

Manga euskaratzen: erronkak eta erabakiak (ia) aurrekaririk gabeko eremu batean

IKER ÁLVAREZ CASTELLANOS

Artikulu honek euskarazko manga-itzulpengintzaren erronka nagusiak aztertzen ditu, Harriet argitaletxearen Kabe zigiluaren esperientzian oinarrituta. Euskarazko lehen manga-argitalpenek izan dituzten oztopo nagusiak azaldu eta, halaber, japonieraren erregistroak, rol-hizkerak, dialektoak eta onomatopeiak euskarara ekartzean sortzen diren zailtasunak eta haiei emandako irtenbideak plazaratzen ditu. Ondorio moduan, argitalpen sail huts gisa bainoago, euskarazko entretenimendu-edukien ekoizpena eta jarraikortasuna baldintzatzen duten oztopo linguistiko, soziolinguistiko eta estrukturalak gainditzea helburu duen proiektu bat da Kabe zigilua.



Sarrera

2022ko udan, euskarara itzultitako lehen-biziko komiki japoniarra edo manga argitaratuko zuela iragarri zuen Harriet argitaletxeak. Harrezkero, debuteko *Cube Arts* bildumaren hiru liburukiak barne, zazpi sail-etako 27 manga argitaratu dira Harrieten Kabe zigilupean, hiru urteko epe laburrean.

Kabe hitzak 'hesia' esan nahi du japonieraz, eta, zale askok espero zuten eskaintza bati erantzun nahi batetik etortzeaz gain,

hesi ugari gainditzeko beharrezko osagai askoren bateratze bat ere izan da proiektu hau, ez soilik hizkuntza aldetik, baizik eta baita logistika, edizio-lan eta banaketa aldetik ere. Alabaina, mangaren izaera minoritarioa euskal kultur munduan are eta nabarmenagoa delarik, ekimenak oihartzun murrizta izan du euskal *mainstreamean*.

Artikulu honetan, berezitasun ugari dituen arte forma honen itzulpengintzari dagokion gorabeheraz gain, proiektuko kide

gisa izan ditudan esperientziak eta erronkak izango ditut solasgai.

Hastapenak eta testuingurua

Mendebaldean, oro har, eta, nago, Euskal Herrian neurri are eta handiagoan, komikigintza eta batez ere manga ume eta gazteen-tzako generotzat hartu ohi da, eta, hortaz, bigarren mailako ekoizpen kulturaltzat. Manga generoaren heldutasun mailari buruz, esan liteke nahikoa tradizio, corpus eta garapen dagoela ondorioztatzeko gutxiespen tazitu hori *obren* nolakotasunari baino gehiago *irakurketaren* nolakotasunari zor zaiola. Alabaina, balio artistikoa aitortu ala ez, ukalezina da gizarte-fenomeno bat dela, baita gurean ere.

Saia gintezke mangaren kanonikotasuna aldarrikatzen *seriotzat* ditugun gaiak landu dituzten autoreen eta mangel zerrenda batekin¹, baina uste dut mangaren balioari sakontasunaren ideia mendebaldarretik helduz gero —hori ere bada zilegi, jakina— itzalpean geratuko litzaigukeela arte mota honek eskaintzen duen adierazkortasunaren hein handi bat. Izan ere, irudipena dut mangak, eta japoniar sorkuntzak, oro har, kode ezberdin batean hitz egiten duela, non partikularra deskontestualizatuz edo normaltasuna urrunduz bilatzen den *transzendentzia*, unibertsalak kontestualizatuz edo berezitasuna hurbilduz bainoago. Hau da, pertsonaiak

—askotan, pertsonaia arketipikoak—, giza-kien ezaugarri arruntenen erakusgarri izan arren, lekuak, egoerak eta planteamenduak maiz modu ezin bitxiago batean ezohikoak izan ohi dira irakurlearentzat. Kontraste horretan datza, nik uste, japoniar edukiek duten arrakasta globala.

Gurera etorri, ez dirudi Euskal Herria salbuespena denik japoniar manga-anime edukien *botere leunaz* ari garela. *Dragoi bola*, *Doraemon*, *Crayon Shin Chan*, *One Piece* eta animaziozko beste lan batzuen arrakasta ezagunaz gain, liburu-dendetako salduenen zerrendetan maiz aurkituko ditugu japoniar komikiak, eta mangaren, animearen eta japoniar kulturaren inguruko ekitaldiak egin ohi dira gure hiri handi eta ertain askotan: Gasteizko ExpOtake, Bilboko Japan Week-end, Zornotzako Mangamore, Iruñeko Nafarroako Anime Festibala, Donostiako Animedon... Japoniar edukiekiko grinari gogoz erantzuten diete gaztelarazko eta frantseseko itzulpenek: 2021ean, euskaldunei 1.033 (Bernabé, 2022) eta 2.205 (Le Mangachat, 2022) manga liburu berri eskaini zitzaizkien bi hizkuntzotan, hurrenez hurren. Euskaraz, berriz, zero.

Hutsune hura denbora luzean bete gabe zegoela eta, halaber, aurrerantzean ere betetzeko itxurarik ez zuela ohartuta, manga lizentziak eskuratzeari eta euskaratzeari ekin zion Harriet argitaletxe hernaniarrak. Orduantxe lehenbiziko erronka, eta beharba-

1. Mendebaldeko kultur zirkuituan leku bat eskuratu duten mangagileen artean sar genitzake Osamu Tezuka, Junji Itô, Naoki Urasawa, Fumiyo Kôno eta Inio Asano, izen nabarmen batzuk aipatzegatik, eta, horrez gain, 2011n, Jirô Taniguchi Frantziako Ordre des Arts et des Lettres-eko *chevalier* izendatu zuten, Europako kulturaren mangak duen onarpenaren adierazgarri. Bestalde, nahiz eta film gisa izan ezagunak, kultuzkotzat hartzen diren eta Mendebaldeko zientzia-fikzioan eragin nabarmena izan zuten bi lan, *Akira* (Katsuhiro Ôtomo, 1982-1990) eta *Ghost in the Shell* (Masamune Shirow, 1989-1990), mangetan oinarrituak dira.

da artean inork halakorik egin ez izanaren arrazoia: lizentziak. Egungo egoera administratiboan, Euskal Herrirako lizentzien kudeaketa zaila da legalki, estatu mailan zedarritu ohi baitira. Espainian eta Frantzian argitaratzeko eskumenak eskatu beharra izaki, lizentzia-jabeentzat ez da erakargarria Espainia eta Frantzia estatu handiendako lizentziak euskarazko edizioari ematea, eta, gaztelerazko edota frantsesezko lizentziak dagoeneko emanik dauden kasuetan, beharrezkoa da lizentzia-jabeen onespena. Oztopo gehiegi konparazioz salmenta gutxi izango dituen hizkuntza batengatik.

