



UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO  
División de Ciencias Sociales y Humanidades  
Departamento de Lenguas  
Licenciatura en Enseñanza de Español como Segunda Lengua

“Traducción indirecta de onomatopeyas japonesas al español en el  
*fansub*: un estudio de caso del manga *Black Bird*”

TESIS

Para obtener el grado de Licenciada en la Enseñanza del Español como  
Segunda Lengua

PRESENTA

Maricarmen Martínez Sandoval

Directora de tesis

Dra. Krisztina Zimányi

Guanajuato, Gto, México

Septiembre 2017

## **AGRADECIMIENTOS**

Por aquella pequeña niña a la que una vez le dijeron que no era capaz de ser lo que quería ser, por aquella pequeña yo que una vez creyó que podía alcanzar las estrellas y le fueron arrebatadas las raíces de sus sueños. Por todas las malas experiencias y los fracasos que estaban destinados a ocurrir para lograr cumplir una de mis más grandes metas en la vida. Por todo el miedo, la desconfianza, la baja autoestima y todas las sentencias ajenas de imposibilidad. Pero, sobre todo, por aquella niña que creció para convertirse en adulta y superó los obstáculos.

Gracias a esos magníficos seres que estuvieron ahí para apoyarme; gracias a mis padres quienes me sostuvieron cada vez que mi determinación flaqueaba, gracias a mi hermana que siempre me proveía con una dosis de realidad, gracias a mis profesores que siempre me dieron el impulso que necesitaba para continuar e incluso gracias a mi mascota que me consolaba cuando yo pensaba que no lo iba a lograr.

## ABSTRACT

La onomatopeya en el cómic tiene la importancia de dar información al lector sobre el contexto, y hacerlo sentir dentro del mundo de la historia que se está narrando. En este trabajo se llevó a cabo una investigación cualitativa donde se analizó el primer capítulo del manga japonés *Black Bird*; puesto que la lengua nipona presenta una creatividad y utilización muy extensa de las expresiones onomatopéyicas (así como miméticas). Esta situación no ocurre en todas las lenguas. A pesar de que el inglés también es un idioma que presenta un vasto fonosímbolismo, no tiene el mismo impacto. El español, por otra parte, es una lengua que tiene todavía un menor porcentaje en el uso de onomatopeyas. Por ello, el análisis se centró en una comparación textual que involucra estos tres idiomas para saber cómo se resuelve la transmisión de su significado semántico y pragmático en versiones traducidas. En primera instancia, se seleccionó un capítulo encontrado en línea en las tres lenguas concernientes a la investigación, y que además fueron traducidas de manera informal en un *fansub*. De ello, se construyó una tabla comparativa de las onomatopeyas y las mímesis que aparecen en cada versión. Posteriormente, se analizaron las estrategias de traducción utilizadas por cada uno para conocer la forma en que se solucionó la problemática de la traducción de la onomatopeya y la mímesis y demostrar la complejidad de estas expresiones, así como sus posibles adaptaciones al español. Entre las conclusiones se encontró un amplio desglose de temas a desarrollar en investigaciones posteriores, sin embargo, aquella concerniente al objetivo mostró un cambio en la forma gramatical de estas unidades lingüísticas que tiende a traducirse por medio de sustantivos o verbos; estos a su vez representan un matiz diferente dependiendo de la imagen en la viñeta.

# ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	II
ABSTRACT.....	III
ÍNDICE.....	IV
CAPÍTULO 1. Introducción .....	1
1.1    Preámbulo .....	1
1.2    Antecedentes.....	3
1.3    Motivación sobre el tema .....	5
1.4    Contexto de investigación .....	6
1.5    Objetivo de la investigación .....	6
1.6    Justificación de la investigación .....	7
1.6.1 Justificación sobre el tema .....	7
1.6.2 Justificación sobre el enfoque de la investigación .....	8
1.6.3 Justificación sobre la recolección de datos .....	9
1.7    Contenido general.....	9
CAPÍTULO 2. Revisión de literatura.....	11
2.1    Introducción.....	11
2.2    La narrativa gráfica .....	12
2.2.1 El cómic .....	13
2.2.2 El manga .....	15
2.3    La onomatopeya.....	18
2.3.1. La onomatopeya en japonés .....	21
2.3.2. La onomatopeya en inglés y español.....	24
2.3.3. El fonosimbolismo.....	27
2.4    Traducción.....	27
2.4.1 El manga como traducción audiovisual .....	28
2.4.2 La traducción en un fansub .....	29
2.4.3 La cadena de trabajo de un fansub .....	31
2.4.4 Traducción indirecta.....	33
2.5    La traducción de la onomatopeya en el manga.....	34
2.5.1 Problemática y traducción en un fansub .....	36

2.5.2 Estrategias de traducción .....	37
2.6 Conclusión.....	39
CAPÍTULO 3. Metodología .....	40
3.1. Introducción.....	40
3.2 Enfoque de investigación .....	40
3.3 Método de investigación .....	41
3.4 Modelo de investigación .....	42
3.5 Desarrollo metodológico .....	43
3.5.1 Contexto.....	43
3.5.2 Selección y análisis de una muestra representativa.....	43
3.5.3 Categorización de los datos .....	44
3.5.4 Sistema de transcripción para el japonés .....	46
3.5.5 Perfil de los participantes.....	47
3.5.6 Consideraciones éticas.....	48
3.6 Conclusiones.....	49
CAPÍTULO 4. Análisis de datos.....	50
4.1 Introducción.....	50
4.2 Descripción de la muestra .....	50
4.3 Presentación de los datos.....	50
4.4 Análisis de datos .....	52
4.4.1 Análisis lexicológico .....	52
4.4.2 Análisis del japonés al inglés .....	55
4.4.3 Análisis de VBBE1.....	62
4.4.4 Análisis de VBBE2.....	72
4.4.5 Análisis de VBBE3.....	74
4.5 Comparación general de datos.....	79
4.6 Resultados .....	82
4.7 Conclusión.....	83
CAPÍTULO 5. Conclusión .....	84
5.1 Esquema general.....	84
5.2 Hallazgos .....	84
5.3 Limitaciones del estudio.....	86

5.4 Estudios futuros .....	87
5.5 Contemplaciones concluyentes.....	88
Referencias .....	89
ANEXOS .....	94
ANEXO 1. Datos generales .....	94
ANEXO 2. Cuadro de interjecciones.....	99
ANEXO 3. Carta de consentimiento .....	100

# CAPÍTULO 1

## Introducción

星がきらきら輝く。  
*Las estrellas brillan.*

### 1.1 Preámbulo

A finales del siglo XIX cuando el auge del cómic comenzó a tomar popularidad, se necesitó de la traducción para expandir el mercado. El cómic está repleto de signos lingüísticos que permiten o simulan la comunicación verbal en una historia por medio de herramientas visuales y representaciones gráficas que indiquen al lector el argumento de la historieta. Se podría pensar que traducir un cómic es mucho más sencillo que traducir un texto de un artículo o de un libro, sin embargo, descifrar con pocas palabras lo que se está relatando en la historia resulta a veces un poco confuso, aun teniendo el apoyo visual de las ilustraciones.

Gracias a la rápida evolución tecnológica del último siglo, hemos sido capaces de alcanzar metas que antes no eran posibles, como comunicarnos en un instante con una persona que está al otro lado del mundo, leer las noticias cómodamente en la pantalla de nuestro celular o tableta, e incluso tomar videos y proyectarlos en vivo a través del internet. Así como existen estas ventajas comunicativas también existe la posibilidad de encontrar cualquier tipo de información navegando en el internet, lo que nos lleva al tema en cuestión, la traducción. Al presente también existe el libre acceso a todo tipo de tiras cómicas, se puede elegir entre la historieta española, el cómic inglés, la novela gráfica, el manhua chino, el manwha coreano o el manga japonés.

Debido a esta ventaja de poseer cualquier tipo de información, el mercado del manga japonés ha crecido exponencialmente; sin embargo, según la recopilación de datos de García Núñez y García Huerta (2012), los costos para su producción y distribución fuera de Japón son elevados, al punto de que las compañías editoriales algunas veces no consideran remunerativa la inversión en estos productos, a menos que se trate de uno de los mangas más populares. Aun cuando ha sido tanto el boom del manga japonés que abrió paso a un nuevo negocio para las casas editoriales, muchas de ellas sufrieron pérdidas económicas al no ser rentable la producción del manga a gran escala, y no fue hasta que la animación de historias como *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Saint Seiya*, *Sakura Card Captors*, entre otros llegó a las cadenas televisivas hispanas cuando finalmente se convirtió en un negocio la adquisición, traducción y emisión del manga japonés en español, siendo este género narrativo aquel con el porcentaje más alto de producción y traducción. Como menciona Ruíz (2015):

El *Index Translationum* de la Unesco coloca al español y el japonés respectivamente en las posiciones sexta y octava de las lenguas más traducidas y en tercera y quinta si se atiende a las lenguas de destino más populares. Además, los países con mayor número de publicaciones traducidas son Alemania, España, Francia y Japón, en ese orden. (p. 27)

Para entonces, ya había surgido el fenómeno de la traducción colaborativa en línea: *fansub*, *fandobb*, *scanlation* (Ferrer, 2005), debido a la impaciencia del público para esperar por la versión traducida de su manga favorito.

La dinámica de un *fansub*, como se denomina un grupo de producción por fans en español; consta de tomar el manga original en japonés y traducirlo al inglés y después del inglés a otros idiomas. El personal que tiene el conocimiento suficiente del idioma japonés para realizar una traducción es limitado, no obstante, el porcentaje de personas



con conocimientos de inglés es más elevado, de modo que pueden traducir del inglés a sus lenguas maternas, lo que genera una traducción indirecta del japonés a múltiples idiomas a través del inglés. Es debido a ello que la primera traducción comúnmente se hace de esta manera (del japonés al inglés). Posteriormente, esta traducción en inglés pasa a manos de un segundo traductor para que este haga una versión en otra lengua; en este caso al español. Finalmente se tiene un manga que pasó de su versión original a una tercera lengua por medio de una traducción indirecta.

Entre las investigaciones sobre la traducción del cómic resalta la discusión sobre la traducción de los juegos de palabras, los nombres propios, los extranjerismos y, por supuesto, de las onomatopeyas. En esta investigación la problemática se centra en la traducción de onomatopeyas de la lengua original (japonés) a la lengua meta (español) por medio de una lengua pivote (inglés), lo que se conoce como una traducción indirecta (Toury, 1995). Durante la recopilación de la información se encontraron diversas investigaciones que sirvieron como fundamento para este proyecto, no obstante, ninguna de ellas tiene el enfoque específico que se pretende manejar.

El tópico de esta tesis involucra conceptos de varios campos. El núcleo del trabajo es la onomatopeya y la mimesis del japonés, aunadas con su respectiva traducción al inglés y posteriormente al español para conocer las diversas opciones resultantes en este último; todo ello en el contexto del manga como *scanlation* procedente un *fansub* y publicado en línea para su libre consulta.

## **1.2 Antecedentes**

Se han realizado estudios sobre el valor lingüístico de la onomatopeya y la mimesis como Ruíz (2015) quien las analizó desde la perspectiva lexicográfica, cuya investigación tuvo

un gran impacto en este trabajo. Rodríguez (2011) quien aportó un acercamiento a la morfología de la onomatopeya, otros autores como Kawasaki (1989), Fukushima (2001) y Hasewaga (2012), por mencionar algunos, han investigado sobre la estructura dinámica de la onomatopeya (incluida la mimesis) y su posible traducción a otras lenguas. Casas-Tost (2010) realizó un acercamiento a su adaptación del chino al español e Inose (2009) llevó a cabo una investigación de traducción del japonés al inglés y español en el manga y la novela, aunque sin tener de por medio una traducción indirecta como en este trabajo. De igual forma, destacan los trabajos que abordan la estructura de la onomatopeya para crear formas más complejas como las metáforas sonoras (Walter Porzig, 1982). En el área del estudio de la traducción colaborativa en línea, Ferrer (2005) ha analizado la influencia de las traducciones de *fansub* en el ámbito profesional y Fabreti (2016) ha explicado el uso de las notas del traductor en las *scanlation*.

No se puede olvidar tampoco, que esta unidad lingüística ha sido la clave para crear múltiples teorías del origen del lenguaje, inspiró a filósofos y literarios como Sir Richard Paget (1930), Max Muller (1861) y Jean Jacques Rousseau (1781) a aproximarse a una explicación sobre cómo el humano evolucionó y construyó un sistema de lenguaje para comunicarse a través de formas articuladas, si bien, esto ha propiciado un sinnúmero de debates para refutar las teorías, vale la pena estudiar el fonosímbolismo oculto en las onomatopeyas y las mimesis. Por otra parte, también se encuentran aquellos que le dedicaron cierto trabajo al simbolismo fónico como Otto Jespersen (1921) o Steven Ullman (1976).

### **1.3 Motivación sobre el tema**

El presente trabajo surgió a raíz de un pasatiempo que consta en traducir cómics de origen japonés; denominados manga, en un grupo de traducción de fanáticos (*fansub*). Para esta investigación se seleccionó como problemática a analizar la traducción de las onomatopeyas y su variabilidad dependiendo de la lengua en la que se expresen; debido a que a la investigadora le crea un conflicto personal la traducción de las mismas y además se encuentran varias posibilidades a la hora de traducir, las cuales dependen del estilo del traductor, que, en este caso, se trata de un traductor no profesional. Por otra parte, la investigadora al llevar a cabo proyectos de esta índole se dio cuenta de un patrón, el cual consiste en la elisión de onomatopeyas per se, es decir, hay una tendencia a traducir las onomatopeyas (y sobre todo las mímisis) por medio de sustantivos o verbos, los cuales en muchas ocasiones conservan la carga semántica de la unidad lingüística original, sin embargo, pierden su forma fonosimbólica. En cuanto a la enseñanza de lenguas, se podría utilizar como ejemplo la traducción de estas unidades lingüísticas para contrastar las diferencias fonéticas, morfológicas y estructurales entre lenguas y el impacto cultural que tienen dentro de una sociedad, en este caso, mostrar las diversas maneras de expresarse en la misma situación dependiendo de la perspectiva del locutor. Asimismo, la traducción fue el inicio de la enseñanza de lenguas como el método tradicional de gramática-traducción (Ollendorf, 1783; Seidenstücker, 1811; entre otros) y ahora experimenta un renacimiento por su reintroducción al aula de lenguas extranjeras con un enfoque distinto (Sibbard, 1994; Alrefaai, 2013; D'Amore, 2014; entre otros).

#### **1.4 Contexto de investigación**

En el transcurso de esta investigación se hicieron varias modificaciones acordes a la disponibilidad del material para analizar. Dichas modificaciones se explorarán más a fondo en el Capítulo 3. El contexto de la investigación se centra en el mundo del cómic y de la traducción, si bien, hay aspectos de suma importancia que no se tomaron en cuenta para este trabajo sí presentan una variable considerable a la hora de analizar la información. El núcleo de esta tesis es la onomatopeya, la mimesis y la interjección. Como derivados de este núcleo entran múltiples círculos que envuelven la utilidad, contextualización e importancia del sujeto de estudio. Entre ellos, se encuentran: el *fansub* y su cadena de trabajo, así como su producción, puesto que el material analizado fue tomado de estos grupos y se consideró como una de las variables más importantes dentro de la investigación. Otro de los aspectos es el manga, del cual deriva una vasta serie de temas que no se mostró flexible a la hora de separar la información necesaria solo para el objetivo de este trabajo. El último punto central para considerar es la traducción, donde involucramos la gramática de los tres idiomas implicados en el objeto de estudio. Con todo ello, surge el sujeto de investigación del trabajo que consiste en, un capítulo del manga japonés *Black Bird* traducido indirectamente por diferentes *fansub* del idioma original (japonés) hasta el idioma meta (español), cuyo enfoque está centrado en la onomatopeya (o mimesis) traducida al español.

#### **1.5 Objetivo de la investigación**

Dentro del mundo del cómic, todo debe ser puesto de forma que el lector comprenda el mensaje emitido por cada personaje y, además, tenga pistas del entorno en el que se desenvuelven los mismos. La modificación que se hace en cada lengua para transmitir este mismo mensaje a los lectores puede presentar dificultades que pueden ser abordadas

de diversas maneras. Debido a la naturaleza onomatopéyica del japonés se considera complicado transmitir el mismo contenido de estas expresiones a lenguas menos fonosimbólicas como son el inglés y el español; así que se estableció como objetivo conocer la forma en la que los integrantes de un *fansub* resuelven esta complejidad, explorar qué ocurre durante este proceso con el contenido original; conocer qué tipo de estrategia de traducción se utiliza para llegar a este resultado y si este último conserva la intención original, en términos del sentido semántico y pragmático de la versión original.

## **1.6 Justificación de la investigación**

En este apartado se explica la justificación del trabajo que abarca el tema general de la tesis y su relación con la enseñanza de lenguas; se describe brevemente la razón del enfoque, el método y el modelo de la investigación; el último punto se refiere a la recolección de datos.

### **1.6.1 Justificación sobre el tema**

Existen recursos comunicativos que permiten expresar una idea de maneras muy diferentes dependiendo de la situación e incluso dependiendo del medio por el cual se esté llevando a cabo la comunicación, sea oral, escrita, por medio de señas o mímica. Para poder entender cualquier tipo de comunicación necesitamos interpretar el mensaje que se nos ha enviado, decodificarlo, comprenderlo y emitir una respuesta. De acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española (RAE) el verbo traducir significa “1. Expresar en una lengua lo que está escrito o se ha expresado antes en otra. /2. tr. Convertir. /3. tr. Explicar, interpretar.”, por lo que, en un sentido estricto, al comunicarnos siempre estamos traduciendo. En la enseñanza de lenguas no se puede prescindir de la traducción, aunque se utilice la misma lengua meta para explicarla, el alumno va a traducir cada

movimiento, cada palabra, cada gesto y por supuesto cada sonido para otorgarle un significado que les permita comprender la información. Como profesor de lenguas se debe tener siempre presente la diferencia cultural y explicar a los estudiantes que la traducción no siempre resulta apropiada si se pretende hacer de forma literal; sin embargo, si se traduce por contenido o por intención, puede resultar más fácil comprender no solo la lengua sino la cultura a la que esta pertenece y propiciar un aprendizaje más enriquecedor.

Normalmente se cree que los sonidos son universales, porque todos nacimos con la capacidad de escuchar a través del oído, procesar la información y recibir el mensaje; lo cual, es cierto. Sin embargo, durante el proceso de adquisición, decodificación y percepción del sonido tendemos a adaptarlo a un sistema lingüístico, por lo que, una persona que habla japonés no escucha los mismos sonidos que una persona que habla inglés o una persona que habla español, de ahí que las voces de los animales también dependan de su oyente. Por consiguiente, la justificación sobre esta tesis es crear consciencia sobre las voces y sonidos que se encuentran en el español en contraste con otras lenguas.

### **1.6.2 Justificación sobre el enfoque de la investigación**

Debido a que se ha trabajado con un tema que surge a partir de un fenómeno social e industrial, se consideró como la opción más viable, realizar una investigación de índole cualitativa, la cual conlleva realizar interpretaciones sobre la información recabada con el propósito de demostrar o refutar una hipótesis, o simplemente, para conocer a profundidad el funcionamiento de una serie de acontecimientos y plantear patrones que se le atribuyen bajo las circunstancias que lo rodean.

La investigación se centró en una situación y contexto muy específicos, puesto que se estudian únicamente las traducciones de cuatro versiones del primer capítulo del manga *Black Bird*, el método que se utilizó fue un estudio de caso acompañado de un modelo de análisis comparativo de textos.

### **1.6.3 Justificación sobre la recolección de datos**

La recolección de datos se basó principalmente en la recopilación de ítems de las versiones traducidas del primer capítulo del manga *Black Bird* en contraste con todos los ítems que aparecen en la versión original en japonés. Para el marco de esta investigación un solo capítulo se consideró un número manejable, puesto que además del original se analizaron la versión en inglés y tres versiones en español. Asimismo, se decidió que tres versiones en español eran suficientes para establecer patrones individuales y llegar a conclusiones pertinentes.

