



GÖTEBORGS UNIVERSITET

Japanska

**Översättning av den japanska mangan Gintama till
engelska**

Sebastian Lindskog

kandidatuppsats

VT 2013

Handledare:

Yasuko Nagano-Madsen

Examinator:

Martin Nordeborg

Innehållsförteckning:

1. Inledning.....	3
1.1 Föregående studier.....	5
1.2 Problemställningar, syfte, frågeställningar.....	6
1.2.1 Syfte.....	6
1.2.2 Frågeställningar.....	6
2. Material: Gintama.....	7
2.1 Handling.....	7
2.2 Huvudkaraktärer.....	8
3. Teori och metod.....	9
4. Analys parameter och exempel	11
4.1 Prepositionell betydelse.....	11
4.1.1 Egennamn.....	12
4.1.2 Polysemi.....	12
4.1.3 Synonymi.....	13
4.1.4 Hyponymi.....	13
4.2 Presupposition.....	14
4.3 Uttrycks innebörd.....	14
4.4 Indexikal betydelse.....	17
4.4.1 Indexikalitet.....	17
4.4.2 Phatic communion.....	18
4.4.3 Register.....	18
4.4.3.1 Socialregister.....	24
4.4.3.2 Tonregister.....	27
4.4.3.3 Substantivregister.....	28
4.4.3.4 Genreregister.....	29
5. Slutsats och diskussion.....	30
6. Källförteckning.....	35

1. Inledning:

Manga produceras och konsumeras i stora mängder i Japan på grund av sina häftiga visualiseringar och gripande berättelser. De (*manga*) konsumeras av människor i alla åldrar från barn till lite äldre, flickor och pojkar, män och kvinnor och i och med denna ofantligt stora popularitet i hemlandet så har det givetvis även spridit sig till utlandet. Men eftersom japanska inte är ett världsspråk så har man varit tvungen att översätta *mangan* till engelska eller det egna landets hemspråk. Detta är givetvis inte det lättaste man kan göra eftersom japanska inte liknar många andra språk, och särskilt inte de västerländska språken.

Eftersom det alltid legat i mitt egna privata intresse att läsa böcker från andra länder, spela tv-spel och annat dylikt, har ambitionen att försöka konsumera dessa produkter på sitt eget hemlands språk alltid funnits där, när man har känt att utbudet i hemlandet har varit lite restriktivt. När man måste vända sig till en översättning, vill man givetvis att den skall vara så trogen originalet som möjligt, att den, om man till exempel läser en humorserie, utstrålar samma glädje som om vore det originalet. Man har sett översättningar som är rena skräckexempel på hur en översättning inte borde gå till.

Jag har studerat många språk, som inkluderar; engelska, tyska, spanska, latin, japanska och svenska givetvis. Detta har gjort att jag fångat ett stort intresse för språk och lett till att man under årens gång fått översätta en mening eller en liten text från källspråket till målspråket, vilket ofta inte var så svårt eftersom de latinska och germanska europeiska språken liknar varandra väldigt mycket, både i grammatiken och i vokabulären. Här har översättningsproblematik mestadels legat i brist på ordkunskap. Japanska språket är dock inte likt de europeiska språken och har även en väldigt annorlunda kultur vilket på många sätt försvårar en god översättning. Japanska anses även vara ett av de svåraste språken för en engelsktalande person att lära sig, både kulturellt och språkligt (Languages of the world, 2007). Detta gjorde mig intresserad i hur man borde gå tillväga när man åtar sig ett sådant här projekt och i princip allt skiljer sig åt. Jag valde därför att, som ämne för min kandidatuppsats, göra en översättningsanalys av en *manga* med väldigt stor bredd, det vill säga som täcker många genrer. *Mangan* heter *Gintama*, vilket betyder ”silversjäl” på japanska och innehåller ämnen som sträcker sig från humor, action, vänskap, kärlek, äventyr och så vidare men *Gintama* är främst en humorserie. Även om man förbiser faktumet att *Gintama* har många genrer så är det i grund och botten en humorserie som utspelar sig under Edo-perioden. Man kan därför förvänta sig en del skillnader gentemot andra serier i allmänhet eftersom det även har en

modern prägel. Skillnader jag kan tänka mig dyka upp är referenser till tiden karaktärerna lever i, vilka innehåller referenser till samurajer, samtida personer eller litteratur, men även från samtiden eftersom, som jag nämnde högre upp, *mangan* har en modern prägel. En annan förväntning är att det skall komma upp äldre *kanji* (kinesiska tecken) då det utspelar sig under Edo-perioden och att karaktärerna som dyker upp i serien använder en del gamla uttryck och så vidare. Edo-perioden utspelar sig i det feodala Japan och perioden varade från 1603 till 1868.

1.1 Föregående studier

Det har gjorts en del forskning i ämnet översättning och hur de olika tillvägagångssätten går till om man vill göra en god översättning, men dock inte lika många som inriktar sig på serietidningar eller manga. Detta kan bero på, för att citera Klaus Kaindl (Kaindl 1999, s. 271-272):

...following the reasons of Bourdieu, they also have to gain social acceptance both within and outside the literary field at the same time. As pointed out above, this social acceptance, or to use Bourdieu's term, symbolic capital, was not initially granted to comics. Comics were said to have an especially bad influence on young people; it was claimed that they served as an instrument of ideological manipulation, promoted aggression and led to the impoverishment of language.

Man kan därför anta att, till exempel *manga*, inte ses som seriös forskning eftersom det, i alla fall i Europa och USA, anses mer vara inriktat till ungdomar, men att det leder till utarmning av språket kan ses som en universell anledning till att det inte görs mycket forskning om serietidningsöversättning.

Men det har växt fram en del forskning och artiklar som behandlar problemen med att översätta manga, de senaste åren. Exempel på detta är *Manga Translation and Interculture* (2011) skriven av Cathy Sell, "Översättning till svenska av japansk onomatopoetikon (2012) i Manga" skriven av Mikael Svensson på Göteborgs Universitet, *A Textual Comparison of Japanese and Chinese Editions of Manga: Translation as Cultural Hybridization* (2006) skriven av Wood-hung Lee och Yomei Shaw och så vidare.

Tidigare forskning jag har fått förlita mig mest på är verk som behandlar översättning mer generellt och använt mig av andra böcker som referens material som bland annat behandlar översättning från japanska till engelska, eller tvärtom, men även svenska till engelska, det motsatta även här. De verk jag använt mig av mest är *Konsten att översätta* skriven av Rune

Ingo och *The Routledge Course in Japanese Translation* skriven av Hasegawa Yoko eftersom de behandlar översättning och dess problematik väldigt noga i deras respektive verk. Dessa två verk behandlar översättning mer generellt och går inte specifikt in på *manga* men kan ändå appliceras i ett översättningsarbete. De nämner även vad översättare använder för sorts teorier när de översätter, som till exempel ”skopos” teorin (Hasegawa, 2012, s. 203-211), vilken är den vanligaste, vilka sorts problem de stöter på, som till exempel dialektala, språkliga och kulturella och så vidare. Ett verk som är mer ingående på just serietidningsöversättningar är *A Framework for the Study of Comics under Translation* (Kaindl, 1999), som uppger om en del punkter man måste ha i åtanke när man översätter serietidningar så till exempel *manga*. De flesta av de här verken har jag använt som referens till Hasegawas bok då jag använt den som ramverk i det här arbetet.

Eftersom jag tar upp en del dialektala problem så har jag även använt mig av böcker om ett par få dialekter för att, om de dyker upp, kunna känna igen dem och se hur författaren har löst uppgiften. Jag har bland annat använt mig av *Osakajin no Setsumeisho* (NAN DE YANEN 2008) som behandlar Osaka-dialekten som förekommer i den första volymen av *Gintama* (Sorachi, 2004).

1.1 Problemställningar, syfte och frågeställningar

1.1.1 Problemställningar

Fastän det har gjorts en del studier om manga översättning till engelska, har det inte funnits något fast ramverk som man kan jämföra översättningens varietet med. Den relativt nypublicerade boken *The Routledge Course in Japanese Translation* skriven av Hasegawa (2012), refererar tydligt till problemen som kan uppstå mellan översättning av språken japanska och engelska och föreslår även parametrar för hur man kan klassificera dessa problem och bedöma dem. Användning av ett sådant ramverk gör det möjligt att jämföra olika sorters genrer av översättning som till exempel: noveller manga, action, drama och så vidare, vilket kan göras med mer pålitliga medel än tidigare.

1.1.2 Syfte

Syftet med den här kandidatuppsatsen är att klassificera problematiska objekt av översättning från *Gintama* med hjälp av Hasegawas kriterier (2012: 29-67) och på så vis kunna utvärdera hennes kriterier för manga-översättning. Jag har valt att begränsa mig till parametrarna inom avsnittet *Kinds of meaning I* som befinner sig på de sidor jag nämnde ovan i syftet.