Horri dagokionez, lizentzia-kudeaketako agentzia japoniarrak izan ditugu bide-lagun nagusiak. Oro har, Mendebaldeko agentziak baino prestuago azaldu dira gure eskaerei erantzuteko. Bitartekari gisa izan dudana esperientzia, japoniar enpresekin negoziatzerakoan, alderdi ekonomikoa baino garrantzitsuagoa da konfiantza-harreman bat izatea eta elkar ulertzea. Argitaratzaile handientzat oztopo bat izan badaiteke ere subjektibotasunean oinarritutako negozio-kultura hori, gurea bezalako talde txikien kasuan aukerak sortzen ditu: esperientzia eza oztopo bada ere *flagship* lizentziak eskuratzeko, prest daude harreman bat zerotik lantzeko eta elkarrekiko konfiantza eraikitzeko.

Lizentzien eskuratzeko proiektu honen gako nagusietako bat da, eta dudarik gabe landu beharko dugu, euskarazko manga garatuko bada.

Aurrekaririk (ia) gabe itzultzearen gorabeherak

Komunikazioaren teorian murgildu gabe ere, aurrekaririk ezak bi alderditan baldintzatzen du itzulpengintza oso modu agerikoan: ekoizpenean eta harreran. Ekoizpenaren aldetik, aurrekariak zenbat eta urriago, orduan eta oinarritzko erabaki gehiago hartu behar dira, orduan eta oinarri lausoagoekin. Alabaina, jardunaren jardunaz aurrekariak ugaritu eta ekoizpen-sare bat osatzea posible izanik ere, zailagoa da hartzaileengana *egiaz* iristea, haiengan aurrekariak izatearen *pertzepzioa* sortzea eta hizkuntza-ohituren parte gisa errotzea. Bigarren puntu horri soziolinguistikak askoz egokiago heldu diezaiokeen arren, esango nuke euskarazko manga-itzultzaileok gutxien-gutxienez kontuan hartu behar dugula oso litekeena dela hartzaileentzat ezezagunak izatea jatorrizko testuaren ezaugarriengatik erabili behar izan ditugun hitz, esamolde eta forma anitz.

Dena dela, ezin esan manga-itzulpengintzak aurrekaririk *batere* ez duenik. 1960ko hamarkadatik aurrera, Mendebaldeko komiki anitz euskaratu da: *Mortadelo eta Filemon* (edo *Txorizo eta Txistorra*), *Asterix eta Obelix*, *Tintin*... Horri esker, japoniar edukietan —arestian aipatu ditugun animaziozko lanetan— japoniar testuinguru batean sortutako kontzeptu eta hizkera ugari euskaratzeko ereduak sortu ziren, baita euskaraz gutxitan lortu ohi den onarpen eta arrakastazabala bereganatu ere, bide batez. Azken hamarkadetan, zaleek egindako *scanlation* proiektuak ere izan dira, non nazioarteko mangaren itzulpen-ohiturak euskarara ekartzeko saio aipagarriak egin diren. Bestalde,

Arechi argitaletxeak euskaraz plazaratu du *X-Venture* bilduma didaktiko malaysiarra, japoniar komikigintzaren eragin nabaria duena, itzulpenetan entretenimendua eta zehaztasun zientifikoa uztartzeak planteatzeko dituen zailtasunei aurre eginez.

Alabaina, mangetan, bestelako komiki-generoetan eta animazioan ez dauden ezaugarri linguistiko ugari topatuko ditugu, hala nola:

- Bi esaldiko edo gehiagoko interbentziorik (ia) eza. Paratestuak eta bestelakoak kenduta, gaur egungo mangetan, funtsean, esaldi bakarreko interbentzioak ditugu², eta ez da punturik erabiltzen.
- Ortografia fonetikoa. Grafiak maiz ohiko formatatik aldentzen dira ahoskera jakinak —hizkera arketipiko ezagugarriak (*yakuwarigo*) eta dialektoak barne— islatzeko.
- Onomatopeiak eta egoera-adberbioak elementu grafiko gisa.

Halakoak euskaratzeko orduan, esango nuke hiru zailtasun nagusik baldintzatzen gaituztela:

- Euskaraz, batetik, japonieraz eta ingelesez ez bezala, badauzkagu hizkuntza-akademia araugile bat eta hizkuntza-eredu batu bat, eta ezohikoa da ortografia-araueetatik kanpo idaztea. Bestetik, euskara batuaren

esparruetan ez da ohikoa ezaugarri dialektal morfolexikorik erabiltzea, ezta tokiko eredu estandarizatuak dituzten aldaeren kasuan ere. Mangan, aditz-forma dialektalak ahoskatzen diren moduan agertzen dira maiz, formaltasuna gorabehera.

- Jatorrizko lanak hizkuntza normalizatu batean emanak dira, eta hartzaileek ezagutzen dituzte generoaren kodeak. Japonieraren hitzun gehien-gehienak, L1 hitzunak izateaz gain, ohituta daude manga edukiekin eta haien hizkuntza-ereduekin, oro har. Euskal Herrian, berriz, hitzunen portzentaje handi batek³ bigarren hizkuntza gisa jaso du euskara, eta, euskara ama hizkuntza izanik ere, hitzunek aukera eta ohitura gutxiago dute entretenimenduzko edukiak euskaraz jasoz hizkuntza-gaitasunak garatzeko.
- Euskara onomatopeia eta adberbio adierazkorretan erlatiboki oparoa izan arren, faltan dugu japonierazkoek duten tradizio landua eta erabiler zabala. Jatorrizko mangel berezkoa dute esanahi zehatzak dituzten onomatopeiak marrazkiaren parte gisa erabiltzea, hotsak ez ezik egoerak, sentsazioak, testurak eta abar adierazteko.