## **1.7 Contenido general**

Primeramente, se expuso el origen del tema de investigación, así como un breve acercamiento al objetivo principal; además se dieron a conocer las cuestiones a resolver dentro del trabajo, de modo que se obtuviera un panorama general de lo que se realizó en este proyecto de investigación. Posteriormente, en el Capítulo 2, se estructura el fundamento del proyecto y se explican los conceptos relevantes al tema para tener un amplio conocimiento teórico en lo que respecta a las onomatopeyas, el manga y su traducción como producto de un *fansub*. En el Capítulo 3 se explica el tipo de metodología que se eligió para el estudio y se define ampliamente cada aspecto relevante al contenido, además se incluyen las limitaciones que se presentaron en esta investigación y la solución que se aplicó a ellas para continuar con el proyecto. Subsiguientemente, en el Capítulo 4

se hace una descripción y presentación de la información recopilada, así como su análisis y clasificación con sus correspondientes resultados. Finalmente, la conclusión proveniente de la investigación en su totalidad es presentada en el Capítulo 5 donde se incluyen además las posibles investigaciones futuras derivadas de este estudio.



## **CAPÍTULO 2**

### **Revisión de literatura**

胸がわくわくする。  
*El corazón me palpita de emoción.*

#### **2.1 Introducción**

En este capítulo se presentan los conceptos más importantes para la investigación, así como la información necesaria para comprender la relevancia del tema en el mundo de la traducción. Además de mostrar el respaldo teórico requerido para el análisis de los datos, se decidió agregar una breve descripción del cómic y el manga para ayudar al lector a comprender su forma de lectura, organización y las diferencias que hay entre ellos; con la finalidad de proporcionar un acercamiento de la extensión del campo de estudio y establecer el tema de interés.

Los conceptos manejados en este apartado son de suma importancia para la argumentación del análisis de datos que se presenta en el Capítulo 4, ya que con base en ellos se clarificará la selección de información y la organización de la misma, a través de estudios previos y conceptos establecidos por autores expertos en los temas relevantes a este trabajo. Dichos temas están organizados en tres apartados, de los cuales se hace una amplia descripción y justificación.

Primeramente, se agregó un apartado donde se definen ciertos conceptos a utilizar durante el trabajo que aportan información importante sobre el contexto de los datos; en este apartado, la narrativa gráfica, se expone una breve definición de lo que es este género literario y algunas de las clasificaciones que han surgido a lo largo de su historia, desarrollo, surgimiento y expansión, desembocando así en uno de los focos de la

investigación, el cómic japonés (manga). En seguida, se presenta la onomatopeya, descrita desde la perspectiva gramatical en japonés, inglés y español, en ese orden, es el apartado que muestra el núcleo de la investigación. Además, se agregó un punto referencial sobre el fonosimbolismo; este concepto no es indispensable para el trabajo, no obstante, aporta información relevante que facilita la comprensión de algunos datos. Posteriormente se hace una descripción de la traducción en general y de las técnicas a utilizar para la clasificación e interpretación de la información. Finalmente se menciona aquello relacionado con la traducción amateur y la forma de trabajo de un *fansub* especializado en la traducción del manga japonés, así como los estudios enfocados a este fenómeno socio cultural.

## **2.2 La narrativa gráfica**

La narrativa gráfica, de acuerdo con Barrero (2012) “consiste en una etiqueta editorial que facilita su venta en librerías” (p. 29); ya que el nombre genérico que se le ha otorgado no es otro que el de historieta, y ya con la globalización, incluso se le reconoce a nivel internacional con el nombre de cómic. Barrero (2012) lo define de la siguiente manera:

La historieta o cómic, es un medio de comunicación que hace uso de imágenes y, por lo tanto, de signos, pero con unos significantes concretos, eminentemente gráficos, que pueden vincularse o desvincularse de textos acompañantes para articular mensajes. (p. 29)

El desarrollo tecnológico ha tenido un gran impacto en el mundo contemporáneo, lo que ha permitido que los medios de comunicación se extiendan, causando un fuerte impacto en la distribución de productos industriales con fines comunicativos y de entretenimiento como lo es la historieta o el cómic. Para fines prácticos de esta investigación se usará esta última denominación.

### 2.2.1 El cómic

La historia y desarrollo del cómic indudablemente se remontan a la antigüedad. Cuando las civilizaciones representaban historias o mitos por diferentes medios, como: jeroglíficos, pictogramas o murales que además podían incluir texto. También están los relatos medievales o códices y pinturas rupestres. La historieta se desarrolló partiendo de todos ellos; con su lenguaje icónico y sus diversos estilos de viñetas, los globos de diálogo, el cartucho y la cartela (Segovia, 1999); no obstante, las onomatopeyas escritas con letras grandes, conforman una expresión independiente. Como comenta Masotta (1982),

La historieta nos cuenta siempre una historia concreta, una significación terminada. Aparentemente cercana a la pintura, entonces, es su parienta lejana; verdaderamente cercana en cambio a la literatura. La historieta es literatura dibujada, o para decirlo con la expresión del crítico francés Gassiot-Talabot -figuración narrativa-. (p. 4)

Inicialmente estas historietas eran de un carácter cómico, como su nombre indica *comic-strip* en inglés o *bande dessinée* en francés (tira cómica) y estaban dirigidas a hacer una crítica política de forma divertida en un apartado de los periódicos. McCloud (1993) los define como: “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector” (p.18). Poco a poco este suceso fue transformándose para darle más énfasis al elemento cómico y en su mayoría comenzaron a dirigirse a un público infantil; no obstante, no todas las historietas son cómicas, ya que también hay de tipo conservador o intelectuales y también las hay para todo tipo de público. Simplemente aparecieron como parte de la evolución de esta figura narrativa, la cual actualmente es una figura moderna que prosperó en conjunto con los medios de comunicación masiva. Rodolphe Töpffer es considerado el padre de la historieta moderna (Zanettin, 2015); fue quien sugirió por medio de sus

trabajos la combinación de imágenes con texto significativo acompañándolas, así que en sus trabajos encontramos álbumes de formato horizontal, dirigidos a lectores adultos, con una tira de viñetas por página y una o dos líneas de texto a pie de cada una (Masotta, 1982).

Se considera que en Estados Unidos de América fue donde se cruzó la estrecha línea que separaba al grafiti, al arte callejero, y la tira cómica impresa en periódicos de lo que ahora son libros de cómic. A finales del s. XIX y principios del s. XX hubo un auge en estas narraciones que surgió como una forma de entretenimiento en los periódicos que impactó al público. Asimismo, se comenzaron a generar revistas de cómics y empezaron a hacer su debut personajes famosos como: *El Gato Félix* (1923), *Popeye el Marino* (1929), *Mickey Mouse* (1930) e incluso *Tom & Jerry* (1942); todos ellos dirigidos especialmente a los infantes. Posteriormente, y debido a la popularidad que había tomado el cómic, aparecieron diversas editoriales de cómic en el mercado, entre los más famosos están DC Comics y Marvel Comics. Fue entonces cuando el mundo conoció a los superhéroes *Superman* y *Batman* (1938 y 1939, DC Comics); y al *Capitán América* y *Spiderman* (1941 y 1962, Marvel Comics), estos superhéroes cruzaron el mundo con sus aventuras y se mezclaron con otras tradiciones y otros estilos de producción de historias (Zanettin, 2015).

El cómic como producto industrial, que incluye desde el planteamiento de la historia, los bocetos, el diseño y todo el proceso de creación hasta su difusión en los medios de comunicación masiva, alcanzó una popularidad que se extendió hasta Europa, donde se le conoce como tebeo en España y Bédé (*bande dessinée*) en Francia, y en su propagación también entró el contexto asiático, donde poco a poco fue tomando estilo

propio al combinarse con las técnicas de dibujo y estilo oriental para dar como resultado al manga japonés, así como sus equivalentes: el manhwa coreano y el manhua chino. Sin embargo, es necesario hacer una breve distinción entre este trabajo narrativo y sus semejantes en otros continentes: “El cómic, el tebeo y el manga podrían definirse de la siguiente manera: variedad de novela gráfica estructurada en viñetas donde abundan textos narrativos, principalmente de índole dialogal y conversacional, con el objetivo de contar una historia combinando texto y dibujo” (Pomata, 2012, p. 5). De ellos, por el momento y para fines de la investigación, solo se tratará el manga japonés, el cual es descrito en el siguiente apartado.

### **2.2.2 El manga**

El manga se puede considerar análogo al cómic, si bien cada uno mantiene sus propias características y, aunque sus caminos se cruzan durante la cúspide tecnológica, tienen historias evolutivas distintas. Se considera que el ancestro del manga podría ser cuatro pergaminos conocidos como Chōjūgiga, creados en el siglo XI por los monjes budistas, donde las ilustraciones representan animales con conductas humanas satíricas en las paredes de los templos (García, 2012). Con el transcurso del tiempo las técnicas de dibujo fueron evolucionando hasta aportar no solo representaciones únicas y separadas, sino que ahora tenían una secuencia que debía seguirse para poder comprender el mensaje encriptado. Se dice que en el año 1702 hubo un libro con imágenes secuenciales y texto, creado por Katsushika Hokusai, quien pudo haber sido el padre del manga japonés. No obstante, de acuerdo con García Núñez (2012), algunos autores como Súñer (2003) destacan a Rakuten Kitazawa como el primer autor japonés de manga contemporáneo.

Tal y como se había mencionado, a finales del siglo XIX, que fue cuando Japón comenzó a tomar importancia tecnológica, al mismo tiempo que el auge del cómic americano y europeo, hubo una mezcla de tradiciones y culturas en esta figura narrativa, la cual derivó finalmente en el manga que ahora el mundo conoce.

La palabra manga, como muchos otros vocablos japoneses, proviene del chino y se escribe con los caracteres 漫 (man), que significa informalidad, y 画 (ga), que significa dibujo. Lo que genera un resultado de dibujos informales que conforman una narración; además están impresos en papel económico, en blanco y negro a excepción de las portadas y las ediciones especiales. El manga es un género literario muy popular en Japón, el cual ha trascendido y cruzado múltiples fronteras para encontrarse con el obstáculo de su difusión; debido al alto costo de derechos de autor, la población lectora, generalmente joven, prefiere obtenerlo gratuitamente vía internet. Usualmente el manga se publica en la revista a la que pertenezca de forma mensual o semanal, dependiendo de la demanda del proyecto; y al completar un arco, el cual está formado por cuatro o cinco capítulos, se publica como un tomo, y este tomo es el que se distribuye a nivel mundial. Su traducción a diferentes idiomas depende de su popularidad y rentabilidad en cada país, así que generalmente hay que esperar bastante tiempo antes de que aparezca una versión oficial en otro idioma. Esto con el tiempo generó las traducciones hechas por fanáticos, los cuales publicaban sus proyectos en el internet para que estuviera al alcance de cualquier usuario.

Curiosamente, las reglas para leer un manga se respetan en cualquier traducción, ya sea hecha por fanáticos o por una editorial. Se lee de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo, con la modificación de una escritura horizontal en lugar de vertical. Los

géneros del manga proveen una gama más amplia que el cómic americano o europeo y normalmente son más específicos. La clasificación del manga va desde el contenido (histórico, fantasía, romance), elementos que lo destacan (ecchi, mecha, mahou), hasta el público al que va dirigido, por lo que usualmente un manga pertenece a más de una categoría. A continuación, se mencionan los géneros que recopila Inose (2009):

Jidou manga: dirigido a un público infantil,

Shounen manga: dirigido a un público adolescente y joven, generalmente masculino,

Shoujo manga: dirigido a un público adolescente y joven, generalmente femenino,

Seinen manga: dirigido a jóvenes adultos,

Josei manga: dirigido a jóvenes adultas,

Seijin manga: dirigido a un público adulto de ambos sexos. De contenido erótico. (pp.137-138)

De ellos, existen varios subgéneros dependiendo del tema, trama o argumento representativo de cada historia, en palabras de Pomata (2012):

El manga presta especial atención a la profundización del trasfondo y el tratamiento de las emociones y sentimientos de los personajes, pues en las series niponas de manga, es un recurso común mostrar una gran cantidad de emociones y procesos psicológicos. (p. 8)

Acorde a ello, y conforme a la investigación, en seguida se describe uno de los elementos que ayudan a representar el tratamiento de las emociones dentro del manga japonés, y que a su vez presenta un nuevo auge en el mundo de la traducción.

### 2.3 La onomatopeya

Existen elementos ortográficos que crean sistemas a través de los cuales podemos representar el lenguaje: ideográfico, silábico o alfabético (Sampson, 1985). Dentro de un cómic o manga se complementan: el aspecto icónico, visual, lingüístico y verbal; en este último se incluyen los globos de diálogo, el texto de apoyo y las onomatopeyas (Segovia, 1999), siendo este último factor, aquel que nos compete en este trabajo. Este elemento gráfico funge como contextualizador sonoro de la secuencia narrativa presentada en las viñetas de un cómic. Sin embargo, como se expuso en el apartado anterior, en el manga existe una tendencia remarcable a enfatizar otro tipo de rasgos, más de índole emocional o visual; esto, en el idioma japonés se puede conseguir utilizando el mismo elemento gráfico, la onomatopeya. No obstante, dentro del mundo de la traducción, esta unidad lingüística, tal como menciona Inose (2009) en su tesis doctoral, presenta una complejidad distinta dependiendo del idioma en el que se expresen; en este caso desde el japonés a otras lenguas:

Su uso muy frecuente, no solo en el lenguaje oral sino en caso todos los tipos de texto escrito, indica la importancia para los traductores de comprender bien estas expresiones, pero su relación muy estrecha con el sistema del simbolismo fonético japonés los hace difíciles de traducir a los otros idiomas, especialmente si uno quiere mantener su vivacidad. (p.12)

Se afirma entonces que la onomatopeya varía acorde a la lengua, por esta razón, primeramente, se define qué es una onomatopeya en términos generales y, posteriormente, qué características posee dentro de las lenguas que a la investigación le competen. Según la Real Academia Española (RAE, 2010), las onomatopeyas son:



Signos lingüísticos que representan verbalmente distintos sonidos, unas veces del mundo físico (bang, pum, toc toc, zas) y otras propios de las personas (achís, jeje, muac) o de los animales (croac, muu, quiquiriquí) [...] La mayor parte de ellas, sin embargo, no expresan reacciones emotivas. (p.624)

Con esto último, la RAE da a entender que la onomatopeya expresa únicamente sonidos y no movimientos o emociones. Por lo que se entiende, en el español se considera una sola clasificación, aunque en otras lenguas estos signos designen aspectos completamente diferentes. Por otra parte, Miall (2001) define la onomatopeya de la siguiente manera “onomatopoeia is only one small and perhaps unsystematic dimension of phonemic iconicity” (p. 57). Así pues, esta unidad lingüística posee una iconicidad que se representa a través de la grafía, y esta, a su vez, cambia al adaptar el mismo sonido o movimiento a la fonología de cada lengua. Como cita Márquez (2016):

Gasca y Gubern (2008), los autores del único diccionario en español sobre onomatopeyas del cómic, explican la onomatopeya como «una figura retórica de dicción y, más precisamente, un icono acústico [...], pues aspira a convertirse en traducción, oral y/o escrita, de los ruidos». (p. 2)

Es por ello que los sonidos se escriben de manera distinta dependiendo de la lengua en la que se esté describiendo, los ejemplos más conocidos se hallan entre las voces de los animales: el perro: guau guau (español), wan wan (japonés), woof woof (inglés), ouaf ouaf (francés), etc. de acuerdo con la idea de Sapir (1954):

La convencionalidad de las onomatopeyas indica que son «creaciones del espíritu humano» y que «se relacionan con sus prototipos naturales del mismo modo como el arte, producto puramente social o cultural, se relaciona con la naturaleza». De este modo señala que las onomatopeyas no se derivan directamente de la naturaleza, sino que esta los sugiere. (citado en Ruiz, 2015, p. 43)

Las onomatopeyas, entonces, son una copia gráfica que intenta imitar el sonido de una cosa; en contraposición a las interjecciones que de algún modo se podrían definir

como expresiones vehementes del alma, así pues, estas últimas no imitan, sino que exclaman algo a través de una expresión ya formada. La mimesis normalmente se encuentra dentro de una de estas dos categorías, dependiendo de la lengua. Por ello, más adelante se ahonda en esta cuestión.

Todas estas representaciones despliegan dificultades para un traductor al momento de encontrar un equivalente adecuado a cada onomatopeya. En la recopilación de antecedentes, Ruíz (2015) destaca el valor de la onomatopeya en el mundo de la traducción “el simbolismo fónico de las palabras puede ser un valor estilístico importante en el TLO [texto de lengua origen], y el traductor, como todo lector competente, debe saber descubrirlo y valorarlo, y, cuando la LT se lo permita, reproducirlo en la traducción.” (p. 18)

Finalmente, cabe mencionar que estos elementos expresivos, dentro del cómic no necesitan ser destacados en cursivas o, a menos que se pueda considerar cita, comillas. Suelen ir con signos de exclamación, aunque no siempre, depende del usuario, y cuando se quiere expresar un sonido especialmente ruidoso es normal la escritura con mayúsculas o con una fuente más grande. Estas formas para resaltar o enfatizar no se utilizan en el japonés, dado que para ello se utiliza otro tipo de medio como los diferentes silabarios, explicados en el siguiente apartado. Los únicos dos aspectos que permanecen en los tres idiomas son: la duplicación y/o multiplicación de la unidad lingüística y el uso de puntos suspensivos para expresar un espacio de tiempo entre los sonidos. Debido a esta diferencia, se dio un espacio para describir las características de las onomatopeyas por cada idioma concerniente a la investigación, así como el tratamiento de la interjección y la mimesis, las cuales se explicarán más adelante.

### 2.3.1. La onomatopeya en japonés

El japonés es una de las lenguas que tiene mucha flexibilidad en cuanto a esta sub-categoría léxica, puesto que se utiliza de manera indistinta para expresar con mayor facilidad una situación. En palabras de Inose (2009):

El uso de las onomatopeyas y las mímisis en la lengua japonesa es vasto y no es comparable con sus equivalentes en el inglés o en el español. Si se utiliza prácticamente en todos los niveles del idioma, desde la conversación coloquial hasta los artículos de los periódicos de calidad, en los nombres de productos comerciales, en los mangas o en las obras literarias. (p. 36)

Así pues, se puede comprobar la versatilidad de estos elementos dentro de la misma lengua, lo que lleva a suponer una alta complejidad a la hora de traducir. Para hacerlo más claro, a continuación, se presenta la clasificación de las onomatopeyas dentro de la gramática nipona. Inose (2009) recopila las tres categorías que se registran en el diccionario con más prestigio del idioma japonés (Shinmura, 1998). Las expresiones icónicas están divididas en tres tipos: el giongo (擬音語 escrito con el kanji de sonido) describe los sonidos de la naturaleza, el giseigo (擬声語 escrito con el kanji de voz) describe las voces humanas o animales, y el gitaigo (擬態語 escrito con el kanji de situación) que indica movimientos, sensaciones o emociones. A continuación, se presentan algunos ejemplos.

<b>Giongo</b>	<b>Giseigo</b>	<b>Gitaigo</b>
Una explosión: ドカーン (dokaan)	Los cerdos hacen: ブーブー (buu buu)	Pegajoso y húmedo (como el sudor en el verano) べたべた (beta beta)
Se parte un cristal: ガチャン (gachan)	El perro ladra: ワンワン (wan wan)	Algo brillante ピカピカ (pika pika)
Latidos fuertes de corazón: ドキドキ (dokidoki)	El gato maulla: ニャーニャー (nya nya)	Algo esponjoso/suave ふわふわ (fuwa fuwa)
Los susurros de la gente: ヒソヒソ (hiso hiso)	La chica grita: キャア (kyaa)	Quedarse en la cama sin hacer nada ゴロゴロ (goro goro)

Tabla 1. Ejemplos del japonés.