1.1.3 Frågeställningar

- Är alla parametrar i Hasegawas bok relevanta för manga-översättning? Om inte, vilka är relevanta och varför?
- Täcker Hasegawas parametrar de främsta problemen med översättning som man finner i *Gintama*? Om inte, vilka parametrar fattas, och varför fattas de?
- Vilken parameter(rar) är mest relevanta för översättningen av mangan *Gintama* och varför?

2. Material: Gintama

2.1 Handling

Jag kommer här att förklara vad *Gintama* handlar om. Detta är en svår fråga då *Gintama* lika ofta som inte, handlar i stort sett om ingenting men lyckas ändå driva historien vidare genom olika historieark. *Gintama* är främst en humoristisk manga med inslag av dramatik och innehåller även relativt mycket action. Den har också historiska inslag då en del karaktärer har namn baserade på personer som funnits på riktigt, de flesta från personer som levde i det feodala Japan.

Gintama utspelar sig i det feodala Japan, i Edo (nuvarande Tokyo), där seriens huvudperson Gintoki driver en så kallad *yorozuya* (万事屋), vilket innebär att han, och hans två kompanjoner Shinpachi och Kagura, utför i princip vilket arbete som helst bara de får betalt för det. Det brukar dock aldrig riktigt gå som de hade tänkt sig och de brukar alltid få utstå mycket umbäranden, vanligtvis på grund av återkommande karaktärer som är vänligt sinnade men står i vägen för deras arbete.

Jorden är även bebodd av utomjordingar som i serien kallas Amanto. I stil med Perrys svarta skepp ville de öppna jorden för omvärlden och det slutade i ett stort krig där Amanto slutade som segrare och bebor nu jorden tillsammans med människorna. I och med att det lever Amanto på jorden, har teknologin framskridit väldigt fort och är väldigt likt nuvarande kultur. Det finns tv, mobiler etc. men en del byggnader o.s.v. är fortfarande väldigt traditionella och påminner mer om det feodala Japan

Gintama har även gjorts till en *anime* (tecknad serie) och det har gjorts långt flera böcker eftersom en *manga* inte täcker ett helt avsnitt. Tv-serien förhåller sig ganska bra till bokserien, men innehåller en del skillnader som till exempel ordningen på hur man visar en del avsnitt i serien, då ett visst avsnitt kan förekomma tidigt i *mangan* men visas långt senare i *animen*. Förutom detta så är det samma handling, samma karaktärer och viktigast av allt samma humor och andra teman som kommer till.

Animen är just nu uppe i över 200 avsnitt och visar ännu inget tecken på att avsluta serien. *Mangan* är väldigt populär i Japan och har där sålts i över 29 miljoner exemplar i december 2009 (*Gintama* (Wikipedia), 2012). *Gintama* har legat på topp 10 listor och TV Tokyo annonserade att den första *Gintama* animen såldes i väldigt höga siffror i utlandet tillsammans med animen *Naruto*. Utgivare av manga och har kommenterat positivt på seriens humor och dess karaktärer, men har dock fått kritik för hur den är tecknad (*Gintama* (Wikipedia), 2012).

2.2 Huvudkaraktärer

Som jag nämnde ovan är seriens huvudkaraktärer Gintoki, Shinpachi och Kagura.

Gintoki är seriens hjälte och karaktäriseras av att vara väldigt slö och älskar sötsaker, men får inte äta mycket av detta då hans doktor talat om för honom att han äter det för mycket. Han älskar även att läsa *Weekly Shonen Jump*, och nämner ibland kända manga serier såsom *Dragon Ball*. Gintoki är väldigt lat och väldigt bekymmerlös, men när det väl kommer till kritan och hans vänner är i fara då kommer han till deras undsättning. Gintoki är en legendarisk krigare då han blev känd under jordens krig mot Amanto som invaderade jorden och är väldigt stark. Gintoki har silvrigt hår och bär alltid en vit kimono med blått mönster, under detta svarta kläder och bär alltid med sig ett träsvärd, som han påstod sig ha fått från en vis man vid en sjön Toya, men han köper dem egentligen från en så kallad tv-shop får man reda på senare.

Shinpachi är den enda i trion som skulle kunna anses förnuftig, vilket han också får spela, förnuftets röst. Han karaktäriseras oftast av sina glasögon eftersom han ser så vanlig ut och det skämtas ofta om att glasögonen i själv verket är Shinpachi och inte han själv. Han är även ledare för popstjärnan Otsus supporterklubb, som han dyrkar. Gintoki är kär i kvinnan som rapporterar nyheterna på tv och både Shinpachi och Gintoki blir galna om deras kärleksintressen förlovar sig eller liknande. Shinpachi hjälper även sin syster att driva deras dojo (plats där man tränar kampsport osv.), som efterlämnades av deras far då han dog. Trots att han är uppvuxen i en dojo är han inte så stark.

Kagura är en ung flicka som ibland refereras som Kinaflickan men, fastän hon ser ut som människa, egentligen kommer från en krigarras som kallas Yato. Denna ras är superstarka och tål ovanligt mycket skada men har trots detta nästan blivit utrotade. Hon har många likheter med Gintoki som till exempel lathet, användning av vulgärt språk och så vidare. Gintoki har oftast ett dåligt inflytande över Kagura, men i likhet med honom har hon även ett gott hjärta och hjälper sina vänner när de behöver hjälp. Hon har rött hår och bär oftast typiskt kinesiska kläder och hennes klans representativa vapen är paraply.

3. Teori och Metod:

När jag gör min analys av översättningen kommer jag att analysera vilken metod översättaren själv kan ha använt. Det finns en del sätt att gå tillväga på men den vanligaste metoden är att använda sig av ”skopos-teorin”, vilket innebär att översättningen har haft ett syfte (Hasegawa, 2012, s. 203-211). Med detta menas att översättaren till exempel har haft som syfte, eller ”skopos”, att göra en så trogen översättning till källtexten som möjligt eller att behålla budskapet i översättningen men med ett friare språk. Jag ska med detta i åtanke, diskutera varför översättaren har gjort som han har gjort och vad som kan ha varit motiveringen till detta. Exempel på detta är; utelämnning/tillägg av ord, ändrad dialog, nedtonat språk för att nämna några exempel. Hasegawa nämner i sin bok (Hasegawa, 2012, s. 168-191) olika tekniker för hur en översättare brukar gå till väga när en översättning går till. Ett exempel är att låna ord från andra språk, att använda sig av så kallade lånord (Hasegawa, 2012, s. 168). Lånord kan användas för att introducera något från källspråkets kultur, som till exempel *karaoke* (カラオケ) eller *manga* (漫画). En väl använd strategi är att använda sig av ord eller fraser från källspråket som motsvarar det i målspråket (Hasegawa, 2012, s. 176-177). Förslag som ges i Hasegawas bok är: 「お元気ですか」 =How have you been?, 「元気でね／お大事に」 =Take care, och så vidare (Hasegawa, 2012, s. 176). Man ser då att orden har ändrats och ersatts av andra ord, men som har i stort sett likandan betydelse.

En annan teknik som är användbar är anpassning av ord och situationer, vilket ibland leder till annan dialog. Meningen är dock att man ska en liknande situationen eftersom originaltexten är svår för de nya läsarna att förstå. De förstår kanske orden men inte meningen bakom dem, så översättaren skapar då en ny text i syfte att just göra den lättförståelig. Detta kan leda till att källkulturen byts ut helt och hållet. Till exempel blir 「お御籤」 (*omikuji*) bara ett *orakel*, 「カステラ」 (*kasutera*) blir *sockerkaka* och så vidare (Hasegawa, 2012, s. 178).

För att göra detta skall jag använda mig av Hasegawas parametrar som hon använder i sin bok *The Routledge Course In Japanese Translation* (Hasegawa 2012, s. 29-67). Detta för att det ska bli lite mer överskådligt vad det finns för tillvägagångssätt, men jag kommer koncentrera mig mest på de metoder som ligger närmast mina frågeställningar så att kandidatuppsatsen får en bättre fokus än om går in på det som inte är lika viktigt.

Jag har här tänkt presentera boken jag använder som ramverk till min uppsats lite mer ingående eftersom den är viktig för arbetet.

Som jag nämnde tidigare så berättar Hasegawa i sin bok vad översättare använder för sorts

teorier när de översätter, som till exempel ”skopos” teorin (Hasegawa, 2012, s. 203-211), vilken är den vanligaste, vilka sorts problem de stöter på, som till exempel dialektala, språkliga och kulturella och så vidare.

Hasegawa fokuserar väldigt mycket på det kulturella sin bok vilket är till mycket hjälp då man översätter från japanska till engelska. Då har speciellt översättningsteknikerna *Equivalence* och *Adapation* varit till min hjälp då översättaren ibland bytt ut en hel sida dialog för att anpassa innehållet till målgruppen.