2. Nahiz eta punturik ez erabili, batzuetan, hutsuneen edo lerro hautsien bidez adierazten dira esaldi anitzeko interbentzioak. Oro har, testuak ahozko hizkuntzan oinarritzen direlarik (Teshigawara-k eta Kinsui-k 2012n *fictionalised orality* gisa deskribatu zutena), arnasaldi batean ahoskatzeko moduko segmentuak dira nagusi.

3. EAEen % 36,9, Ipar Euskal Herrian % 46,2 eta Nafarroan % 51,6 dira euskara bigarren hizkuntza duten euskaldunak (Eusko Jaurlaritzak, 2021).

Zailtasunak gainditzen

Aurreko puntuan aipatutako zailtasunak hiru multzotan sailka genitzake: linguistikoak, soziolinguistikoak eta paratestualak. Uler bedi sailkapen hau zailtasunei buruzko oharrek antolatzeke planteamendu huts gisa, agerikoa baita hirurak ere guztiz loturik daudela.

Zailtasun linguistikoak

Japonierak berezkoa du Mendebaldeko hizkuntzek baino erregistro-mailakatze kontzienteagoa, agerikoagoa eta oparoagoa. Hizkera «arrunt» eta «formal» gisa sailkatu ohi direnen barruan, azpierreregistro identifikagarri anitz daude, formaltasun mailaren arabera ez ezik baita hiltunen arteko alde hierarkikoaren eta bestelako aldagaien arabera ere (Pizziconi, 2011).

Horrez gain, gizartean dauden soziolektoen karikaturizatze har ditzakegun arketipoen hizkerak ere manga ia orotan aurkituko ditugu: harroak, lotsatiak, *yakuza* edo nahastaileak, zaharrak... Definizioz, kode gisa eraginkorrek izateko hartzailearentzat ezagugarriak izan behar dutenez, zaila da arketipo bakoitzari euskaraz hizkera baliokidea ematea, baina garrantzitsua iruditzen zaigu hizkera markatu horiek neutraltasunetik bereiztea.

Konponbide linguistiko ororen oinarrian legoke, beraz, oinarritzko hizkera egonkor bat ezartzea, irakurleak pertsonaia bakoitzari *kolore* propioa antzemateko aukera izan dezan neutraltasunaren hausturetan.

Euskara batuak, printzipioz, euskalki guztien lexikoa eta askotariko forma gramatikalak onartzen dituenek, garrantzitsua iruditu zitzaidan haien artean hautua egitea eta koherentzia mantentzea. Funtsean, Berterriko euskararen oinarritu nintzen, hangoak baino hedatuagoak diren beste ezaugarri batzuekin nahasirik. Beraz, Kabeko hizkera neutralean, geroaldia *-ko* bidez eman dut (*egingo*, ez *eginen*) eta ahalera partizipio bidez (*egin ahal*, ez *egiten ahal*), esate baterako. Beste adibide batzuk aipatze aldera, *ondoren* erabili dut, ez *ondotik*; *ongi*, ez *ondo*; *mila esker*, ez *esker mila*; *ezer*, ez *deus*. Hautuen egokitasuna gorabehera, uste dut kontsistentziak errazten duela pertsonaien hizkeren berezitasunak nabarmentzea.

Alokutiboaren erabilerari dagokionez, manga motaren arabera erabaki dut, oro har, pertsonaiek funtsean toka/noka egiten duten ala ez. Abenturazko generoetan, non pertsonaien *arketipotasuna* agerikoagoa den, alokutiboa erabili dut oinarritzko tratamendu gisa, jatorritzkoaren hizkera esajeratu eta zuzenxeagoa islatzeko moduan. Besteetan, non egiantzekotasunak garrantzi handiagoa duen, zuka da oinarritzko tratamendua, eta alokutiboa hizkera markatuendako utzi dugu. Hizkera bereziki zakar edo zaindugabeetan, arauaren muga tradizionaletatik kanpo ere aditz alokutiboak erabili ditut, salbuespen gisa (galderazko perpausetan, mendekoetan, baldintzazkoetan, etab.).

Alokutiboa, bestalde, hizkera *errealis-tagoetan* japonieraz *ore* izenordain maskulino *harroa* erabiltzen duten pertsonaietan

ere erabili dut, bereizketa esanguratsua de-
nean⁴.

Dialektoen alorrean, orain arte argitara-
tutako mangetan, hizkera ez-estandarren
agerpen bakarra izan dut, betiere liburu
batzuetan protagonismo handia duen per-
tsonaia baten ahotan. Pertsonaia horrek
Kansai aldeko japoniera darabil, telebistan
eta kultur ekoizpenetan oro har presen-
tzia handi samarra duen dialekto bat. Usu
umorezko kutsua edo buruarintasun-ukitu
bat duen arren (Kinsui, 2003), ez du zertan
hala izan gaur egun, eta erregistro formale-
tan ere aurkitzen dugu. Estandarretik kan-
poko hizkerak erregistro informal hutsekin
lotzea saihesteko, euskara batuan onartzen
diren baina, halere, euskalki jakin batekin
lotutako hitz eta esamoldeak erabiliz islatu
dut pertsonaia horren berezitasuna, kasu
honetan bizkaiera oinarri hartuta. Beste
pertsonaiek ez bezala, *ondo*, *barik* edo *ze-
lan* formak erabiltzeak bestelako kolore bat
ematen dio, nahiz eta japonieraz bezain na-
barmena ez izan.

Zailtasun soziolinguistikokoak

Estatu-hizkuntza batean sortutakoa hizkun-
tza gutxitu batera itzultzen den orotan be-
zala, asimetriak leuntzean datza lanaren zati
handi bat. Nahiz euskaraz, berez, birtualki

beste edozein hizkuntzak bezala modismo,
esaera eta atsotitz ugari izan⁵, nekez espero
dezakegu euskaldunok halakoak ezagutzea
japoniar hiztunek berenak ezagutzen dituz-
ten bezala.