Asimismo, Inose (2009) menciona esta clasificación en español y especifica la categorización; considera como onomatopeyas a aquellas que imitan un sonido real, sea la voz humana, la voz de un animal o un sonido que procede de un ser inanimado (equivalente de giongo), y las mímesis, que expresan un estado que no produce sonido, sea una emoción, un movimiento o la descripción del estado de las cosas (equivalente de gitaigo). No obstante, para esta investigación se ha considerado importante mantener las tres clasificaciones como categorías independientes debido a su significado y función dentro del manga, donde el giseigo equivale a la interjección, el giongo a la onomatopeya y el gitaigo a la mímesis.

En japonés existen 22 fonemas: 5 vocales, 2 semivocales y 12 consonantes que conforman el silabario Kana de 46 elementos, divididos en Katakana y Hiragana. El silabario Katakana se usa para:

Escribir las palabras y nombres de origen extranjero, para dar lecturas chinas de los kanji, así como las onomatopeyas de origen no humano (ruidos, animales, etc.), y también se usa para enfatizar palabras o partículas que en teoría se deberían escribir en hiragana. (Sadurní, 2011, p. 37)

En cambio, el silabario Hiragana “se utiliza para escribir las palabras propias del japonés, como también las partículas (por ejemplo: postposiciones, sufijos, afijos, tiempos verbales, etc.) que forman parte de la gramática japonesa, así como las onomatopeyas de origen humano (bostezos, risas, etc.)” (Sadurní, 2011, p. 37).

Además, dentro de estos silabarios existen tres fonemas llamados *moras* (Inose, 2009). El hatsuon /N/ es una consonante nasal escrita como ん (n), que solo aparece en coda silábica. El sokuon /Q/ es una consonante oclusiva escrita como つ (tsu). Esta última presenta una de las grandes problemáticas a la hora de traducir una onomatopeya o mimesis japonesa, debido a que es utilizado como indicador de una duplicación de la consonante que le sigue a la próxima sílaba; por ejemplo: あさつて (asatte). Al mismo tiempo, en la onomatopeya o mimesis esto es un indicador de obstrucción de la voz, es decir, expresa el término abrupto de la unidad lingüística; por ejemplo: さあつ (saa/Q/), o bien, agrega un mayor énfasis a la expresión. Por último, /R/ que nos indica un alargamiento vocálico que puede estar representado con un duplicado de la misma vocal como ああ (aa), くう (kuu), o incluso presentar un leve cambio vocálico como en el caso とう (tou), sin embargo, al escribir en romaji utilizan un guion sobre la vocal alargada: とう (Tō). Se especifican estos fonemas debido al aporte semántico que presentan al momento de construir una onomatopeya o mimesis en el japonés y que ha resultado muy complejo a la hora de su traducción a otras lenguas.

De modo que al comparar los 24 fonemas del español con los 44 del inglés y los 22 del japonés se podría pensar que el inglés es aquel que presenta más probabilidad de adaptar los sonidos, las emociones o las mimesis. Sin embargo, el japonés al contar con los dos silabarios y los fonemas moras anteriormente descritos, comparte la misma

posibilidad, dejando así al español en último lugar en cuanto a los elementos disponibles para recrear sonidos o movimientos.

### **2.3.2. La onomatopeya en inglés y español**

La onomatopeya del inglés tiene más incógnitas debido a su maleabilidad al combinar consonantes. Se han hecho múltiples estudios a partir de la poesía, narrativa en la cual se juega con el ritmo de las palabras para hacerlas sonar más estéticas al oído. Asimismo, ha sido objeto de estudio en cuanto a su expresividad fonética pues es una lengua dócil en cuanto a la recreación de sonidos. Kelly y Mayoral (1984) hablan de su impacto en el ámbito del cómic.

[...] debido a la situación de práctico monopolio de los cómics escritos en lengua inglesa, se ha producido un préstamo masivo de onomatopeyas del inglés al español y a otras lenguas (“bang”, “zap”, “¡argh!”, etc...). La menor riqueza del español en palabras onomatopéyicas no sirvió mas que para favorecer la incorporación al español de estos términos. (p. 95)

Esta situación se ha visto involucrada en los datos obtenidos dado que muchas de estas onomatopeyas ya se han estandarizado y el público las ha catalogado como aceptables al no haber una dificultad de comprensión. Por otra parte, también se notaron varias desigualdades de significado suscitadas en la traducción al inglés y que posteriormente se conservaron en la traducción al español. Tal y como cita Ruíz (2015):

Tamori y Schourup (1999: 11) apuntan que, partiendo de que las onomatopeyas están supeditadas a la estructura de la lengua en que ocurren, no pueden imitar a la perfección los sonidos reales de la naturaleza porque las lenguas no están concebidas para cumplir este cometido. (p. 43)

El inglés, a diferencia del español, tiene más posibilidades de recrear sonidos, aunque en comparación con el japonés, se limita al uso coloquial u oral, por lo que el

fenómeno se presenta a diversas proporciones en cada una de las lenguas implicadas en la investigación.

De acuerdo con las gramáticas españolas, la onomatopeya es una subdivisión de la interjección; la cuál es descrita por Alarcos (1999) como:

Una clase de palabras autónomas que, a diferencia de los sustantivos, los adjetivos, los verbos y los adverbios, no se insertan funcionalmente dentro de la oración y constituyen por sí solas enunciados independientes. No obstante, la interjección puede establecer relaciones con otras unidades y formar con ellas enunciados complejos. (pp. 240)

Así pues, este autor formula que la interjección tiene una gran importancia a la hora de expresar sentimientos, emociones e intenciones; lo cual muestra el grado de dificultad que conlleva la traducción de estas unidades. Su clasificación de las interjecciones se divide en funciones comunicativas y distingue:

Las interjecciones onomatopéyicas, que son las que muestran, de modo incidental y redundante, lo que está ya designado por otras unidades de la lengua. Suelen ser adaptaciones fonemáticas de ruidos o acciones [...] Las interjecciones apelativas se destinan primordialmente a apelar al interlocutor; [...] y las interjecciones sintomáticas, las cuales manifiestan el estado de ánimo del hablante sobre lo que comunica, sobre sus propias vivencias o sobre la situación. Su significación constante se reduce a mostrar que el hablante injiere su punto de vista en el mensaje. Su sentido concreto depende de los significados del contexto y de las sugerencias de la situación. (p. 242)

De estas, solo nos ocupan las primeras y las últimas; las cuales, de acuerdo con el mismo autor, se distinguen por el nivel de creatividad que un locutor les otorgue, aunque también se restringen por las posibles combinaciones del sistema fonológico del español. El mismo autor también menciona la categoría de interjección impropia, en la que se incluye el uso de sustantivos, adjetivos, verbos e incluso locuciones nominales como interjecciones al enunciarlas de forma exclamativa. Este fenómeno se presenta

como solución en los datos obtenidos de la investigación, al concertar la complejidad de traducir la expresividad, tanto como onomatopéyica como mimética, del japonés dentro del manga. Así se puede observar que la interjección del español es todavía extensa y se presta a la creatividad del locutor, pues no hay una clasificación definida como lo hay para el japonés, y las pocas convenciones que se utilizan son aquellas que expresan estados de ánimo, como la risa, el dolor o el alivio. El resto se representa de diversas formas dependiendo de la habilidad del enunciador.

Edward Sapir (1954) explica lo siguiente para mostrar que la categorización de estos elementos debe realizarse en diferentes niveles, “Las interjecciones no son más que fijaciones convencionales de sonidos naturales. De ahí que difieran muchísimo en los diversos idiomas, de acuerdo con el genio fonético peculiar de cada uno de ellos.” (citado en Ruiz, 2015, p. 43).

Para el análisis, se decidió hacer una codificación que involucrara una clasificación con términos más genéricos, debido a que el objetivo no es profundizar en la naturaleza gramatical de estos elementos, sino acercarnos al fenómeno que presupone su traducción en un medio informal y los factores implicados al momento de hacer una traducción indirecta. Por ello, y para fines prácticos, resultó más claro separar estos elementos según su valor expresivo, el cual ocurre dentro de estas tres categorías: las mímesis (designan movimientos o emociones inarticulados), las interjecciones (designan voces humanas) y las onomatopeyas (designan sonidos creados a partir de la naturaleza). Asimismo, existe una teoría que explica el fenómeno de la versatilidad de estos elementos, la cual, para fines de este trabajo, se tomará como un referente para comprender la conexión entre la expresión onomatopéyica y su significado semántico. Sin embargo, se



considera únicamente una variable que podría resultar importante en una investigación con un enfoque de índole distinta.

### **2.3.3. El fonosimbolismo**

Se decidió dedicar un espacio para hablar sobre el concepto de fonosimbolismo con el fin de comprender mejor la dificultad que presenta para un traductor encontrar un equivalente para un concepto completamente abstracto en uno de los idiomas a traducir. Lázaro Carreter (1977) llama a este tipo de onomatopeyas: voces de creación expresiva o palabras fonosimbólicas y las define como “aquellas creaciones elementales del idioma que no imitan un sonido real, pero sí sugieren directamente una idea por el valor psicológico de las vocales o consonantes” citado en Díaz Rojo, 2002, p. 4). Díaz Rojo (2002) también menciona a Jespersen (1933) y su análisis de valor simbólico; a Bloomfield (1933) que para el inglés construyó un sistema de 17 tipos de morfemas de fuerte connotación simbólica, que son un primer esbozo de patrones o modelos de fonosimbolismo; y a Ullmann (1972) que intenta establecer paradigmas de relación sonido-concepto. El concepto del fonosimbolismo o simbolismo fonético es muy complejo, el tema de la traducción de la onomatopeya está estrechamente vinculado a él, por lo tanto, en la siguiente sección se explica sobre las problemáticas de conceptos relacionados con la traducción de onomatopeyas.

## **2.4 Traducción**

El término traducción puede ser amplio y variable dependiendo del autor que describa este proceso, en palabras de Munday (2008) puede acarrear diferentes sentidos:

It can refer to the general subject field, the product (the text that had been translated) or the process (the act of producing the translation, otherwise known as translating). The process of translation between two different written languages involves the translator changing an original written text

(the source text or ST) in the original verbal language (the source language or SL) into a written text (the target text or TT) in a different verbal language (the target language or TL). (p.5)

En cuanto a las estrategias utilizadas en la traducción, Bardají (2008) contrasta los métodos orientados al proceso y los métodos orientados al producto, para los primeros menciona a autores como Vinay y Darbelnet (1958) y su extenso estudio comparativo entre códigos lingüísticos; Newmark (1987) con sus 18 procedimientos de traducción, así como su comparación entre lenguas; y Chesterman (1997) quien observó las estrategias de traducción a partir del producto.

Finalmente se llegó a “comparar no sólo los sistemas lingüísticos, sino también las traducciones en relación con su original” (Bardají, 2008, p.110). Lo cual se pretende hacer en esta investigación al comparar tres traducciones en español y su relación con la traducción pivote, así como con el texto fuente.

#### **2.4.1 El manga como traducción audiovisual**

La traducción del cómic se considera como un tipo de traducción audiovisual, puesto que está sujeta a elementos alternos que complementan el texto a traducir, según Pascua y Delfour (2005):

Denominamos traducción subordinada a toda modalidad de transformación en la que intervienen otros códigos además del lingüístico (canción o música en general, cine, baile, cómics, etc.). También se la conoce como "Intersemiotic translation or transmutation" (Jakobson); "Constrained translation" (Titford); "Subordinada o condicionada" (Mayoral). (p.387)

Para esta investigación, el enfoque va dirigido únicamente al canal visual puesto que el manga carece de elementos acústicos, ellos existen a través de la onomatopeya,

pero siguen siendo grafías que representan sonidos y no son percibidas a través del oído.

Asimismo, Munday (2008) establece la importancia del código iconográfico:

Iconographic symbols unlikely to be recognized by the viewer (e.g. a picture or portrait of a figure famous in the SL culture) may need verbal explanation if it is important for the understanding of the text. Coherence with the image needs to be maintained. (p.188)

Desde el punto de vista de la traducción, el cómic plantea una serie de conexiones icónicas que convierten al texto en dependiente de cada uno de ellos, pues se debe tomar en cuenta el contexto para encontrar la mejor opción a la hora de traducir, de este modo, la onomatopeya se puede prestar a diversas interpretaciones dependiendo de cada individuo; es cierto que no tiene un impacto en la decodificación del mensaje, pues no afecta la comprensión; sin embargo, es bastante interesante conocer el mundo de posibilidades que pueden encajar con una imagen o en su defecto, restringirlas.

No es uno de los objetivos de esta investigación analizar la tipología del texto o la ubicación del mismo dentro de la viñeta del manga, debido a las características informales que rodean los datos de la investigación al haber sido obtenidos de la producción de un *fansub*. No obstante, no se puede considerar como una variable fuera del tópico puesto que la imagen visual influye directamente en la lectura de la onomatopeya. A continuación, se presenta una breve perspectiva del mundo de la traducción del comic en el ámbito comercial.

#### **2.4.2 La traducción en un *fansub***

El mundo del fansub inicialmente creció poco a poco, para posteriormente propiciar toda una organización y un nuevo fenómeno para la traducción. Tal como menciona Munday (2008) “the rapid development of technology has had important knock-on effects for audiovisual translation practice as well as bringing new challenges for translation studies.

New forms of translation are being created, two of which are fansubs and videogames.” (p.190). En la actualidad, se puede encontrar la traducción prácticamente de cualquier manga japonés en línea en una gran variedad de lenguas, lógicamente al no estar involucradas las casas editoriales nos encontramos con una traducción un tanto menos profesional, pero no por ello menos solicitada, pues mensual o semanalmente las personas interesadas esperan con ansia la actualización de su manga favorito.

Los términos *fansub* y *fandub* vienen del inglés (*fan subtitles* y *fan dubbing* respetivamente); y de acuerdo con la recopilación realizada por Munday (2008) su definición es la siguiente:

*Fansubs* (Díaz Cintas and Muñoz Sánchez 2006) is the (legally rather dubious) practice amateur subtitling and distribution films and TV series online. It was originally used for the translation of mainly Japanese manga and anime cartoons and the practice has now proliferated thanks to the greater access to and the fact that little work has thus subtitling software. (p.190)

Como se puede apreciar, inicialmente un *fansub* se dedicaba específicamente a crear subtítulos no licenciados para series de televisión, videojuegos e incluso películas. No obstante, poco a poco se fue identificando más con la traducción de material audiovisual de origen asiático como el anime, el drama y posteriormente el manga, uno de los ámbitos que ha alcanzado gran fama a nivel mundial y ha propiciado un interés tan alto en el público que este mismo decidió formar grupos de traducción con la filosofía “de fans para fans”. A la traducción del manga se le llegó a conocer como *scanlation*, Ferrer (2005) aporta una clara definición de ello:

Una *scanlation* es una versión traducida de un cómic cuya versión original se ha escaneado y modificado con programas de maquetación o diseño para introducir el texto en la lengua meta, una traducción también aficionada. El vocablo anglófono viene de la contracción de *scan* y *translation*. (pp. 29-30)

Sin embargo, el término *fansub* ya estaba más comercializado entre la comunidad virtual, y al grupo de usuarios dedicados al subtitulaje y a la traducción de manga se le siguió llamando con este nombre, mientras que la *scanlation* es el producto (la versión traducida del manga).

### **2.4.3 La cadena de trabajo de un *fansub***

Los miembros o *staff* de un *fansub*, tienen diferentes estatus dentro del grupo, dependiendo del trabajo que realice y la experiencia que tenga con la producción de *scanlations* dentro del mismo *fansub* (algunas veces, las personas con estatus más altos desempeñan dos o más trabajos). A continuación, se explicará la jerarquía bajo la que se trabaja con base en el conocimiento empírico de la propia investigadora al trabajar dentro de algunos *fansubs*. Cabe mencionar que la particularidad de los nombres que llevan ciertos puestos (intercalando inglés y español) es la forma en la que ellos mismos se han auto denominado. En la cima se encuentra el creador del *fansub*, debajo de él se encuentran los administradores, quienes gestionan los proyectos a realizar, se mantienen en contacto con otros *fansubs* para distribuir el manga de modo que cada grupo realice la traducción de diferentes manga, además están a cargo de la creación del equipo que realizará cada proyecto. Después se encuentran los coordinadores de cada sección, los cuales llevan a cabo la revisión de los proyectos, su avance, calidad y publicación. Finalmente, se encuentran aquellos usuarios encargados de la producción del manga con una versión en otro idioma. Para que esto suceda, normalmente hay un equipo que forma

una cadena de trabajo, cada equipo involucra un miembro de las siguientes áreas y cada manga pasa por ellas en ese orden.:

1. Traductor. Son las personas que se encargan de transformar el contenido de un código a otro. La traducción se escribe en un documento de texto (Word.txt) y utiliza diferentes especificaciones para cada componente del manga (letras rojas para las onomatopeyas, texto subrayado para los pensamientos fuera de globo, etc.), normalmente tiene un período de entrega máximo de dos semanas para un manga de popularidad media, sin embargo, para aquellos mangas con una demanda muy alta, la producción se hace en un máximo de dos días.
2. Cleaner. Es la persona que se encuentra en el área encargada de limpiar los espacios con el texto origen para después poder escribir correctamente la traducción; se necesita conocimiento de programas de edición de imagen para realizar un trabajo aceptable (para el caso de la onomatopeya, se tiende a la conservación de los caracteres debido a su complejidad técnica en el proceso de limpieza). Es común que se realice la limpieza al mismo tiempo que la traducción y la entrega es en el mismo período de tiempo.
3. Proofreader. Es la persona quien hace una lectura de prueba y corrige lo que considere necesario en la traducción. La entrega no excede los siete días.
4. Editor. Finalmente, esta persona se encarga de colocar el texto traducido donde corresponde y su plazo de entrega es de dos semanas como máximo. Como dato curioso, se sabe que esta área y la de traducción tienden a contraer conflictos debido al incumplimiento de los plazos de entrega, pues si no hay una traducción, la sección de edición no tiene material para trabajar.

El mundo del *fansub* es vasto, ya que existen múltiples vertientes para estudiarlo desde distintas disciplinas. Sin embargo, para esta investigación se tuvo que prescindir de muchas de ellas, puesto que no conllevaban una relevancia al tema en cuestión, el cual, recordemos, se basa en la traducción producida por estos grupos y sus diferentes directrices, más no la estructura interna del grupo.

#### **2.4.4 Traducción indirecta**

Dado que esta investigación trata el análisis de la traducción de onomatopeyas del japonés al inglés y posteriormente al español, resulta relevante mencionar el fenómeno de la traducción indirecta que se lleva a cabo. La traducción indirecta es aquella que se realiza entre dos lenguas, usando a otra como intermediaria. De hecho, Toury (1995) la nombra como traducción mediada y expone múltiples ejemplos sobre la traducción al hebreo, así como el papel del alemán y el inglés como lenguas intermediarias, en su libro *Descriptive translation studies and beyond*. La situación al momento de traducir del japonés al español es que todavía no existen suficientes personas con el conocimiento de este idioma asiático, así que primeramente se traduce a una lengua franca, como es el inglés, para posteriormente producir su traducción al español. Este proceso sucede no solo en el ámbito de un *fansub* y la traducción de manga o el doblaje y subtitulaje de dramas; sino también ocurre en el ámbito profesional dentro de las empresas japonesas que tienen sucursales en países de habla hispana. Si bien, la traducción indirecta puede ser de gran utilidad en el caso de lenguas minoritarias, con nulo contacto entre ellas u otras circunstancias, también suele ser utilizada para reducir los costos de traducción.

## 2.5 La traducción de la onomatopeya en el manga

Acorde toda a esta complejidad se espera desentrañar las posibilidades de traducción que ofrecen los miembros de un *fansub* en el caso del manga. Ruíz (2015) alude a la investigación de Kawasaki en 1989, quien realizó un análisis comparativo de expresiones onomatopéyicas en japonés y las expresiones utilizadas por los hispanohablantes en la misma situación donde encontró diferencias como “el uso de los verbos, la reduplicación, el foco temático de atención, la oposición contrastiva de fonemas o el grado de lexicalización” (Ruíz, 2015, p.24). Asimismo, indica la investigación de Fukushima en 2001, que compara cuatro parejas de onomatopeyas entre el inglés y el japonés, donde, finalmente, estima las similitudes entre los valores de las vocales, de las consonantes y la función de la repetición (Ruíz, 2015).

