

Lech Ceran

Uniwersytet Łódzki

lech.ceran@filologia.uni.lodz.pl

ORCID: 0000-0002-9638-471X

ANALIZA STRATEGII TŁUMACZENIOWYCH W MACEDOŃSKIM DUBBINGU ANIME „DRAGON BALL”

Analysis of translation strategies in the Macedonian dubbing of the anime “Dragon Ball”

Summary

“Dragon Ball” by Akira Toriyama is currently a global phenomenon. It is not only considered one of the Japanese comics and animation classics, but for many people it was also the first contact with Japanese culture. Undoubtedly, one of the merits of the series’ popularity is its localization into different languages – with the anime adaption playing the main role. It was no different in the case of North Macedonia, where the anime series were dubbed. The article is a compilation of information about this language version, with focus on brief analysis of translation strategies.

Keywords: anime, Dragon Ball, Macedonian language, dubbing, translation, onomastics

Od kilku lat japoński komiks i animacja zyskały na popularności na całym świecie. Niezaprzeczalnie jedną z najpopularniejszych serii jest obecnie seria „Dragon Ball” autorstwa Akiry Toriyamy. Nie tylko uznaje się ją za klasykę tych dwóch mediów, z których w większym lub mniejszym stopniu inspiracje czerpało wielu twórców jak na przykład Eiichiro Oda („One Piece”), Tite Kubo („Bleach”) i Hideaki Sorachi („Gintama”), lecz również dla wielu ludzi pochodzących z innych państw stanowiła pierwszą (choć nie zawsze świadomą) styczność z japońską kulturą. Jedną z zasług światowej popularności serii jest jej

tłumaczenie na poszczególne języki – przy czym główną rolę odgrywała wersja anime. Nie inaczej było w przypadku Macedonii Północnej, w której udźwiękowania doczekały się dwie pierwsze serie anime, tj. „Dragon Ball” i „Dragon Ball Z”.

Celem artykułu jest przedstawienie strategii tłumaczeniowych podjętych w procesie adaptacji anime „Dragon Ball” na język macedoński wraz z próbą wskazania prawdopodobnych inspiracji lub wpływów innych, wcześniej opublikowanych, wersji językowych (angielskiej, francuskiej, serbskiej), przy czym skupiam się wyłącznie na zjawiskach leksykalnych obejmujących antroponimy (nazwy postaci), toponimy (nazwy miejsc), chrematonimy (nazwy przedmiotów), instytucjonalizmy (nazwy instytucji) a także nazwy fikcyjnych technik sztuk walki. Dodatkowym celem jest zestawienie informacji pozajęzykowych na temat tego wydania. W celu zwiększenia czytelności oryginalne nazwy japońskie zapisane zostały za pomocą tzw. rōmaji, czyli transkrypcji Jamesa Curtisa Hepburna na alfabet łaciński. Zaprezentowane w artykule tłumaczenia nazw własnych (obrazujące odmienne strategie przekładu) na język polski zaczerpnięte zostały z wersji emitowanej na kanale RTL7 (później również na TVN7), gdyż ta powstawała w podobnym czasie co wersja macedońska (oraz w porównaniu do polskiej wersji mangi, gdyż ta stanowi odmienne medium).

„Dragon Ball” w pierwszej kolejności stanowi serię mangi (jap. ‚komiks’, ‚kreskówka’) autorstwa japońskiego rysownika Akiry Toriyamy publikowanej w czasopiśmie „Shūkan Shōnen Jump” latach 1984–1995. Charakterystyczny dla serii jest synkretyzm stylów i elementów, w którym m.in. ludzie i antropomorficzne zwierzęta żyją na równi w świecie, w którym tradycja buddyjska i futurystyczne technologie się przeplatają¹. Na podstawie mangi studio Toei Animation wyprodukowało i w latach 1986–1996 emitowało na kanale Fuji TV dwie serie kreskówek – tzw. *anime* (skrót od jap. *animēshon* – ‚animacja’, ‚kreskówka’, od ang. *animation* – ‚animacja’, SWO: ‚japoński film animowany’), w reżyserii Daisuke Nishio. „Dragon Ball” należy do gatunku tzw. *shōnen* (jap. ‚chłopiec’), który zgodnie z definicją Agnieszki Lech adresowany jest do najmłodszego odbiorcy (najczęściej chłopców). Skupia się przeważnie na historiach o tematyce m.in. przygodowej i sportowej, a wątki miłosne stanowią co najwyżej wyłączenie dodatek. Z założenia czytelnik ma żyć się z bohaterami poprzez wspólne dorastanie². Dzięki tłumaczeniu na różne języki seria „Dragon Ball” odniosła sukces nie tylko w Japonii, lecz również m.in. we Francji, Hiszpanii i Polsce³. Wciąż niegasnąca popularność, z którą wiąże się m.in. zapotrzebowanie

¹ A. Lech, *Leksykon: manga & anime*, t. I–II, Szczecin 2004, s. 129.

² Ibidem, s. 165–166.

³ Ibidem, s. 129.

na kolejne historie rozwijające się w przedstawionym świecie, obrazują pozycje tzw. dōjinshi lub fan-mangi (tj. komiksy tworzone przez fanów danego tytułu) rysowników japońskich (np. „Dragon Ball AF” autorstwa Toyble’a; „Dragon Ball AF” autorstwa Young Jiji’ego), jak i pochodzących z innych państw (np. „Dragon Ball Kakumei” francuskiej grupy składającej się z Darkows, Poisonlabo i Reeneko, „Dragon Ball Ex” hiszpańskiego rysownika Seblieta i „Dragon Ball West” brazylijskiego rysownika Felipe Batisty Da Cunhi).

Pierwsza seria anime (zatytułowana „Dragon Ball”) opowiada historię małego chłopca Son Gokū, który wraz z przyjaciółmi poszukuje tytułowych „smoczyc kul”, których zebranie przyzywa smoka spełniającego życzenia – Shenrona. Gokū po drodze uczy się sztuk walki, bierze udział w różnych turniejach. Zebrane po drodze doświadczenie wykorzystuje w obronie dobra, np. poprzez ochronę smoczyc kul przed złymi żądnymi władzy ludźmi, a tym samym przed wypowiedzeniem przez nich życzeń. Historia stanowi luźną adaptację buddyjskiej legendy o Królu Małp – Sun Wukongu⁴.