Esaterako, alokutiboa, erregistro-mai-
lakatze oparoa ekartzeko baliabide bikaina
izanik, euskaldun gehienentzat ez da ohi-
koa. Tokaren berezko tasun informalagatik,
hezikuntza-sistema ez da testuinguru natura-
la harentzat, eta etxean euskaldundutakoen
gehiengoak ere ez du, gaurko egunez, bere
euskararen parte (Eizmendi, 2024). Euska-
razko literaturan eta entretenimendu audio-
bisualean hein batean normalizatuta dagoen
arren, pentsa daiteke —eta anekdotikoki
egiaztatu dugu— mangaren publikoaren
zati handi batek kontaktu gutxi duela alo-
kutiboa presente dagoen edukiekin. Dena
den, aurreko atalean aipatutako erregis-
tro-bereizketa konplexuak islatzeko tresna
paregabea izaki, uste dut elementu aberas-
garria dela itzulpenaren mesedetan, betiere
anbiguoak suerta litezkeen eta ulermena
nabarmen oztopatuko lituzketen formak
saihestuz gero.

Era berean, manga funtsean entreti-
nimenduzko eduki gisa irakurtzen dela kon-
tuan hartuta, irakurketaren arintasuna baz-
tertu ezinezko elementutzat har genezake,
eta saiatu naiz, beraz, irakurlea hiztegi-
ra jo-

4. Japonieraz, lehen pertsonako izenordainak oso esanguratsuak izan daitezke hizkeren karakterizazioan. Itzultzeko or-
duan beste alderdi linguistikoen bidez haien ñabardurak eman ohi diren arren, metaerreferentzietan agertzen diren ka-
suetan, bestelako estrategiak ere erabiltzen dira, halaberharrez: oin-oharrak, helburu-hizkuntzaren ezaugarri propioak...
Ikus adibide zehatz bat *Change The World* azpiatalean.
5. Ezin aitortu gabe utzi Euskaltzaindiaren *Orotariko Euskal Hiztegiak* eta R. M. Azkueren *Euskalerriaren Yakintza* bildu-
mak esamoldeak, esarak, asmakizunak eta oro har manglek jasotzen duten hizkuntza-oparotasuna ekartzeko orduan
ematen duten laguntza.

tzera behartuko luketen esaldiak saihesten. Ezinbestean ezagutza urrikoa den hitz edo termino bat erabiltzeko orduan, esaterako, saiatu naiz lehenbiziko irakurketan ere esanahia ulertuko den itzulbide bat aurkitzen. Gogoan dut *alta* (medikuak ematen duen agiriaren adieran) hitzarekin izan nuen dilema; testuinguruan formarik egokiena zirudien arren, Ipar Euskal Herrian ezezaguna denez, *sendagiri* erabiltzea erabaki nuen. Hitzun askorentzat ezezaguna izan daiteke, baina formagatik esanahia uler lezake euskaldun orok.

Bestalde, ezin ahaztu euskarazko edukiak urri izateak dakartzan zailtasunak. Alderdi horri dagokionez, mangak duen oztopo bereizgarri bakarra mangaren aurrekaririk eza bera da, gizarteak edo behintzat hitzunen zati zabal batek partekatutako entretenimendu-hizkera garatu baten —eta hura sortzeko baldintzen— hutsuneak itzulpen mota orori eragiten baitio gurean. Alde kuantitatibo bat ematearren, literaturan eta eduki audiobisualetan ulertutzat eman ohi diren eguneroko bizitzako egoera gehiago jasotzen dira mangan beste genero batzuetan baino: trenera igotzea, tabernan sartzea, joko baten menuan nabigatzea... Istorioetan agertzen diren testuinguru japoniarrak helburu-hizkuntzetan existitu ez arren, hizkuntza handiek kode *sinesgarriak* garatu dituzte fikzioaren itzulpenaren bidez. Euskaratzailea, berriz, jarrera kontraesankor batera beharturik dago maiz: sormen-arike-

ta bat egin behar du sormen propioa ahalik eta gutxien erabiliz —edo ahalik eta hobe-kien ezkutatzuz—.

Zailtasun paratestualak: onomatopeiak

Egiaz hizkuntzaren parte izan arren, mangaren onomatopeiak aski osagai bereziak eta bereizgarriak dira. Hasiera batean, ez euskaratzeko aukera ere balekoa iruditu zitzaidan; finean, irudiei esker, agerikoak dira ekingizten nolakotasunak gehien-gehienetan. Alabaina, gaur egungo manga-itzulpengintzan, joera orokorra da elementuok itzultzea, eta irakurleak kontakizunari lotzeko duten baliola frogatu duten ikerketa enpirikoak ere badira⁶.

Onomatopeiak, definizioz, hotsak adierazteko hitz sinbolikoak dira, adierazten dituzten hotsetan subjektiboki oinarrituak. Japonieraz, ordea, berez onomatopeiak liritekeenak (*giongo*) estuki lotuta daude egoe-rak, testurak eta giroari buruzko zehaztapen somatikoak adierazten dituzten elementuekin (*gitaigo*). Termino bakoitzari erreparatuta, irudi luke erraza dela haien artean bereiztea, baina kasu askotan nolakotasun ambigua dute, bai eguneroko hizkuntzan, bai mangelan. Esaterako, ドサッ (*dosa*) efektuak hots handi bat adierazten du, baina bakarrik bere kasa mugitzen ez diren gauza astunekin erabiltzen da, batez ere erorita lurra jotzean eta boterik egin gabe. Halako ñabardurak emateko estrategiak pixkanaka

6. Rohan, Sasamoto eta O'Brien-ek (2021) onomatopeiak emateko hiru estrategia aztertu eta konparatu zituzten manga-itzulpenetan: ordezkatzea, oharren bidez itzultzea eta japoniera hutsean uztea. Irakurleen arreta maila ikusirik, ondorioztatu zuten helburu-hizkuntzan bai esanahi aldetik bai grafikoki ordezkatutako ematea dela konponbiderik arrakastatsuenak.

garatu ditut: hots mutuak kontsonantez amaituz eta talkaren ondoren bereizketa bat dagoeneko hotsak ezberdinduz, adibidez: *domb* eta *donba*, *zanp* eta *zanpa*, eta abar.

Japonierazko onomatopeiak hain dira aberatsak eta ezagunak, non aukera ematen duten iruditik kanpoko elementuei buruz informazio zehatza emateko. Kasu horietan, beharrezkotzat jo dut forma iradokitzaileagoak erabiltzea, beste hitzekiko antzekotasuna edo bestelako kategoria lexikoak baliatuz: *ttant*, tanta txikien hotsa adierazteko, edo *tink*, soka baten tinkatze bizkorra emateko, adibidez.

