ву-у-у-ш, ding – дінг, dong – дон, click – клік, bzzt – бзз, beep – біп, vrrr – вр-р-р, vroommm – вр-ру-уммм, tik-tik – тік-тік тощо.

Оноματοпи в японській мові значно відрізняються від оноματοпів в українській мові, тому з одного лише прочитання здогадатися їх значення важко. Тим не менш можна побачити збіги у лексичному звуковідтворенні в японській та українській мовах у групі гісей-го: ははは [ха-ха-ха] – ха-ха-ха; え? [e?] – а?, е?, що?; わああ [ва-а-а] – ва-а-а (радісні дитячі крики); うああああああ [у-а-а-а-а-а-а] – уа-а-а-а-а-а; オー [о-о] – о-о, ура-а; うわー [ува-а] – а-а-а-а; えへへ [е-хе-хе] – хе-хе-хе, ехе-хе; ん [м] – м.

Також, як вже раніше було зазначено, оноματοпоетична система японської мови набагато більше розвинена, ніж в англійській та українській мовах. Відповідно, якщо на сторінках веб-коміксів зачасту повторювалися ті самі оноματοпоеї, то на сторінках манги використані для позначення схожих звуків (як, наприклад, грюкання, стриманий сміх або різкий поворот) оноματοпоетичні лексичні одиниці були різними:

- Грюкання: ガシヨンツ [гашон], ガツ [га], ガシヤンツ [гащан], ピシヤン [піщан], カターン [ката-ан];
- Стриманий сміх: ひーっひーっ [хі-і-хі-і], フッフフ [фуф-фу-фу], クス [кусу], くふふ [ку-фу-фу], えへへ [е-хе-хе], ククク [ку-ку-ку];
- Різкий поворот: ブンブン [бун-бун], ふいつ [фуі], くるっ [куру].

Тут допомагають переважно англомовні інтернет-ресурси: існують онлайн-словники, сайти зі списками оноματοпей для читачів та художників манги, в яких можна знайти варіанти перекладу та/або пояснення, що ті або інші оноματοпоетичні слова позначають, в яких випадках їх використовують. Подібних баз даних (словників та сайтів), присвячених англійським оноματοпям ми не знайшли.

Коли ми перекладали знайдені у манзі оноματοпоетизми, бувало, що варіант перекладу, запропонований онлайн-словником або сайтом з японськими отоматопами та їх англійським перекладом або поясненням, не підходив за контекстом манги. Проте поруч міг виявитися співзвучний йому оноματοп, який замість твердого складу мав глухий або мав менше редулькованих складів, і саме його перекладацький еквівалент був релевантним для того контексту, тому саме його ми використовували у нашому перекладі.

Бували і випадки, коли оноματοп мови оригіналу не мав свого перекладацького відповідника у словниках. Тоді доводилося самим, зважаючи на контекст та візуальний ряд, здогадуватися, який звук він передає.

Наявність візуального ряду полегшує задачу перекладача не тільки у вгадуванні значення оноματοпоетизму, коли він не може його знайти, а й коли перекладач не впевнений, що запропонований словником переклад підходить. Так зіставивши зазначений у словнику варіант перекладу із зображенням та контекстом, можна підібрати найбільш точний і слухний перекладацький відповідник.

Іншою проблемою перекладу оноματοпоетизмів є їх невелика кількість в українській мові. Іноді перекласти оноματοпею оноματοпеею складно або неможливо, і доводиться вдаватися до методу описового перекладу. Особливо це можна спостерігати в перекладі оноματοпей групи гітай-го: じゃぶ [джабу] – ллється, плесь-плесь, звук розбрикування води; カリ [карі] – чірк-чірк, пише (звук шкрябання); ぱら [пара] – шелест сторінки, перегорнув, горть; ターンツ [та-ан] – несподівано; サラリ [сарарі] – не сумніваючись; スゴゴゴ [дзуго-го-го] – енергійно,

бадьоро; ヒヨコ [хьоко] – виглянула; ズオオオン [дзуо-о-о-н] – пригнічена; chatter – гул, балаканина; rush – прискорилися; dash – швидко, мчитьсЯ, прискориласЯ.