Emisja serialu w Macedonii Północnej rozpoczęła się 1 października 2003 roku (choć wersja językowa przygotowywana była już od 2002 roku) i trwała do połowy 2004 roku. Przypadła więc na podobny okres jak w przypadku udźwiękowionych wersji językowych na Bałkanach: w Federacyjnej Republice Jugosławii, tj. serbskiej („Zmajeva Kugla”, 2001–2002) oraz albańska (2003)⁵, a także w Grecji (1998–1999) i Rumunii („Globul Dragonului”, 1999–2000). Wersja macedońska przygotowana była na bazie japońskiej wersji językowej (z widocznymi wpływami innych wersji) i emitowana na kanale A1 TV (mac. *A1-телевизија*) w popołudniowym paśmie, tj. o godzinie 17:15. Była to trzecia seria anime emitowana na tej stacji – po „Digimonach” (mac. *Дигимон*) od 2001 i „Pokémonach” (mac. *Покемон*) od początku 2003 roku. W następnych latach stacja kontynuowała emisję japońskich animacji, np. „Naruto” (mac. *Наруто*) i „BeyBlade – Latające Dyski” (mac. *Бейблејд*, jap. *Bakuten Shūto Beiburēdo*). Zachowano oryginalny tytuł, lecz zapisywany był cyrylicą, tj. „Драгон бол” (w programie telewizyjnym, nie zaś w samym serialu, np. czołówce)⁶.

⁴ Ibidem, s. 129.

⁵ Wersja ta nie jest tożsama z wersją emitowaną w Albanii. Ta – zatytułowana „Sferate Dragoit” wyprodukowana została dopiero w 2013 na podstawie wersji amerykańskiej, wydawcy Funimation.

⁶ W rozkładzie programów seria opisywana była czasem jako „Драгон бол 3”. Wynikać mogło to z błędu. Potwierdzeniem tego jest występowanie tego tytułu obok drugiej serii, tj. „Драгонбол 3ет”.

Macedońskie udźwiękowanie nie podlega ramom definicyjnym. Stanowi bowiem formę pośrednią między „lektorem” a „dubbingiem”. Jak podaje Marek Hendrykowski, „lektorem” określa się „wykonawcę lektorskiej wersji tłumaczenia tekstu filmu wyświetlanego w kinie, na wideo lub w telewizji”⁷, „dubbingiem” zaś „metodę uprzystępnienia odbiorcy obcojęzycznych filmów polegająca na zastępowaniu oryginalnej wersji językowej tekstem tłumaczonym w danym języku i dostosowanym interpretacją aktorską do ruchu ust aktorów na ekranie”⁸. W macedońskiej wersji postaci udźwiękowane zostały przez siedmiu aktorów głosowych. Interpretacja – wyrażana m.in. poprzez emocje odgrywanych postaci, występuje, lecz kwestie nie zawsze pokrywają się z ruchem ust postaci. Ponadto podobnie jak w przypadku „lektora” niejednokrotnie (choć nie zawsze) słyszalne są również oryginalne japońskie linie dialogowe. Ze względu na wykorzystanie formy pośredniej między szeptanką a dubbingiem, wyeliminować udało się ograniczenia drugiej z form, a przede wszystkim synchronizacji fonetycznej, kinetycznej i czasowej⁹.

Za tłumaczenie odpowiadała Marija Todorczewa (mac. *Маруја Тодорчева*), a od „sagi 22. turnieju sztuk walki” (jap. *Dai-Nijūni Tenka-Ichi Budōkai Hen*) Marija Stojmenowa (mac. *Маруја Стојменова*)¹⁰. Większość aktorów głosowych brała wcześniej udział w macedońskich adaptacjach innych japońskich animacji. M.in. na podstawie ich występów udało się określić część z podkładanych przez nich postaci – napisy końcowe w serii „Dragon Ball” wymieniają wyłącznie nazwiska, a nie odgrywane przez nich role. Wyszczególnionych zostało siedem aktorek i aktorów głosowych, z czego większość użyczała głosu większej liczbie postaci.

Odtwórczynią głównej postaci, tj. Son Gokū była Hristina Grkowa (mac. *Христина Гркова*) – znana m.in. z wcześniejszej roli Misty i sierżant Jenny w „Pokémonach”, jednak w części odcinków „sagi 21. turnieju sztuk walki”, udźwiękowany on został przez Sanję Sawewską (mac. *Сања Савевска*) – podkładającą głosu postaciom w „Pokémonach” oraz „Digimonach”¹¹. Ta ponadto użyczyła głosu m.in. Pikkoro Daimaō, a od odcinka 94 również Yamuchy, zastępując Dimitriję Doksewskiego (mac. *Димитрија Доксевски*), który udźwiękował również m.in. generała Białego – a ponadto Brocka w „Pokémonach”. Hristina

⁷ M. Hendrykowski, *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994, s. 163.

⁸ Ibidem, s. 71.

⁹ I. Sikora, *Dubbing filmów animowanych. Strategie translatorskie w polskim dubbingu anglojęzycznych filmów animowanych*, Nysa 2013, s. 73–73, 77.

¹⁰ Nie jest jednak wiadome czy jest to inna lub ta sama osoba.

¹¹ ИНТЕРВЈУ: Сања Савевска „Две години чекав за интервју со Новак Ѓоковиќ”, [in:] <https://hybrid.mk/intervju-sanja-saveska-dve-godini-cekav-za-intervju-sonovak-djokovic/> [19.11.2024].

Пеповач (mac. Христина Пеповац) udźwiękowiała m.in. postać Bulmy, Chichi, Yajirobē i Piano (odgrywała Asha w „Pokémonach” oraz Nobitę Nobi w „Doraemonie”); Трајче Црвенон (mac. Трајче Црвенон) – m.in. Pilafa i Kuririna (Jamesa w „Pokémonach”); Наташа Арсова (mac. Наташа Арсова) – Mai, Girana, Tien Shin Hana (Jessie w „Pokémonach”) oraz Dimcze Meszkowski (mac. Димче Мешковски) – m.in. Rōshiego, Karina i narratora (profesora Oaka w „Pokémonach”, Suneo Honekawę w „Doraemonie”).

