

A Study of Sound Symbolism (On Yu) in Post-War Japanese Manga: The Case of Akira

Jue Li, Dimeng Zhang

School of Foreign Language, Zhejiang University City College, Hangzhou Zhejiang
Email: lij@zucc.edu.cn, zhangdm@zucc.edu.cn

Received: May 4th, 2017; accepted: May 20th, 2017; published: May 23rd, 2017

Abstract

Japanese manga prospered at an amazing pace after World War II. Its novelty and variety fascinate readers in a worldwide scale. A major feature of Post-war Japanese manga lies in the extensive employment of the Sound Symbolism (On Yu), hand-written onomatopoeia drawn as pictures, which turns out to be an indispensable factor that enhances the expression and attraction of Japanese manga. With the case of Katsuhiko Otomo's Akira, this article analyzes the position and function of Sound Symbolism (On Yu) in Post-war Japanese Manga, and discusses the predicament due in the process of translation.

Keywords

Post-War Japanese Manga, Sound Symbolism (On Yu), Akira

战后日本漫画中的“音喻”研究——以《阿基拉》为例

李 珏, 章谛梦

浙江大学城市学院, 外国语学院, 浙江 杭州
Email: lij@zucc.edu.cn, zhangdm@zucc.edu.cn

收稿日期: 2017年5月4日; 录用日期: 2017年5月20日; 发布日期: 2017年5月23日

摘 要

日本漫画在战后发展迅速,其新颖多变的表现形式受到了各国读者的青睐。战后日本漫画的一大特征是,广泛地运用“音喻”这一表现手法。“音喻”特指以手绘文字形式出现在漫画中的拟音·拟态词。其出现

赋予了日本漫画更为丰富的表现力和独树一帜的魅力, 已成为日本漫画不可或缺的组成部分。本文以大友克洋的《阿基拉》为例, 深入分析了战后日本漫画中“音喻”的地位和作用, 以及在“音喻”的翻译过程中存在的问题。

关键词

战后日本漫画, 音喻, 阿基拉

Copyright © 2017 by authors and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

日本漫画¹基本由背景、文字气球、音喻、漫符、台词等部分构成。其中, “音喻”主要指以手绘的形式出现在漫画中的拟音·拟态词[1]。夏目房之介(2012)指出: “手塚治虫以来的战后日本漫画, 与二战前《流浪黑狗》等漫画相比, 手绘拟音·拟态词出现频率很高” [2]。因此, “音喻”的广泛运用可视为战后日本漫画的一大特征, 其极大地丰富了日本漫画的表现形式。

2. 拟音·拟态词与“音喻”

2.1. 拟音·拟态词

日语中的拟音·拟态词数量庞大, 形式多样。所谓的拟音词是指用来描述物体、人、动物发出的声音的词; 拟态词则指用于描述事物或人的状态、样子的词。金田一春彦(1978)依据拟音·拟态词的具体含义又将其细分为五小类。首先, 其将描述声音的词分为人·动物, 即有生命物发出的声音和无生命物发出的声音两种。前者称为“拟声词”, 例如“犬がワンワン鳴く(小狗汪汪叫)”中的“ワンワン(汪汪)”、“げらげら笑う(哈哈大笑)”中的“げらげら”; 后者称为“拟音词”, 例如“バタンとドアが閉まる(门砰的一声关上)”中的“バタン(砰)”、“雨がざあざあ降る(雨哗啦哗啦地下)”中的“ざあざあ(哗啦哗啦)”。其次, 将描述状态、样子的词分为三类, 并分别命名为“拟态词”、“拟容词”和“拟情词”。“拟态词”指用来描述无生命物样态的词, 例如“星がきらきらと光る(星光闪耀)”中的“きらきら(闪闪发光)”; “拟容词”指用来描述有生命物的姿态·神态的词, 例如“ばたばたする(手忙脚乱)”中的“ばたばた(手忙脚乱)”; “拟情词”指用来描述人的心理状态的词, 例如“いらいらしながら電車を待つ(焦急地等着电车)”中的“いらいら(焦急)” [3]。

同一个词在不同的语境中会呈现不同的含义及用法, 这是日语拟音·拟态词的特点之一。以“ごろごろ”一词为例, 在“猫がごろごろの音を鳴らす(猫的喉咙发出呼噜呼噜的声音)”中其为拟声词; “雷がごろごろ鳴る(雷声隆隆)”中其为拟音词; “失業して毎日ごろごろしている(失业了, 每日无所事事)”中其为拟容词; “目にゴミが入ってごろごろする(眼睛里进了脏东西, 硌得慌)”中则是拟情词。