Було помічено, що нерідко автори манги і веб-коміксів у своїх роботах трансформували вже існуючі звуконаслідувальні слова, редуплікуючи їх склади або додаючи в них літери, з метою подовжити звук та/або зробити його інтенсивнішим, гучнішим. В результаті таких трансформацій утворилися нові ономатопоети. Це спонукає і перекладача модифікувати ономатопоети мови перекладу. Наприклад, у 215-217 епізодах веб-коміксу «24» персонаж на ім'я Йон Гі переживає алергічний напад через те, що поряд знаходиться кіт. Зображується це серією ономатопоетизмів на позначення чханнЯ: tchoo, haatchooo, haa-bleagh, hraaatchoo, braaaaatchooo. Можна було б кожен з них перекласти ономатопоетією «апчхі», але у цьому контексті воно б звучало нейтрально, надостатньо забарвлено. Тому, наслідуючи автора, при перекладі ми теж трансформували вихідне слово й створили нові ономатопоети: пчхі, арпхе-е, пчх-хе-е, архгпчхі, апрчгхі.

Висновки до другого розділу

У другому розділі першому підрозділі ми окреслили способи «зображення» звуку у коміксах; з'ясували, що звук в них передається не лише графічно, через форму та контур хмаринок з текстом, розмір та стиль шрифту, а й лексично, за допомогою ономатопоетизмів. Було дано визначення терміну «ономатопоетизм», а також з'ясовано, що наявність ономатопоетизмів у коміксах допомагає зробити зображуваний світ та сцени реалістичнішими: наповнити їх звуком, описати персонажів, їхнє навколишнє середовище, рухи, дії та час, з яким вони здійснюються.

У другому підрозділі ми виділили два типи класифікації ономатопоетів, які, в цілому, є універсальними для японської та англійської мов. Обидві виділяють групи гісей-го, гіон-го та гітай-го, але друга окремо виділяє з гітай-го групи гіджьо:-го та гійо:-го. Слова групи гісей-го «зображають» звуки, відтворені голосами живих істот,

гіон-го – інші звуки, відтворені не через голос живих істот та звуки неживої природи. Слова груп гітай-го, гіджьо:-го та гійо:-го «зображають», по суті, те, що не відтворює звук: стан, емоції та рухи відповідно. Ономатопеї перших двох груп є характерними для більшості мов, а ономатопеї останніх трьох груп більш поширені в таких мовах як японська, корейська, а також в деяких африканських мовах.

Далі ми навели приклади використання ономатопоетизмів у манзі та веб-коміксах, класифікували їх за першою класифікацією та переклали таким чином, щоб вони вписувалися у контекст творів, в яких були знайдені. В процесі цього ми помітили деякі особливості перекладу звуконаслідувальної лексики:

- Ми побачили фонетичні збіги в деяких англійських та українських ономотопеях груп гісей-го та гіон-го, і в деяких японських та українських ономотопеях групи гісей-го – але останніх виявилось менше. Схоже словотворення через звуконаслідування у мовах оригіналу та перекладу полегшувало процес перекладу, водночас відмінне, навпаки, його ускладнювало.
- Полегшувала процес перекладу японських ономатопоетизмів і наявність інтернет-ресурсів словників та сайтів з перекладом або поясненням значення японських ономотопей переважно англійською мовою; подібних баз даних з англійськими ономотопеями ми не знайшли. Тут ми помітили, що іноді переклад ономотопа, співзвучного зі знайденим у манзі міг виявитися доречнішим у контексті, ніж переклад ономотопа, знайденого у манзі.
- Відсутність перекладацького відповідника ономатопоетизму у словниках спонукає перекладача самому, зважаючи на контекст та візуальний ряд, підбирати доцільне звуконаслідувальне слово.
- Нерідко автори коміксів трансформують ономатопоетизми своєї мови для кращої передачі звуку, який вони хочуть «зобразити», й те ж саме доводиться робити перекладачеві – це призводить до появи нових

ономатопоетизмів у мовах автора манги або веб-коміксу (або будь-якого іншого коміксу) та перекладача цих творів.

- Іноді неможливо перекласти ономатоп ономатопом: у цьому випадку доводиться вдаватися до методу описового перекладу.

Тож у коміксах ономатопоетизми відіграють роль наративного елементу; вони класифікуються відповідно до того, які звуки або явища «зображають». Також існують певні особливості перекладу ономатопоей у коміксах: проблеми й те, що, навпаки, полегшує цей процес, сприяє йому.