W procesie tłumaczenia nazw własnych podjęto kilka strategii. Tak jak pisał Maurice Pergnier, tak w przypadku tłumaczenia serialu „Dragon Ball” na język macedoński, nie można mówić o bezpośrednim przejściu z języka wyjściowego do języka docelowego. Spowodowane jest to przede wszystkim o widocznych wpływach innych systemów, które przyczyniły się na utworzenie ostatecznego kształtu macedońskiej wersji językowej. Bliższy jest mu zatem przedstawiony przez badacza schemat od komunikatu wyjściowego do komunikatu docelowego¹².

W przypadku antroponimów, w tłumaczeniu „Dragon Balla” na język macedoński zastosowano przeważnie zabieg tzw. egzotyzacji. Według Roberta Lewickiego jest ona strategią tłumaczeniową, która ma na celu wywołanie uczucia obcości w odbiorze danego przekładu¹³. Każdy tego typu element (przeważnie nacechowany) prowadzi do kreacji określonego wyobrażenia obcego środowiska, np. kraju, kultury, języka¹⁴. Zachowano w tym przypadku oryginalne (tj. japońskie) antroponimy, podobnie jak w innych wersjach językowych (Tabela 1), np. Maj (jap. *Mai*), Теншинхан (jap. *Tenshinhan*), Шенрон (jap. *Shenron*), Чичи (jap. *Chichi*), Карин (jap. *Karin*), Ранфан (jap. *Ranfan*).

Tabela 1. Egzotyzacja niektórych antroponimów z zachowaniem oryginalnej fonetyki w macedońskiej w porównaniu do innych wersji językowych

Macedoński	Japoński	Angielski	Francuski	Serbski	Polski
Май	Mai	Mai	Maï	Maj	Maja
Теншинхан	Tenshinhan	Tien Shinhan	Ten Shin Han	Ten Šin Han	Tenszin
Шенрон	Shenron	Shenron	Shenron	Šenron	Szenron
Чичи	Chichi	Chi-Chi	Chichi	Čiči	Cziczi / Sziszi
Карин	Karin	Korin	Karin	Karin	Kocur
Ранфан	Ranfan	Ranfan	Lanfan	Ranfan	Wiola

¹² M. Pergnier, *Les fondements socio-linguistiques de la traduction*, Lille 1993, s. 17.

¹³ R. Lewicki, *Zagadnienia lingwistyki przekładu*, Lublin 2017, s. 335.

¹⁴ R. Lewicki, *Obcość w odbiorze przekładu*, Lublin 2000, s. 145.

W przypadku niektórych z nich zauważalne są zmiany wynikające z różnic fonetycznych między systemami językowymi, jak sporadyczne przejście fonemu [r] do [l] oraz pominięcie samogłosek [i] i [u] w pozycji interkonsonantycznej lub wygłosowej. Zabieg ten ma na celu przede wszystkim znaturalizowanie odbioru. Jego przykładami są np. Ямча (jap. *Yamucha*), Џилан (jap. *Giran*), Крилин (jap. *Kuririn*) – obok zgodnego z oryginałem Куририн, Пуар (jap. *Pūaru*), Ланч (jap. *Ranchi*) i Чаоз (jap. *Chaozu*). Warto przy tym wspomnieć, że w przypadku postaci Булма i Пилаф (jap. *Buruma* i *Pirafu*, mac. *Булма* i *Пилаф*), zmiany fonetyczne mogą wywodzić się występującego w serii zapisu na alfabet łaciński (co widoczne jest m.in. w odcinku 1 oraz 112). Zmiany te często widoczne są również w innych wersjach językowych (Tabela 2).

Tabela 2. Egzotyzacja niektórych antroponimów z uwzględnieniem zmian fonetycznych w macedońskiej w porównaniu do innych wersji językowych

Macedoński	Japoński	Angielski	Francuski	Serbski	Polski
Ямча	Yamucha	Yamcha	Yamcha	Jamača	Jamsza
Џилан	Giran	Giran	Guilan	Gilan	Latający Smok
Крилин / Куририн	Kuririn	Krillin	Krillin	Krilin	Krilan
Пуар	Pūaru	Puar	Puerh	Puar	Krzykacz
Ланч	Ranchi	Launch	Lunch	Lanč	Lansz
Чаоз	Chaozu	Chiaotzu	Chaozu	Čaoz	Kaoz

Należy podkreślić, że charakterystyczne dla serii jest częste nadawanie postaciom imion intencjonalnych (mających przy tym humorystyczny charakter – choć to zwykle nie koreluje w klarowny z osobowością danej postaci), przy czym największe grupy stanowią te wywodzące się od nazw pospolitych potraw i produktów spożywczych, co widoczne było również w niektórych przedstawionych powyżej przykładach, np. Pūaru od jap. *pūaru cha*, czyli herbaty pu-erh oraz Pirafu od *pirafu*, czyli potrawy pilaw. Jednak jak podkreśla Iwona Sikora intencjonalność może stanowić trudność do odczytania, a zatem potencjalne nawiązanie gubi się w procesie tłumaczeniowym¹⁵. W procesie tłumaczenia serii na język macedoński udało się jednak odczytać i zachować część z tego typu jednostek. Widoczne jest to na przykładzie postaci o imieniu Улонг (jap. *Ūron*) wywodzące się od jap. *ūron cha*, czyli herbaty ulung. Warto przy tym zwrócić uwagę, że w przypadku tej postaci zabieg został zastosowany również w innych

¹⁵ I. Sikora, *Dubbing filmów animowanych...*, Nysa 2013, s. 107.

wersjach językowych (ang. i fra. *Oolong*, srb. *Ulong*, pol. *Świński ryjek/Prosiak*). Drugim przykładem tego zjawiska jest zmiana japońskiego imienia Shinbaru na Симбал. W porównaniu do poprzedniej formy, ta wywodzi się od angielskiego „cymbal”, a nie odpowiadającego mu japońskiego *tsinbaromu*. Zachowanie oryginalnego nawiązania do instrumentu muzycznego (tj. cymbałów), a zatem zabiegu zastosowanego w przypadku postaci Ūrona, zaobserwować można chociażby w tłumaczeniu na język angielski i francuski (ang. i fra. *Cymbal*). Choć sam sens imienia został zachowany, to utracono nawiązanie do jego nazwy w innym języku. Mimo, że imię w wersji macedońskiej, Цимбал, odbiega fonetycznie od japońskiego, to odnosi się (w nawet bardziej zbliżonej fonetycznie formie) do angielskiego rzeczownika „cymbals”. Podobny zabieg, choć trudniejszy do zrozumienia i interpretacji, wykorzystany został w polskiej (Sembal) i serbskiej (Kimbal) wersji językowej. Imię to poświadcza zatem ciekawy i niestandardowy zabieg egzotyzacji, który choć nie odpowiada zupełnie japońskiemu oryginałowi, to sprawnie odczytuje zawartą w nim intencjonalność.