日语拟音·拟态词的另一大特点是, 在成人语言中使用较多。据语言学家 Schourup Lawrence 说: “成人的语言中使用拟音·拟态词的频率, 日语要远高于英语。说或写英语时, 有一种强烈倾向, 即将 clickety-clack, tik-tock, dilly-dally 这样一些很明显的拟音·拟态词的使用限定于非正式场合或成人不参

¹ 本文所指的漫画专指现代故事漫画。

与的场合。很多英语使用者认为这些拟音·拟态词生来幼稚、不够严肃。这些词因为被指情感过于外露,所以在正式场合被避免使用”[2]。

2.2. “音喻”

“音喻”特指以手绘文字形式出现在漫画中的拟音·拟态词。该词是由日本著名漫画评论家、日本大文豪夏目漱石的长孙——夏目房之介首次提出的。对于为什么要创造“音喻”一词,夏目房之介列举了三大理由:一、漫画,尤其是日本漫画中的部分表现形式很难归类到传统的拟音·拟态词范畴之中;二、漫画中的拟音·拟态词已不仅仅是音声符号,同时也是图像记号;三、日语中“オノマトヘ(拟音·拟态词)”一词过于拗口,使用起来有所不便[2]。

如前所述,手绘拟音·拟态词即“音喻”,既是文字又是绘画,其同时发挥着两者的特性,制造出无比丰富的表现力。在一片静寂的画面中插入“シーン(静)”一词,带给人时间静静流逝之感;《JOJO的奇妙冒险》²中,每逢紧张画面都会以“ゴゴゴゴゴゴ”一词来增强紧迫感;《嘎特鲁兹》³中从地平线另一头传来的呼喊声“ウォー(喔……)”更是被物质化为崩塌的石头;而“ガーン”一词,则可以通过不同的绘画方式去描绘诸如遭受打击、撞到头、开枪等不同场景。“音喻”使漫画中的无声场面有声化、使漫画中的声音物质化、形象化,其也成为日本漫画的魅力之一。

“音喻”中有一部分是既有的拟音·拟态词,例如“ドアをコンコン叩く(砰砰敲门)”中的“コンコン(砰砰)”;此外,也有相当一部分是漫画家们创造的新拟音·拟态词。日本战后漫画不断推出新的拟音·拟态词。比如日本漫画界恶搞王久米田康治在其得意之作《再见!绝望先生》中启用了一系列独特的“音喻”：“めるめる”(模拟手机编辑短信时发出的声音)、“どよんど”(渲染忧郁的氛围)、“むずんば”(展现握住他人手臂时的情景)、“くわんまゝ”(令人觉得有压迫感)等等。层出不穷的新拟音·拟态词赋予了漫画崭新的表现效果,同时也彰显了漫画家的个性。

3. 战后日本漫画《阿基拉》中的“音喻”

3.1. 作品简介

《阿基拉》是日本著名漫画大师大友克洋⁴的代表作,该作品于1984年获得了第八届讲谈社漫画赏。《阿基拉》讲述的是在未来的日本东京,由于军方一直在秘密进行的“阿基拉”项目而导致巨大灾难的故事。漫画描绘了千疮百孔的“新东京”市貌及其逐步崩塌之过程;同时,作者大篇幅的描绘了超能力者之间的战斗,并隐隐透露出对于这种超能力的不安。“千疮百孔的‘新东京市’表达了作者对绝对统治和绝对秩序的厌恶;骇人无比的恐怖力量展示,又传达出对于科学未知领域的恐惧,以及对于人类薄弱意志的担忧”[4]。整部作品节奏快速、场面宏大,而“音喻”更是在环境渲染、动作刻画、主人公心理描述等环节发挥了举足轻重的作用。

3.2. 《阿基拉》中的“音喻”