ВИСНОВКИ

У цій роботі ми дослідили поняття та явища манги та веб-коміксів, а також поняття оноματοпоетичної лексики та її роль у цих двох видах коміксів.

В першому розділі дослідницької роботи ми дали визначення термінам «манга» та «веб-комікс». Було з'ясовано, що словом «манга» позначають японські комікси та графічні романи, відомі своїм чорно-білим форматом друку, способом розташування та читання їх фреймів справа-наліво, орієнтованістю на всі вікові категорії читачів та різноманітням жанрів; і що перед тим, як стати такою, якою ми бачимо її сьогодні, манга, починаючи з XII ст. (часу, коли були створені перші сувої з ілюстраціями, які прийнято вважати прадавньою мангою) пройшла довгий шлях й пережила безліч трансформацій. Було розкрито й поняття «веб-коміксу», яким прийнято називати будь-які комікси, опубліковані в інтернеті. Порівняно з мангою, веб-комікси з'явилися відносно нещодавно (їх поява знаменується створенням та публікацією роботи «Witches in Stitches» Еріка Міллікіна у 1985 р.), натомість за майже сорок років і вони значно еволюціонували: якщо на початку свого шляху веб-коміксів було небагато, більша їх частина була виконана у газетному стилі і присвячувалася темам комп'ютерних ігор, то до нашого часу їх кількість значно збільшилася, а стилі та жанри веб-коміксів урізноманітнилися. Більш того розвиток комп'ютерних технологій надав веб-коміксистам більше і творчих можливостей, і можливостей для заробітку на своєму ремеслі.

І манга, і веб-комікси в наш час перебувають у розквіті своєї популярності й мають стільки шанувальників, скільки їх не було ніколи до цього.

У другому розділі нам вдалося визначити способи «зображення» звуку в коміксах, серед яких виявився не лише графічний (через тип хмаринок з текстом, а також розмір та стиль шрифту), а й лексичний (за допомогою оноματοпоетизмів). Ми дали визначення терміну «оноματοпоетизм», яким позначають слова, що фонетично наслідують звуки живих істот та неживої природи, «зображають» їх рухи, стан, емоції (якщо мова йде про живих створінь); пояснити, що в коміксах

такого виду лексичні одиниці наповнюють намальований світ звуком, допомагають краще описати персонажів, їх навколишнє середовище та сцени загалом; а також навели дві схожі класифікації, за якими оноματοпоетизми поділяють на три або п'ять груп. Згідно з першою класифікацією, оноματοпеї поділяються на три групи: гісей-го, гіон-го та гітай-го. Згідно з другою, до трьох груп попередньої класифікації додаються ще дві групи: гіджьо:-го та гійо:-го. До перших двох груп відносять слова, які імітують звуки живих істот та неживої природи, до останніх трьох – слова на позначення того, що не відтворює звук (стан, емоції, дію, рух) – вони частіше зустрічаються в японській, корейській та деяких африканських мовах.

Вдалося також виконати і два останні завдання дослідження: знайти більше чотирьохсот прикладів оноματοпоетизмів у манзі та веб-коміксах, класифікувати їх, перекласти і встановити особливості їх перекладу.

Ми помітили, наступне:

- Багато оноματοпоетизмів, перекладених з англійської мови, фонетично схожі на свої українські еквіваленти, в той час як в японській та українській мовах такі збіги зустрічаються рідше, і, якщо зустрічаються, то спостерігати їх можна зокрема у групі гісей-го.
- Контекстуально переклад співзвучного японського ономатопа може підходити більше, ніж переклад ономатопа, який зустрівся у манзі.
- Іноді перекладацького відповідника у словниках може не виявитися, і перекладачеві доводиться, зважаючи на контекст та візуальний ряд, вгадувати значення ономатопа самостійно.
- Якщо автор трансформував вже існуючий оноματοпоетизм, тим самим створивши новий, то це спонукає перекладача зробити те саме з підібраним оноματοпоетизмом у мові перекладу.
- Іноді перекласти оноματοпоетизм оноματοпоетизмом виявляється неможливим, і перекладач вимушений вдаватися до методу описового перекладу.