Osobliwym zjawiskiem w macedońskiej wersji językowej jest występowanie w niej jednostek i form, które wywodzić się mogą z tłumaczenia serii na inne języki. Należy przy tym podkreślić, że mowa tu o kilku różnych wersjach. Te bowiem w mniejszym stopniu odnoszą się do zmian fonetycznych, które mogły być wynikiem przełożenia z japońskiego na macedoński system fonetyczny. To wynikać może z wcześniejszym obcowaniem tłumaczki z istniejącymi już wcześniej wersjami językowymi lub również z wcześniejszym zadomowieniem się wywodzących się form wśród fanów serii w Macedonii Północnej. Przykładowo z serbskiej wersji językowej zaczerpnięte były prawdopodobnie imiona: Оксатана (jap. *Gyūmaō*, srb. *Oksatan*) oraz Господар Бутен (jap. *Muten Rōshi*, srb. *Gospodar Buten*). Jednak w przypadku drugiej postaci należy podkreślić, że w macedońskiej wersji postaci zwracają się również za pomocą innych imion, m.in. Учителот (mac. „Nauczyciel”), Господар Желка Дух (mac. „Mistrz Żółwi Duch”) oraz bliższe oryginałowi Бутен Роши. Serbska wersja wpłynęła również na imię postaci Jinzōningen Hachi-Gō (jap. „Sztuczny człowiek numer 8”). W obu wersjach językowych nazywana jest bowiem „robotem numer osiem” (mac. *Робот Број Осум*, srb. *Robot Broj Osam*) – nie objęło to jednak zdrobnienia imienia, które posiada odmienną od formę, tj. w serbskiej przyjmuje ono formę Osmica (srb. „Ósemka”), zaś w macedońskiej Осумко, co bliżej jest chociażby do tej występującej w polskiej wersji mangi (nie anime) „Dragon Ball”, tj. Ósemek. Na tłumaczenie imienia postaci ronina Yajirobē (jednej z niewielu w serii posługujących się bronią białą) wpłynęła prawdopodobnie francuska wersja językowa. Choć z początku (w odcinkach 105–16), podobnie jak w przypadku wielu innych wersji językowych, zastosowano zabieg egzotyzacji z lekką zmianą fonetyczną nazywając go Јаципобай, to w kolejnych przetłumaczono

je na Баланс, a zatem podobnie jak w wersji francuskiej (fra. *Balance*). Podyktowane to zostało zapewne oryginalnym imieniem postaci, które odwołuje się do rodzaju „balansującej” zabawki. W macedońskiej wersji (tak samo jak w pozostałych tłumaczeniach, zatem trudno kategorycznie określić, która z nich wpłynęła na macedońską) dokonano częściowego udomowienia imienia postaci Murasaki Sōchō. To, nazywane przez Romana Lewickiego „adaptacją”, polega na usunięciu w procesie tłumaczenia wszelkich przejawów obcości, w czego rezultacie nie dochodzi do aktywizacji nazw realiów¹⁶. Jak podaje Ślawska, w literaturze w celu jego określenia wykorzystuje się dodatkowo nazwy „oswojenie” i „domestykacja”¹⁷. O ile zdecydowano się zachować oryginalne nazwisko postaci (Мурасаки), to w przypadku jego tytułu, zmieniono go z oryginalnego oznaczającego „sierżanta-majora” na „ninję”. Widoczny jest również prawdopodobny wpływ wersji albańskiej (kosowskiej) w przypadku imienia głównego bohatera, tj. Son Gokū, które zmienione zostało natomiast na naprzemiennie używane Санџоку i skrócony wariant Ъоку (alb. *Son Joke-u*), podczas gdy w innych wersjach imię to jest bliższe fonetycznie do japońskiego oryginału.

Tabela 3. Niektóre antroponimy zapożyczone do macedońskiej z innych wersji językowych

Macedoński	Japoński	Angielski	Francuski	Serbski	Polski
Оксатана	Gyūmaō	Ox-King	Gyumao	Oksatan	Szatanus
Господар Бутен	Muten Rōshi	Master Roshi	Tortue Géniale	Gospodar Buten	Genialny Żółw
Робот Број Осум	Jinzōningen Hachi-Gō	Android Eight	C-Huit	Robot Broј Osam	Numer Osiem
Осумко	Hacchan	Eighter	Céhui	Osmica	Super Osiem
Јациробај / Баланс	Yajirobē	Yajirobe	Balance	Džairobi	Jaskiniowiec
Нинџа Мурасаки	Murasaki Sōchō	Ninja Murasaki	Ninja Murasaki	Nindža Murasaki	Sierżant Przenikacz / Ninja Przenikacz
Санџоку / Ъоку	Son Gokū	Son Goku	Sangoku / Songoku	Son Goku	Songo

¹⁶ R. Lewicki, *Obcość w odbiorze przekładu*, Lublin 2000, s. 145.

¹⁷ M. Ślawska, *Oswajanie obcości kulturowej w przekładzie literatury dziecięcej: Przypadek Domowych duchów Dubravki Ugrešić*, „Slavia Meridionalis” 2020, 20, s. 4.