Hasegawa skriver också om en av de mest använda metoderna inom översättning, nämligen ”skopos-teorin”. Denna teori innebär:

In the skopos theory (derived from the Greek word for aim or purpose; the plural form is skopoi), translation is viewed as a chain of human actions, not as process of transcoding. A text is seen as an offering of information made by a producer to a recipient. Translation is then characterized as an offering to members of the TL in the **target culture** of information that is similar to that originally provided in the SL from the **source culture**. That is, a translation is a secondary offer of information, imitating the primary offer. (Hasegawa, 2012 s. 203-4)

Meningen med *skopos* är alltså att man skall ha ett mål med översättningen, mål som att underhålla, ge en gripande berättelse, förmedla information och så vidare.

4. Analysparametrar och exempel

Hasegawa (2012, s. 27) föreslår parametrar för översättning under de kapitel som heter *kinds of meaning I-II* eftersom de flesta översättningsproblem är relaterade till, på ett eller annat sätt, betydelse. För att kunna diskutera dessa problem på ett sammanhängande och systematiskt vis, har hon delat upp betydelserna enligt deras egenskaper. I det första kapitlet, *Kinds of meaning I*, föreslår hon fyra typer av betydelser (meaning): prepositionell betydelse, presupposition, uttrycks betydelse och indexikalitet. I det andra kapitlet (Hasegawa 2012, s. 68 *Kinds of meaning II*) föreslår Hasegawa symbolik, allusion, associativ och kollokation, textuell betydelse, figurativ betydelse, tal handlingar och tvetydighet och vaghet.

I den här uppsatsen har jag valt att begränsa mig till parametrarna i *Kinds of meaning I*.

4.1 Prepositionell betydelse

Prepositionell mening är något som vanligen består objekt, händelser, abstrakta koncept och relationer mellan olika ting. Prepositionella meningar hjälper oss att förstå om ett påstående är sant eller falskt (Hasegawa 2012, s. 29). Hasegawa ger exemplet: *Watashi wa otōto ni konpyūtā o ageta* 私は弟にコンピューターをあげた (Hasegawa 2012, s. 29). Detta betyder att jag gav min lillebror en dator, vilket är sant om personen gav sin lillebror någonting som kan beskrivas som en dator, medan det är falskt om han fick en skrivare i stället. Det är också falskt om man personen lånade datorn från honom eller gav den till sin mor istället och så vidare.

お前か、木刀振り回して暴れてる侍は！！

Omae ka, bokutō furimawasite abareteru samurai ha!!

Are you the samurai who' swinging a wooden sword?!

Gintama Vol. 1: s. 17

Detta är en mening som uttrycks av en polis. Han anklagar Shinpachi, en av huvudkaraktärerna, för att startat trubbel inne i affären där han jobbar. Detta är ett exempel på ett påstående som inte är sant då man får se i några paneler tidigare att huvudkaraktären Gintoki är den som faktiskt startade hela incidenten inne i affären.

Här kommer ett påstående likt det som gavs av Hasegawa, där ett påstående yttras men, eftersom man inte får se det hända, vet inte om det är sant eller falskt.

剣術しかやってこなかったものですから。

Kenjutsu shika yatte konakatta mono desu kara.

*I'm only trained in the **art of the sword**.*

Gintama Vol. 1: s. 9

Prepositionell betydelse är väldigt likt presupposition. Presupposition är relationen som hålls mellan två propositioner, det vill säga, om innehållet i två påståenden som kan vara sant eller falskt. Om man ska döma ett påstående som sant eller falskt så måste den ena (presuppositionen) vara sann.

4.1.1 Egennamn

Den specifika enheten som refereras till i en verklig eller påhittad värld genom ett språkligt uttryck kallas referent. Associationen mellan referent och uttryck är mest tydlig genom *egennamn*. Detta kan vara namn på personer, platser och saker (Hasegawa 2012, s. 30).

Hasegawa skriver i sin bok att eftersom namn skrivs med *kanji* kan det orsaka problem när man översätter på grund av att man inte alltid kan avgöra hur man läser namnet. (Hasegawa 2012, s. 30) Detta brukar dock inte vara ett problem i *manga* eftersom man alltid använder sig av *romaji* så fort ett kanji förekommer eller skrivs namnen i *katakana* så att de blir mer läsligt i texten.

Ett av flera exempel då man inte behöver oroa sig för läsningen förekommer på sida 141 i första volymen av *Gintama*, där en karaktär vid namn Katsura uppmanar Gintoki att fly från platsen de befinner sig på:

逃げるぞ銀時

Nigeru zo Gintoki

Time to go Gintoki.

Det visar sig inte här men i *mangan* finns *furigana* vid sidan av Gintokis namn för att visa hur man läser det eftersom hans namn står *kanji*. Detta gör att det går smidigt att läsa japanska även för nybörjare och för de ungdomar i Japan som *mangan* riktar sig till.

4.1.2 Polysemi

Polysemi är när ett ord associeras med mer än en betydelse. Hasegawa ger ett exempel med ordet *bill*. Om någon skulle fråga en person om man kunde få en *bill*, så skulle en engelsktalande person säga att han/hon inte kan berätta om inte hela meningen uttrycks

eftersom det finns så många betydelser med *bill* såsom: *hundred dollar bill*, *Bill of Rights*, "*Give me the bill, please*" och så vidare. Det är givetvis likadant i japanskan med ord som *takai* (高い) som, beroende på situation, betyder att en person är lång, att någonting kostar mycket eller att en röst är hög. Dessa ord har oftast en antonym (motsatsord). Detta är vanligtvis inget problem i manga då det även finns bilder att gå efter och att det genom kontexten förstås vad som menas i vanliga fall.

4.1.3 Synonymi

Två uttryck eller ord är synonymmer av varandra om de har samma längd av potentiella prepositions meningar. Synonymer är normalt begränsade till ett språk, men om det sträcker sig genom två språk kallas det *ekvivalens*. Exempel på synonymmer är *My paternal grandmother* och *my father's mother* vilka är synonymmer (Hasegawa 2012, s. 42). Detta är förmodligen ett av de viktigaste avsnitten då en översättare måste skapa en text liknande originalet och skapa samma känsla till de nya läsarna. Här gäller det inte bara att översätta orden utan även känslan på ett som den nya målgruppen finner rolig, då *Gintama* framförallt är en humorserie.

4.1.4 Hyponymi

Ord är oftast hierarkiskt ordnade. Ett ord med bredare och mer generell prepositionell betydelse kallas oftast *hyperonym*, till exempel fordon, medan ett ord med mer begränsad betydelse kallas *hyponym*, eller bil, buss, lastbil vagn och så vidare (Hasegawa 2012, s. 44). Det är oftast troligare att målspråket har ord som motsvarar källspråkets *hyperonymer* men saknar ord för källspråkets *hyponymer* eftersom varje språk gör lexikala skillnader först när den är relevant till miljön och kulturen (Hasegawa 2012, s. 44). Exempel är japanskans *ashi* (足) som betyder både *leg* och *foot* på engelska eller *water* som betyder *mizu*(水) *yu*(湯). Jag stötte på väldigt få exempel där *hyponymi* skedde. Här är ett exempel:

たまにオセロやってくれたぐらいじゃねーか！！

Tamani osero yatte kureta gurai janeeka!!

All he did was play board games with us once in a while!!

Gintama Vol. 1: s. 37

Här har hyponymen Othello (オセロ) blivit utbytt av hyperonymen brädspele (board games). Översättaren har förmodligen ansett att den nya läsarmålgruppen inte är tillräckligt insatta i

brädspel för att känna igen att Othello är ett sådant. Det är svårt att förstå varför Othello har blivit utbytt mot brädspel eftersom det verkar ganska populärt, då det har hållits internationella Othello-turneringar varje år sedan 1977 (Othello, <http://en.wikipedia.org/wiki/Reversi>). Jag anser även att lite av humorn försvinner om man byter ut en hyponym mot en hyperonym, då det är roligare om man är mer specifik när man har gjort någonting. Det kan även bidra till att personer blir intresserade av Othello och så vidare, men det går helt förlorat i översättningen till den engelska versionen.

4.2 Presupposition

Hasegawa förklarar presupposition att vara relationen som hålls mellan två propositioner, det vill säga, om innehållet i två påståenden som kan vara sant eller falskt. Om man ska döma ett påstående som sant eller falskt så måste den ena (presuppositionen) vara sann (Hasegawa 2012, s. 46).

My sister is married

Ane ha kekkon shiteimasu.

姉は結婚しています。

I exemplet ovan är presuppositionen att talaren har en syster, det vill säga, om talaren har en syster och om hon har gift sig är påståendet sant.

4.3 Uttrycks innebörd

Uttrycks innebörd är en typ av betydelse där talaren uttrycker sina värderingar, känslor med mera. Typiska exempel är kärlek, hat, säkerhet, förvirring, vördnad, överraskning, tvekan, förväntan och så vidare. Eftersom det är en manga jag har analyserat förekommer detta relativt ofta.