Тож через виконання всіх поставлених завдань дослідження нам вдалося досягти поставленої мети: перекласти оноματοпоезизми в манзі та веб-коміксах і встановити особливості їхнього перекладу.

Манга й веб-комікси стають дедалі популярнішими з кожним роком. Разом з цим їх все частіше перекладають українською мовою. Існують випадки, коли оноματοпоезизми в офіційних англомовних перекладах не перекладають, що змушує замислитися, чи дійсно це важливо. Однак якщо автор манги або веб-коміксу використав у своєму творі оноματοпоезизми, вирішив, що вони допоможуть краще розповісти його історію, що з ними читач краще її зрозуміє, то він вважав це за потрібне. Отже, оноματοпоезизми стають одним з важливих наративних елементів, і недоречно буде, якщо перекладач їх проігнорує і залишить неперекладеними.

Запропоновані у цій роботі варіанти перекладу оноματοпоезизмів можуть стати в нагоді в майбутньому при перекладі коміксів, на матеріалі яких ми проводили дослідження, або інших робіт.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бондар О.І., Бондаренко І.П. Лінгвокраїнознавство Японії: Навчальний підручник. – Київ: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2012. – 696 с.
2. Кобелянська О.І. ОНОМАТОПЕЇЧНА СИСТЕМА СУЧАСНОЇ ЯПОНСЬКОЇ МОВИ. – К.: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2017. – 294 с.
3. Bonastre M. Marionetta // WEBTOON: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.webtoons.com/en/fantasy/marionetta/list?title_no=4425 (дата звернення: 29.04.2024)
4. Brenner R. E. Understanding manga and anime. – Westport, CT: Libraries Unlimited, 2007. – 356 р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.scribd.com/document/225248897/Understanding-Manga-and-Anime-Robin-E-Brenner> (дата звернення: 22.03.2024)
5. CANVAS Corner: What's the Difference Between CANVAS and Originals? // WEBTOON: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.webtoons.com/en/canvas/canvas-corner/whats-the-difference-between-canvas-and-originals/viewer?title_no=367518&episode_no=12&serviceZone=GLOBAL (дата звернення: 08.04.2024)
6. Cho H. The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative // The Comics Journal [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/> (дата звернення: 08.04.2024)
7. Dalmau C. Lucid Lucy // WEBTOON: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.webtoons.com/en/heartwarming/heart-anthology/list?title_no=2191 (дата звернення: 28.04.2024)
8. deVega G. Sound of Comics // Sound of Comics: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://soundofcomics.sdsu.edu/> (дата звернення: 12.04.2024)

9. deVega G. Sound of Comics | Sound Effects // Sound of Comics | Sound of Comics: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://soundofcomics.sdsu.edu/sound-effects/> (дата звернения: 12.04.2024)
10. Dexter K. Japanese Onomatopoeia: The Definitive Guide // Tofugu: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.tofugu.com/japanese/japanese-onomatopoeia/> (дата звернения: 12.04.2024)
11. Duggan M. Web comics for teens. – Boston MA: Course Technology, 2008. – 223 p. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://archive.org/details/webcomicsforteen0000dugg/mode/1up> (дата звернения: 08.04.2024)
12. Entry 1: ‘Witches and Stitches’ // Retro Activity: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://retroactivitycom.wordpress.com/2016/02/26/entry-1-witches-and-stitches/> (дата звернения: 30.03.2024)
13. Everything you need to know about the Josei Genre // Jappleng: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.jappleng.com/education/course/study/4/japanese-culture/lesson/156/josei-genre> (дата звернения: 21.03.2024)
14. Garrity S. The History of Webcomics // The Comics Journal: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/> (дата звернения: 02.04.2024)
15. Hanza Art. The Guy Upstairs // WEBTOON: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.webtoons.com/en/thriller/the-guy-upstairs/list?title_no=4087 (дата звернения: 29.04.2024)
16. HERO、萩原 ダイスケ. ホリミヤ // pixiv コミック: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://comic.pixiv.net/works/319> (дата звернения: 27.04.2024)
17. Inose H. Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words. [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