Las onomatopeyas españolas, así como las inglesas, comparten el mismo alfabeto, a diferencia del japonés, que, aunque tenga un silabario Kana para representar únicamente los sonidos (de su misma lengua como el Hiragana, o de una lengua extranjera como el Katakana) presenta una marcada diferencia a la hora de traducir. A ello se le puede añadir el hecho ya mencionado de que la onomatopeya desempeña un papel muy importante en esta lengua asiática. Es posible que el inglés al valerse de verbos pueda rivalizar con el significado de estos sonidos. Sin embargo, ese no sería el caso del español, el cual además de verbos necesita de sustantivos y adjetivos para lograr esa equivalencia semántica que tiene la onomatopeya en japonés.

Debido a esta naturaleza variable de la onomatopeya, no existe un solo método de traducción que se adapte a las necesidades que exige cada una de ellas. Como menciona Casas-Tost (2006) en su investigación sobre la traducción de onomatopeyas de chino al español, quien se basó en las 18 técnicas de traducción propuestas por Molina y Hurtado



(2001), existen diversas opciones para traducir la onomatopeya, entre ellas, una de las más recurridas es la omisión, debido a la falta de un equivalente. Por otra parte, Casas Tost (2006) también menciona la relevancia de la toma de decisiones del traductor a la hora de expresar una misma idea de una lengua a otra. Lo cual, de acuerdo con nuestra hipótesis, se tiende a solucionar en un *fansub* al colocar una interjección impropia que implique el significado más próximo al del original, o según Ullmann (1976), utilizando palabras transparentes, motivadas, de origen secundario (verbos, adjetivos o sustantivos) que clarifiquen el sentido de la imagen que se está viendo en el manga.

El tratamiento de esta unidad lingüística en el ámbito profesional es todavía reciente y, además, debido a dificultades técnicas de edición en el documento y a la globalización, muchas onomatopeyas han pasado a formar parte del cómic sin tener ningún cambio, ya que el público lector se ha adaptado a su utilización. Márquez (2016) comenta que:

El tamaño de las onomatopeyas en algunas obras, en las que llegan a ocupar gran parte del espacio de una viñeta, conlleva a veces a la imposibilidad de modificarla y, por lo tanto, traducirla, mientras que, en el caso de las onomatopeyas que aparecen dentro de los globos, no suele ocurrir. Esto supone que, a menudo, seamos testigos de «fenómenos de exportación y universalización de las onomatopeyas», así como de «fenómenos de acomodación local o de hibridación ortográfica y fonética».  
(p. 9)

Actualmente, las casas editoriales que se encargan de la traducción del manga japonés todavía carecen de normas específicas para el abordaje de estas unidades lingüísticas. Si bien, cada empresa tiene su propio modelo y regulaciones, aun no se establece un manual de traducción debido a la dificultad que esta presenta. Es cierto que cada traductor se reserva el derecho de traducirlas cómo mejor considere, sin embargo, como expone Ruíz (2015):

[..] el dominio de las destrezas para gestionar las onomatopeyas japonesas en la traducción es a ojos de los especialistas un punto muy destacable a favor del traductor, tanto en la traducción al japonés como la realizada de este idioma a otros. Lamentablemente, en el ejercicio práctico apenas se han desarrollado investigaciones o herramientas que faciliten o, al menos, aborden de manera específica la traducción de las onomatopeyas japonesas y que puedan asistir a los traductores tanto en su formación como en su labor profesional. Además, las combinaciones de lenguas trabajadas son aun escasas y por lo general se han restringido a unos pocos idiomas con un fonosimbolismo convencionalizado potente. (pp. 23-24)

De modo que, dentro del mundo profesional la onomatopeya todavía presenta un gran reto a la hora de abordarla. A continuación, se presenta su tratamiento y problemática dentro de un *fansub*.

### **2.5.1 Problemática y traducción en un *fansub***

Tal y como se mencionó en el apartado 2.4.2, los miembros del *fansub* traducen a contrarreloj; especialmente cuando se trata de un manga esperado por el público; así que es imperioso entregar a la brevedad posible la traducción que se les ha encomendado, ya que, sin la traducción, los otros miembros del grupo de trabajo no pueden proseguir con el proceso de producción, a excepción del *cleaner*. Es por ello, que se han establecido varias normas como la no traducción de los honoríficos, los nombres de las comidas y en algunas ocasiones los sistemas métricos y las divisas. Por otra parte, al realizar una traducción tan apresurada surgen prioridades, entre las cuales la más importante es darle al lector algo descifrable y funcional para que comprenda la historia, mientras los detalles, lamentablemente, no entran en la lista de las prioridades. Este es el caso de la onomatopeya, se le presta poco cuidado y atención, sea por el tamaño en el que aparece en la viñeta, o por su dificultad para traducir; inconscientemente se puede catalogar como menos relevante para la historia debido a que no afecta el argumento principal.

Ya que este es un trabajo donde se pretende conocer la funcionalidad de la traducción a través de un análisis retrospectivo, se consideró como la opción más viable la clasificación de técnicas de traducción de Vinay y Darbelnet (1958) al ser uno de los modelos básicos que ha permitido vincular de una forma más clara, aunque general, la traducción hecha por un *fansub* y conocer así la mutación que sufren la onomatopeya y la mimesis del japonés al llegar a la versión en español por medio de una traducción indirecta. A continuación, se describen dichas técnicas.

### **2.5.2 Estrategias de traducción**

Se tomarán como referencia primordial las técnicas de Vinay & Darbelnet (1958) recopiladas por Venuti (2000), las cuales se puntualizan a continuación. Además de esto, se añadieron otros términos, los cuales se agregaron como parte de la clasificación de las estrategias de traducción debido a su frecuente aparición en los datos obtenidos, algunos de ellos son mencionados por Newmark (1988) y Catford (1965).

1. Préstamo. Se transfiere directamente la Lengua Fuente (LF) a la Lengua Meta (LM).
2. Calco. Es un tipo de préstamo donde la expresión o la estructura de la LF se transfiere de forma literal en la LM.
3. Traducción literal. Es una traducción palabra por palabra.
4. Transposición. Es un cambio de una parte del discurso por otra sin cambiar el sentido.
5. Modulación. Cambia la semántica y el punto de vista de la LF con el fin de sonar más natural en la LM.

6. Equivalencia. Término que se refiere a los casos donde los idiomas involucrados describen la misma situación por medio de diferentes elementos estilísticos o estructurales.
7. Adaptación. Se lleva a cabo cuando se cambia una referencia cultural dado que la situación descrita en la cultura fuente resultaría extraña en la cultura meta. Por ejemplo, en los nombres de las comidas tradicionales (mole-curry).
8. Transliteración. Debido a que una de las lenguas presenta un código gráfico distinto, este término tiene una presencia ineludible en la información, debido “al proceso de representar los signos de un sistema de escritura con los signos de otro” (Munday, 2009, p.236).
9. Contracción. Reducción gramatical con eliminación de elementos redundantes en la traducción. (Newmark, 1988)
10. Omisión. Eliminación de elementos irrelevantes o en su defecto con una alta complejidad para traducir. (Newmark, 1988)
11. Transferencia. Consiste en trasladar una palabra de la LF a la LM sin modificarla. (Catford, 1965, p. 43)

Las estrategias antes descritas se utilizan en el Capítulo 4 como una forma de demostrar el tipo de solución de aporta cada una de las traductoras de *fansub* para los ítems encontrados en el manga analizado.

## **2.6 Conclusión**

La literatura revisada en este capítulo crea una visión general de los temas centrales involucrados en el trabajo. El manga como producto industrial que se ha esparcido gracias al internet y ha facilitado su lectura promoviendo traducciones hechas por los propios fans, dentro de este contexto se encuentra la dificultad de traducir las onomatopeyas y mimesis del japonés al español por medio del inglés. Estos conceptos guiarán a una comprensión, primeramente, del fenómeno de la traducción que ocurre dentro de un *fansub* para continuar con aquellos términos necesarios para llevar a cabo el análisis de datos, este último también requiere de un fundamento metodológico, el cual se explica a continuación.

## **CAPÍTULO 3**

### **Metodología**

砂浜に波がザザーッと打ち寄せる。  
Las olas se estrellaron contra las rocas.

#### **3.1. Introducción**

En este capítulo se explicita la metodología con los conceptos y fundamentos necesarios para explicar el procedimiento que se llevó a cabo durante el trabajo. Del mismo modo, se presenta la contextualización técnica del fenómeno estudiado y la descripción argumental de la recolección y el análisis de datos, requerido para el capítulo sucesivo.

#### **3.2 Enfoque de investigación**

Para este tipo de análisis y recopilación de información fue necesaria una investigación de corte cualitativo, cuya finalidad es indagar los constituyentes de un fenómeno para explicarlos a través de la interpretación fundamentada del investigador. El procedimiento para realizar un estudio cualitativo, acorde a Creswell (1994) incluye:

Mencionar los supuestos de los diseños cualitativos, indicando los tipos específicos de diseño; la reflexión sobre el rol del investigador, la discusión acerca de la recolección de datos, el desarrollo de los procedimientos de registro, la identificación de los procedimientos de análisis de datos, especificación de los pasos para la verificación y el punteo de los resultados narrativos del estudio. (p.143)

Todo ello para poder obtener una perspectiva más completa sobre la investigación que permite explicar el desenlace de los datos obtenidos por medio de diferentes fases de análisis y contrastar con mayor claridad los resultados para aproximarnos a una respuesta concluyente al planteamiento inicial.

La investigación cualitativa, entonces, ayuda a comprender una realidad a partir de la interpretación de los datos obtenidos y ya previamente clasificados. Maxwell (1996) hace referencia a este tipo de investigación resaltando su propósito más esencial, el cual es “la comprensión del significado que tienen los sucesos, situaciones y acciones desde la perspectiva de sus propios participantes y qué explicaciones dan ellos de sus vidas y sus propias experiencias.” (p. 3). Si bien, en esta investigación no está presente un análisis sobre la perspectiva de los participantes; sí es de suma importancia la interpretación del investigador sobre el fenómeno de la traducción de la onomatopeya y la mimesis a través del producto que los participantes produjeron.

Dado que el objetivo de la tesis es profundizar en un tópico específico a través de la interpretación del investigador, la opción más certera en cuanto al enfoque no es otra que aquella denominada cualitativa.

### **3.3 Método de investigación**

En esta investigación cualitativa se expone la traducción indirecta al español de las onomatopeyas y mimesis en el manga japonés al llevar a cabo un análisis de las estrategias de traducción utilizadas por el personal aficionado que forma parte de una *fansub*. La investigación se centra en el primer capítulo del manga *Black Bird*, traducido por un *fansub*, por lo que se utilizó un estudio de caso como método de investigación, el cual comprende a profundidad un fenómeno bajo circunstancias específicas. Para Stake (1999) el estudio de caso es un asunto que abarca una necesidad de descifrar una cuestión por medio del análisis de un caso particular, tomando en cuenta la diversidad del género del manga (véase la sección 2.2.2) y la complejidad de la onomatopeya japonesa (véase

la sección 2.3) se consideró prudente establecer limitantes en la investigación con el propósito de aclarar algunas variables y obtener resultados más concisos.

Por otra parte, Susam-Sarajeva (2009) reafirma la descripción antes mencionada “a ‘case of study’ is often used as a label to describe any study focusing on a single unit of investigation” (citado en Saldanha y O’Brien, 2014, p. 206). Acorde a lo anterior, se decidió utilizar este tipo de método para obtener un acercamiento a la cuestión de la traducción de la onomatopeya y la mimesis en el manga *Black Bird*; existen diversos puntos a analizar en las traducciones producidas por un *fansub*, aun dentro de los límites de la onomatopeya; no obstante, hubo que precisar el objeto de estudio con la finalidad de enmarcarlo en el objetivo de la tesis sin aislarlo del contexto donde se produce.

### **3.4 Modelo de investigación**

Primordialmente, los datos fueron extraídos en una tabla para comparar la diversidad de vertientes traductológicas que pueden surgir para un solo ítem; por lo que el modelo de investigación fue un análisis comparativo textual. Este último es definido en el área de traducción por Williams y Chesterman (2002) como la comparación de una traducción con su texto fuente. Asimismo, recomiendan enfocarse en un único aspecto, ya que “una comparación de traducción lidia con varias traducciones, en el mismo idioma o en diferentes idiomas, del mismo original” (Williams y Chesterman, 2002, p. 7). En este trabajo, se presentan ambos casos, puesto que se analizan tres traducciones en español con respecto a la traducción en la lengua pivote (inglés) y tomando en cuenta el texto original (japonés).



### **3.5 Desarrollo metodológico**

El siguiente apartado contiene la descripción metodológica de la investigación, donde se exponen el contexto, la selección de la muestra de estudio, la categorización de los datos para el análisis presentado en el Capítulo 4, un acercamiento a la representación gráfica del japonés que se utilizó para la transliteración de los ítems originales en japonés, el perfil de los participantes y finalmente se presentan las consideraciones éticas que se consideraron para llevar a cabo la investigación.

#### **3.5.1 Contexto**

La traducción analizada es el producto de cuatro traductores diferentes, tres vinculados a un *fansub*, cuyas traducciones se hallaron publicadas en la red como *Scanlation*. La otra traducción fue a petición del investigador a una participante con el propósito de realizar un contraste entre las tres traducciones en español. Por último, se llevó a cabo el análisis de cada traducción con el fin de saber cómo resolvieron la problemática de la traducción de las onomatopeyas para posteriormente analizar las estrategias de traducción utilizadas por cada participante.

#### **3.5.2 Selección y análisis de una muestra representativa**

En una primera estancia se pensó realizar un análisis basado en el proceso y a partir del producto conocer de forma más exacta de cómo se resuelve la traducción de la onomatopeya en el manga japonés dentro de un *fansub*, ya que como establece Bardají (2008) “en la mayoría de estos estudios el análisis del proceso va acompañado casi siempre del análisis del producto” (p.113). Asimismo, se propuso analizar el proyecto más importante de un *fansub*, por ello se eligió el manga *Black Bird*, ya que se tenía un convenio para trabajar con el *staff*. Sin embargo, por cuestiones de permiso y privacidad,

se decidió modificar el enfoque (véase la sección 5.3. sobre las limitaciones). Se continuó con el análisis del mismo manga, aunque se utilizaron las versiones publicadas en línea por tres *fansub* diferentes, y una traducción hecha por una participante, quien no es parte de un *fansub*, aunque hace traducciones de fans (su perfil se describe en el apartado 3.8).

En este punto no fue posible cambiar el proyecto a uno más conocido, aunque entre las opciones estaban mangas famosos como: *Dragon Ball*, *One Piece* o *Shingeki no kyōjin*; los cuales actualmente presentan una demanda muy grande en el mercado del manga japonés y alrededor del mundo.

Así pues, se planteó analizar el trabajo más reciente que corresponde al arco final del manga (tomos 17 y 18), con un total de cinco capítulos que fueran una muestra representativa, partiendo del capítulo 65 hasta el 70, que sería el final del manga. No obstante, es probable que el número de onomatopeyas que aparecen en este tomo se haya reducido para enfatizar el aire melancólico que surge en el desenlace de la historia; por lo cual, finalmente, se decidió cambiarlo por una muestra representativa que tuviera los elementos necesarios para realizar la investigación, pero también tomando en cuenta un número de datos que resultara manejable. Así que se seleccionó el primer capítulo, de 38 páginas sin contar la portada y los créditos; puesto que era el que se encontraba más disponible en la red y pudo analizarse sin ningún problema técnico; con sus correspondientes traducciones a inglés y español, con un total de 490 ítems en cinco versiones diferentes.

### **3.5.3 Categorización de los datos**

El análisis de textos traducidos involucra la comparación textual de la traducción con su original, por lo que la organización de los datos en grupos tiene la finalidad de hacer la

información más manejable y fácil de entender. De acuerdo con Münch (1988) esta técnica se llama categorización y sólo se clasifica la información de forma legible y concisa para posteriormente realizar el análisis correspondiente.

Münch (1988) también propone una secuencia de análisis para tratar con datos cuantificables: análisis descriptivo, en el que analiza de forma conjunta en relación con las variables; análisis sistemático o dinámico, es aquel en el que se analiza el problema en relación con los resultados del análisis descriptivo para interpretar cada una de las variables. Finalmente, propone un análisis de identificación de la problemática, en el que se proporcionan las bases para identificar las diferentes problemáticas en nuestros datos. En definitiva, el resultado es una triangulación entre lo observado por el investigador, lo obtenido de la muestra de estudio y la literatura revisada anteriormente.

Los datos se clasificaron en una tabla donde aquellos pertenecientes a la versión original en japonés son los que guían la sistematización, en las columnas posteriores se relacionan las traducciones, primeramente, en inglés, seguida de las tres en español. Las columnas fueron nombradas con respecto a la versión a la que pertenecen los datos, todas las columnas tienen las iniciales VBB que es una abreviación de Versión de *Black Bird*, seguida por la inicial del idioma en el que está, J para el japonés, I para el inglés y E para el español; de la misma manera las versiones en español incluyen los números 1, 2 y 3 para diferenciarlos unos de otros. (VBBJ, versión de *Black Bird* en japonés; VBBI, versión de *Black Bird* en inglés; VBBE1, versión de *Black Bird* en español primera traducción).

Además, los datos se contabilizaron y se dividieron en una tabla que mostrara cada uno de los ítems en japonés y su correspondiente traducción a los otros idiomas

(véase Anexo 1). Primeramente, se presenta un breve análisis general clasificado por categorías léxicas y posteriormente el análisis de la traducción del japonés al inglés donde las onomatopeyas y mimesis japonesas muestran algunos de los casos más representativos en cuanto a la carga de significado que portan y el cambio que tienen en su primera traducción. Consecutivamente, se muestra el análisis a fondo de cada versión en español, para subsiguientemente vincular los ítems existentes en la versión original en japonés (VBBJ) y en la versión traducida al inglés (VBBI) con las resultantes de los tres traductores participantes (las tres versiones en español, VBBE1, VBBE2 y VBBE3) en un análisis general para extraer significados pertinentes al tema y conclusiones que nos lleven a una respuesta a las preguntas de investigación sobre el tipo de estrategias que utiliza un *fansub* al traducir las onomatopeyas y qué pasa con estas en una traducción indirecta.

Acorde a lo anterior, se llevan a cabo diferentes análisis de manera que el investigador pudo comprobar si sus datos son coherentes con los resultados del producto inicial y final. Además, se pudo profundizar en el proceso de decodificación que los traductores hacen con respecto a la onomatopeya (y las mimesis), así como las vertientes que estas tienen dependiendo del idioma al que se traduzcan. Se reitera que la investigación se limitó a un solo capítulo debido a la cantidad de datos a analizar, ya que en su totalidad se analizó el mismo capítulo en cinco versiones diferentes, generando en suma 490 ítems.

#### **3.5.4 Sistema de transcripción para el japonés**

En este apartado se utiliza el término “transcripción” para diferenciarlo de la “transliteración”, la cual forma parte de la selección de estrategias de traducción a analizar

(véase el apartado 2.5.2). Si bien existe un debate entre algunos autores para diferenciar estos dos conceptos (Ruíz, 2015), en términos de esta investigación, se prescinde de esta discusión con el único propósito de diferenciar entre el método utilizado para presentar los ejemplos del japonés y la técnica de traducción a analizar en los datos.

Al igual que los trabajos de Inose (2009) y Ruíz (2015), se optó por utilizar un sistema de base fonémica para representar la romanización del japonés en los ejemplos; principalmente, como resalta Ruíz (2015) para concederle una grafía íntegra a los *moras* como el sokuon /Q/ y el hatsuon /N/ (véase la sección 2.3.1), grafías que representan una de las grandes complejidades a la hora de traducir, debido a su carga semántica en la creación de onomatopeyas y mimesis japonesas.