Argitaratutako tituluei buruzko ohar batzuk

Aurreko atalean aipatutako ezaugarriak orokorrak dira, baina ezin ahaztu manga sormen-eremu zabala dela, azpigenero- eta joera-aniztasun handikoa. Labur-labur bada ere, orain arte itzulitako bilduma bakoitzaren berezitasunei buruz aritzeko tarte bat hartu nahi nuke.

Cube Arts

Kabe zigilupean argitaratu zen lehenbiziko titulua *isekai*⁷ azpigenero-ko abenturazko manga bat izan zen, 2010eko hamarkadatik aurrera arrakasta handia izan duena: *Cube Arts*. *Shōnen* gazteentzako abenturazko mangen eragin nabaria izan arren, helduendako sailkaturik dago jatorrizko argitaletxean.

Protagonista gazteek (16 bat urte) oso hizkera informala darabilte oro har, ukitu arketipiko ugarirekin. Berehala ezagutuko dugu zein den protagonista harro baina inkontzientea, umore-ukituak dakartzana, serioa, gaizto ankerra... Sarreran esan bezala, alokutiboa erabiltzea baliagarri iruditu zitzaidan fikzioak eskatzen duen pertsonaien arteko rol-bereizketa argi samar hori ekartzeko. Halaz guztiz, katalogoaren barruan irakurlegorik gazteenetarikoa izan zezakeela kontuan harturik, esaldiak moldatzen saiatu nintzen, hiketarekin ohituta ez daudenek ere zailtasunik gabe jarraitzeko moduan.

Beste alde batetik, orduantxe erabaki nuen onomatopeiak itzultzea. Ez zen irudi lukeen bezain hautu erraza izan; aurreko puntuan azaldu bezala, hotsak ez ezik, irudietan bistakoak diren ekintzak, keinuak eta abar ere adierazten dituzte maiz. Azkenean, jatorrizkoak ematen duen informazio osoa jasotze aldera, salbuespen batzuetan izan ezik adierazle grafiko guztiak ematea erabaki nuen, bai eta ondorengo bilduma guztietan hautu horri eustea ere.

Onomatopeiak nola eman, ordea, zalan-tzazkoagoa izan zen. Hotsak ez diren kasuetan, informazio anitz egon daiteke adberbio adierazkor batean: mugimenduaren nola-kotasuna, pertsonaien emozioak, erritmoa, egoera... Esaterako, eszena batean, *potsun* efektua azaltzen da etxola bakartu baten gainean. Inguruan kiderik ez duen zerbait nabarmentzen dela adierazten duelarik, ez dio, berez, informazio objektiborik gehi-

7. *Isekai* (異世界) hitzak literalki 'beste mundua' edo 'mundu ezberdina' esan nahi du. Anime- eta manga-genero ezagun bat bihurtu da, non protagonista arrunt bat —normalean, gure munduko pertsona bat, lanarekin edo eskolarekin nekatuta dagoena— bat-batean beste mundu batean sartzen den. Bideojokoen munduekin lotuta egon ohi dira.

tzen irudiari. Alabaina, zeharka bada ere, eszena arintzen du nolabait, eta etxola ikusten duen protagonistaren harridura azpimarratu. Hemen, *guztiz bakarrik* eman nuen, hura delakoan asmo komunikatibo nagusia, baina bestela ere hel lekiok: *hara* (harridura indartzeko), *bestetik ez* (inguruetakoa hustasuna nabarmentzeko), eta abar.

Heroines Game

Marrazki-lanketa aipagarria izateaz gain, *Heroines Game* geruza askoko kontakizuna da. Fantasia eta errealtatea lausoki nahasiz, gizatasunaren argi-ilunez ari zaigun nortasun handiko manga da. Giza harremanen gorabeherak mundu alegoriko baten bidez gordinki irudikatzea *Black Rock Shooter* eta halako titulu ezagunetan ere topa dezakegun metodo narratibo bat da, eta Iori Tabasak maisuki darabil bere katalogoan oso izaera berezia duen lan honetan.

Hizkuntza aldetik, hiru geruza nagusi bereiz ditzakegu, beraz: narratzailearena, erreala (Alice eta errealtateko oroitzak) eta teatrala (fikziozko pertsonaiak). Narratzailearen kasuan, ipuin klasikoan estiloa ematea izan zen gakoa: batez ere idatziz erabiltzen diren hitzak, esaldi konplexuak, aditz laguntzailearen elipsiak, eta abar. Pertsonaietan, ordea, zuka erabili nuen kasu orotan; Otsoaren hizkera zakar markatua hika bidez azpimarratzeko, besteak beste. Ezaugarri paralinguistikoetan, aipagarria da, gainera, tipografia ezberdinen erabilera pertsonaien ahotsen nolakotasuna adierazteko.

Esan liteke *Heroines Gamen* onomatopeiak modu estandarrean erabiltzen direla, baina, kontakizunaren dramatismoagatik,

beste lanetan baino koska bat gehiago kontuan eduki behar izan nuen unean uneko itzulmoldeen egokitasuna. Nahi eta nahi ez onomatopeiak irudiaren parte direnean, aukera dago eszena serio bati lekuz kanpoko esamolde batekin dagokion pisua kentzeko, bai eta, alderantziz, umore-kolpe bati grazia ebasteko ere.

Dinosaurs Sanctuary

Dudarik gabe, argitaratutako mangelan ar- tean itzulpen-lan handiena —edo behintzat denbora gehien— eskatu didana *Dinosaurs Sanctuary* da. Ez lirudike hala, besteen aldean elkarrizketa eta onomatopeia kopuru txikiagoa baitu. Alabaina, benetako paleobiologo baten laguntzaz sortutako manga honek osagai didaktiko nabarmena du, eta tentu handiz begiratu behar diogu jatorrizko testuari, euskarazko bertsioak ere funtzio hori bete dezan doiki. Ez da hiztegi-arakatzeko lan hutsa; artikulazio jakinen deskribapenak, hezurren xehetasunak, funtzio anatomikoak... Oso azalpen zehatzak ematen direlarik, halakoak egoki interpretatzeko, behar-beharrezkoa da dokumentazio-lana, eta are gehiago modu ulerterrazean emateko moduko erosotasuna lortzeko. Horretarako zailtasun gehigarria izan da euskarazko iturrien urritasuna paleobiologia arloan.