I den här delen kommer jag gå igenom specifika delar av original *mangan* som skiljer sig från översättningen, vare sig det är stora eller små skillnader. Det förekommer en del bryskhet i exemplet nedan och något jag lade märke till direkt var tidigt i den boken i det första kapitlet, nämligen denna dialog (vilken är ganska långt men intressant):

– そこでもっと胸の谷間を強調じゃ、ポケッ！！

– 胸の谷間なんて十八年生きてきて一回もできた事ないわよ。

– あ、スマン、やりたくても、でけへんかったんかい。まア、エエわ！！次、実技！！パンツを脱ぎ捨て、いよいよシャブシャブじゃー！！どないした！？はよ

腕がなんかイ！！今さら怖じ気づいたところで遅いゆーねん！！

- くっ！！

- これも道場、護るためや！我慢しーや！！

- キャアアアア！！(notera att det är två karaktärer som pratar och säger varannan mening)

Gintama Vol. 1: s. 44

Detta är en hel sida dialog som har bytts ut och sticker ut väldigt mycket om man läst både den japanska och engelska versionen av *mangan*. Här kommer den engelska motsvarigheten:

-*Big smile for the customers!!*

-*Does **this smile** do it for you **schmuck**?*

-*Urrm. Yeth, thath's pretty good. Fine... next! Always, always, always remember... give the customers the cheap stuff! The fresh stuff is for me. Don't give me that look! I'm trying to make some here! You trying to tell me how to run my business, sweetheart?!*

-*Ahh!!*

-*Come on, this is for the dojo! Buck up, little soldier!!*

-*Gross!!*

Som man kan se skiljer sig dialogerna ganska drastiskt åt. Originalen är ganska vulgärt och erotiskt. I det japanska originalen håller kvinnan på att bli tvingad att klä av sig sina kläder men tvekar och mannen blir då arg eftersom han driver en bordellverksamhet och detta inte går för sig och därmed börjar ta till våld (men hinner inte göra någonting). I den engelska översättningen å andra sidan blir han arg av en helt annan anledning. Han blir arg för att han tror att hon har något att invända mot hans sätt att driva sin verksamhet.

Detta är det mest extrema exemplet men det händer relativt ofta att översättaren tonar ner språket och händelser vilket kan vitt skilda upplevelser som jag lade märke till. Detta för att anpassa det till den nya miljön som har en annan målgrupp i fokus, förmodligen de lite yngre läsarna. Även det här är en situation som jag förklarade innan nämligen då källspråkets lösningar gällande språklig struktur, varietet, semantik och pragmatik måste "silas" igenom de situations baserade faktorer som råder i översättningssituationen och i den nya miljön den översätts, vilket bland annat innefattar målspråket, de nya mottagarna, deras syn på kunskap om världen och så vidare (Ingo 2007, s. 30).

Översättaren har då förmodligen antagit att målgruppen som denna *manga* är riktad mot inte

är redo för den här sortens innehåll. Som jag nämnt ovan tonar översättaren ofta ner språket och gör dialogen lite ”vänligare” vilket tyder på en yngre målgrupp.

Det som sammanfattar det här avsnittet är att översättaren ofta i sin översättning från japanska till engelska tonade ner språket, ibland mycket och ibland lite för att anpassa det till en viss målgrupp. Det mest extrema exemplet var det jag visade senast ovan då en hel sida med text hade bytts ut. Dock händer det mest att det var något enstaka ord som byttes ut men upplevelsen blir inte densamma som jag fick uppleva.

Detta, som jag nämnde förut, för att anpassa det till den nya miljön som har en annan målgrupp i fokus, förmodligen de lite yngre läsarna. Den här författaren ”silar” så att säga väldigt mycket språket vilket gör att inte bara orden översätts men handlingar och kultur genomgår också en förändring i slutresultatet.

Något mer intressant som Hasegawa tar upp är *giseigo* (擬声語), *gitaigo* (擬態語) och *gijogo* (疑情語) som kollektivt refereras till ideofoner. Betydelser av ideofoner är mestadels expressiva och ikoniska, som skapar ljudbilder (Hasegawa 2012, s. 51). De är därför väldigt impressionistiska och svåra att översätta. Dessa förekommer en del. Här följer ett exempel ur *Gintama*:

ギャーギャー

Gyaagyaa

Blah, blah, blah...

Gintama Vol. 1: s. 14

I översättningen av 「ギャーギャー」 finner man två betydelser. Den första förklaringen jag fann var att det är ett uttryck som beskriver ett högt skri från bland annat djur och människor (*Manga Translation Studies Onomatopoeia and Mimesis*, <http://www.mangalibrary.org/en.php?p=research>). Den andra betydelsen var att det var ett uttryck som man genom klagomål eller liknande skapar högljutt trubbel. Den engelska översättningen är alltså en ganska bra översättning. Översättaren har använt sig av *equivalence*, det vill säga, använt sig av ett ord som har liknande betydelse och motsvarar det japanska ordet och har därför överfört samma känsla som i originalet.

Som jag nämnde ovan förekommer dessa ideofoner en del. Mestadels i form av ljud från fordon eller ljud från vapen eller folk som slår sig, då det förekommer en del strider, dock inte lika ofta som i *manga* där det förekommer hela tiden, som *One Piece* där det är fullt av

ideofoner, eftersom det utbryter strider väldigt ofta. Eftersom det samtalas mer i *Gintama* förekommer inte ideofoner i lika stor utsträckning. Huvudkaraktären äger en moped och kör den då och då. Mopeder ger naturligtvis ifrån sig ljud och dessa hamnar nästan alltid i bakgrunden, ljud som: *buroro* (ブロロ) eller engelskans *vrrr*. De ideofoner som förekommer mest är av tre slag nämligen: fordonsljud, vapen/strids relaterade ljud och ljud där någon slår i något (till exempel snubblar eller ramlar ner på golvet och så vidare).

Svensson (2012), som skrev uppsatsen ”Översättning till svenska av japansk onomatopoetikon i ”manga”, skriver att de ideofoner som förekommer mest, i de *manga* han har läst, var: onomatopoetiska översättningar och översättningar till verbrötter, vilket även är fallet med *Gintama*.

Manga använder ideofoner i mycket större utsträckning än romaner. Detta på grund av att *Gintama* och de *manga* som Mikael Svensson har läst är mer inriktade till de yngre läsarna och fokuserar mer på människor som pratar med varandra och behöver inte långa textrader för att beskriva något som händer utan förlitar sig på bilder och ljud i bakgrunden.

4.4 Indexikal betydelse

4.4.1 Indexikalitet

Indexikalitet är relationen mellan ett lingvistiskt uttryck och dess kontext. För att citera Hasegawa:

For example, when we say “Smoke means fire,” smoke is an index that implies the presence of fire. In another example, the presence of ore implies that the speaker is male, as well as that the speech situation is casual, or, if the speaker is in fact a woman, that the speech is in a dialect such as that of Saitama prefecture, where ore is used by both sexes. Let us refer to such meanings as **indexical meaning**.

(Hasegawa 2012, s. 57)

Meningen med indexikalitet är alltså att man förknippar vissa ord med olika betydelser. Ett exempel i svenskan är ordet sjuksköterska, då de flesta människor tänker att det är en kvinna som utövar yrket trots att ordet även används för män. Ett annat bra exempel är konversationen jag nämner på sida 22 i den här uppsatsen, där man i den engelska konversationen inte kan identifiera könen på karaktärerna men det går mycket lättare i den japanska. Där handlade det om språkstilar men principen är densamma.

4.4.2 Phatic communion

Meningen med phatic communion är att uttryck med bestämd betydelse, som till exempel engelskans *How are you?*, *Yours truly* primära funktion är att skapa och behålla en solidaritet och välmående med medmänniskor, inte att söka information eller ge idéer (Hasegawa 2012, s. 59). Phaticism som till exempel: *of course, naturally, as you may know* är mer vanligt bland japanska författare än bland engelska. Översättaren måste därför ibland tona ner språket, eftersom det låter onaturligt på engelska och det låter mer idiomatiskt (Hasegawa 2012, s. 60). Ett tidigt exempel på phatic communion ser man på sida 22 i *Gintama*:

あ。。。どーも

A...doomo

Oh, hi.

Gintama Vol. 1: s.22

4.4.3 Register

Register består av variationer i språket enligt teknikaliteten i språket, den sociala rollen av samtalsparterna och så vidare. Det finns fyra typer av register: social-, ton-, substantiv- och genrerregister (Hasegawa 2012, s. 61). I det här avsnittet är det relevant att först gå igenom pronomen eftersom de är väldigt viktiga i japanskan då vilket som används har att göra med de variationer i språket som nämndes ovan.

Exempel på pronomen i japanskan är dess varierade sätt att uttrycka ”jag” och ”du” på, eller, som det kallas för och jag kommer här att analysera nyansen av olika ord som används i *Gintama*. Eftersom man i Japan talar med annorlunda språk beroende på ålder, kön, status och så vidare, har jag funnit det väldigt intressant hur detta visar sig i den engelska översättningen. Jag kommer till exempel gå in på andra och tredje personens pronomen. Speciellt andra pronomen är intressant då det används flitigt inom *manga*, eftersom det finns så många. Medans man i engelskan säger *you*, kan man på japanska säga till exempel: 「貴方」 (*anata*), 「お前」 (*omae*), 「貴様」 (*kisama*), 「てめえ」 (*temee*) och så vidare. Alla (andra pronomen) har olika grader av artighet och de två sista exemplen används oftast för att förolämpa någon eller blir i vissa fall till svordomar.