### **3.5.5 Perfil de los participantes**

Los traductores, como ya se ha mencionado en el apartado anterior; son miembros que forman parte de un grupo de traducción por fanáticos o *fansub*.

Los integrantes de un *fansub* de manga shoujo habitualmente son jóvenes, puesto que disponen de más tiempo para entregar los proyectos encargados. En general son mujeres; esto puede derivarse del contenido de los proyectos en los que se trabaja pues pueden resultar desmotivantes para un público masculino. Finalmente, con un conocimiento del inglés mínimo de nivel intermedio o B1 en el Marco Común Europeo de Referencia. El inglés es el idioma que se utiliza como mediador para llevar a cabo la traducción indirecta entre el japonés y otras lenguas; en este caso, al español.

Sin embargo, debido a algunas dificultades durante el proceso de recolección de datos que derivó en la falta de personal que pudiera llevar a cabo una última traducción, se pidió a una participante que realizara la traducción del capítulo en cuestión, para así

contar con una traducción más a las encontradas en línea hechas por dos *fansub* diferentes. La participante cuenta con una preparación básica en traducción y ha tenido varios acercamientos con la traducción en general. Un punto importante para destacar en esta sección es, que, aunque el enfoque del análisis es en las onomatopeyas y mimesis, se le pidió a la participante traducir todo el capítulo para evitar la manipulación de los datos al dar malas instrucciones.

### **3.5.6 Consideraciones éticas**

Durante un proceso de investigación de cualquier índole, es un requisito mantener un código de ética para respetar los derechos de privacidad de los participantes. Koepsell y Ruíz de Chávez (2015) exponen las normas de ética internacionales aplicadas a cualquier tipo de investigación, señalan que todo investigador tiene obligación de proteger la identidad de sus participantes, puesto que la labor de un investigador es aportar un bien común a la sociedad en general.

Esta investigación no cuenta con un sitio específico dónde se llevó a cabo, así como tampoco cuenta con una participación directa de colaboradores; ya que los datos se extrajeron de fuentes en línea, si bien, son de dominio público, por cuestiones éticas precisamente, no se mencionan dichas fuentes en el trabajo con el fin de mantener la privacidad de los *fansub* que hicieron las traducciones analizadas; de ahí que se codificaran las versiones de cada texto analizado (véase la sección 3.5.3). En cuanto a la participante a quien se le solicitó la traducción para completar tres versiones en español, estuvo de acuerdo con el proceso de investigación y firmó la debida carta de autorización (Anexo 3) para utilizar su trabajo.

### **3.6 Conclusiones**

Los conceptos expuestos en este capítulo manifiestan el fundamento técnico de la investigación en cuestión, así como el enfoque cualitativo, la metodología del estudio de caso y del análisis textual comparativo. Dichos conceptos vinculados con la literatura revisada en el capítulo anterior son el soporte del análisis de datos que a continuación se presenta.

## CAPÍTULO 4

### Análisis de datos

狐がキヨロキヨロとあたりをうかがう。  
*El zorro lo recorre todo con la mirada.*

#### 4.1 Introducción

En el análisis de datos cualitativos se requiere de una organización y clasificación de la información obtenida para establecer relaciones entre el objetivo y los datos recabados, de ahí que inicialmente el análisis fuera fragmentado; en este capítulo se presentará un análisis de datos desde distintas perspectivas con el fin de visualizar más a fondo el fenómeno de la traducción de onomatopeyas japonesas en el manga *Black Bird* como producto de un *fansub*.

#### 4.2 Descripción de la muestra

El manga *Black Bird* fue escrito por la mangaka Sakurakouji Kanoko, consta de 18 tomos y está clasificado como género shoujo (véase la sección 2.2.2); con los subgéneros de romance y sobrenatural, este manga presenta una variedad de escenas cómicas, dramáticas, románticas y bélicas, que aportan una gama de posibilidades más extensa en cuanto a la aparición de las onomatopeyas (y mimesis) utilizadas para cada caso.

#### 4.3 Presentación de los datos

Para la organización de los datos se creó un cuadro comparativo que incluyera las versiones en japonés e inglés, así como las tres resultantes en español (véase Anexo 1. Datos generales), de modo que se observara el número de ítems en cada versión, así como su correspondiente traducción en cada lengua y se apreciara con más claridad el análisis en su totalidad, desde las diferencias entre las traducciones hasta las tendencias en el uso



de las estrategias de traducción. Consecutivamente, se presenta una categorización léxica (véase Tabla 2.) de cada versión para mostrar el constante uso de la estrategia de transposición en las traducciones. Posteriormente, aparece una descripción de la primera traducción, del japonés al inglés, donde se muestra una gráfica con las estrategias utilizadas seguida de la explicación de los cambios más relevantes que aparecen en cada traducción, mismos que afectarán la segunda traducción del inglés al español. A continuación, para las tres versiones en español se exponen en forma de gráfica las estrategias de traducción utilizadas por cada traductor, seguidas con ilustraciones para ejemplificar las cuestiones analizadas y se observan las tendencias de traducción para cada grupo de *scanlation*. Con ello se conocen las diversas maneras de abordar la traducción de una onomatopeya (o mimesis) en japonés al español por medio del inglés, situación en la cual se genera un cambio semántico o pragmático al tratarse de una lengua menos fonosimbólica como el español. No obstante, en esta investigación se pretende conocer qué sucede con este fenómeno, cómo se aborda, qué estrategias se utilizan durante su traducción y si la traducción es funcional y cómo, a través de un análisis traductológico.

El primer análisis fue el más importante, se organizaron los datos por categorías léxicas (véase Tabla 2.) en función de las traducciones obtenidas por las tres participantes, así como la versión en inglés y el original en japonés; además se agregaron los comentarios y observaciones que el investigador consideró relevantes o pertinentes al tema con el propósito de mostrar en primera estancia la complejidad que presenta la traducción de la onomatopeya japonesa. Posteriormente estos ítems se desglosaron por cada versión, mostrando las estrategias de traducción con sus respectivos ejemplos

ilustrados para finalmente crear tablas de agrupamiento más cortas que funcionan para hacer una comparación general de datos como: la Tabla 3. (Comparación entre los ítems de la estrategia de modulación), la Tabla 4. (Comparación entre los ítems de la estrategia de adaptación), y la Tabla 5. (véase Anexo 2. Cuadro de interjecciones); las cuales permiten observar los cambios de forma más estructurada y detallada. Finalmente, se hizo una vinculación de todos los análisis como un contraste de resultados por medio de estas tablas comparativas.

#### **4.4 Análisis de datos**

La clasificación de los datos dependió de dos grandes factores, el aspecto lingüístico (gramatical, semántico y pragmático) y el aspecto traductológico (estrategias de traducción), los cuales ayudaron a interpretar la información de mejor manera. Se contabilizó cada ítem y se separó por categorías léxicas, de modo que resultara relativamente más fácil comprender la complejidad cultural de la onomatopeya como unidad lingüística. A continuación, con base en esta primera clasificación, se analizó y catalogó cada una de las versiones. Primeramente, se presenta el análisis de la versión del japonés al inglés para dar paso al análisis de las traducciones al español. Una vez obtenido esto, se estudiaron las estrategias de traducción utilizadas por las tres participantes. Así finalmente, se dieron a conocer las soluciones aportadas por las traductoras de un *fansub*, la tendencia que presenta la traducción de la onomatopeya en este contexto y la resultante funcionalidad de la traducción de las onomatopeyas o mimesis del manga japonés.

##### **4.4.1 Análisis lexicológico**

En el análisis lexicológico se hizo un recuento numérico por categorías léxicas para después utilizarlo como punto de partida y hacer el análisis traductológico de los ítems y

conocer cuál categoría y estrategia de traducción fue más utilizada a la hora de buscar un equivalente en la lengua meta, y así saber qué opciones presenta la traducción de estas unidades lingüísticas como lo son la onomatopeya y la mímesis.

Este es el primer análisis que se creó para poder comprender la complejidad de la onomatopeya y la mímesis dentro del manga.

	<b>VBBJ</b>	<b>VBBI</b>	<b>VBBE1</b>	<b>VBBE2</b>	<b>VBBE3</b>
<b>SUSTANTIVO</b>	2	9	20	14	31
<b>VERBOS EN INFINITIVO</b>		34	20	27	1
<b>VERBOS CONJUGADOS</b>		2	4	1	19
<b>ADJETIVO</b>	6	2	2	1	2
<b>INTERJECCIÓN</b>	20	20	19	19	19
<b>ONOMATOPEYA</b>	<b>44</b>	<b>34</b>	<b>15</b>	<b>34</b>	<b>23</b>
<b>SINTAGMA NOMINAL</b>	1	3	3	3	3
<b>MÍMESIS</b>	<b>33</b>				
<b>TOTAL</b>	106	104	83	99	98

\*72 no traducidos

Tabla 2. Datos por categorías léxicas.

En la Tabla 2. se puede apreciar la predisposición general a utilizar la estrategia de transposición, la cual consiste en el cambio de una categoría léxica a otra. Se observa que la mayoría de los ítems fueron traducidos sin conservar la forma onomatopéyica o mimética del texto fuente, igualmente aparecen las primeras tendencias de cada participante a traducir utilizando ciertas categorías sobre otras. El número total de ítems

traducidos, como se mencionaba, es menor al número encontrado en el texto fuente en japonés (106), en la primera traducción al inglés aparecen 104 ítems, resultando así en una diferencia más amplia en los casos de las traducciones al español de VBBE2 (99), la cual, tal como se indica en la Tabla 2. presenta 72 ítems sin traducir, su clasificación se hizo con base en el inglés, por lo que las cifras son parecidas a VBBI; más adelante se ahonda en este aspecto. VBBE3 tiene 98 ítems dejando a VBBE1 (véase el apartado 3.5.3 Categorización de los datos) con 83 ítems siendo el número más bajo. Se desglosará el análisis por cada versión en el siguiente apartado (para mayor información, véase el Anexo 1. Datos generales).

Como se observa, en la versión original en japonés (VBBJ), el número más alto es la onomatopeya, seguido de la mimesis y posteriormente de la interjección. En esta versión aparecen dos sustantivos, seis adjetivos y un sintagma nominal que se tomaron en cuenta dentro de la clasificación ya que dentro del manga aparecen en una posición donde usualmente se escriben las onomatopeyas o tuvieron un resultante dentro de la categoría de interjección en alguna de las versiones en español.

Esta tabla demuestra la diversidad de opciones que existen a la hora de traducir las onomatopeyas y las mimesis, como se mencionó en el Capítulo 2 del trabajo, no existen las mimesis en el inglés y tampoco en el español, por ello se puede encontrar que la opción que se encuentra como más viable en estas traducciones, tanto en el inglés como en el español, es cambiarla por un sustantivo o un verbo, ya sea en infinitivo o conjugado, esto ya depende de la preferencia del traductor. Inose (2009) explica a detalle la función gramatical y morfológica de la onomatopeya y la mimesis, y da ejemplo de su posible traducción en diversos casos como: la traducción por adjetivos, la traducción por

adverbios, la traducción por paráfrasis explicativas y otros que demuestran traducciones versátiles, aunque carentes de la forma onomatopéyica o mimética del japonés.

A continuación, se presenta un breve análisis del japonés con el propósito de contextualizar los datos en las versiones al español, ya que en cada apartado se hace un análisis retrospectivo, puesto que se trata de una traducción indirecta donde el inglés es nuestra lengua pivote y no la lengua fuente. No obstante, se observan varias cuestiones relevantes que involucran al japonés e inglés, así como su traducción y que muestran un factor considerable en los resultados de las traducciones en español.

#### **4.4.2 Análisis del japonés al inglés**

En japonés se considera toda una habilidad poder expresar movimientos y expresiones dentro del manga que se asemejen al sonido o representen una acción. Ruíz (2015) en su tesis doctoral expone:

El significado de una onomatopeya puede variar enormemente en complejidad y del mismo modo su contenido expresivo puede ser muy alto o quedar incluso anulado y asimilado al resto del léxico, no solo por el contexto, sino por motivos relacionados con su uso o morfología, por poner algunos ejemplos típicos. Estos retos, sumados a la variabilidad fonomorfológica, se reflejan correlativamente en dificultades de traducción muy heterogéneas, por lo que resulta muy complicado formular tendencias universales. (p.23)

En este apartado se mencionan algunos ejemplos encontrados en el capítulo del manga analizado para dar una idea general al lector de la complejidad que se maneja dentro de la lengua nipona al momento de utilizar esta herramienta dentro del manga. Por cuestiones de espacio y extensión no se realizó un análisis exhaustivo.

Primeramente, se encontraron dos censuras en la traducción del japonés al inglés: < 糞 (kuso) que significa “mierda” y fue traducido al inglés como “mph” como una forma

de reparo y adaptación por parte de la traductora (véase Imagen 18), este ítem es omitido en VBBE1, transferido en VBBE2 y adaptado en VBBE3 como “bufido”. El segundo ítem en la Imagen 1 es ったく (/Q/taku) que es una interjección que expresa fastidio de una forma grosera y que además inicia con un sokuon (/Q/ consonante oclusiva), la cual enfatiza el sentido del ítem, este fue traducido como “geez”, excluyendo por completo el sokuon debido a la inexistencia en la lengua meta, asimismo, nuevamente se presenta un intento por suavizar el contenido y es transferido tal cual en todas las versiones al español.



Imagen 1. Geez.

En los dos casos anteriores el cambio se le atribuye a una censura por parte de la traductora del japonés al inglés. Sin embargo, en otros casos aparecen traducciones con contenido más sutil, el ejemplo más claro es en las formas de representar el sonido del latir del corazón: ドキドキ (doki doki) que es un latir constante y rápido、ドキッ (doki/Q/) que es un latir inconstante donde el sokuon /Q/ nos indica una interrupción en

el sonido, y ドクン (dokun o doku/N/) que es un latir del corazón muy fuerte, donde el hatsuon /N/ forma parte de la unidad lingüística a diferencia de la aparición del sokuon /Q/ en ejemplos anteriores. Estas tres variantes se traducen al inglés indistintamente como: “bathump” y “babump” que sigue manteniéndose como onomatopeya, por otra parte, en español sufre una transposición de onomatopeya al sustantivo “latido” en todos los casos.

En el caso de la página 35 del manga (Imagen 2), en la versión en japonés se encuentra la onomatopeya ぽろ (poro) repetida tres veces, que indica el caer de lágrimas de tristeza abundantemente; y que es suprimida en las otras versiones probablemente al no haber un equivalente.



Imagen 2. Caer de lágrimas.

Por otra parte, en la Imagen 3 se muestra el caso de ヒュッ (hyu/Q//) que indica un sonido agudo producido por un movimiento rápido, aparece dos veces en el manga, primero en la página 3 donde se omite en inglés y por ende en todas las traducciones al español, posteriormente aparece en la página 18 y se traduce al inglés como “Whoosh”

resultando en una omisión por parte de VBBE1 y una transferencia idéntica en VBBE2, mientras que VBBE3 hace una transferencia con un alargamiento vocálico “Wooosh”.

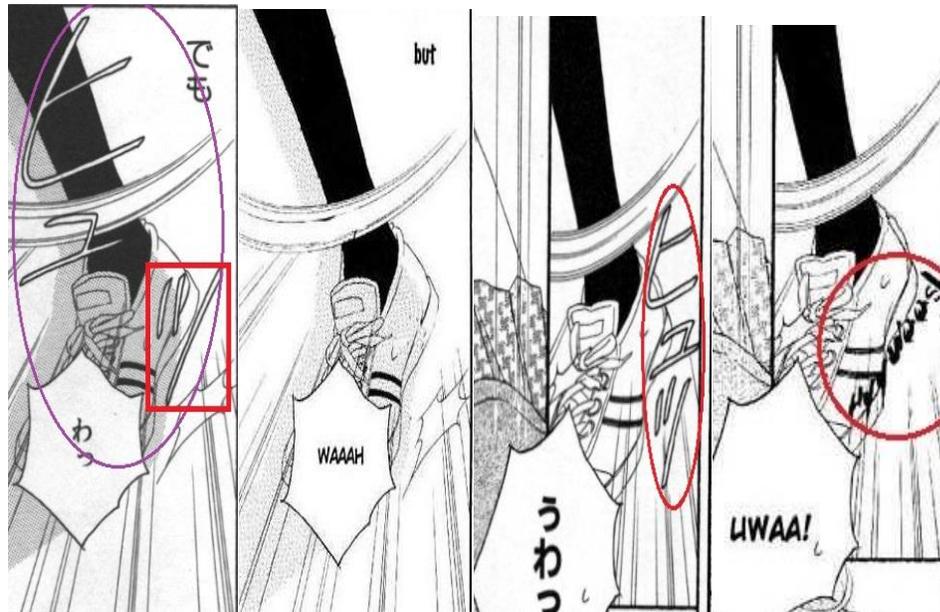


Imagen 3. Obstáculo.

Otro ítem que vale la pena mencionar para contrastar también la variedad de significados que estas unidades lingüísticas pueden contraer es el caso de la Imagen 4 バサ (basa) y バサッ (basa/Q/), donde el primero se traduce como “flap” indicando el batir de las alas de las aves, el segundo se traduce como “drops” indicando el sonido de las flores que caen en las manos de la protagonista.



Imagen 4. Varios significados.



En la Figura 1, aparece el porcentaje de las estrategias utilizadas en la traducción del japonés al inglés. Se recuerda que se analizó con base en las estrategias de traducción propuestas por Vinay y Darbelnet (véase la sección 2.5.2). En esta traducción, tal como se observa, la estrategia más utilizada es la adaptación con 52 ítems, seguida de la equivalencia con 33 ítems. Cabe mencionar que, en gran parte, la mimesis se tradujo utilizando estas dos técnicas. Los resultados también podrían catalogarse dentro de la técnica de la transposición, sin embargo, como se expuso en el análisis lexicológico (véase la sección 4.4.1), esta es la única manera que el traductor de *fansub* encontró para llevar el significado más cercano al lector, por lo que se obvió esta estrategia y se halló una clasificación diferente.

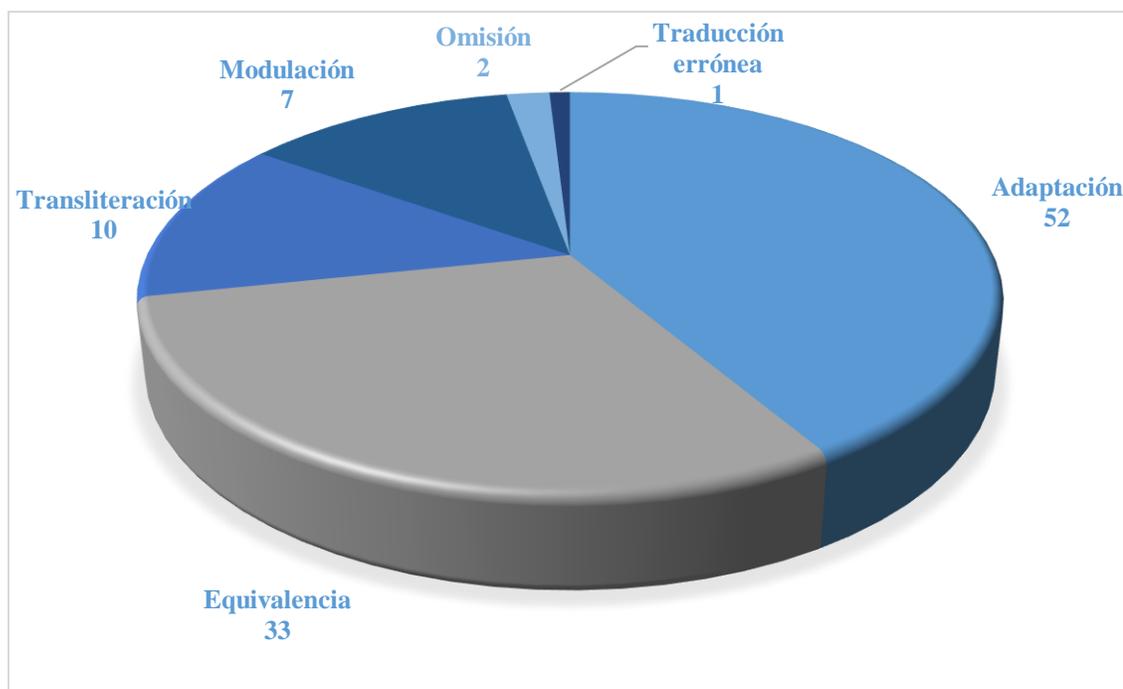


Figura 1. Estrategias del japonés al inglés (VBBI).