Bilduma honen kasuan ere zuka erabili dut oinarritzko tratamendu gisa, eta hika kasu berezietan baliatu. Batetik, esaterako, parkeko zuzendariaren hizkera emateko, jatorrizkoan *pertsona zaharraren* hizkera arketipikoa darabilenez gero. Bestetik, kasu berezi batean, non jatorrizkoan neska protagonistak mutiko bati eskatzen dion bere ize-

nari errespetuzko atzizkia gehitu diezaion. Errespetuzko atzizkirik gabe deitzeaz gain, mutikoak errespetuzko aditz-formak erabili beharrean forma arruntak erabiliz hitz egiten dionez, euskaraz ez dauden atzizkiekiko erreferentzia metatestuala saihesteko, tokazuka bereizketa baliatu nuen.

Bestalde, *Dinosaurs Sanctuary*n dugu aurreko atalean aipatutako dialektohiztunaren kasua. Parkeko arduradunetako batek bere hizkera dialektalaren bidez aditzera ematen du gainerako pertsonaiez besrelako jatorria duela. Ez da kontu estilistiko edo kosmetiko hutsa: pertsonaia hori bakarrik kokatzen du sorterria ez duen leku batean. Manga honen oinarritzko osagaietako bat da bakardadetik datozen zenbait pertsona elkartzea pasio duten zaletasun batean, eta ezin nion, hargatik, alderdi horri ez ikusi egin. Eredu batuari eta arau ortografikoei iskin egin gabe dialektaltasuna adieraztea zaila bada ere, euskaldunentzat izaera markatu samarra duten formak erabili nituen beste pertsonaiekiko kontrastea nabarmentzeko: *berba egin*, *barik*, *zelan*, eta abar.

Ohore bat izan zen, halaber, Fujiwara paleobiologoak, zeinak jatorritzko mangaren aholkulari baitihardu, euskarazko bertsioaren lehenbiziko liburukiak berrikusi izana —itzulpen automatikoz, segur aski—.

Girls' Last Tour

Jatorritzko izenburuaren ideogramek 'amaierako bidaia' esanahia adierazten dute, baina hitz-joko bat da, *asteburuko bidaia* bezalaxe ahoskatzen baita. Haurtzaroa gogora dakarren kontzeptu inozente baten eta erabateko suntsipenaren arteko kontraste horrek ezin

hobeki laburbiltzen ditu manga honen funtsa eta estetika.

Pertsonaia eta testu kopuru urriagatik lan gutxiko itzulpenak direla esan daiteke, baina irakurlea berehala ohartuko da hitzek elkarrizketetatik haragoko oihartzuna dutela. Irudien trazu dardartiak lerro zuzenak adierazteko gai ez direna adierazteko indarra duten bezala, doitasun poetiko bat dago neskato protagonisten esaldi inozenteetan (*Girls' Last Tour*, 2. lib., 10. kapitulua):

[Yūri] Dezepzionatuta nago Jainkoarekin.

[Yūri] Ez al da harrizko estatua huts bat?

[Chito] Ez esan halakorik besterik gabe, edo zigorren bat etorriko zaizu.

[Yūri] Etorbidean halako estatua bat bota dugu, dena dela.

[Chito] Harrizko estatua hutsa zen hura.

Hori dela eta, beste tituluetan baino are arreta handiagoa eman behar izan nion bai testuinguru txikiari —unean uneko egoera—, bai eta handiari ere —istorioaren eta pertsonaien nondik norakoak—. Esaterako, pertsonaiek iraganeko koadro batekin topo egiten duten pasarte batean, Yūrik hura adierazteko erabiltzen duen 絵 «e» hitzak bai 'koadroa' bai 'marrazkia' esanahia eduki dezakeen arren, pertsonaiarentzat *koadro* kontzeptua ezezaguna izaki, *marrazki* itzuli nuen. Nahiz eta japonieraz egiten ez den bereizketa bat izan, nire ustetan asmo hori zegoen autorearen hitz-aukeraketan; nekez imajina genezake Yūri *koadroa* adierazteko hitz zehatza (絵画 «kaiga») erabiltzen.

Beste alde batetik, Yūrik, analfabetoa izan arren, silaba gisa interpretatzen ditu ikurrak, japonieraren idazketa silaba-ikurre-

tan oinarritzen baita berez. Pasarte zehatz bat ekartzeko, arrain-lata batean alfabeto latindarrez *sakana* ('arraina', japonieraz) idatzita ikusten duelarik, sei silabako idazkitzat hartzen du. Jatorrizko mangan, *sa-ka-na-de-su-yo* («arraina da, aizu») irakurtzen saiatzen da. Pentsaera silabikoak dakarren nahasmendua gordetzeko, Yūiren irakurketa okerra moldatu nuen: *A-rrai-na-ba-rru-an*.

Change The World

Ikerlari batzuek argudiatzen dute manga modernoak estilistikoki lotura estuagoa duela animaziozko telesailekin jatorrizko mangarekin baino (Steinberg, 2012), eta *Change The World* adibide ezin hobea izan daiteke. Anbizio handiko intriga-istorio korapilatsua izateaz gain, irudietako plano-aldaketak, hots-efektuak, aldi bereko esaldiak eta abar ikusita, irakurri ahala akzioa animazio bihurtuko zaio animezaleari irudimenean. Gizartean ongi errotutako anime-kultura linguistiko baten barruan sortua izaki, sarreran aipatu bezala, generoaren erreferentzien dimentsioa erreproduzitzea dateke euskarazko bertsioak duen zailtasun nabarmenetarikoa.

Beste alde batetik, hizkuntzaren aldetik ere, manga osoan zehar garrantzi handia duen *bihurrikeria* bati aurre egin behar izan nion. Hori azaltzeko, zilegi bekigu japonieraren izenordain pertsonalen gorabeherak labur-labur aipatzea: lehen pertsonako *ni* izenordaina adierazteko, hainbat modu daude, eta ohikoenak *watashi* orokorra eta *boku* eta *ore* maskulinoak dira. Azken bien arteko aldea ez da aisa doiki eta xehetasun guztiekin

definitzea, baina esan dezagun *ore*-k kutsu zakarragoa duela, edo, behintzat, hitzunak bere buruari zaindugabe samar hitz egitea onesten diola. *Boku*-k, berriz, ñabardura zintzoagoa dauka; edukatuagoa, nolabait.