Jag kommer börja med att visa exempel i tredje person, då det är dem som förekommer först i

mangan. Ett av de intressantare exemplen är det här, där Shinpachi talar med huvudkaraktären Gintoki om varför hans egen syster skulle offra sig för att arbeta med en brottsling och därför arbeta av deras fars skulder:

でも、姉上・・・父上が僕らに何をしてくれたって・・・

Demo, aneue... Chichiue ga bokura ni nani wo shitekuretatte...

But sis... what did father ever do for us?

Gintama Vol. 1: s. 28

Det man noterar här är att Shinpachi som, innan han blir avbruten av någon som bryskt går in i deras hus, yttrar den här meningen använder samma grad av artighet när han talar med och respektive om sin syster och far, där 「上」 (*ue*) visar på artighet. Men i översättningen har ordet för syster inte blivit den artigare versionen *sister* som ordet för far blev *father*. Detta är intressant då karaktären som yttrar detta får en liten personlighets ändring, även om liten så har översättaren ändrat personens ordval i en situation. Lite senare yttrar dock Shinpachi den här meningen:

バカ姉貴がよオオ!! 父ちゃん父ちゃんって、あのハゲが何してくれたってよ。

Baka aneki ga YOoo!! Touchan touchan tte, ano hage ga nani shitekureta tte yo.

Stupid, stupid sister!! Dad this... dad that... What did baldy ever do for us?!

Gintama Vol. 1: s. 37

Här ser man dock att karaktären använder sig av två andra sätt att säga far och syster, nämligen 「父ちゃん」 (*touchan*) respektive 「姉貴」 (*aneki*). Ordet för far får även den här gången en förståelig översättning. Som i det förra exemplet är ordet för syster inte översatt till rätt grad av artighet. 「父ちゃん」 har här blivit till det engelska ordet *dad*, medans 「姉貴」 blivit *sister* då det egentligen borde ha blivit, som översättaren har använt tidigare, till *sis* då 「姉貴」 är ett mer informellt ord för syster i nutidens japanska till skillnad från vad det var förr i tiden.

Detta kan dock förklaras med något som kallas *hyponomi*, som har en egen parameter nedan, vilket jag går in på mer där. Med *hyponomi* menas att ord oftast är organiserade i en hierarki. Ett ord som har en bredare och mer generell betydelse kallas *hyperonym* medans ett ord med färre betydelser kallas *hyponym* (Hasegawa 2012, s. 44). Det kan i det här fallet, som

Hasegawa förklarar det, att målspråket har motsvarande källspråkets hyponymer, men saknar motsvarighet i källspråkets hyperonymer. Men det troligare är att målspråket har hyperonymer som motsvarar dem i källspråket, men saknar ord för källspråkets hyponymer, eftersom varje språk bara gör lexikala distinktioner när det är relevant till en särskild miljö och kultur (Hasegawa 2012, s. 44).

Japanskan har fler hyponymer för ordet syster, och man kan förstå varför översättaren valt att använda andra motsvariga ord för syster eftersom de passar in bättre på den situationen eller rättare sagt på kulturen. Ordvalet kan funka bättre i det här fallet men det avviker stilistiskt från originalet. För att citera Rune Ingo:

De språkpar man översätter mellan påverkar vår syn på översättandet. Den som översätter mellan nära släktspråk som svenska och danska eller finska och estniska har garanterat positivare uppfattning om översättarens möjligheter att överföra källspråkets **strukturella och stilistiska** egenskaper till målspråket än den som översätter mellan strukturellt avvikande språk, som t.ex. svenska och japanska eller finska och arabiska.” (Ingo 2007, s. 15)

Översättaren har måhända inte till fullo förstått nyansskillnaderna på till exempel 「姉上」 och 「姉貴」 eller har helt enkelt inte tagit hänsyn till det när översättningen togs an, för att det skulle passa in i historien bättre. Man märker i den engelska versionen att Shinpachi säger ”sis” när han talar **till** sin syster och säger ”sister” när han talar **om** sin syster, förmodligen för att markera att de är syskon och därför använder ett mer avslappnat språk till varandra, medan han (Shinpachi) gör tvärtom i det japanska originalet.

Nu ska vi titta närmare på andra pronomen som nämndes ovan eftersom det används väldigt flitigt inom *manga* och finns flera olika sätt att uttrycka ”du” på varav det inte alltid översätts till just det (du).

Vi börjar med de här exemplen:

なんだ、貴様ア！！

Nanda, kisama!!

Who do you think you are...

s. 14

てめエ . . .

Teme...

You little...

s. 77

貴様アア!! 何をするかアア!!

Kisama!! Nani wo suru ka!!

Idiot!! What are you doing?!

s. 67

Gintama Vol. 1

Vi ser här tre olika sätt att hantera samma ord. I det första exemplet har det översatts ordagrant, i det andra får vi en fras och i den sista meningen översätts så att det blir en förolämpning, vilket det också är i originalet men på ett annat sätt.

Hur har det blivit på detta sätt att samma ord får tre olika betydelser? En förklaring är att 「貴様」 inte alltid skulle få någon större betydelse i en mening om det översattes ordagrant, särskilt om det står för sig själv. Man måste ta hänsyn till de situationella faktorer som kan påverka utformningen av texten till målspråket. Som Ingo i sin bok förklarar måste källspråkets lösningar gällande språklig struktur, varietet, semantik och pragmatik så att säga ”silas” igenom de situationella faktorer som råder både i översättningssituationen och i den nya miljön vilket innefattar: målspråket, de nya mottagarna, deras syn på och kunskap om världen och så vidare (Ingo 2007, s. 30).

Som man kan är det många faktorer som spelar in när en översättning sker, det är inte bara grammatik och ord som måste översättas. Minst lika viktigt är, som ovan nämnts, de situationella faktorerna, vad som faktiskt händer i scenerna då ord uttrycks.

Ord som 「俺」, 「僕」 och 「私」 översätts i princip alltid till ”jag” eller ”I” på engelska. Ändå har de här orden en anknytning till hur personer pratar vilket är väldigt intressant.

Detta är något som kallas *Repartee discourse*. Det används när man skall återberätta vad en grupp människor sade, vilket är väldigt utmanande att översätta, speciellt om man översätter från engelska till japanska eftersom man i varje uttalande måste ta hänsyn till bland annat; könet på talaren, var personen kommer ifrån (d.v.s. dialekt), om personen man talar med är äldre eller yngre och så vidare (Hasegawa 2012, s. 129). Hasegawa visar ett bra exempel i sin

bok, *The Routledge Course In Japanese Translation*, att om följande konversation skulle hållas mellan fyra personer så skulle det vara omöjligt att identifiera vem som sa vad om det inte var markerat:

”You didn’t!”

“Oh, yes, I did.”

“But why?”

“Can’t you guess?”

“Because I loved her.”

“You should have told me.” (Hasegawa 2012, s. 129)

Som man kan se går det inte att uttala sig om vem som sa vad eller att ens veta att det är fyra personer som talar med varandra. Men i den japanska översättningen går det att se lite tydligare:

「何もなかったって言ってよ！」

「どうしても自分をおさえることができなかったんだ」

「でも、どうしてですよ？」

「お前さんには分からんのかね」

「そこまで、あの人を好きになってしまった」

「せめて、私には言うてくださるべきでしたわね」 (Hasegawa 2012, s. 130)

I den japanska versionen har man satt ut språkstilar för olika åldrar och kön, som till exempel ett av de tydligare exemplen kommer i den sista repliken då en person använder sig av partikeln 「わ」 som oftast används av kvinnor istället för 「よ」 och talar lite mer informellt genom att använda sig av 「です・ます」 -form. Man kan alltså se att vissa ord är direkt kopplade till män och kvinnor och ålder och så vidare, medans i engelskan är det inte alls lika tydligt. Hade man kunnat gissa utan bilder i en *manga* vem det var som yttrade den här meningen i den japanska versionen respektive den engelska översättningen:

俺のチョコレートパフェがお前コレ・・・まるまるこぼれちゃったじゃねー

か！！ Ore no chokore-topafe ga omae kore... marumaru koborechatta ja ne- ka!!

My awesome chocolate parfait... was spilled on the floor!!

Gintama Vol. 1: s. 14-15

I den japanska meningen markeras det tydligt att det är en man som talar genom att han använder ordet 「俺」 som används av män när de talar om sig själva, han använder även ett lite mer vårdslöst språk som är understruket (Japan Foundation 2010, <http://anime-manga.jp/CharacterExpressions/>). I den engelska meningen märks det dock inte vem det är som talar, om det hade varit så att det inte var en manga. Översättaren har därför inte behövt ge karaktären det stereotypiska språket som karaktären (bråkmakare) använder (Japan Foundation 2010 <http://anime-manga.jp/CharacterExpressions/>). Detta kan förklaras med *Associative meaning*, vilket innebär att ett visst ord har en väldigt hög association med en viss betydelse, trots att ett ord ibland är neutralt (Hasegawa 2012, s. 73).