Spora część z występujących w serii antroponimów poddane zostało udomowieniu (zob. Tabela 4). Częściowe udomowienie zaobserwować można w przypadku kilkuczłonowych imion, w których jeden z nich stanowi tytuł tylko ten został przetłumaczony, przy czym w stosunku do pozostawionej części zostaje zastosowana egzotyzacja, np. Подедо Гоха (jap. *Son Gohan Jisan*), Сатана Пикоро (jap. *Pikkoro Daimaō*). Całkowitemu udomowieniu poddane zostały natomiast opisowe imiona, np. Морска Желка (jap. *Umigame*), Црвениот командант (jap. *Reddo Sōsui*) oraz Белиот генерал (jap. *Howaito Shōgun*) i Синиот генерал (jap. *Burū Shōgun*). W niektórych imionach tylko część została przetłumaczona, podczas gdy druga została opuszczona, np. Октопод (jap. *Dai Dako*, 'Wielka Ośmiornica'), Кралот (jap. *Koku-Ō*, 'Król Ziemi') oraz Зајакот Чудовиште Морков (jap. *Toninjinka*, 'Królik zamieniający ludzi w marchewki'). Ciekawy zabieg zastosowano w przypadku jednego z uczestników dwudziestej pierwszej edycji Światowego Turnieju Sztuk Walki, tj. Bakuteriana. O ile w większości wersji językowych zastosowano zabieg egzotyzacji, to w macedońskiej podjęto się utworzenia neologizmu, przy jednoczesnej próbie z zachowania podobieństwa w sensie oraz w wymowie do formy oryginalnej. W ten sposób utworzono imię Бактериолог.

Tabela 4. Udomowienie niektórych antroponimów w macedońskiej w porównaniu do innych wersji językowych

Macedoński	Japoński	Angielski	Francuski	Serbski	Polski
1	2	3	4	5	6
Подедо Гоха	Son Gohan Jisan	Grandpa Gohan	Sangohan / Songohan	Deda Gohan	Songokan
Сатана Пикоро	Pikkoro Daimaō	King Piccolo	Satan Petit Cœur	Kralj Pikolo	Szatan Serduszko
Морска Желка	Umigame	Turtle	Tortue de mer	Kornjača	Żółw Morski
Црвениот командант	Reddo Sōsui	Commander Red	Général Red	Komandant Red	General Czerwony
Белиот генерал	Howaito Shōgun	White General	Général White	General Uajt	General Biały
Синиот генерал	Burū Shōgun	General Blue	Commandant Blu	Kapetan Blu	General Niebieski

Tabela 4 (cd.)

1	2	3	4	5	6
Октопод	Dai Dako	Octopapa / Giant Octopus	Octopapa	Hubotnica	Ośmiornica
Кралот	Koku-Ō	King Furry / King	Roi de la Terre	Kralj	Król Ziemi
Заякот Чудовиште Морков	Toninjinka	Monster Carrot	Toninjinka	Šef Zečeva	Potwór Marchewka
Бактеријолог	Bakuterian	Bacterian	Bactérie	Bakterijan	Zaduch

W przypadku toponimów występujących (lub wspomnianych) w serii dominuje zabieg udomowienia. Całkowite, tj. dosłownie przetłumaczone z języka japońskiego, zastosowane zostało np. dla miejsce jak Кулата Карин (jap. *Karin-tō*), Кралскиот замок/Кралскиот дворец (jap. *Kingu Kyassuru*), Кулата Мускул (jap. *Massuru Tawā*). Również i częściowe, np. w przypadku miejsca zamieszkania Гүүтао, tj. Планината Фрајпан (jap. *Furaipan-yama*) oraz (z widocznym wpływem wersji francuskiej) klasztoru i szkoły sztuk walki, w którym Kurilin pobierał nauki, tj. Храмот Тарин (jap. *Ō Rin Ji*, fr. *Temple du Tarin*).

Tabela 5. Udomowienie niektórych toponimów występujących w macedońskiej w porównaniu do innych wersji językowych

Macedoński	Japoński	Angielski	Francuski	Serbski	Polski
Кулата Карин	Karin-tō	Korin Tower	Tour Karin	Kula Karin	Święta wieża
Кралскиот замок / Кралскиот дворец	Kingu Kyassuru	King Castle	Château	Kraljev dvorac	Pałac
Кулата Мускул	Massuru Tawā	Muscle Tower	La tour du muscle	Tvrđava Moći	Wieża obserwacyjna
Планината Фрајпан	Furaipan- yama	Fire Mountain	Mount Frypan	Vatrena planina	Góra Fripan
Храмот Тарин	Ō Rin Ji	Orin Temple	Temple du Tarin	Tarinov hram	Świątynia Tori

Dla specyficznych dla serii chrematonimów zastosowano przeważnie zabieg egzotyzacji. Jednak podobnie jak wcześniej dokonano pewnych zmian fonetycznych. Przykładowo używany przez głównego bohatera w walce rozciągający się

kij w japońskiej, jak macedońskiej wersji nazywa się nyoibō/нойбо – podobnie jak w np. wersji francuskiej, ale w odróżnieniu od np. polskiej i angielskiej. Tak samo jest w przypadku urządzenia, którego postaci wykorzystują do namierzania tytułowych smoczycich kul – доронрадар (jap. *doragon rēdā*). Podobnie nazwę tzw. magicznych kapsulek (jap. *Hoipoi Kapuseru*) służących do przechowywania i przenoszenia większych przedmiotów, a także i całych budynków, zdecydowano się zachować (podobnie jak w wielu innych wersjach językowych), tj. Хойпой капсула. Zazwyczaj jednak pomijany jest pierwszy człon, zachowując wyłącznie formę „капсула”. Tytułowe smocze kule nazywane są angielską nazwą *doragonbōru*/доронбол – w tym przypadku postaci używają jednak częściej tłumaczenia na język macedoński, tj. „змејска топка”. Częściowej zmianie poddano sensu, tj. fasolkę wykorzystywaną m.in. do leczenia obrażeń (jap. „fasolka pustelnika/eremity”), która w wersji macedońskiej nazywana jest „fasolką nauczyciela” – гравче на учителот. W przypadku latającej chmury kinto’un, na której podróżuje główny bohater, przetłumaczono wyłącznie drugi człon, tj. „un” na odpowiadający mu znaczeniowo „облак”, tj. „chmura”. Być może pierwszy człon „kinto” (jap. „salto”) uznany został – ze względu na wykazywane przez chmurę oznaki życia, za antroponim, a nie chrematonim. Dosłowne tłumaczenie zastosowane zostało w przypadku *chōshinsui* (jap. „Ultraboska Woda”, pol. Niezwykła woda), która w wersji macedońskiej nazwana została ултра божествена вода. Znaczącej zmianie poddano *bashō-sen* (jap. „Wachlarz z bananowca”), który w macedońskiej wersji nazwany бршовентилатор (mac. „Zmiatający wentylator”). Prawdopodobnie zaczerpnięte zostało to z innych wersji językowych, np. ang. *Bansho Fan* („Wachlarz Bansho”, „Wentylator Bansho”), fra. *L’éventail magique* („Magiczny/Czarodziejski wachlarz”). Na przykładzie wyekscerpowanych dwóch instytucjonalizmów, zauważyć można natomiast zabieg udomowienia. Nazwę turnieju *Tenka-ichi Budōkai* (jap. „Zjazd sztuk walki Numeru Jeden pod Niebem”), w którym uczestniczą postaci, który (podobnie jak w innych wersjach językowych, w tym i polskiej) przetłumaczono na Натпревар од бореckите вештини (mac. „Turniej Sztuk Walki”) i podobnie jak w przypadku wersji serbskie pominięty został przymiotnik „światowy”, występujący m.in. w wersji angielskiej, francuskiej i polskiej. Ciekawym przypadkiem jest ponadto organizacja stanowiąca jednego z ważniejszych zbiorowych antagonistów w serii, tj. *Reddo Ribon Gun*, która w wersji polskiej przetłumaczona została dosłownie na *Armia czerwonej wstęgi* (fra. *L’Armée du Ruban Rouge*). W wersji macedońskiej natomiast wykorzystywane są dwie nazwy, tj. Црвената армија (mac. „Czerwona armia”) oraz Црвената лента (mac. „Czerwona wstęga”).