Kontua da *Change The World*eko bi protagonistetako bakoitzak —Mitsumune-k eta Yuichi-k— izenordain bana darabiltela eta, beraz, bereizketa hori haien karakterizazioaren muin-muineko elementua dela; hainbeste, non hasiera-hasierako eszenan batetik bestera igaroaz adierazten baita haien arteko identitate-aldaketaren konfliktua. Bata bestearen gorputzera aldatzen direlarik, baztertu ezinezko elementu bat da kontakizunean. Eta euskaraz nola eman? Girotze erlatiboki errealista bat baliatuz, toka eta zuka erabili nituen Mitsumune-ren eta Yuichi-ren arteko kontrastea ekartzeko. Esaterako, lankideetako bat harritu egiten da Yuichi Mitsumuneren gorputzean lantokira heldutakoan toka hitz egiten aditzean (*ore*, jatorrizkoan). Posible zatekeen eszena bakoitzean bestelako baliabide linguistikoe-kin ematea zakartasun-zertzelada hori, baina ez jatorrizkoak duen modu sistematiko eta koherentean, gure ustetan.

Beste *bihurrikeria* linguistiko bat, garrantzi txikiagoa ez duena, Yuichi protagonistaren izena bera dugu. Izen hori *Yuiitsu* izen arrunta ('bakarra, bakana, parekorik ez duena') bezala idazten da, istorioan behin eta berriz esplizituki azaltzen den bezala. Bere burua pertsona arruntetan arruntentzat duen Yuichik paradoxa gaizto gisa hartzen du «bakana» izena izatea; ezin ñabardura ekarri gabe utzi, beraz. Kasu honetan, izena aldatzeko aukera guztiz bazterturik, izenaren *idazketari* edo *esanahiari* erreferentzia

egin diot itzulpenean: *Izenaren esanahiaren kontrara...*, *Nire izenak «bakan» esan nahi izan arren...*, eta abar.

Bestalde, hiltzaile profesionalaren pertsonaiaren izenean ere badago hots-joko bat. Hasiera batean *Labezomorro* deitzen dioten arren, pertsonaiek ezizen hurbilago bat jaritzen diote gero: *Kokurô*. Ohar ez dadin, *Kokurô* japoniar izen arrunta dela azaltzen diote, hala ematen baitu, baina egiaz ingelesezko *cockroach*-en laburduratik sortua da. Horrek bi arazo sortzen ditu euskaratzeko orduan: batetik, euskal fonotaktika dela eta, *cockroach*-ekiko lotura ez da guztiz ebidentea —*kokurôchi* edo *kokkurôchi* ahoskatuko lukete japonieraz—, eta, bestetik, ez da izen gisa berehala identifikagarria. *Kokurô*-ren jatorrizkotasuna islatzeko, hipokoristiko antza har dakiokkeen izen batez moldatu nuen, *Rotxo*, *cockroach*-en beste laburdura bat baltz bezala.

Otaku bat jainko lanetan

Japonieraz gain, euskaraz bakarrik argitaratua da *Kami to yobareta otaku* lana (literalki, ‘*Otaku*⁸ deitu zitzaien jainkoa’), eta egiaz planteamendu berezia du. Begirada batean *otakuentzako fan service*⁹ dosi askoko umorezko istorio azalekoa lirudikeena

egiaz helduentzako manga didaktiko gisa ere deskriba genezake. Hasieran *fan service* mangelan parodia bat ematen duen arren, zer eta giza zibilizazioaren, erlijioaren eta sistema politikoen sorreraren inguruko alegoria gisa garatzen da.

Itzulpen aldetik, ez du planteatzen beste tituluetan ez dagoen oztopo nabarmenik, baina, *Change The Worlden* kasuan bezala, oso garrantzitsuak dira euskaraz ez dugun ingurune kultural baten erreferentziak: *dôjinshi* fanzineak, neskato magiadunen generoa, *idol* mundua...

Badira, halere, grafiaren erabilera adierazkor batzuk beste mangetan ikusi ez ditugunak. Esaterako, japoniar idazketa-sistemaren aukerak¹⁰ baliatuz, pertsonaia batek erdipurdi edo ziurgabe hitz egiten duela adierazten da pasarte batzuetan. Normalean ideogramaz edo maileguak idazteko erabiltzen diren silaba-ikurrez adieraziko litzatekeena haurrek lehenbizi ikasten duten silabategi japoniarrean emanez, pertsonaia bat motel edo ulertu gabe ari dela adierazten da. Nagusiki lehenbiziko liburukian agertzen da erabilera hori, eta Toa pertsonaiaren esaldi eta hitzek, nahiz *hiragana* silaba-ikurretan idatziak egon, ez dute berez ez arazo gramatikalik ezta ortografikorik ere, oro har. Alabaina, entzule batek hizkera motelagatik

8. *Otaku* hitzak mundu mailan ‘japoniar edukien zalea’ esanahi orokorra hartu duen arren, japonieraz, zaletasun jakin bati ohiko neurritik kanpo lotzen zaiona izendatzeko erabili ohi da, batez ere animearen, mangaren eta kultur genero alternatiboen arloan.
9. Manga eta anime edukietan zaleei atsegin emateko gehitzen diren elementuak, istorioaren garapenerako beharrezkoak ez direnak. Terminoa elementu gehigarriak izendatzeko sortu zen, baina horrelako osagaietan oinarritutako eduki anitz ere ekoitzi izan da.
10. Lau ikur mota nagusi erabiltzen dira japoniera idatzian: ideogramak (*kanji*), bi silabategi (*hiragana* eta *katakana*) eta alfabetoa. Hitz edo esamolde bat ikur mota batekin baino gehiagorekin idaztea posible denean, ñabardura ezberdinak eman ditzake hautuak.

arreta deitzen dionean, ñabardura hori nola edo hala emateko beharrean suertatu nintzen. Beraz, esaldiok —askotan, izen-sintagma hutsak— aditz-komunztadura espliziturik gabe eman ditut euskaraz: *Hizketan oraindik makal, Aldartea gaizki eta*, eta abar. Berriak zaizkion hitzak errepikatzen ditueanean, hein batean errazagoa da moldaketa, jatorriz egiten dituen akats txikiek itzulpeanean beste hitz batzuekin nahasteko aukera ematen baitu: *Calorie might* «karorii mato» ahoskatzen du, eta *kalori mehe* eman dut; *Aristotele* ahoskatzeko saioa, berriz, *haritz totel*, esaterako.