Con la estrategia de la equivalencia, si bien no se conserva la mimesis como tal, el sentido es el mismo. En estos casos se contempló como equivalencia al mantener la idea expresiva de la mimesis en el término anglosajón, aunque se prescindiera de la forma mimética (Ej. En la imagen 5 ペシッ “peshi/Q/” que indica el sonido de un golpe seco en la cabeza con la palma abierta, se tradujo como “slap”).



Imagen 5. Slap.

En contraste con la adaptación donde no se conserva ni la forma mimética, ni tampoco el sentido, por ejemplo, en la Imagen 6 つ。。。 (/Q/) el sokuon marca la ausencia de voz, se tradujo como “mm” donde este ítem en inglés sí denota voz; no obstante, la traducción combinada con el apoyo visual resulta clara para el lector.



Imagen 6. Ausencia de voz.

Por otra parte, en la modulación se presenta un ligero matiz en la traducción para que resulte más familiar al lector (ん。。。。 /N/ – mmmmm), lo cual se contrapone con aquellos ítems traducidos por medio de la estrategia de transliteración, ya que estas últimas como se muestra en la Imagen 7 corresponden en su mayoría con voces humanas como gritos o expresiones de sorpresa (きゃっ “kya/Q/” o わっ “wa/Q/”), las cuales ya se han convertido en una convención dentro del mundo de la *scanlation* producida por un *fansub*.

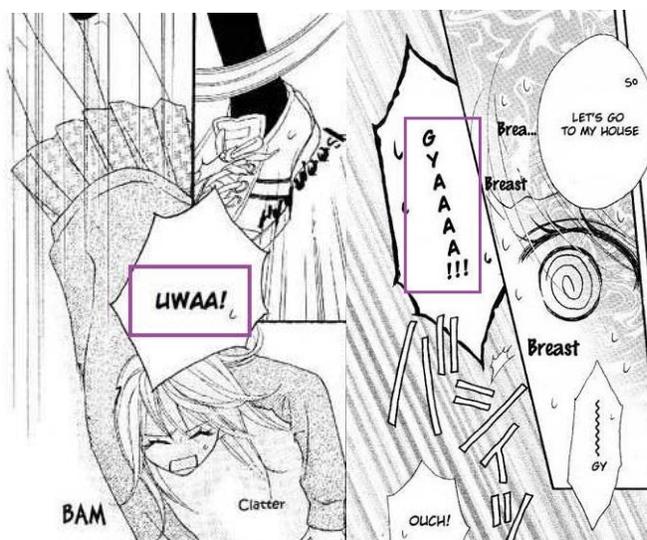


Imagen 7. Transliteración.

Se encontró una traducción errónea: パサ (pasa) que fue traducida como “bathump” cuando en realidad expresa el caer de algo con peso ligero. Asimismo, las expresiones はあ (haa) y は (ha) en inglés tienen tres formas: “sigh”, “huff” y “puff”, mientras que en español solo aparecen “suspirar” y “suspiro” como traducciones de “sigh”, ya que “huff” y “puff” se omiten o se traducen como “jadeo” cambiado así el sentido original.

Los ejemplos anteriores son aquellos que fueron considerados los más relevantes dentro de los datos obtenidos en el primer capítulo del manga *Black Bird*, en los siguientes apartados se presenta el análisis de cada versión en español.

#### **4.4.3 Análisis de VBBE1**

Esta es la primera versión traducida del inglés al español por un *fansub*; este *fansub* tenía como proyecto principal este manga, por lo que el equipo designado para traducirlo fue el más experimentado. A continuación, se exponen algunos de los ejemplos más representativos.

En la Figura 2 se observan las estrategias de traducción utilizadas por VBBE1. Esta versión presenta más variedad de estrategias, aunque nada que pueda establecerse como un patrón. La equivalencia (25), la omisión (24), la modulación (22) y la transferencia (19) presentan casi el mismo número de ítems. La transferencia se aplicó en su totalidad para las interjecciones con voces humanas que fueron traducidas por diferentes técnicas desde el japonés, muchas de ellas como resultado de una transliteración del japonés al inglés. En cuanto a la equivalencia, se tradujo en su mayoría verbos y sustantivos del inglés al español con la misma carga de significado (ej. “shiver” por “escalofrío”).

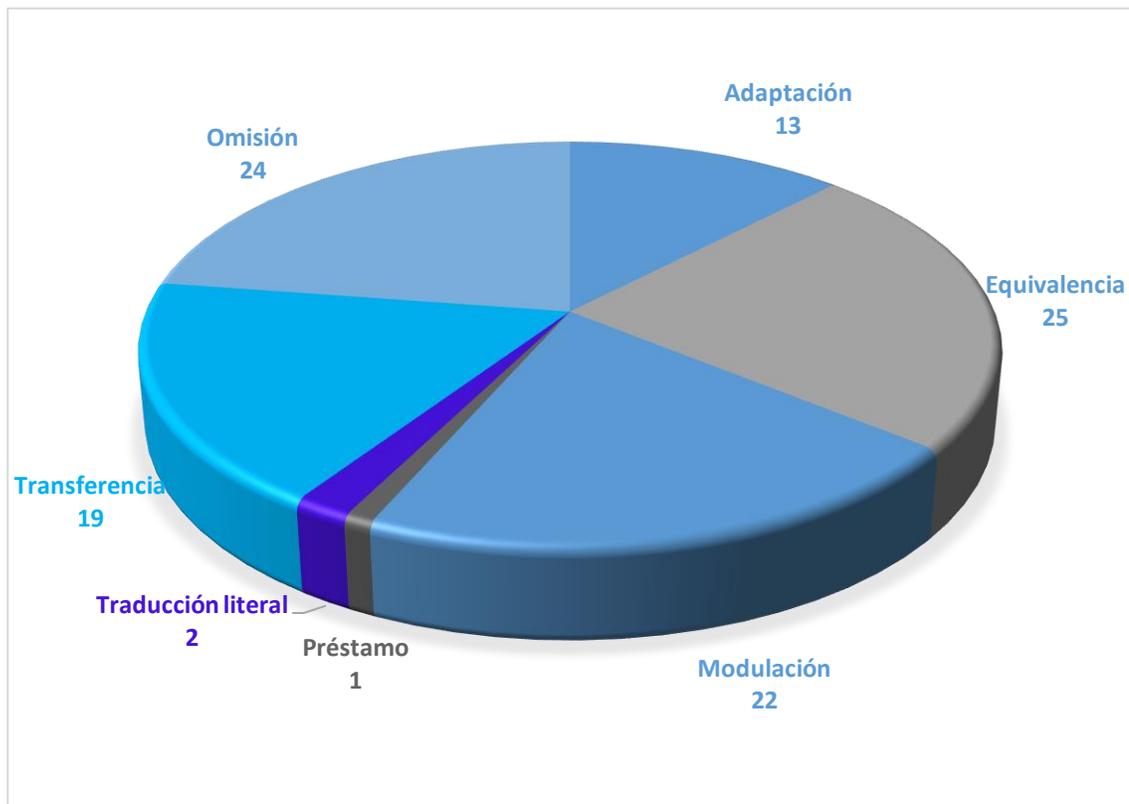


Figura 2. Estrategias inglés-español en VBBE1.

La omisión con 24 ítems se da en la mayoría de las risas y en algunos casos su contracción con una sola palabra como en la Imagen 8, donde se utiliza la modulación para conservar el significado; se piensa que es debido a su colocación dentro de la imagen, ya que son elementos gráficamente muy pequeños, y además presenta una gran dificultad técnica colocar los ítems en el lugar adecuado.

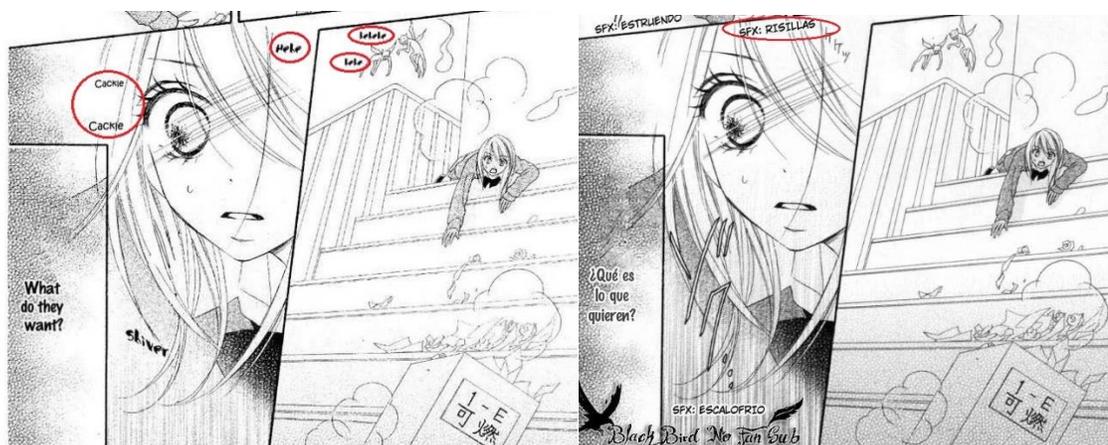


Imagen 8. Risillas.

Asimismo, también se omiten algunas de las interjecciones (*eh, ah, huh, etc.*), los gritos con transliteración del japonés al inglés (*kyaa*), y otras muy diversas, pero que comparten un cierto grado de complejidad a la hora de su interpretación, de los cuales destacan aquellos difíciles de ajustar fonéticamente al español como: *mph, whoosh, chst* y *awdd*.

En la Imagen 9, en ambas versiones se dejó la mimesis さあつ (*saa/Q/*) con letras del japonés y en la parte superior se añadió la traducción. Del japonés al inglés se adaptó con una onomatopeya que indica el sonido de algo contra el viento, mientras que su traducción al español por VBBE1 es “silvido” [sic], aludiendo al nombre por el que se le conoce a este sonido. Esto fue catalogado como adaptación ya que no conserva forma mimética ni tampoco mantiene la carga semántica inicial. Lo interesante aquí es que la mimesis original indica el movimiento que hacen las pequeñas cosas entre los círculos azules de la imagen de la derecha, más no indican el sonido.

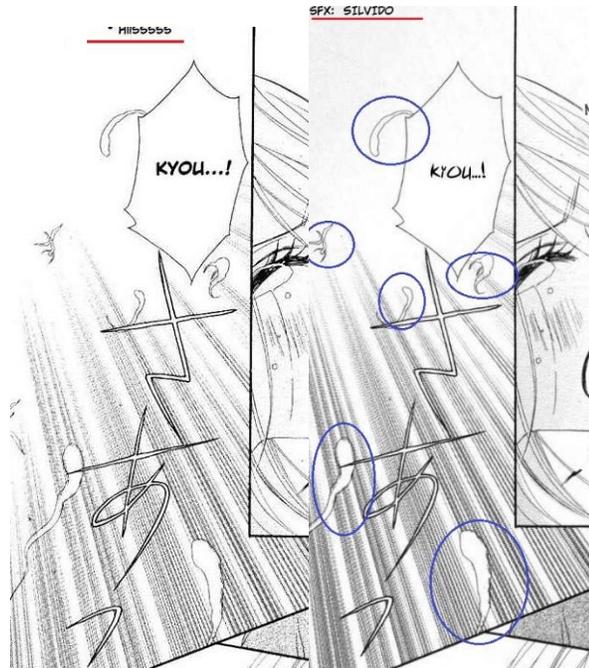


Imagen 9. Silbido.

Los ítems que aparecen en una tipografía muy pequeña tendían a omitirse ya que no afectan el mensaje que se expresa a través de la acción de la imagen: en el siguiente ejemplo (Imagen 10) se señalan todos los ítems en la versión en inglés (a la izquierda) y la omisión de ellos en la imagen de la derecha. El único ítem que se mantiene es “sujetar” dejando de lado los otros tres. Sin embargo, de acuerdo con la narrativa de la historia, se entiende perfectamente el mensaje central. En la misma imagen se aprecia un ejemplo claro de una transferencia del inglés a VBBE1 que originalmente fue una transliteración del japonés al inglés “shuuuuu”.



Imagen 10. Shuuuuu.

Por otra parte, están aquellas traducciones que resultaron en una completa adaptación dependiendo de la imagen del manga y no tanto del texto (Imagen 11), puesto que muchas traducciones serían incorrectas o simplemente no acarrearían consigo el mismo significado que la original o, en este caso, que la versión en la lengua pivote. Si bien en este caso, el sentido se podría considerar similar al del original (“plod” como paso pesado o desganado), aquí ya se presenta un ligero cambio de percepción en la imagen, donde deducimos que la chica camina despacio porque está desanimada y no que sus pasos son pesados o como se diría coloquialmente “va a arrastrando los pies”.



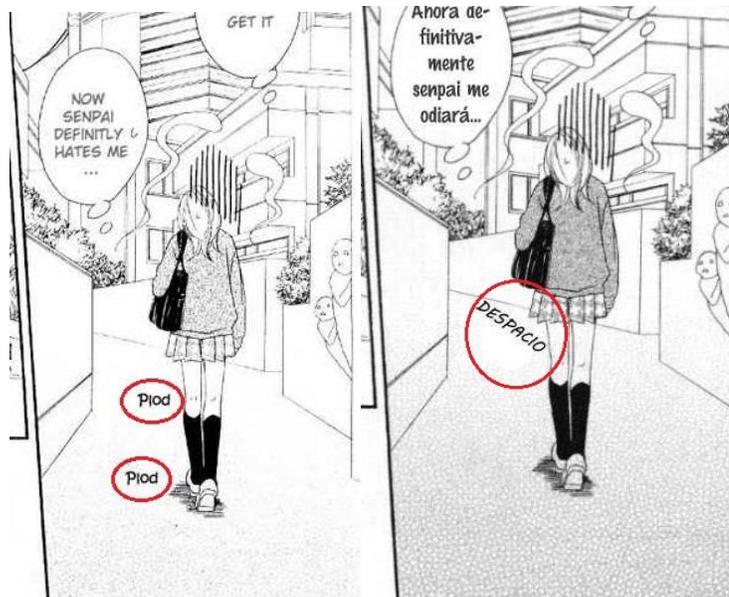


Imagen 11. Despacio.

La onomatopeya ドサッ (dosa/Q/) en la Imagen 12 indica el caer de algo muy pesado, el sokuon hace referencia al sonido sordo que se produce durante el impacto. La traducción al inglés “drop” resulta en una palabra muy común que facilita las traducciones al español; VBBE1 eligió el verbo “soltar” para indicar que el personaje principal se deshace del otro individuo. Entonces se pasa de indicar el ruido sordo del impacto a indicar la acción que llevaría al sonido. Por otra parte, también se observa la transferencia de “hmph” solo con un cambio en la tipografía.



Imagen 12. Drop.

En la Imagen 13 se observan varias situaciones. Primeramente, aparece la omisión de la onomatopeya “hwooosh”, esta se pudo dar debido al tamaño de la imagen, la cual se encuentra en una viñeta muy pequeña y VBBE1 pudo considerar no tan relevante su traducción. Por otra parte, dentro del globo de exclamación se encuentra una transferencia donde simplemente se agregó el signo de exclamación inicial. Este tipo de transferencias son muy comunes en las traducciones hechas por fans, dado que los lectores ya se han acostumbrado a leerlos. Finalmente, se encuentra un caso parecido al primero presentado en el análisis, donde VBBE1 utiliza una palabra para expresar tres de los ítems que aparecen en el inglés “bam”, “clatter”, “clatter” por “estruendo”.

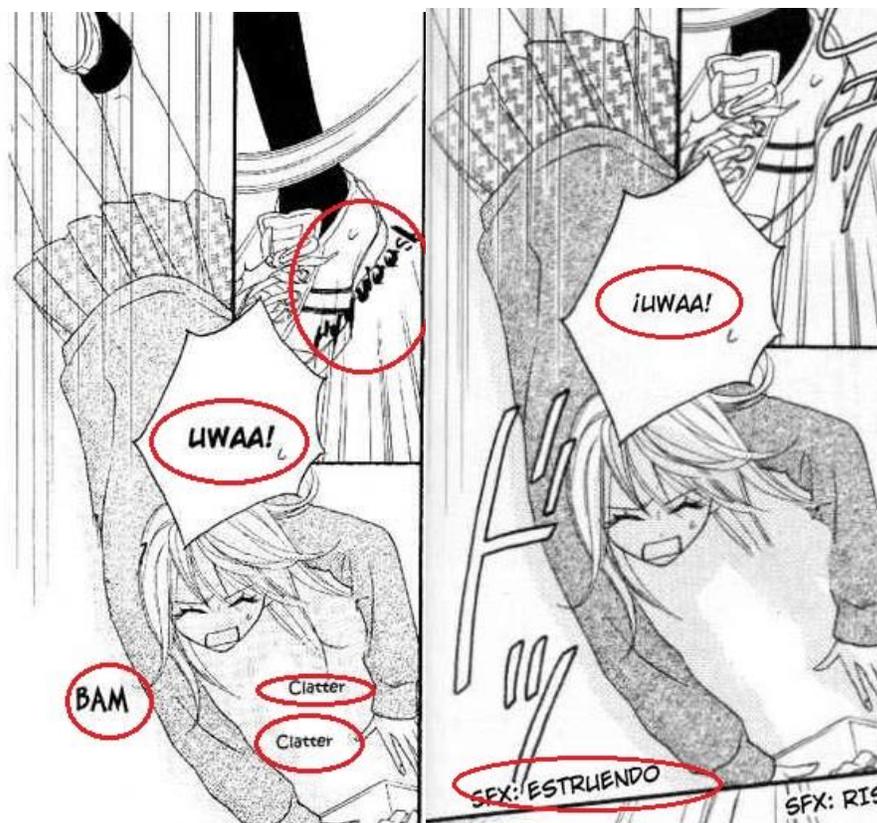


Imagen 13. Estruendo.

Por otra parte, en la Imagen 14, se observa una traducción un tanto ambigua, ya que del japonés al inglés hubo una transliteración y reducción para acoplarla al espacio y situación que aparecen en la viñeta. La traducción parece correcta, sin embargo, en español el lector no puede conocer exactamente a qué se refiere con “cítrico” cuando en el original en japonés se expresaba la idea de que el chico es tan guapo que el olor de su sudor es como el aroma de una naranja.



Imagen 14. Cítrico.

En la Imagen 15 aparecen varios ejemplos. Primeramente, cabe mencionar que dos de los primeros ítems fueron adaptados por el traductor del japonés al inglés, ya que en estos casos todos eran “kyaa”; aparte, se intentó cambiar la tradicional transliteración por algo más, se tradujeron como “eeek!” “Omg”; y, en el tercero se mantuvo la transliteración “kya”. Es posible que VBBE1 no supiera a qué se refería la primera onomatopeya y por ende la omitió. Posteriormente, aparece la adaptación de “Omg!” por “cielos!”, que resulta una buena opción y después VBBE1 hace una transferencia solo agregando los correspondientes signos de puntuación del español “¡kya!”. En esta misma imagen también aparece la expresión “He’s so hot”, este ítem originalmente en japonés es カッコいい (kakkoi) y expresa admiración por una persona, incluye tanto la apariencia física como la personalidad e incluso las habilidades que se tiene para hacer algo. Al traducirla como “He’s so hot” se acerca al sentido original, sin embargo si se traduce literalmente al español, el sentido puede cambiar a algo más intenso, por lo que VBBE1 (así como VBBE3) lo tradujo como “es muy guapo” la cual al igual que en inglés no nos dice exactamente lo mismo que el original, pero se acerca mucho. Finalmente está la traducción de “chatter” por “cotilleo” la cual es una opción bastante viable y entendible,

no obstante, el significado del original ざわ ざわ (zawa zawa) es una mimesis que indica que el público se empuja para ver mejor o acercarse a un lugar, en este caso al estrado.