Tabela 6. Udomowienie niektórych chretonimów i instytucjonalizmów w macedońskiej w porównaniu do innych wersji językowych

Macedoński	Japoński	Angielski	Francuski	Serbski	Polski
Нoјбo	Nyoibō	Power Pole	Bâton qui obéit au doigt et à l'œil	Motka	Magiczny kij
Дpaгoнpaдap	Doragon rēdā	Dragon Radar	Dragon Radar	Radar za Zmaja	Radar
Хoјпoј кaпcyлa	Hoipoi Kapuseru	Capsule	Capsule Hoi-Poi	Hop-poj kapsula	Magiczna kapsułka
Дpaгoнбoл / Змeјcкa тoпкa	Doragonbōru	Dragon Ball	Dragon Ball	Zmajeva kugla / Zmajeva lopta	Dragon ball / Krysztalowa kula
Гpaвчe нa учитeлoт	Senzu	Senzu bean	Haricots magiques	Pustiljiniakov pasulj	Czarodziejska fasolka
Кинтo Oблaкoт	Kinto'un	Flying Nimbus	Kinto-Un	Pitomi oblaci	Magiczna chmurka / Naddźwiękowe chmury
Свeтa вoдa	Chōseisui	Sacred Water	Super Eau Sacrée	Čarobna vodica	Święta woda
Угpaбoжeствeнa вoдa	Chōshinsui	Ultra Divine Water	Super Eau Divine	Božanska vodica	Nieżywkła woda
Бршoвeнтилaтop	Bashō-sen	Bansho Fan	L'éventail magique	Bašo lepeza	Czarodziejski wachlarz
Нaтпpeвap oд бoрeчкитe вeштини	Tenka-ichi Budōkai	World Martial Arts Tournament	Championnat du monde des arts martiaux	Turnir borilačkih veština	Światowy Turniej Sztuk Walki
Цpвeнaтa apмиja / Цpвeнaтa лeнтa	Reddo Ribon Gun	Red Ribbon Army	L'Armée du Ruban Rouge	Armija Crvene Mašne	Armia Czerwonej Wstęgi

W macedońskiej wersji zachowano typową dla gatunku shōnen deklamację nazw wykorzystywanych przez postaci ataków i technik walki – w porównaniu do np. wersji polskiej, w której te zastępowane były często prostymi wykrzyknikami (np. „Aaa!”) lub wypowiedziami o funkcji magicznej (np. „Najwyższa mocy przybywaj!”). W przypadku jednego z najpopularniejszych ataków w serii „Dragon Ball”, tj. „kamehameha” zastosowano częściowe tłumaczenie (podobnie jak w przypadku np. kinto’un). Zmianie poddany został wyłącznie ostatni człon „ha” (jap. „fala”) na odpowiadający mu znaczeniowo „бран”. Unikalny dla Yamuchy atak „Rōgafūfūken” (jap. „wietrzna pięść wilczego kła”) przetłumaczony został jako „Уолфанг молња”, co przetłumaczyć można jako „piorun Wolf Fang”. Na tłumaczenie to mogła mieć wpływ wersja amerykańska anime, w której technika nazwana została „Wolf Fang Fist” (ang. „Pięść wilczego kła”) oraz serbska, w której zaś nazwana została „Vučjak oluja” (srb. „Owczarkowa burza”). W przypadku ataku Tien Shin Hana „Kikōhō” – co tłumaczyć można jako „działo uwolnienia energii”, zdecydowano się całkowicie zmienić nazwę, na „гасен топ”, czyli „działo gazowe”. Technika „Mafūba” (jap. „fala pieczętowania demonów/zła”) służąca więzieniu silniejszych przeciwników w naczyniu (wykorzystywana m.in. przez Rōshiego oraz Tien Shin Hana) została natomiast przetłumaczona jako „Магичниот бран за запечатување”, co tłumaczyć można jako „magiczna fala pieczętowania” – zastąpiono zatem rzeczownik „ma” (jap. „demon”, „zło”) przymiotnikiem „магичен” (mac. „magiczny”). W przypadku pierwszej osiągniętej przez Gokū transformacji zdecydowano się zastosować nazwę „мајмун чудовиште”, co tłumaczyć można jako „małpi potwór”, podczas gdy „great ape” z angielskiej, „singe géant” z francuskiej i „wielka małpa” z polskiej (obok „księżycowego potwora”) są dosłownym tłumaczeniem japońskiego „ōzaru”.

Tabela 7. Nazwy niektórych technik walki wykorzystywanych przez bohaterów w macedońskiej w porównaniu do innych wersji językowych

Macedoński	Japoński	Angielski	Francuski	Serbski	Polski
1	2	3	4	5	6
Камехаме бран	Kamehameha	Kamehameha	Kamé Hamé Ha	Kamehame talas	Najwyższa mocy przybywaj!
Уолфанг молња	Rōgafūfūken	Wolf Fang Fist	Rōga Fū Fū Ken	Vučjak oluja	Do mnie, wilki!
Гасен топ	Kikōhō	Tri-Beam Cannon	Kikōhō	Zahvat zaključavanje demona	Absolutna moc

Tabela 7 (cd.)