Buztan eta guzti

Istorioaren abiarazlerik adierazgarriena mutiko batek duen zerri-buztan bat bada ere, esan genezake Kabe bildumako istoriorik *errealena* dela, bai girotze aldetik bai hizkuntza-erabilera aldetik. Erregistroei dagokienez, zuka erabili dut oinarritzko tratamenduan, eta hika, berriz, hizkera markatua duten pertsonaientzat: auzoko gizon gaztea eta herriko institutuko mutilak.

Otaku bat jainko lanetan sailean bezala, izenburua itzuli ez ezik, apur bat moldatu nuen. *Okashiratsuki*-k literalki ‘buru-buztanak jarrita’ esan nahi du, eta, oro har, atal horiek kendu gabeko arrain errea izendatzeko erabiltzen da. Nabarmen, zerri-buztandun mutil protagonistari egiten dio erreferentzia, bai eta buztana izanagatik ere uko egiten ez dion neskato protagonistari ere.

Beste tituluetan topatu ez dudana irizpide bat erabili behar izan nuen kasu honetan: izan ere, zerri-buztanaren gaiaren zentraltasunak, hala nola gizarteak harekin nola joka-

tzen duen istorioaren osagai nagusia izateak, *zerri* hitzaren erabilera baldintzatzen du. Hura irain gisa edo ‘zikina’ adieran erabili izan dugu beste batzuetan, baina *Buztan eta guztin* saihestezina litzateke protagonistarekin lotura egitea haren *sekretoa* ezagutzen denez geroztik.

Laburbilduz

Abesti famatu bati ideia lapurtuz, euskal itzulpengintzak —eta areago mangaz ari garela— kateak ditu *barrutik* eta *kanpotik*. Barrutik, erreferentzia-sare ezberdinen arteko zubi-lana egiteak zailtasunak dakartzalako, ezinbestean; eta kanpotik, egoe-ra ez-normalizatuak guztiz baldintzatzen duelako, hasi itzultzailearen eta hartzaileen hizkuntza-ohitura eta ezagutzarekin, eta buka logistika arloarekin: lizentzia-aukerak, banaketa-sistema eta jatorrizko obren argitaletxeekiko harremanak, kasurako.

Proiektu honek argi zuen *lehenbizikotasuna* ahuleziatik zetorrela —hori baita orain arte mangarik argitaratu ez izateko arrazoia—, eta, beraz, fokua ez zen berritasunean jarri, baizik eta epe ertain-luzerako jarraikortasunean. Lortuko dugun ala ez denborak esanen badu ere, luzaroan jarraitu eta garatuko den euskarazko manga-azpiegitura bat osatzen saiatzen ari gara. Aurrera begirako erronka gisa, beharbada euskarazko edukien sorkuntzan ari garen orok bezala, ekoizpenari ez ezik, harrerari eta harrera bultzatzeari apurka-apurka gehiago erreparatu beharko diogulakoan nago, sistema beregain eta oso gisa haziko bada. Horretarako, berebizikoa izango da irakurleekiko harreman-puntuak sortzea.

Itzulpen-jardueraren aldetik, aurreko atalean ikusi ditugun askotariko istorioak hizkuntza eta espazio linguistiko zeharo ezberdin batetik ekartzea konplexua bezain kitzikagarria izan da. Idazten ari den honen gaitasun-mugak eta hutsak tarteko, hasiera erraza izan ez bazen ere, uste dut zilegi dela esatea Kaberen taldeari esker ekoizpenaren

kalitatea egonkortuz joan dela, eta are eta erronka handiagoi aurre egiteko azpiegitura eratu dela. Ahaleginetan ari gara euskaldunek gero eta aukera gehiago izan ditzaten beren hizkuntzan kultur esperientzia berriak izateko, hori baita ahalegin guztien helburua.

BIBLIOGRAFIA

- BERNABÉ, Marc (2022ko urtarrila). Estadísticas manga 2021. *MangaLand*. <http://www.mangaland.es/2022/01/estadisticas-manga-2021/>
- EIZMENDI OTAEGI, Aiora (2024). Arnasgune bateko haurrak eta hitanoa: hastapena eta helduen begirada. *Uztaro. Giza eta Gizarte-Zientzien Aldizkaria*, (129), (23.-42. or.).
- EUSKO JAURLARITZA (2021). VII. *Inkesta Soziolinguistikoa*. https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/eas_ikerketak/eu_def/adjuntos/VII._Inkesta_Sociolinguistikoa_2021.pdf
- KINSUI, Satoshi (2003). *Vācharu nihongo: Yakuwarigo no nazo* [Japoniera birtuala: rol hizkeren misterioa]. Iwanami Shoten.
- LE MANGACHAT (2022ko urtarrila). Bilan manga annuel – édition 2021. *Conseils sur les mangas & les webtoons*. <http://blog.mangaconseil.com/2022/01/bilan-manga-annuel-edition-2021.html>
- PIZZICONI, Barbara (2011). Japanese honorifics: The cultural specificity of a universal mechanism. In S. MILLS & D. Z. KÁDÁR (arg.), *Politeness in East Asia: Theory and practice* (45.-70. or.). Cambridge University Press.
- ROHAN, Olivia, SASAMOTO, Ryoko & O'BRIEN, Sharon (2021). Onomatopoeia: A relevance-based eye-tracking study of digital manga. *Journal of Pragmatics*, 186, (60.-72. or.).
- STEINBERG, Marc (2012). *Anime's media mix: Franchising toys and characters in Japan*. University of Minnesota Press.
- TESHIGAWARA, Mihoko & KINSUI, Satoshi (2012). Modern Japanese «Role Language» (Yakuwarigo): fictionalised orality in Japanese literature and popular culture. *Sociolinguistic Studies* 5:1, (37.-58. or.).