- https://www.intercultural.urv.cat/media/upload/domain_317/arxius/TP1/InoseOnomatopoeia.pdf (дата звернення: 12.04.2024)
18. Kincaid C. Manga Sound Effect Guide // Japan Powered: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.japanpowered.com/anime-articles/manga-sound-effect-guide> (дата звернення: 12.04.2024)
 19. Lewis C. What Is Manga? – All You Need to Know About Japanese Comics // Art in Context: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://artincontext.org/what-is-manga/> (дата звернення: 19.03.2024)
 20. Ochoa I. The Kiss Bet // WEBTOON: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.webtoons.com/en/romance/the-kiss-bet/list?title_no=1617 (дата звернення: 28.04.2024)
 21. Pagan A. A Beginner's Guide to Manga. // The New York Public Library: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.nypl.org/blog/2018/12/27/beginners-guide-manga> (дата звернення: 19.03.2024)
 22. Quimchee. I love Yoo // WEBTOON: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.webtoons.com/en/drama/i-love-yoo/list?title_no=986 (дата звернення: 16.05.2024)
 23. Rousmaniere N. 8 manga genres you need to know // British Museum: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.britishmuseum.org/blog/8-manga-genres-you-need-know> (дата звернення: 20.03.2024)
 24. Schodt F. L. Manga! Manga! The World of Japanese Comics. – Токуо: Kodansha International, 1983. – 260 р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://archive.org/details/mangamanga00fred/mode/1up> (дата звернення: 19.03.2024)
 25. The Different Types of Manga // KimuraKami: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://kimurakami.com/blogs/japan-blog/types-of-manga> (дата звернення: 21.03.2024)

26. The Types Of Manga – Categories, Genres, Themes // Okuha: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://okuha.com/types-of-manga/> (дата звернения: 22.03.2024)
27. Wang S., Kluensuwan P. Classification and Common Topics of Anime. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.scribd.com/document/725773717/4-Sicong-Wang-Classification-and-Common-Topics-of-Anime> (дата звернения: 22.03.2024)
28. What is Josei Anime? Definition, Meaning, and Example // Animerapa: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://animerapa.com/what-is-josei-anime/> (дата звернения: 20.03.2024)
29. Zhdanova M. A Brief History of Webcomics: 2010 to Now // WWAC: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://womenwriteaboutcomics.com/2021/11/history-webcomics-now/> (дата звернения: 08.04.2024)
30. あいだいろ. 地縛少年花子くん // pixiv コミック: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://comic.pixiv.net/works/1562> (дата звернения: 16.04.2024)
31. あだちとか. ノラガミ // pixiv コミック: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://comic.pixiv.net/works/755> (дата звернения: 27.04.2024)
32. ソウマトウ. シャドーハウス // pixiv コミック: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://shonenjumpplus.com/episode/3269754496852274506> (дата звернения: 14.04.2024)
33. 白井 カイウ、出水 ぽすか. 約束のネバーランド // pixiv コミック: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://shonenjumpplus.com/episode/13933686331721589440> (дата звернения: 15.04.2024)

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

34. Ковалів Ю.І. Літературознавча енциклопедія: У двох томах. Т. 1. – Київ: ВЦ «Академія», 2007. – 608 с. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://archive.org/details/literaturoznachat1/page/n3/mode/1up> (дата звернення: 10.04.2024)
35. Українська мова. Короткий тлумачний словник лінгвістичних термінів / За ред. С.Я. Єрмоленко. – К.: Либідь, 2001. — 224 с. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://archive.org/details/terminy2001/mode/1up> (дата звернення: 10.04.2024)
36. JapanDict: Japanese dictionary. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://japandict.com/> (дата звернення: 27.04.2024)
37. Japanese onomatopoeia for manga artists. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.scribd.com/document/380762120/japanese-onomatopoeia-for-manga-artists-by-ireal70-d52pjrp-pdf> (дата звернення: 27.04.2024)
38. Richard L. (2024). Jsho – Japanese Dictionary (Версія 2.14.9) [Мобільний застосунок]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=ric.Jsho>
39. RomajiDesu: English Japanese Dictionary and Translator. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://romajidesu.com/> (дата звернення: 23.04.2024)
40. Takoboto. (2024). Takoboto: Japanese Dictionary (Версія 1.9.8) [Мобільний застосунок]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.takoboto>
41. The JADED Network: SFX Translations. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://thejadednetwork.com/sfx/> (дата звернення: 28.04.2024)
42. コトバンク. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://kotobank.jp/> (дата звернення: 26.04.2024)