1	2	3	4	5	6
Магичниот бран за запечатувание	Mafûba	Evil Containment Wave	Mafûba	Zahvat zaključavanje demona	Trąba powietrzna
Маймун чудовиште	Ōzaru	Great Ape	Singe Géant	Džinovski majmun	Wielka małpa / Księżycowy potwór

W porównaniu do chociażby wersji niemieckiej oraz francuskiej¹⁸ (ale podobnie jak w przypadku serbskiej) zachowana została oryginalna piosenka tytułowa *Makafushigi Adobenchā!* w wykonaniu Hirokiego Takahashiego. Podobnie końcowa *Romantic Ageru yo* w wykonaniu Ushio Hashimoto. Co ciekawe, odróżnia to również „Dragon Balla” od macedońskiej wersji „Pokémonów”, które posiadały przetłumaczoną czołówkę (choć ta bazowana była na czołówce przygotowanej pod wersję amerykańską).

Do czasopisma „Oprawdano Pristuni” (mac. *Оправдано Присутни*), wydawanego przez A1, dołączano płyty CD zawierające po trzy odcinki oryginalnej serii „Dragon Ball” z macedońskim dubbingiem – w ten sam sposób wydawane były m.in. odcinki „Pokémonów” oraz „Wojowniczych Żółwi Ninja” (mac. *Нинџа Желки*) (ComicsMK).

Historia dorosłego już Gokū kontynuowana jest w serii anime „Dragon Ball Z”¹⁹. Jej emisja w Macedonii Północnej rozpoczęła się w 2003 roku, tj. w tym samym czasie również w Serbii i Czarnogórze. Podobnie jak w przypadku pierwszej była przygotowana i emitowana na kanale A1 TV i puszczana w popołudniowym paśmie, tj. 16:30. Również tym razem zachowano oryginalny tytuł „Драгонбол Зет”, co ponownie odróżniało ją od np. wersji serbskiej, która nosiła tytuł „Zmajeva Kugla Generacija Zed”. Wersję macedońską można obecnie uznać za tzw. „lost media”, co zgodnie z definicją z Urban Dictionary stanowi „media takie jak sztuka, muzyka, filmy itp., które nie są łatwo dostępne”. W internecie

¹⁸ Dla obu wersji językowych przygotowane zostały nowe sekwencje początkowe z całkowicie nowymi piosenkami. W wersji niemieckiej *Das Geheimnis der Dragonballs* w wykonaniu Renate Haßlberger (1999), zaś we francuskiej *Dragon Ball* w wykonaniu Ariane Carletti (1988) – obecna również w wersji polskiej. W wersji amerykańskiej (Funimation) wykorzystany został natomiast anglojęzyczny cover oryginalnej piosenki pt. „Mystical Adventure” w wykonaniu Jimiego Tunnella.

¹⁹ A. Lech, *Leksykon...*, s. 129.

dostępny jest obecnie jedynie krótki fragment z odcinka szóstego należącego do tzw. „sagi Sajan” (jap. *Saiya-jin Hen*), w którym Gokū mówi do Enmy Daiō (pol. *Wielki Sędzia*):

Дали сите кои умираат, доаѓаат овде? [...] И земјаните? [...] Беше ли Радиц овде пред мене? [...] Даваше ли отпор? [...] / Ах, навистина? Вашата моќ е голема штом сте со влада. Сакате ли да ме тренирате? Сакате ли?²⁰

Z tego krótkiego fragmentu można jednak dowiedzieć się dwóch rzeczy. Po pierwsze faktu, że aktorką głosową Gokū pozostała Hristina Grkova – co sprawia, że wersja macedońska stanowi jedną z niewielu (poza m.in. oryginalną japońską), w którym głosu dorosłego Gokū używa kobieta. Po drugie dowiadujemy się imienia jednej z postaci niewystępujących w pierwszej serii, tj. brata Gokū, tj. Radittsu. W tym przypadku (podobnie jak np. *ЧАОЗ*) dostosowano imię do fonetyki macedońskiej, poprzez pominięcie wygłosowego [u] oraz przejście grupy [tc] do [c], tj. Радиц. Ten sam zabieg zastosowano i w innych wersjach językowych (ang. i fra. *Raditz*, srb. *Radis*, pol. *Radim/Radic*).

26 lipca 2011 roku, z powodu długu wynoszącego 30 milionów euro, częstotliwość stacji A1 została wyłączona przez Agencję Komunikacji Elektronicznych (mac. *Агенција за електронски комуникации*) (RTS)²¹. W tym samym roku japońska stacja Animax kupiła prawa do emisji „Dragon Balla GT” w Macedonii Północnej (jak i innych krajach europejskich, m.in. w Chorwacji, w Serbii i na Węgrzech). Ostatecznie jednak do niej nie doszło. Podobnie było w przypadku innych kontynuacji oryginalnej historii, tj. kanonicznych „Dragon Ball Super” (2015–2018) i „Dragon Ball Daima” (2024–2025), niekanonicznego „Super Dragon Ball Heroes” (2018–2024) oraz odświeżonej i skróconej (a zarazem bardziej zgodnej z komiksowym pierwowzorem) wersji drugiej serii, tj. „Dragon Ball Z Kai” (2009–2015) i filmów kinowych²². Nie doczekały się one również nieoficjalnych tłumaczeń w porównaniu do np. Serbii i Bułgarii. Nie inaczej było

²⁰ Czy wszyscy, którzy umierają, przybywają tutaj? (...) Również ziemianie? (...) Czy był tu Raditz przede mną? (...) Stawiał opór? (...) / Ach, naprawdę? Pańska moc jest ogromna, jako że rządzi Pan tutaj. Chciałby Pan mnie trenować? Chciałby Pan? (tłumaczenie własne).

²¹ Угашена македонска телевизија А1, [in:] Радио-телевизија Србије, <https://www.rts.rs/vesti/region/933222/ugasena-makedonska-televizija-a1.html> [18.11.2024].