Fastän meningarna har samma betydelse så mister den engelska en del av sin genomslagskraft genom att bara använda vanlig engelska. Engelskan har helt enkelt ingen motsvarighet till den här typen av japanska om de inte använder sig av speciella uttryck. En annan sak värt att notera, från exemplet ovan, är att *ore* (俺) används tillsammans med *omae* (お前). Om talaren istället använt sig av *watashi* (私) eller *boku* (僕) hade andra pronomen istället blivit till *kimi* (君) eller *anata* (貴方) eftersom det är mer respektfullt till skillnad från *ore* (俺) och *omae* (お前).

Här kommer ett exempel ur *Gintama* då register förekommer (exemplet är ett socialt register, då karaktären talar med kinesisk brytning):

お前ら馬鹿デスか？私・・・スクーターはねられた位じゃ死なないヨ。コレ、奴らに撃たれた傷アル。もうふさがったネ。

Omaera baka desu ka? Watashi... sukuutaa ha nerareta kurai ja shinanai yo. Kore, yatsura ni utareta kizu aru. Mou fusagatta ne.

You guys stupid or what? Not going to die just from getting hit by scooter uh-huh! This scar's from getting shot by those guys. Already closed up... see?

Her Japanese isn't very good. –ED

Gintama Vol. 1: s. 94

I den här situationen är det *Kagura* som talar med *Gintoki* och *Shinpachi* efter att de kört på henne med en moped. I originalet innehåller uttalandet ett antal grammatiska funktioner som förmedlar att talaren är utländsk, som skrivs i katakana istället för det vanliga hiragana (デス, ヨ, アル, ネ). Av dessa är 'aru' ett välkänt uttryck för att indikera att talaren använder en

kinesisk dialekt. Att *Kagura* har kinesiska rötter förstärks ytterligare genom att hon bär kinesiska kläder. Eftersom detta är en av huvudkaraktärerna som i stort sett alltid är med i serien har författaren tagit sig mer tid att utveckla karaktärens personliga idiom, och har använt sig av *register*. Hasegawa förklarar detta i sin bok som:

Another concept in the realm of indexical meaning that merits special attention is **register**. Register consists of variations of language according to the technicality of the topic, the social roles of the interlocutors, the formality of the situation, and so forth...

The **social register** is a group of linguistic features whose stylistic use carries information about the social stereotyping of the speaker/writer (Hervey 1992: 195). Social registers include dialectal (regional) and sociolectal (social-class based) variations. They are symptomatic, revealing social traits that the speaker/writer automatically possesses and for which they cannot be held personally responsible.” (Hasegawa, 2012 s. 61)

Meningen med register är att eftersom karaktären talar med en kinesisk accent så är den väl etablerad då den tillhör den sociala klassen kinesers accent. Översättaren har då inte behövt skapa en dialekt (accent) till karaktären i fråga. Enda undantaget är att karaktären ofta säger ”アル” vilket översätts till ”uh-huh”. Förmodligen för att författaren ville ha en etablerad dialekt men ändå få karaktären att sticka ut ur mängden.

4.4.3.1 Socialt register

Som jag precis nämnde ovan när jag citerade Hasegawas bok är det sociala registret en grupp av lingvistiska särdrag vars stilistiska användning bär med sig information om den sociala stereotypen talaren eller författaren använder. Det sociala registret inkluderar dialektala (regionala) och sociolekta (social-klass baserade) skillnader (Hasegawa 2012, s. 61).

Den första dialekten som förekommer i den här uppsatsen är dialekten *kansai-ben* (den dialekt som talas i Kansai området i Japan). Jag kommer nu ge exempel på meningar som förekommer i *Gintama*:

今日という今日はキッチン金返してもらうで!! ワシもう我慢でけへんもん!!
イライラしてんもん!

Kyou to iu kyou ha kicchin kane kaeshitemorau de! Washi mou gamandekehen mon!!
irairashiten mon!

Time to pay up, deadbeats!! I've been a patient man!! But now... I'm irritated!

De understrukna delarna markerar dialektskillnader i texten, och i det här fallet används alternativa negationsändelser och utbyten av vissa partiklar har skett, till exempel har 「よ」 bytts ut mot 「で」 och används för att förstärka ett uttalande eller påstående. Något som kan förvirra personer som precis börjat lära sig japanska är 「でけへん」, som är en dialektal version av 「できない」 som förutom *Kansai-ben* använder sig av slang. I den engelska meningen använder sig inte karaktären av någon dialekt utan han använder den engelska som de andra karaktärerna gör, möjligtvis med undantag för ordet *deadbeats*. Detta kan förklaras med, för att citera Rune Ingo (Ingo, 2007, s. 85):

I Linnas Tunttematon sotilas kan man språkligt identifiera över ett halvt dussin av soldaterna, och Stormboms översättning *Okänd soldat* uppvisar nästan samma imponerande skala av språkliga varieteter (idialekter). Översättningen av boken till isländska är stilistiskt problematisk, eftersom isländskan strängt taget saknar dialekter.

Översättaren har då ansett att dialekterna i målspråket inte räcker till, möjligen för att han inte ansett dem lika nyansrika och istället gett karaktären en *idialekt* (personlig dialekt), i det här fallet slangspråk. Slangen i det första exemplet är dock väldigt svagt och varierar från mening till mening.

Inom manga och annan fiktion används ofta Osaka (Kansai) dialekten som en stereotyp kallad *yakuwarigo* (Kinsui 2003, s.82-83). Enligt Kinsui karaktäriseras en person som använder Osaka dialekten av dessa särdrag:

1. en person som pratar mycket och skämtar
2. snål, girigburk
3. glupsk
4. ser "flashig" ut
5. vulgär, erotisk
6. har mod
7. gangster (*yakuza*), läskig

I Gintama förekommer en person med dessa kvalitéer såsom vulgär och lite flashig och är en gangster.

Hur har översättaren hanterat andra dialekter som inte är lika välkända utanför Japan?

Följande exempel är tagna från Gintama volym 4. Dialekten är den som talas i Kochi prefekturen och den kallas vanligtvis Tosa-dialekt då Tosa är det gamla namnet för Kochi.

わしも昔は、銀時やヅラ達と天人相手に暴れ回っちよったが、どーにもわしや戦ちゅーのが好かん。

Washi mo mukashi ha, Gintoki ya Zura to Amanto aite ni abare mawacchotta ga, doonimo washa ikusa chuu noga sukan.

I used to run around fighting the Amanto with Gintoki and Zura... but I don't like conflict.

s. 98:

じゃが、人が集まってくる男ちゅーのは何かもってるモンぜよ。わしやヅラの志に惹かれて人が集まるとるよーに、おんしもあのチャイナさんも奴の中の何かに惹かれて慕っとるんじゃなかか？

Jaga, hito ga atsumattekuru otoko chuu no ha nanika motteru mon ze yo. Washi ya Zura no kokorozashi ni hikarete hito ga atsumattoru yooni, onshi mo ano chaina-san mo yatsu no naka no nanika ni hikarete shitattorun janaka ka?

But he's definitely got something going on for him to be the leader of so many... My followers and Zura's followers... they're attracted to our spirit. There must be some reason you and China girl follow the dude around like a puppy, right?

s. 99:

Gintama Vol. 4:

I dessa två exempel använder en återkommande karaktär vid namn Sakamoto Tatsuma, där han förklarar var Gintokis, Katsuras och hans egen storhet ligger, relativt mycket dialekt varav i de engelska motsvariga meningarna görs inget sådant försök att ge karaktären en dialekt. Som namnet Sakamoto Tatsuma indikerar, är det en inspiration från Sakamoto Ryoma, en historisk hjälte från Kochi prefekturen i slutet av Edo perioden. Sakamoto Ryoma är känd för att ha varit en av de viktigaste personerna i att tvinga Edo regeringen att öppna landet för Väst.

Tosa-dialekt är inte lika välkänd som Osaka-dialekt, och i de två exemplen ovan är de under är de understrukna delarna en blandning av Tosa-dialekt och Kagoshima-dialekt.

Meningsavslutarformen "zeyo" är ett av de mest karaktäristiska särdragen för Tosa-dialekt som betyder "dayo" i standard japanska. Likaså "chuu", "chotta", "onshi", som är motsvarigheten till "teiru", "teita", "you" i standard japanska, är typiska för Tosa-dialekt. Hursomhelst är "nakaka" (=nainoka) ett ganska välkänt särdrag för Kagoshima-dialekt och '(atsumat)toru' är inte Tosa-dialekt (enligt min lärare borde det vara 'choru').

Översättaren använder sig av en blandning mellan nyss nämnda *Equivalence* och en översättningsteknik som kallas *Adaptation*. Den senare metoden innebär att när situationen i källkulturen är helt okänd i målkulturen då måste översättaren skapa en liknande men helt annan situation. Detta kan leda till att kulturella element helt försvinner (Hasegawa, 2012 s. 177-8).