《阿基拉》于1982开始在讲谈社旗下的《周刊少年MAGAZINE》杂志上连载,共6卷。本文着重以第1卷为研究对象,并尝试对于其中的“音喻”进行深入分析。

²日本著名漫画家荒木飞吕彦所著漫画。作品讲述了一个历经几代的伟大冒险故事,以“生存”为关键词。

³日本著名漫画家园山俊二所著漫画。作品描绘了原始时代人们离奇而有趣的日常生活。

⁴大友克洋,日本著名漫画家、电影导演。早年深受手塚治虫《铁臂阿童木》、《森林大帝》等作品的影响,其漫画以精细的画面和巧妙的剧情铺陈在业界广受好评。正如大友克洋本人所说:“我的漫画和其他漫画有很大不同。我的漫画,在人物、背景的细微部分都画得非常真实,动画也延续这个特色。我的作品,不会像一般漫画给人平板的感觉,而是有深度的空间,产生慑人的真实感。”此外,就作品内容而言,大友克洋总是将对现实的不满表现在漫画当中。

3.2.1. 《阿基拉》第1卷中“音喻”的数量

《阿基拉》中的拟音·拟态词主要以两种形式呈现,文字气球⁵和手绘文字(即“音喻”)。《阿基拉》第1卷共计360页,统计结果显示,在其中的201页中出现了“音喻”,其比例高达56%。且在多页中“音喻”几乎遍布每一个漫画格子。战后日本漫画中“音喻”出现频率之高、地位之重要可见一斑。

3.2.2. 《阿基拉》第1卷中“音喻”的表现效果

《阿基拉》第1卷中的“音喻”主要用于表现四个方面的内容,如表1所示。

在《阿基拉》数量众多的“音喻”中,有若干处尤为引人注目。其中作为贯穿整部漫画的重要交通工具——摩托车,作者在描绘其各种动态时采用了不同的“音喻”。比如在发动摩托车(图1)及摩托车加速(图2)时用“ドルン(嘟隆)”,摩托车行进过程中(图3)则用“ドドドド(嘟嘟嘟嘟)”,四处躲闪车轮摩擦地面(图4)发出“ギャギャ(嘎,嘎)”之声、遇紧急情况急刹车时(图5)配以“キキキ”“ギッ”(吱,磁)之音。

Table 1. The on yu's classification of *Akira*, volume 1

表1. 《阿基拉》第1卷“音喻”分类

词类	内容	词例
拟音词	物体发出的声音	バタバタ(直升飞机螺旋桨发出的突突声) バタン(关门声“砰”) ガチャン(开门声“咔嚓”)
拟态词	物体的样态	ドサッ(东西打翻散落在地的样子) バキン(玻璃上有裂痕)
拟容词	人物的神态	ピシッ(捋一捋头发,耍帅) パシッ(双方怒目而视) ジーン(脑袋发晕,耳朵嗡嗡作响)
拟情词	人物的心情	ドッ(生气) うひゃあ(惊恐)