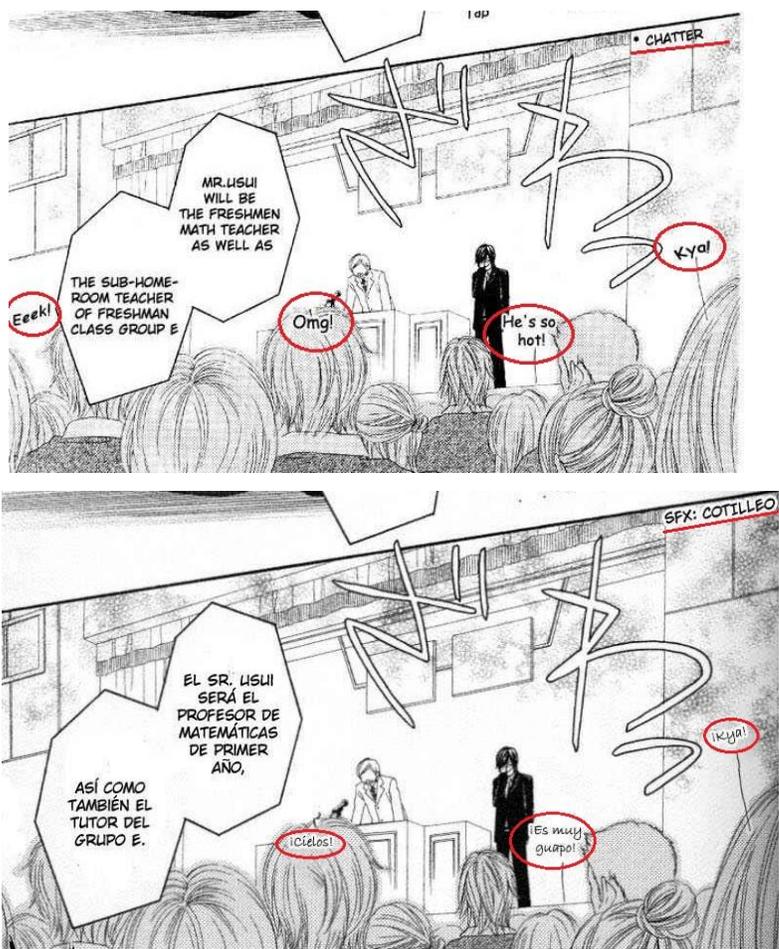


Imagen 15. Es muy guapo.

### Observaciones generales

A pesar de que esta *scanlation* era de suma importancia al ser el proyecto principal del *fansub*, se observa una relevancia fugaz a la traducción de la onomatopeya y la mimesis, tomando en cuenta el número de omisiones. Así como una tendencia a sustantivar los ítems sin importar la categoría léxica a la que pertenecieran inicialmente, convirtiendo así la estrategia de transposición como la más frecuente (situación que se apreció desde

el análisis lexicológico, por lo que se clasificó de diferente manera cada ítem). Asimismo, se observó que la equivalencia es la más predominante en esta traducción, aunque esta conlleve una transposición, la estrategia de transferencia también resultó con una cifra alta. Esto se debe a la cantidad de voces humanas que aparecen en el capítulo.

#### 4.4.4 Análisis de VBBE2

A grandes rasgos se puede deducir que VBBE2 no le otorga una importancia relevante a la traducción de la onomatopeya puesto que de los 98 ítems registrados se encontró la tendencia a omitir la traducción (con 72 ítems transferidos del inglés al español, haciendo así a la estrategia de transferencia la más utilizada como se aprecia en la Figura 3.) aunque se dejó en las páginas la traducción al inglés con solo algunas traducciones erróneas (“sigh” por “señal” y “clatter” por “risa”, etc.).

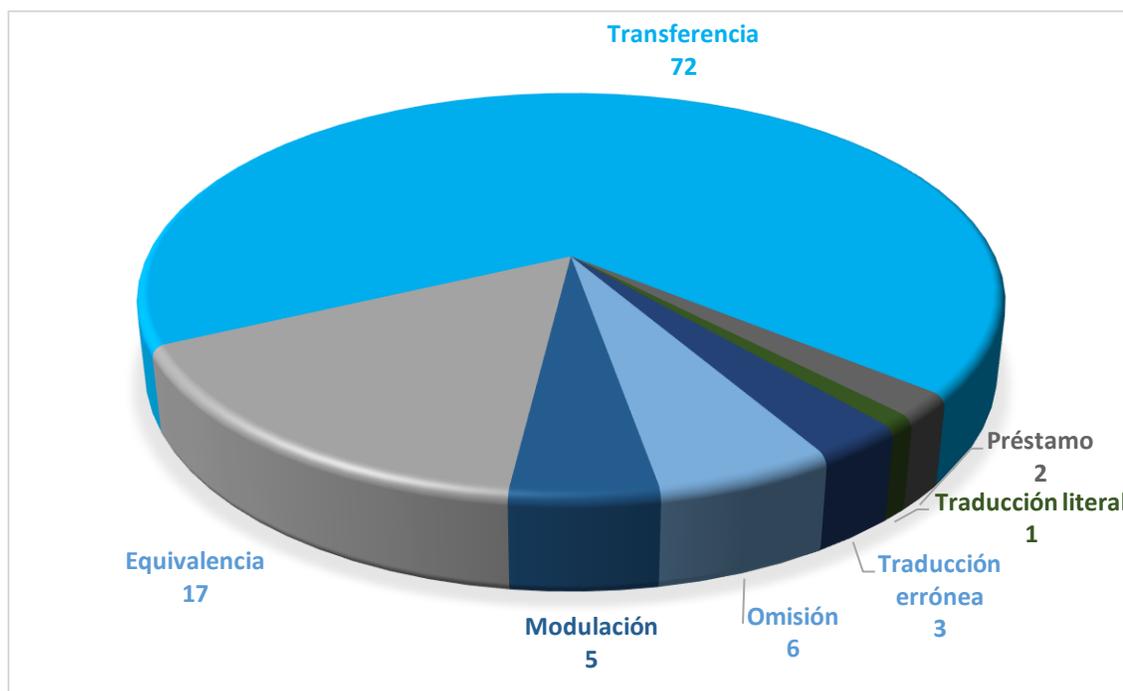


Figura 3. Estrategia del inglés al español en VBBE2.

Asimismo, debido al constante uso de la transferencia se encontró la repetición de los ítems como en la versión en inglés en donde se intenta mantener la duplicación del original en japonés: ej. ぱっ ぱっ “pa/Q/ pa/Q/” al inglés “pat pat” (Imagen 16) e igualmente en VBBE2 (véase Anexo 1 para conocer todos los ejemplos).

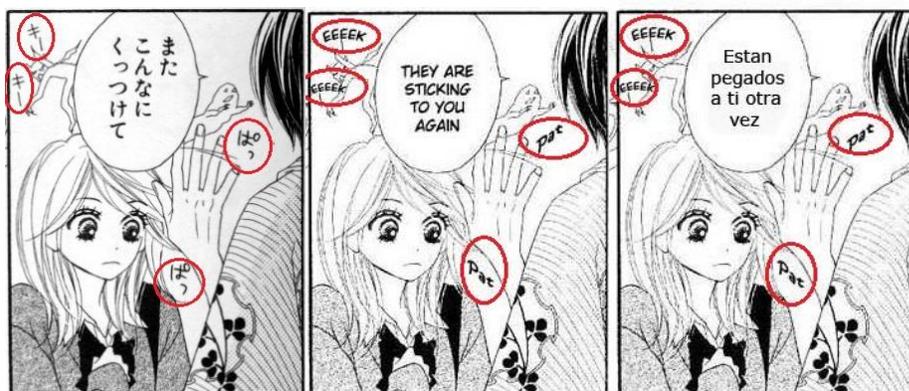


Imagen 16. Pat pat.

Otro de los ejemplos más representativos en esta versión es la utilización de un préstamo (Imagen 17) al no encontrar una definición en español para expresar el adjetivo かつこいー (kakkoi), el mismo que se discutió en el análisis de VBBE1, esta vez en VBBE2 se traduce de “he’s so hot” como “es tan cool” aportando más énfasis en la personalidad que en el aspecto físico, cuando かつこいー (kakkoi) implica ambas.





Imagen 17. Es tan cool.

### Observaciones generales

Esta tendencia a la transferencia se le atribuye a la falta de preparación de la traductora tanto en profesión como en la lengua fuente para encontrar un equivalente en la lengua meta; dentro del contexto de un *fansub* muchas veces los miembros no tienen un amplio conocimiento de las lenguas que traducen ya que no responden a normas de calidad estrictas como en un trabajo profesional, si bien se mencionó en la sección 3.5.5 que se buscan traductoras con un nivel B2 del MCER, al no responder a normas específicas este requerimiento puede llegar a ser bastante subjetivo.

#### 4.4.5 Análisis de VBBE3

Para esta versión se cuenta con imágenes de las versiones en japonés e inglés que respalden los ejemplos, debido a que la versión fue traducida por una compañera y no fue parte de un *fansub* donde se publica el trabajo. Esta traductora tiende a usar verbos pronominales conjugados como: “se aleja”, “se asoma”, “se estremece”, etc. También usa verbos en su mayoría conjugados como: susurra, salpica, jala, etc. y respeta la duplicación de los ítems que aparecen en la versión en inglés, lo cual también se observa



en VBBE2, pero ya que se trata de una transferencia no resultó tan interesante como VBBE3.

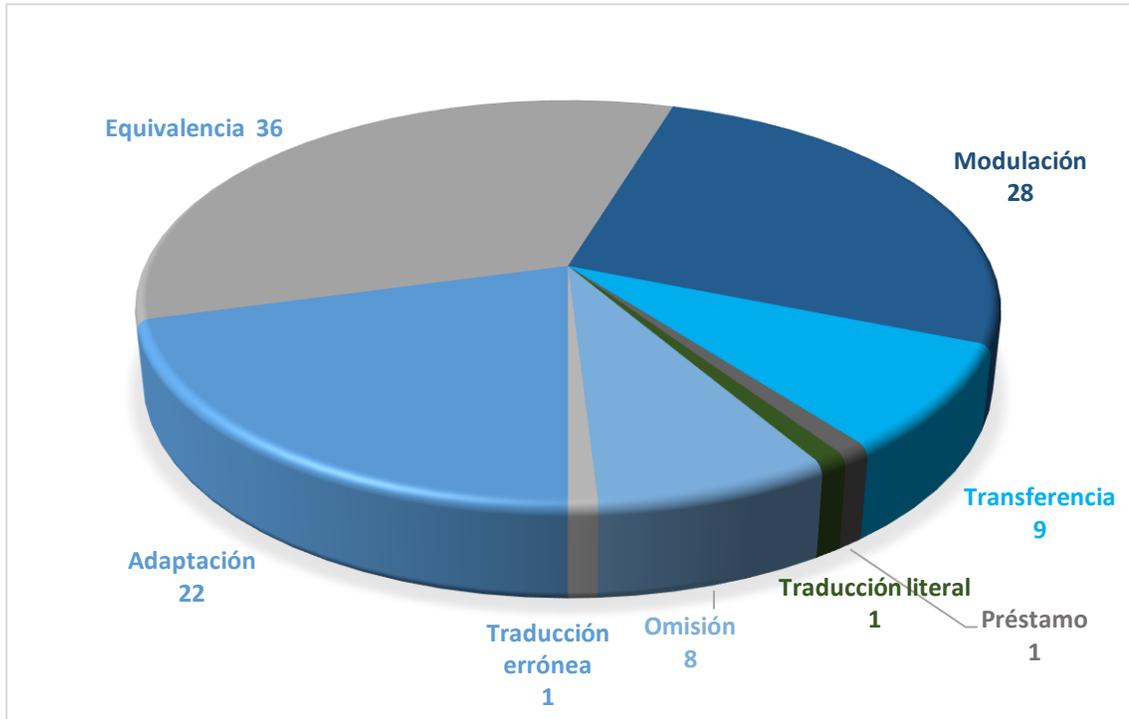


Figura 4. Estrategias inglés-español en VBBE3.

En este análisis se pudo encontrar un pequeño patrón en la traducción de los ítems más difíciles de interpretar en cuanto a la complejidad de la representación fonética: VBBE3 utilizó sustantivos y verbos para expresar una idea que encajara con la imagen en la viñeta al utilizar la técnica de la adaptación y modulación con más frecuencia para indicar al lector el contenido de la expresión. La equivalencia es la que ocupa el mayor porcentaje, sin embargo, esto se debe a que VBBE3 traduce en su mayoría las interjecciones de voces humanas y transliteraciones que fueron hechas del japonés al inglés. Las omisiones son de ítems que aparecen en zonas muy pequeñas de la viñeta y pueden incluso resultar difíciles de leer. La transferencia se aplicó a algunas

transliteraciones del japonés que ya son convención entre el lector y el *fansub*, tal y como se había explicado.

Este ejemplo (Imagen 18) se adaptó de una serie de consonantes que representaban un sonido de fastidio o molestia “mph” por un sustantivo que expresa la misma idea “bufido”. También hay que recordar que en el original se utiliza la palabra くそー(kusooo) que significa “mierda”.

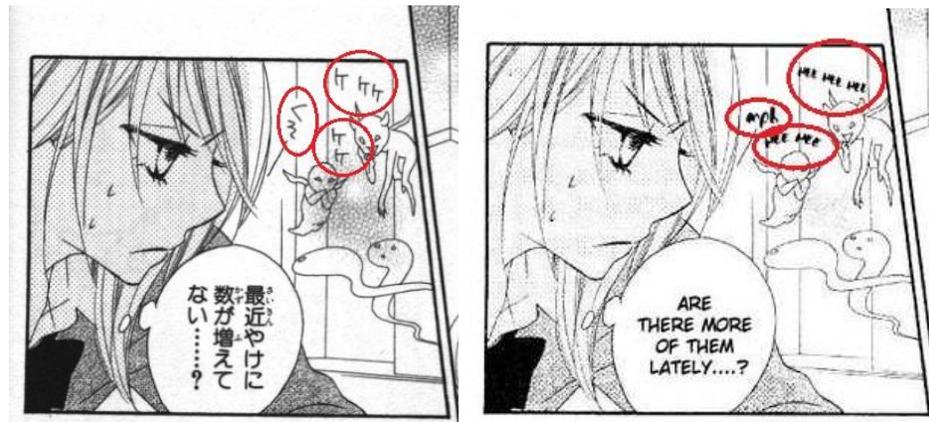


Imagen 18. Kuso.

Todas las risas expresadas en inglés como “hee hee” (véase la Imagen 18), VBBE3 las tradujo como “ji ji”, a diferencia de VBBE1 que utiliza el sustantivo colectivo “risillas”.

En el caso de la Imagen 19, igualmente, VBBE3 se deja llevar por la contextualización de la imagen en español. La mimesis ボッ “bo/Q?” expresa un estado de soñar despierto, mientras que en inglés “fhoosh” intenta expresar la vergüenza de una forma sonora, por medio de una onomatopeya, lo cual llevo a VBBE3 a interpretarlo de una manera más clara al utilizar el sustantivo “sonrojo” quitando así cualquier tipo de ambigüedad.

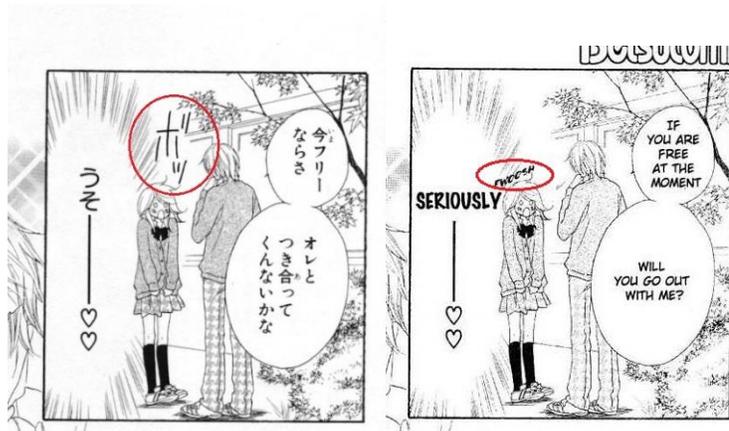


Imagen 19. Sonrojo.

En la Imagen 20, la mimesis サア (saa) indica cuando una persona se pone derecha, en la traducción al inglés aparece “hwooo” haciendo alusión a la sorpresa de la protagonista, en un sentido estricto estas son dos cosas diferentes, al asombrarse tener una respuesta física que indica un cambio de posición サア (saa), y expresar verbalmente asombro “hwooo”. Siguiendo esta línea, la traducción de VBBE3 “giro” cambia completamente el sentido, pues de acuerdo con su traducción esta es una acción que realiza el protagonista al voltear al ver a la chica.

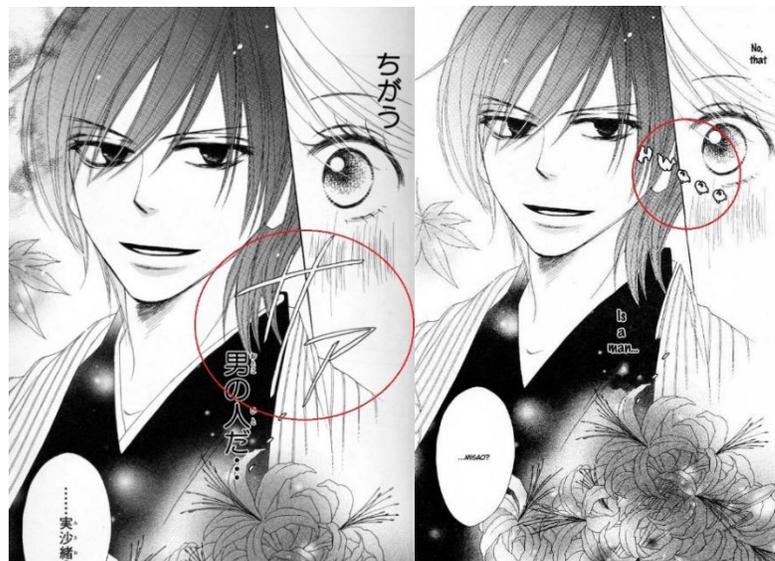


Imagen 20. Giro.

En la imagen 21, VBBE3 fue la única que intentó adaptar este sonido “eeeeek” que producen los pequeños demonios, “chillido” parece una opción viable para expresarlo, sin embargo, podría haber problemas a la hora de ponerlo en la hoja por la cuestión del espacio en la viñeta, se tendría que usar otra tipografía o las famosas notas del traductor.



Imagen 21. Chillido.

De igual manera, en este ejemplo (Imagen 22) se aprecia cómo VBBE3 se deja guiar por la imagen para interpretar lo que se quiere expresar con “cchst” y ella lo traduce como “abre” para desambiguar el sonido.

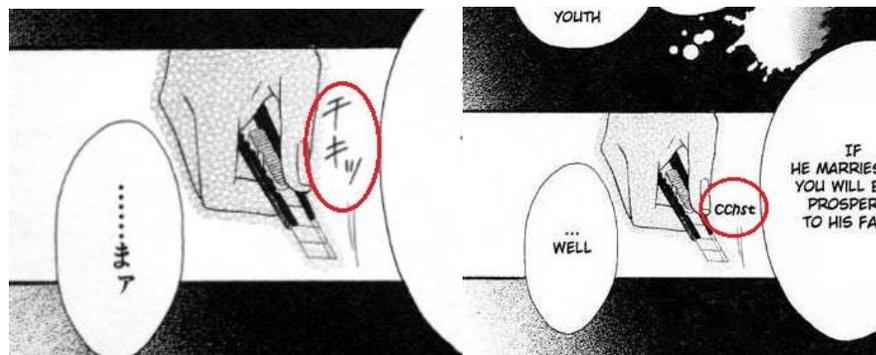


Imagen 22. Abre.