²² Urban Dictionary tłumaczy „canon” jako: „(...) coś, co jest prawdziwe dla oryginalnej historii (...)” [„(...) something that is true to the original story (...)” (EggyYolkZ)]. W przypadku mangi i anime „canonem” określa się zazwyczaj medium, w którego tworzenie w znaczny sposób zaangażowany był twórca oryginalnej historii.

w przypadku samej mangi i jej kontynuacji (kanonicznej „Dragon Ball Super” i niekanonicznej „Super Dragon Ball Heroes”) oraz gier wideo (m.in. serii „Dragon Ball Z: Spraking” i „Dragon Ball Z: Kakarot”), które nie zostały przetłumaczone na język macedoński. Tak samo film aktorski produkcji amerykańskiej „Dragonball Evolution” z 2009 roku (choć ten przetłumaczony został m.in. na inne języki bałkańskie np. bułgarski, chorwacki, serbski, słoweński i rumuński).

Wstępna analiza strategii tłumaczeniowych w macedońskiej wersji anime „Dragon Ball” wykazuje, że to choć w zauważalnym stopniu odnosi się do innych wersji (przeważnie francuskiej i serbskiej), charakteryzuje się dużą zgodnością z oryginalną japońską wersją językową. Spowodowane jest to prawdopodobnie próbą oddania „japońskości” serii, co w znaczącym stopniu odróżnia ją m.in. od wersji polskiej emitowanej na RTL7 i TVN7 (np. jap. *Karin*, *Nyoibō* mac. *Карин*, *Нойбо*, pol. *Kocur*, *Magiczny kij*). Macedońska, na tle innych wersji tłumaczeniowych, wyróżnia się częstszym zachowaniem zbliżonej do japońskiej fonetyki (por. mac. *Пиколо*, *Крилин*/*Курипун* i ang. *Piccolo*, *Krillin*). Jednakże wyłącznie w pojedynczych przypadkach tłumaczka (Marija Todorczewa/Marija Stojmenowa) posłużyła się zmianą skutkującą wykorzystaniem imion w zauważalny sposób odbiegających formą od tych występujących w oryginalnej wersji, jak i tłumaczeniach na inne języki (np. jap. *Bakuterian*, mac. *Бактепујолог*). Przedstawiona ogólna charakterystyka i wstępna analiza językowa macedońskiego udźwiękowienia otwiera możliwości dla kilku dogłębniejszych badań, jak chociażby systematycznej analizy tłumaczenia poszczególnych scen lub gagów pod kątem ich zgodności z japońskim oryginałem lub w relacji z innymi wersjami językowymi. Warta analizy jest również sama recepcja serii „Dragon Ball”, jak i anime w ogóle w Macedonii Północnej – lub w szerszym kontekście w krajach byłej Jugosławii lub na Bałkanach.

Sam japoński komiks, animacja, jak i subkultura z nimi związana na przestrzeni lat stały się interesującym przedmiotem badań nie tylko na obszarze japońsko- i angielskojęzycznym, np. „Pure Invention. How Japan Made the Modern World” autorstwa Matta Alta (2021) oraz „The History of Anime and Manga” Andrei C. Nakaya’i (2022). Zainteresowanie tematem w Polsce obrazują m.in. monografie „Japonizacja. Anime i jego polscy fani” autorstwa Piotra Siudy i Anny Koralewskiej (2014) oraz praca zbiorowa „»Chińskie bajki«”. Fandom mangi i anime w Polsce” pod redakcją Dariusza Brzostka, Aldony Kobus, Katarzyny Marak, Miłosza Markockiego (2019).

Literatura

- A1 ТВ-програма, https://web.archive.org/web/2024000000000000*/http://a1.com.mk/tvprograma/default.asp [15.10.2024].
- Alt M., *Pure Invention. How Japan Made the Modern World*, New York 2021.
- Brzostek D., Kobus A., Marak K., Markocki M. (ed.), „Chińskie bajki”. *Fandom mangi i anime w Polsce*, Toruń 2019.
- ComicsMK, <https://www.comics.mk/pop-kultura/2023/08/31/gi-digitaliziravme-dragon-ball-i-tmnt-so-sinhronizacija-na-makedonski-jazik/> [dostęp: 10.11.2024].
- Dragon Ball Wiki, <https://dragonball.fandom.com/> [10.11.2024].
- Hendrykowski M., *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994.
- Wiśniakowska L. (op.), *Słownik wyrazów obcych PWN*, Warszawa 2020.
- ИНТЕРВЈУ: Сања Савевска „Две години чекав за интервју со Новак Ѓоковиќ”, [in:] <https://hybrid.mk/intervju-sanja-saveska-dve-godini-cekav-za-intervju-so-novak-djokovic/> [19.11.2024]. / INTERVJU: Sanja Savevska “Dve godini čekav za intrervju so Novak Ğoković”, [in:] <https://hybrid.mk/intervju-sanja-saveska-dve-godini-cekav-za-intervju-so-novak-djokovic/> [19.11.2024].
- Lech A., *Leksykon: manga & anime*, t. I–II, Szczecin 2004.
- Lewicki R., *Obcość w odbiorze przekładu*, Lublin 2000.
- Lewicki R., *Zagadnienia lingwistyki przekładu*, Lublin 2017.
- Nakao S., *Japanese-English English-Japanese Dictionary*, New York 1997.
- Nakaya A.C., *The History of Anime and Manga*, San Diego 2002.
- Pergnier, *Les fondements socio-linguistiques de la traduction*, Lille 1993.
- Sikora I., *Dubbing filmów animowanych. Strategie translatorskie w polskim dubbingu anglojęzycznych filmów animowanych*, Nysa 2013.
- Siuda P., Koralewska A., *Japonizacja. Anime i jego polscy fani*, Gdańsk 2014.
- Ślawska M., *Oswajanie obcości kulturowej w przekładzie literatury dziecięcej: Przypadek Domowych duchów Dubravki Ugrešić*, „Slavia Meridionalis” 2020, 20, s. 1–20.
- Tomaszkiewicz T., *Przekład audiowizualny*, Warszawa 2006.
- Urban Dictionary, <https://www.urbandictionary.com/> [08.11.2024].
- Угашена македонска телевизија А1, [in:] Радио-телевизија Србије, <https://www.rts.rs/vesti/region/933222/ugasena-makedonska-televizija-a1.html> [18.11.2024]. / Ugašena makedonska televizija A1, [in:] Radio-televizija Srbije, <https://www.rts.rs/vesti/region/933222/ugasena-makedonska-televizija-a1.html> [18.11.2024].