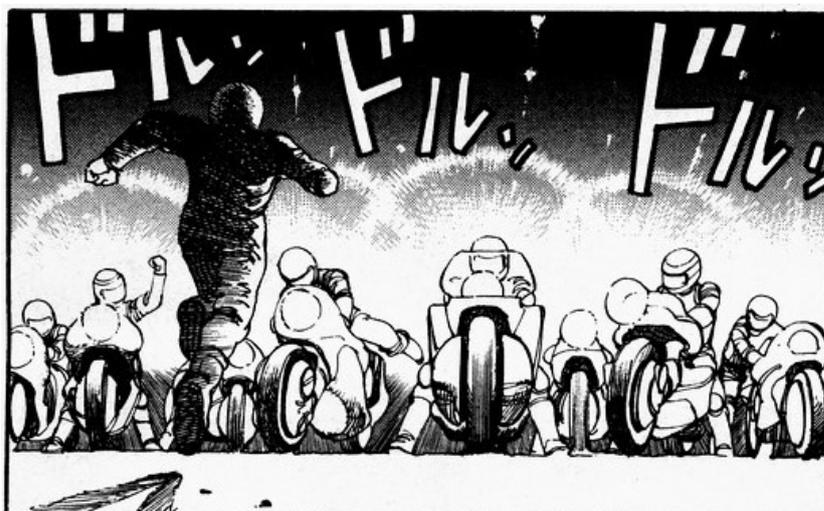


Figure 1. The sound of motorbike 1

图1. 摩托车声 1

⁵以文字气球形式出现的拟音·拟态词不纳入本研究范围。

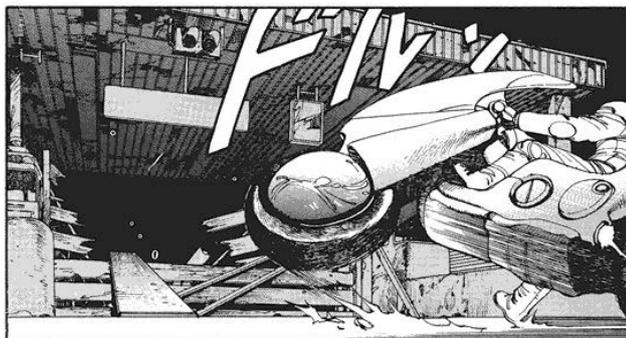


Figure 2. The sound of motorbike 2

图 2. 摩托车声 2



Figure 3. The sound of motorbike 3

图 3. 摩托车声 3



Figure 4. The sound of motorbike 4

图 4. 摩托车声 4

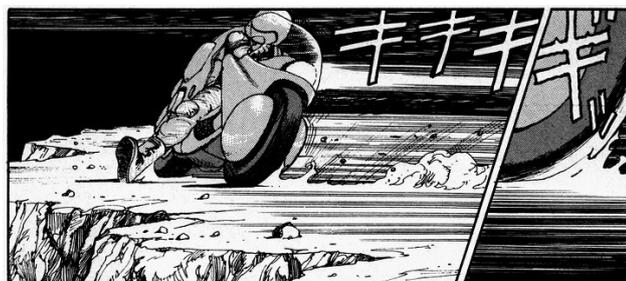


Figure 5. The sound of motorbike 5

图 5. 摩托车声 5

在上述画面中,“音喻”还充分发挥了其既是文字又是绘画的特质。图2中的“ドルン(嘟隆)”被加速、飞跃起来的摩托车高高顶起,仿佛整个画面都要飞起来一般;图4中的“ギャギャ(嘎,嘎)”被描绘成一道道闪电状,伴随着摩托车左突右闪;而图5中的“ギッ(嗞)”出现在急刹车时的车轮处,带给人尘土飞扬、刹之不及之感。

在《阿基拉》激烈的战争场面中,“音喻”更是不可或缺的组成部分。“ザッザッザッザ(刷,刷,刷)”(图6)是军人们整齐划一的脚步声;“ダダダ(哒哒哒)”(图7)是远处发射过来的子弹;“ドカン(轰隆)”(图8)是震耳欲聋的爆炸声;“ガラガラガン(哗啦哗啦~啵)”(图9)一词展现的是人们落荒而逃、物品纷纷散落的场景。



Figure 6. The sound of footsteps

图6. 脚步声



Figure 7. The sound of bullet

图7. 子弹声



Figure 8. The sound of explosion
图 8. 爆炸声



Figure 9. The sound of falling objects
图 9. 物品掉落声

图 8 中的“ドカン(轰隆)”似乎由于大爆炸产生的热浪急速膨胀,伴随着浓烈的硝烟滚滚而来;图 9 中的“ガラガラ(哗啦哗啦~啞)”化身为一件件有重量物品,砸向人们的身上、头上……“音喻”带给读者的是如闻其声、如临其境的观感。

“音喻”的丰富表现力还体现在对人物形象的塑造及心理描写上。图 10 中的体育教师高场在给予学生“特殊辅导(带有暴力倾向)”之后,一仰头,一捋头发,“ピシッ(唰)”一词也随着发丝飘扬起来,配上“いつでも来い。待ってるぞ。(欢迎你们随时来找我辅导)”的台词,一位强势而又颇喜欢装酷耍帅的教师形象跃然纸上;图 11 中穿过双耳的“ジーン(嗡)”声将人物经历了大爆炸后受到的巨大冲击表现得淋漓尽致。试想如果离开了“音喻”,仅靠人物的面部表情,其表现力和感染力必将大打折扣。

此外,数个有关联的“音喻”相继出现,能够在漫画中制造出如动画般的效果。图 12、图 13、图 14 中的“ズッ(噉)”“ズルッ(噉噜)”“ザー(啞)”生动地在记录了主人公从单手紧抓地面以免跌入深渊,渐渐体力不支开始下滑到最终快速向谷底滑去的全过程;图 15、图 16、图 17 中的“ガタガタ(嘎达嘎达)”“ギッギッギ(噉噉噉)”“バキッ(咯嘣)”则形象地描绘了用拖把充当门栓,在众人的作用力下拖把开始嘎达作响——几近断裂——最后彻底爆裂(众人破门而入)的情景。