I de två exemplen använder sig talaren av dialekt, vilket inte märks i den engelska översättningen. Detta kan bero på att dialekten i sig inte är lika känd som Kansai-dialekten är och översättaren har därför inte vetat hur han skall hantera detta. En annan möjlighet är att han inte ansett engelska vara lika nyansrikt på dialekter. En annan väg han hade kunnat ta är att ge karaktären ett personligt idiom som hade varit mer lämpligt än i fallet med karaktären som talade med Kansai-dialekt, då talaren med Shikoku-dialekt är en återkommande karaktär. Så blev dock inte fallet.

4.4.3.2 Tonregister

Tonregistret refererar till föränderliga lingvistiska former där talaren/författaren för in sin emotionella ställning gentemot samtalsparterna. Exempel på detta är artighet, bryskhet eller rentav otrevlighet (Hasegawa 2012, s. 64). Tonregister liknar uttrycksbetydelse väldigt mycket i och med att båda uttrycker känslor. Man skulle kunna förklara det med vilken ton man använder mot den man pratar med. Till exempel om man pratar med en hög stämma kan det hända att man är arg på den personen man pratar med. Ett exempel som går att ta upp är det jag tog upp på sida 20 i denna uppsats:

貴様アア！！何をするかアア！！

Kisama!! Nani wo suru ka!!

Idiot!! What are you doing?!

Gintama Vol. 1

Det här ett exempel på känslouttryck (tonregister) eftersom personen uttryckligen är arg.

4.4.3.3 Substantivregister

Ett substantivregister definieras enligt vilket ämne det är fråga om, till exempel matematik, flygning och så vidare. Individer som specialiserar sig inom olika yrken utvecklar olika sätt att använda språket på. Sådana egenskaper, som främst manifesterar sig i specialiserade vokabulär, kallas substantivregister (Hasegawa 2012, s. 65). Ett exempel på detta är seriens huvudperson Gintoki som älskar att läsa *Weekly Shonen Jump* (週刊少年ジャンプ).

今日ジャンプの発売日じゃねーか。

Kyō janpu no hatsubaibi janee ka.

Jump comes out today!

Gintama Vol. 1: s. 88:

Översättaren valde att inte förklara vad ”Jump” är för något. Han tog för givet att de som läser den här *mangan* vet vad *Weekly Shonen Jump* är för något. Det är, som namnet antyder, en tidning som kommer ut varje vecka och innehåller manga. Översättaren har antagit att målgruppen som *Gintama* är ämnad för, förstår dessa substantivregister som ligger inom området för manga då inga försök görs att förklara dem. Han har troligen antagit att *Weekly Shonen Jump* är tillräckligt känt för att slippa förklaras, kanske för att det är välkänt i Japan och de som läser manga i andra länder är tillräckligt insatta i i Japans populärkultur för att känna till detta. De icke populärkulturella elementen översätts mestadels:

ゴメンですんたら、この世に切腹なんて存在しないわ。

Gomen de sundara kono yo ni seppuku nante sonzai shinai wa.

If sorry was enough seppuku wouldn't exist in the world.

**Seppuku is ritual suicide*

Gintama Vol. 1: s. 25:

Som man kan se förklarar översättaren här vad som menas med seppuku, som han inte ansåg var ett tillräckligt känt begrepp utan att ge det en förklaring.

4.4.3.4 Genreregister

Hasegawa förklarar genreregister som:

The **genre register** is determined by a speaker/writer's perception of the social-transactional purpose, of the nature of the overall situation in which communication takes place, and of his/her role in particular transactions." (Hasegawa 2012, s. 65)

Meningen är att en person anpassar sitt tal efter sociala konventioner. Jag kommer börja med att visa exempel i tredje person och yttras av karaktären Gintoki, som använder sig av mestadels vårdslöst språk och är sällan artig.

お前ご飯にボンドでもかけて食べてんの？

Omae gohan ni bondo demo tabeten no?

Did you put superglue in your rice or something?

Gintama Vol. 1: s. 94:

Gintoki, som yttrar den här meningen, använder samma grad av artighet när han talar med i princip vem som helst dels för att han är äldre än sina kamrater och dels för att han inte har så mycket respekt för andra personer. Åldern som skiljer mellan honom och Shinpachi och Kagura, som han talar med, gör att hans val av ord är befogat. Han använder varken de artigare formerna 「あなた」 vilket är ett artig du eller verbändelserna 「です/ます」 som är artigare än de informella former han använder, 「お前」 till exempel.

5. Slutsats och diskussion:

Slutsats:

I början av den här uppsatsen ställdes tre frågor. I det här avsnittet kommer jag presentera en kort slutsats till dessa frågor följt av en diskussion och en sammanfattning.

- Är alla parametrar i Hasegawas bok relevanta för manga-översättning? Om inte, vilka är relevanta och varför?

Nej jag ansåg inte att alla parametrar i Hasegawas bok var relevanta för mangaöversättning. Inte för att de inte kunde appliceras utan för att en del parametrar var för lika vissa andra och hade kunnat slås ihop istället. Jag föreslår nedan i diskussionsdelen vilka jag tycker skulle kunna slås ihop för att göra parametrarna och hur man bäst översätter lite mer överskådligt, vilket det inte alltid var i Hasegawas bok.

- Täcker Hasegawas parametrar de främsta problemen med översättning som man finner i *Gintama*? Om inte, vilka parametrar fattas, och varför fattas de?

Ja, jag var väldigt nöjd med parametrarna i *Routledge Course in Japanese Translation*. De täcker de flesta problem en översättare kan tänkas stöta på i en översättning. Allt från *prepositionell betydelse* till *genreregister* tas upp vilket gör det till en väldigt översiktlig bok om än lite svårförstådd då det finns väldigt många parametrar som hade kunnat slås ihop, vilket jag nämnde ovan. Något som borde noteras är att onomatopeia, som ligger under *uttrycks innebörd*, skulle vara mindre problematiskt i en engelsk översättning av *manga* jämfört med en roman till exempel. I en film eller ett avsnitt i serien översätts vanligtvis inte onomatopeia utan läggs till som ljud.

- Vilken parameter(rar) är mest relevanta för översättningen av mangan *Gintama* och varför?

De parametrar jag tycker är viktigast är de som behandlar register och uttrycks innebörd. Register eftersom det behandlar karaktärernas språkanvändning, såsom klasskillnader, ålder och så vidare vilket är väldigt viktigt att man får till rätt när man översätter en manga och även för att det behandlar de olika sätten att säga jag, du och så vidare på vilket markerar status, kön, var man kommer ifrån och senior/junior relationen mellan de olika karaktärerna. Det markerar också vad för attityd man har gentemot den man talar med. Och till slut är uttrycks innebörd än av de viktigaste delarna, eftersom det är *manga* det handlar om som är

väldigt känsloladdat. Vänskap, kärlek, hat och andra känslor uttrycks hela tiden då man i *manga* mest samtalar, och därför kommer detta avsnitt till bra användning. Dessa funktioner förekommer i överflöd i japanska men inte i engelska. De uttrycks som pronomen och partiklar i slutet av en mening och även vilket ord man väljer att använda. Det är dessa parametrar som är svåra att översätta till engelska. Ofta översätts inte dessa aspekter utan man borde notera att i *manga* hjälps läsaren av visuella medel. Till exempel, i *Gintama* bär Kagura, med kinesiska rötter, en kinesisk klänning och den vulgära personen indikeras av sitt utseende.

Diskussion:

Här är de olika slutsatserna jag tagit avsnitt för avsnitt.

I det första avsnittet *prepositionell betydelse* kom jag fram till att det inte är det mest relevanta för *manga*-översättning då det framstod som väldigt filosofiskt. Det var mycket att ett krav skulle uppfyllas för att påståendet skulle vara sant, men om det inte gör det är det falskt och så vidare. *Manga* är ofta väldigt raka och underhållande i sin karaktär, där saker och ting som händer brukar förklaras väl genom bilder och text. Jag tycker därför inte att det är ett nödvändigt element för översättning av *manga*.

I det andra avsnittet *egennamn* skrev jag hur Hasegawa nämner att det kan vara svårt att översätta namn i olika texter och verk men att det inte går att säga detsamma om *manga* då de använder *furigana* vilket visar hur man läser ordet. Detta gör att just det här avsnittet inte känns lika relevant i ett översättningssyfte inom *manga* då översättaren får namnet på personen, platsen eller saken, serverat.

Avsnittet *polysemi* handlar om ord som kan associeras till flera betydelser och detta avsnitt skulle jag inte heller se som det viktigaste för någon som vill översätta en *manga*. Detta på grund av att en *manga* alltid ackompanjeras av bilder som lika ofta kan vara lika viktiga som språket själv och behöver därför inte undra vilket objekt, till exempel, som refereras till. Detta kan dock bli ett problem om det handlar om substantivregister där någonting eller någon inte förekommer i bild och måste översätta ordet korrekt vilka gör att detta avsnitt inte går att utesluta helt.

Synonymi skulle jag hellre döpa om till *ekvivalens* eftersom, som jag nämner på sida 13 i denna uppsats:

Två uttryck eller ord är synonymer av varandra om de har samma längd av potentiella prepositions meningar. Synonymer är normalt begränsade till ett språk, men om det sträcker sig genom två språk kallas det ekvivalens.

Detta är en av de viktigaste punkterna eftersom det mesta man gör av översättningen är en motsvarighet av originalet, inte bara orden utan även kulturen som ibland får vara kvar som den är eller anpassas för den nya målgruppen.

Hyponymi är också en viktig parameter som Hasegawa tar upp. Eftersom vissa språk är rika på hyponymer och fattiga på hyperonymer, eller tvärtom, är det viktigt att veta om man kan uppnå full ekvivalens eller om man måste använda sig av en hyperonym eller det motsatta som jag nämnde på sidan 13 i denna uppsats nämligen: ”*Här har hyponymen Othello (オセロ) blivit utbytt av hyperonymen brädspel (board games).*” En översättning kanske rentav blir bättre om man använder det motsatta även om ekvivalens är uppnåbar, då det passar bättre in i den nya målkulturen.

I avsnittet *presupposition* skrev jag att det är relationen som hålls mellan två propositioner, det vill säga, om innehållet i två påståenden är sant eller falskt. Jag fann att det är väldigt likt *prepositionell betydelse* och hade kunnat slås ihop med just det avsnittet eftersom det inte är någon jättestor skillnad på dem. Men som jag även sade om *prepositionell betydelse*, är det inte den mest nödvändiga parametern när man översätter en manga och. Om det dock ses som nödvändigt att använda sig av dessa parametrar, anser jag att dessa två hade kunnat slås ihop på grund av deras likheter.

Uttrycks innebörd är en väsentlig del i översättningen, speciellt i manga där många olika sorters känslor uttrycks. Som jag visade genom exemplet på sida 14-15 håller kvinnan, i det japanska originalet, på att bli tvingad att klä av sig sina kläder men tvekar och mannen blir då arg eftersom han driver en bordellverksamhet och detta inte går för sig och därmed börjar ta till våld (men hinner inte göra någonting). I den engelska översättningen å andra sidan blir han arg av en helt annan anledning. Han blir arg för att han tror att hon har något att invända mot hans sätt att driva sin verksamhet. Detta är det mest extrema exemplet men det händer relativt ofta att översättaren tonar ner språket och händelser vilket kan ge upphov till vitt skilda upplevelser som jag lade märke till. Detta för att anpassa det till den nya miljön som har en annan målgrupp i fokus, förmodligen de lite yngre läsarna. Detta är därför en viktig del i översättningen, att översättaren kan anpassa texten till de nya läsarna men ändå behålla samma känslor som i originalet och bygga en laddad scen, dock lite mer barntillåten.

Indexikalitet ligger väldigt nära det jag tog upp i *register*, där man förknippar vissa ord med olika betydelser. Även dessa två, som en del andra avsnitt, hade kunnat kombineras eftersom de ligger så nära varandra och är, liksom *register*, en nödvändig del.

Phatic communion, där man använder uttryck med bestämda betydelser, handlar om att hitta

en motsvarighet i målspråket och kan därför enligt min mening anpassas till *ekvivalens*, som översättaren av *Gintama* gjort:

あ。。。ども

A... doomo

Oh, hi.

Gintama Vol. 1: s. 22:

Detta är också ett nödvändigt kapitel men detta som en del andra, hade kunnat slås ihop med *ekvivalens* för att göra det lite mer överskådligt, det vill säga, att ha allt på ett och samma ställe. Hasegawa har istället valt att sprida ut parametrarna på flera olika punkter, vilket gör det lite svårare ibland, när man försöker analysera.

I avsnittet *register* gick jag först igenom pronomen, vilket är en viktig del i det japanska språket då det signalerar ålder, kön, artighet, känslor och så vidare. Detta är delen då översättaren, speciellt i översättningen av andra personens pronomen, måste använda sig av kreativitet när han översätter ordet *du* eftersom det ibland bara står för sig självt. Exempel som visades var förolämpningar som översatts från *du*, vilket oftast förmedlar den rätta känslan i situationen som förekommer. Efter det kunde man läsa om de variationer som finns i språket enligt de teknikaliteterna som förekommer, den sociala rollen av samtalsparterna och så vidare. Som jag nämnde i denna del finns det fyra typer av register: social-, ton-, substantiv- och genreregister. Dessa punkter är viktiga då översättaren måste översätta olika språkstilar som förekommer i manga till exempel det sociala registret som är en grupp av lingvistiska särdrag vars stilistiska användning bär med sig information om den sociala stereotypen talaren eller författaren använder. Det sociala registret inkluderar dialektala (regionala) och sociolekta (social-klass baserade) skillnader, eller tonregistret som refererar till föränderliga lingvistiska former där talaren/författaren för in sin emotionella ställning gentemot samtalsparterna och, som jag sade innan, tonregister liknar uttrycks betydelse väldigt mycket i och med att båda uttrycker känslor, men även substantivregister som definieras enligt vilket ämne det är fråga om, till exempel matematik, flygning och så vidare. Individer som specialiserar sig inom olika yrken utvecklar olika sätt att använda språket på. Sådana egenskaper, som främst manifesterar sig i specialiserade vokabulär, kallas substantivregister. Exemplet jag tog upp var *Gintokis* fixering av *Weekly Shonen Jump*. Det sista jag tog upp var *genreregister* vilket betyder att en person anpassar sitt tal efter sociala konventioner. Jag tycker det här är en av de viktigaste parametrarna eftersom dessa orden kan

uttrycka så mycket med så lite och används väldigt ofta.

Jag har nu redogjort för vilka parametrar jag ansåg nödvändiga och andra lite mindre nödvändiga. Jag anser att de parametrar som finns räcker till men att vissa kunde slås ihop med andra för att det skulle bli lite mer överskådligt. Hasegawa gör en bra insats för att täcka de utmaningar som förekommer när man översätter en manga och hennes bok fungerar som ett väldigt bra hjälpmedel fastän jag önskar att hon hade slagit ihop ett avsnitt eller två.

6. Källförteckning:

Hasegawa, Yoko 2012, *The Routledge Course in Japanese Translation*, New York, Routledge

Ingo, Rune. 2007, *Konsten att översätta* 1:4 uppl. Lund, Studentlitteratur

Kaindl, Klaus 1999, *Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation*, in *Target vol.11:2*, pp.263-288. John Benjamins B.V., Amsterdam

Kinsui, Satoshi.2003. *Virtual Nihongo Yakuwarigo* (ヴァーチャル日本語 役割語) (=Virtual Japanese, role language) Iwanami Shoten

Lee och Shaw 2006 *A Textual Comparison of Japanese and Chinese Editions of Manga: Translation as Cultural Hybridization* IJOCA

Nande, Yanen 2008, *Osakajin no Setsumeisho* (大阪人の説明書) (=Explanation about Osakan), Tokyo, Souyousha (双葉社)

Sell, Cathy 2011, *Manga Translation and Interculture*, University of Minnesota

Sorachi Hideaki, Matthew Rosin (översättare) 2007 (first print), *Gintama* (銀魂) vol. 1 (engelska), San Francisco, VIZ Media

Sorachi, Hideaki 2004, *Gintama* (銀魂) vol. 1 (japanska) Tokyo, Shueisha Inc.

Sorachi Hideaki, Matthew Rosin (översättare) 2008 (first print), *Gintama* (銀魂) vol. 4 (engelska), San Francisco, VIZ Media

Sorachi, Hideaki 2004, *Gintama* (銀魂) vol. 4 (japanska) Tokyo, Shueisha Inc.

Svensson, Mikael 2012, *Översättning till Svenska av Japansk Onomatopoetikon i Manga* Kandidatuppsats (opublicerad), Göteborgs Universitet

Internetkällor:

Gintama (銀魂) (hämtad 2012-12-31), senast ändrad 2012-12-27

http://en.wikipedia.org/wiki/Gin_Tama

Ikue,, Shingu 2007, *Kansai-ben* (関西弁) (hämtad 2012-12-30), senaste artikel publicerad fredagen den 18:e maj 2012

<http://web.mit.edu/kansai/7.OtherResources/1animemanga.html>

Irving, Rebecca, Koh, Hee Yoon, Pasfield-Neofitou, Sarah, Pickhaver, Katherine, Sell, Cathy
2002, *Manga Translation Studies Onomatopoeia and Mimesis* (hämtad 2012-09-26)
<http://www.mangalibrary.org/en.php?p=research>

Japan Foundation 2010, *Japanese in Anime & Manga* (アニメ・マンガの日本語) (hämtad
2013-01-05)
http://anime-manga.jp/about_anime-manga/eng/

Othello (Wikipedia)(hämtad 2013-02-26), senast ändrad 2013-02-22
<http://en.wikipedia.org/wiki/Reversi>

Tosa-ben (Wikipedia)(土佐弁) (hämtad 2012-12-31), senast ändrad 2012-11-26
<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%9C%9F%E4%BD%90%E5%BC%81>