Figure 10. The physical education teacher smooths his hair
图 10. 体育老师捋头发



Figure 11. The shock received from the explosion
图 11. 爆炸中受到的冲击



Figure 12. Slide 1
图 12. 滑落 1



Figure 13. Slide 2
图 13. 滑落 2



Figure 14. Slide 3

图 14. 滑落 3



Figure 15. The sound from the mop 1

图 15. 拖把发出的声音 1



Figure 16. The sound from the mop 2

图 16. 拖把发出的声音 2



Figure 17. The sound of brush snapping

图 17. 拖把断裂声

以上列举的种种表现效果, 如果脱离“音喻”恐怕都是难以实现的。

3.2.3. 台湾东立⁶中文版《阿基拉》对“音喻”的处理

“音喻”作为日本漫画中的独特现象, 亦成为了漫画翻译过程中的难题。英语、汉语等其他国家的语言中难以找到与原文“音喻”相对应的词, 因此译者往往会选择不译, 即便翻译也略显生硬。如箭离弦而去时发出的“ひゅるるるる”的声响, 在英译版中直接用日语原词的罗马字母“Hyururururu”代替; 同样是翻译成英语, 前述“シーン”一词则被直译为“silence”; “ガーン”在中文版中被直白地写作“失望”。

1992年, 台湾东立出版社取得了《阿基拉》繁体中文版发行权。东立版《阿基拉》在翻译拟音·拟态词时呈现出了区别化对待之倾向, 其将以文字气球形式出现的拟音·拟态词视作台词并进行了翻译, 而以“音喻”形式出现的拟音·拟态词仅被单纯地看作绘画的一部分, 一概不加以翻译。例如对比图7(日本讲谈社版)和图18(台湾东立版)可知, 同为拟音·拟态词, 以文字气球形式出现的“わあ”被翻译成为“哇”, 而“ダダダダ”则以日文原文的形式保留了下来。这样的处理方法只考虑到“音喻”作为绘画的一面, 而忽略了其同时也为文字的特质。这样的处理方法能否有效地将原文的信息、意境传递给广大读者, 尤其是那些不懂日文的读者, 亦有待考量。

4. 结语

“音喻”是在战后日本漫画中逐步发展起来的, 其出现及广泛运用赋予了日本漫画更为丰富的表现力和独树一帜的魅力, 已成为日本漫画不可或缺的组成部分。手绘拟音·拟态词的形式也为包括中国在内的各国漫画工作者提供了新的创作方法和创作思路。另一方面, 无法较好地还原原作的“音喻”使得日本漫画在海外输出过程中产生了信息流失, 所表达之意境也因此遭到了不同程度的破坏。如何得当地处理“音喻”从而更好地保留原作的风味, 值得深究。凭借此文, 以期日本漫画中的“音喻”研究、“音喻”翻译等问题能越来越多地进入国内外专家学者的视线。



Figure 18. The sound of bullet 2

图 18. 子弹声 2

⁶台湾东立: 东立出版社有限公司, 简称东立, 是台湾最具代表性的漫画出版社。

基金项目

本文系 2014 年度国家社会科学基金艺术学项目“日本战后青年漫画研究”(课题编号: 14CF117)部分研究成果。

参考文献 (References)

- [1] 维基百科. 音喻[EB/OL]. <https://ja.wikipedia.org/wiki/音喻>, 2013-5.
- [2] 夏目房之介. 日本漫画为什么有趣——表现和“文法”[M]. 潘郁红, 译. 北京: 新星出版社, 2012
- [3] 金田一春彦. 擬音語・擬態語辞典[M]. 日本: 角川書店, 1978.
- [4] 方聿南. 超级英雄领衔精彩盘点影史 50 佳漫画改编电影[EB/OL]. <http://news.mtime.com/2011/07/04/1463908.html>, 2011-7

Hans 汉斯

期刊投稿者将享受如下服务:

1. 投稿前咨询服务 (QQ、微信、邮箱皆可)
2. 为您匹配最合适的期刊
3. 24 小时以内解答您的所有疑问
4. 友好的在线投稿界面
5. 专业的同行评审
6. 知网检索
7. 全网络覆盖式推广您的研究

投稿请点击: <http://www.hanspub.org/Submission.aspx>

期刊邮箱: ml@hanspub.org