Otros casos parecidos a los arriba presentados son: hisssss – siseo, he’s so hot - es muy guapo, Omg - por dios, citrusy – nervioso. Donde aparecen las mismas situaciones que

en VBBE1, el significado no le es fiel al texto, no obstante, el sentido es acorde a la imagen.

### **Observaciones generales**

VBBE3 se deja guiar más por la imagen que por el texto, al parecer se percató de que hay varios ítems que resultan ambiguos para el lector así que ella los adapta para que sean más fáciles de entender con respecto a la historia que nos presenta el manga. Otro de los patrones encontrados en VBBE3, es que respeta la duplicación de ítems a diferencia de VBBE1. Sin embargo, como se explicó con anterioridad, esta versión no se editó ni publicó en ningún sitio web, y dada la tendencia de VBBE3 a traducir con sustantivos y verbos conjugados en adición a la duplicación de ítems, resultaría un poco complicado insertar el texto en las viñetas.

### **4.5 Comparación general de datos**

Después del análisis individual de las tres traducciones, a continuación, se exponen los patrones que más se repitieron dentro de los tres textos meta en español.

Se dedujo que 6 ítems fueron dejados tal cual debido a su complejidad fonética para traducir al español como: *whoosh*, *tsk*, *cchst*, *awdd*, *hmpr*, *mph*, *eeek*. Ya que en las tres versiones se halló un patrón y estas fueron eliminadas de la traducción en VBBE1 y transferidas en VBBE2, si bien es cierto que VBBE3 intentó traducir algunas, en su mayoría también fueron omitidas o transferidas.

Por otra parte, 15 de los ítems son interjecciones que funcionan tanto en inglés como en español (*eh*, *ah*, *huh*, *mm*, etc), por lo que cabe la posibilidad de que las traductoras hayan decidido dejarlas así ya que no crea un conflicto de comprensión en el lector. De estas 15, algunas pocas presentan una variación sea de una vocal extra: ah –

aah o la supresión de un elemento mmmmm – mmmm; e incluso un leve cambio fonético whoosh – wooosh, así como la correspondiente adición de los signos de exclamación iniciales ¡Kyaa! (véase Anexo 2. Cuadro de interjecciones).

Ítems con traducción de pequeñas variables que no cambian el significado solo lo matizan en diferentes aspectos. Esto sería la estrategia de modulación. En esta tabla comparativa se observa la tendencia de VBBE1 por utilizar verbos en infinitivo, VBBE2 que solo transfiere los ítems del inglés y VBBE3 que tiende a utilizar verbos conjugados y sustantivos. En todos estos casos, para VBBE1 y VBBE3 los conceptos son los mismos, aunque se expresen ligeramente diferente la idea central se mantiene.

<b>VBBE1</b>	<b>VBBE2</b>	<b>VBBE3</b>
Mareada	Dizzy	Mareo
Cortar	Snip	Corta
Suspirar	Señal	Suspiro
Tropieza	Tropezar	Tropieza
Soltar	Drop	Suelta
Abrir	Peer	Abre
Lamer	Lick	Lame
Pio pio	Chirp chirp chirp	Piar piar piar
Suspirar	Sigh	Suspiro
Suspira	Sigh	Suspiro

Tabla 3. Comparación entre los ítems de la estrategia de modulación.

Ítems con traducción de diferentes términos que en ocasiones cambian el significado, correspondiente a la estrategia de adaptación.

<b>VBBE1</b>	<b>VBBE2</b>	<b>VBBE3</b>
Saltar	Salto	Se aleja
Despacio	Plod plod	Desanimada desanimada
Observar	Peek	Se asoma
Movimiento gentil	Movimiento gentil	Suave movimiento
Caer	Drop drop	Suelta
Estruendo	Bam	Bam
*	Risa risa	Carcajada carcajada
Cuchillada	Slash	Corte
Chorrear	Splurt	Salpica
Agarrar	Snatch	Jala
Silbido	Hissss	Siseo
Contraerse	Dolor	Cierra
Bofetada	Slap	Cachetada
Cotilleo cotilleo	Chatter chatter	Murmullos murmullos
¡Cielos!	Omg!	¡Por dios!
Cotilleo	Chatter	Murmullo

Tabla 4. Comparación entre los ítems de la estrategia de adaptación.

Estos ítems es probable que hayan sido traducidos con diferentes términos debido a las nacionalidades de cada traductora, pues cualquier persona hispanohablante puede realizar el trabajo. También influye mucho la interpretación visual que cada persona tiene

sobre la página en la que aparece la onomatopeya o mimesis, ya que las onomatopeyas a veces ayudan a comprender lo que está pasando en una imagen, cuando esta parece ambigua o poco clara.

Lo más común es utilizar verbos y sustantivos para contextualizar la situación presentada en cada imagen, volviendo así a la técnica de transposición la más utilizada, comenzando desde la traducción del japonés al inglés. En ambos casos, a pesar de la adaptación en español se pierde el significado de /Q/ donde se corta el sonido de los ítems japoneses, este fenómeno no es posible reproducir en inglés ni tampoco en español.

En general encontramos una conservación de los caracteres japoneses en todas las versiones traducidas lo que se le atribuye a la dificultad técnica para trabajar sobre la imagen. Además, también existe la posibilidad, como ya se mencionó; que las traductoras no consideren del todo importante las onomatopeyas puesto que no alteran el significado global del texto.

#### **4.6 Resultados**

En español se transmite el significado de las onomatopeyas y las mimesis por medio de interjecciones impropias, lo que conlleva una transposición prácticamente obligatoria que puede presentar además una modulación, como en los ejemplos de la Tabla 3, o una adaptación como en la Tabla 4. Por otra parte, también se puede encontrar una equivalencia, si bien no comparte la forma mimética u onomatopéyica del japonés, sí comparte la misma carga semántica. No se puede hablar de una equivalencia formal, aunque sí cercana a lo que se pretende dar a entender al lector, recordemos que la equivalencia se presentó mayoritariamente en las voces humanas. Finalmente, se encontró una distinción semántica y pragmática en todas las traducciones al español



debido a la multimodalidad de la onomatopeya y la mimesis japonesa. Sin embargo, con el apoyo visual de la imagen presentada en la viñeta el significado se entiende, aunque con matices diferentes.

#### **4.7 Conclusión**

En este capítulo se expuso el análisis del primer capítulo del manga *Black Bird*, con el propósito de conocer el fenómeno de la traducción de la onomatopeya y la mimesis japonesa dentro de un *fansub*, si bien no se tomaron en consideración muchos aspectos relevantes por cuestiones de extensión, se pudo cumplir el objetivo de tener un primer avistamiento al funcionamiento y producto de la traducción colaborativa no profesional.

## **CAPÍTULO 5**

### **Conclusión**

時間がないんだから、ちゃきちゃきやってくれよ!  
*¡No tenemos mucho tiempo, así que vamos a darlo todo!*

#### **5.1 Esquema general**

En la presente investigación se ha intentado desentrañar la complejidad que abarca la traducción de esta unidad lingüística que conlleva dos términos principales: la onomatopeya y la mímesis, que denotan significados diferentes dentro de un mismo entorno como lo es el manga. El objetivo era conocer las diversas opciones que surgen de su traducción indirecta, donde el inglés juega el papel de lengua pivote, y cómo este influye en la interpretación de su significado y utilidad dentro del manga al momento de llevar a cabo la traducción al español. Conforme se avanzó en el trabajo, se expuso primeramente el contexto histórico, seguido de la presentación de conceptos que nos guiarían a la cuestión a analizar; del modo en que se introdujo la información se trazó una línea que parte del contexto general que rodea el núcleo de la investigación hasta llegar al punto clave que aúna todas las variables relevantes para el tema de estudio. Subsiguientemente, se describieron los lineamientos metodológicos que se siguieron durante la tesis para así alcanzar resultados que respondieran a la pregunta de investigación acorde a los objetivos planteados en el trabajo. Por último, se explicitaron los resultados procedentes de la información recabada de las cinco versiones recopiladas.

#### **5.2 Hallazgos**

La traducción de una onomatopeya o una mímesis es complicada debido al uso que tiene en cada cultura, si bien es una unidad lingüística que propicia la creatividad de un

traductor, no basta con hacer invenciones y mantener la forma si al final el sentido va a ser ambiguo. Un *fansub* tiende a representar las onomatopeyas y las mímisis del manga japonés por medio de interjecciones impropias, las cuales se crean a partir de verbos, sustantivos, adjetivos y en ocasiones adverbios.

El uso de interjecciones impropias logra una aproximación al significado expresado en la versión original, aunque prescinda completamente de la forma onomatopéyica o mimética que aparece en el texto fuente. Tal y como lo expresan Nida y Taber (1969, p. 4, citado por Ruíz, 2015) “anything that can be said in one language can be said in another, unless the form is an essential element of the message” (p. 17). En materia de estas unidades lingüísticas e icónicas, en algunos casos se tuvo que moldear la idea central de acuerdo con los grafemas disponibles en la lengua meta, dando como resultado un neologismo icónico; en otros casos, fue necesario adaptar completamente el ítem tomando como referencia el contexto visual que lo acompaña. Esto último, en datos numéricos pareció ser aquel que más convenía para el *staff* del *fansub*, quienes siempre están traduciendo rápidamente para responder a la demanda de sus seguidores y al mismo tiempo generar un resultado comprensible para la audiencia; si bien, en ocasiones, un nuevo subscriptor puede perderse debido a la dinámica, se adaptará fácilmente.

Por otra parte, hay una cierta tendencia a desacreditar la importancia de la onomatopeya dentro del manga, esto puede deberse a la importancia cultural que reside dependiendo del idioma o simplemente porque a veces resulta demasiado complicado limpiar, traducir y editar.

Las estrategias utilizadas en la traducción de estas unidades lingüísticas son muy diferentes dependiendo del traductor, la clasificación de Vinay y Darbelnet podría no ser

suficiente, sin embargo, ha aportado una vista general al fenómeno estudiado y ha ayudado a comprender la dificultad que este presenta, así como un análisis descriptivo inicial que daría paso a una investigación más a profundidad. Uno de los elementos destacables es la completa elisión del sokuon /Q/ pues no se encontró patrón alguno de traducción en los datos analizados.

Las aportaciones de esta investigación se pueden utilizar de diversas maneras, aquellas que presentan más interés para la investigadora son las descritas en la sección 5.4 (estudios futuros); no obstante, también es posible utilizar estos ejemplos para demostrar las diferencias existentes entre las lenguas, para ejemplificar a los estudiantes de una forma visual que en ocasiones tenemos que prescindir del apego a nuestra lengua materna que nos impide percibir las mismas cosas a través de diferentes herramientas lingüísticas.

### **5.3 Limitaciones del estudio**

Inicialmente se esperaba contar con el apoyo de un *fansub* en específico para contrastar las traducciones entre los integrantes y llegar a un acuerdo con la finalidad de crear un corpus de convenciones para traducir las onomatopeyas y las mímisis. Sin embargo, esto no fue posible, ya que durante la obtención de los datos surgieron varios imprevistos y diferencias de opiniones que impidieron llevar a cabo el estudio de esta manera y el foco de la investigación tuvo que cambiarse. Estas diferencias de opinión se convirtieron en un gran obstáculo a la hora de conocer la perspectiva de cada miembro, ya que al no tener un contacto directo con todo el *staff* la toma de decisiones se dispersó y no hubo más opción que retirarse del caótico mundo del *staff* de los *fansub*, al menos para esta investigación.

Así fue como se llegó a la resolución de recopilar las traducciones del primer capítulo del manga *Black Bird* de diferentes *fansub*. Y el objetivo se fijó en conocer el trasfondo de la traducción de la onomatopeya y la mimesis japonesa en las *scanlation* que se encuentran publicadas en línea, se dio a conocer en los resultados la complejidad de esta unidad lingüística cuando no tiene un equivalente gráfico en la lengua meta, y finalmente se reconocieron varias estrategias utilizadas en los *fansub* a la hora de afrontarse a su traducción.

#### **5.4 Estudios futuros**

En investigaciones posteriores se pueden contrastar los resultados aquí presentados con la traducción oficial producida por la editorial española Ivrea, para así conocer las similitudes y diferencias entre las técnicas de traducción. De esta forma se podrían tomar en cuenta cuestiones más formales sobre los formatos de edición de texto dentro del manga en el ámbito profesional donde sí cuentan con el conocimiento, el tiempo y las herramientas para limpiar, adaptar e introducir los elementos necesarios en cada viñeta, sin la necesidad de recurrir a las notas del traductor, lo cual es una de las formas más comunes en las que aparecen las onomatopeyas en las *scanlation*. Asimismo, es posible ampliar el número de capítulos a analizar para obtener resultados más homogéneos.

Por otra parte, también se podría analizar la aceptación por parte del público hacia la traducción de *fansub* y la traducción de editorial que involucre el área de la onomatopeya y la mimesis, puesto que tratamos con una unidad lingüística que fomenta la creatividad de aquel con la posibilidad de ofrecer una nueva versión traducida de un material que tiene problemas en el mercado debido a su alto costo de derechos de autor y

la necesidad social está muy involucrada en conseguir, manipular y proveer a los demás de estos productos de origen japonés que se esperan con tanta ansia mensualmente.

Igualmente, se puede realizar una investigación diacrónica para descubrir si se han propiciado cambios en el tratamiento de la onomatopeya y la mimesis en cuanto a su traducción dentro del mismo proyecto.

### **5.5 Contemplaciones concluyentes**

La traducción y lectura de las onomatopeyas, interjecciones o mimesis genera el mismo efecto acústico-psicológico que escuchar música, pues depende de lo que evoque en una persona, esta será interpretada de diversas maneras, incluso aunque se visualice la representación de figuras secuenciales dentro de las viñetas en el manga, la interpretación del fonosimbolismo siempre será subjetiva, puesto que la percepción propia y la de otros es constantemente disímil. Esta investigación ha sido un viaje dentro de un mundo nuevo que ha funcionado como la descripción básica de un fenómeno social que puede abordarse desde la perspectiva de la traducción y ha mostrado no solo una problemática, sino también una variedad de soluciones que al mismo tiempo pueden aplicarse dentro de la enseñanza de lenguas.

## Referencias

- Alarcos, E. (1999). *Gramática de la lengua española*. Madrid: Real Academia Española.
- Bardají, A. G. (2008). *Procedimientos, técnicas, estrategias: operadores del proceso traductor*. (Tesis inédita). Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona. Obtenido en: <http://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/8998/TREBALL%20DE%20RECERCA%20ANNA%20GIL.pdf?sequence=1>.
- Barrero, M. (2012). De la viñeta a la novela gráfica. En Peppino, B. A. M. (Ed.) *Narrativa gráfica: los entresijos de la historieta*. (pp. 29-59). Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Bernabé, M. (2001). *Japonés en viñetas*. Barcelona: Norma Editorial.
- Casas Tost, H. (2010). La traducción de las onomatopeyas del chino al español: Una aproximación cuantitativa y cualitativa. En San Ginés Aguilar, P. (Ed.) *Colección española de investigación sobre Asia Pacífico*. (pp. 867- 882). Granada: Universidad de Granada.
- Catford, J. C. (1965). *A linguistic theory of translation*. Oxford: Oxford University Press.
- Creswell, J. W. (1994). Diseño de investigación. Aproximaciones cualitativas y cuantitativas. En Domínguez, I. (Ed.), *Métodología y técnicas de la investigación social III*. (pp. 143-171). Buenos Aires: Editorial Cátedra.
- Díaz Rojo, J.A. (2002). El fonosimbolismo: ¿propiedad natural o convención cultural? Consejo superior de investigaciones científicas, *Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, 3, s.p. Obtenido en: <http://www.um.es/tonosdigital/znum3/estudios/fonosimbDiazRojo.htm>.
- Ferrer, M., R. (2005). Fansubs y scanlations: La influencia del aficionado en los criterios profesionales. *Puentes*, 6, 27-44.
- García Yebra, V. (1982). *Teoría y práctica de la traducción*. Madrid: Gredos.
- García Núñez, R. & García Huerta, D. (2012). El manga y su divulgación en México. *Paakat, Revista Electrónica de Tecnología y Sociedad*, 2, s. p. Obtenido en:

<http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/171>.

- Gasca, L. & Gubern, R. (2008). *Diccionario de onomatopeyas del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Inose, H. (2009). *La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas al español y al inglés: los casos de la novela y el manga*. (Tesis inédita). Granada: Universidad de Granada.  
Obtenido en: <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/2410/1/18193778.pdf>.
- Koepsell, D. R. & Ruíz de Chávez, M. H. (2015). *Ética de la investigación, integridad científica*. Ciudad de México: Comisión Nacional de Bioética y Secretaria de Salud.
- Lázaro Carreter, F. (1968, 1977). *Diccionario de términos filológicos*. Madrid: Gredos.
- Macková, M. (2012). *Specifics of comics translation*. (Tesis inédita). Brno, República Checa: Universidad Masaryk. Obtenido en:  
[https://is.muni.cz/th/215574/ff\\_m/specifics\\_of\\_comics\\_translation-diploma-mackova.pdf](https://is.muni.cz/th/215574/ff_m/specifics_of_comics_translation-diploma-mackova.pdf).
- Márquez, C. (2016). *La onomatopeya y su traducción*. (Tesis inédita). Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Obtenido en:  
[https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/27831/Marquez\\_2016.pdf?sequence=1](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/27831/Marquez_2016.pdf?sequence=1).
- Martínez de Sousa, J. (2007). *Manual de estilo de la lengua española*. (3ª ed). Madrid: Editorial Trea.
- Masotta, O. (1982). *La historieta en el mundo moderno*. (2ª ed). Barcelona: Ediciones Paidós.
- Maxwell, J. (1996). *Qualitative research design. An interactive approach*. Londres: Sage Publications.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics*. Northampton, MA: Tundra.
- McCloud, S. (2005). *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri.
- Miall, D. (2001). Sounds of contrast: An empirical approach to phonemic iconicity. *Poetics* 29,55-70.
- Munday J. (2008). *Introducing translation studies: theories and applications*. Londres & Nueva York: Routledge.



- Munday J. (2009). *The Routledge companion to translation studies*. Londres & Nueva York: Routledge.
- Navarrete, P. C. (2014). La historieta. Breve recorrido histórico hasta nuestros días. En *Historias para mirar: cómic y novela gráfica desde la Biblioteca*. 23 de abril de 2014, Universidad de Málaga, Málaga, España. Obtenido en: <https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/8412/Pel%C3%A1ez%20Navarrete%2C%20Cristina.pdf?sequence=1>.
- Newmark, P. (1988). *A text book of translation*. Londres: Prentice Hall.
- Nida, E. A. (1964). *Toward a science of translating: with special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. Leiden: Brill.
- Pascua, I. & Delfour, C. (2005). *Traducción subordinada. Estudio de las onomatopeyas en Asterix*. En: Delgado Cabrera, A. & Menéndez Ayuso, E. (Eds.). *Actas del II Congreso Internacional de la Sociedad de Didáctica de la Lengua y la Literatura. El Guiniguada*, 3(1), (pp. 387-392). Las Palmas, Gran Canaria: Universidad de Las Palmas G. C. Obtenido en: [https://www.murciaeduca.es/cpantoniomonzon/sitio/upload/onomatopeyas\\_asterix.pdf](https://www.murciaeduca.es/cpantoniomonzon/sitio/upload/onomatopeyas_asterix.pdf).
- Pomata, J. (2012). *El manga como recurso de enseñanza, adquisición y aprendizaje en la clase de español como LE/L1/L2*. (Tesis inédita). Alicante: Universidad de Alicante. Obtenido en: <http://web.iess.ehime-u.ac.jp/PomataManga.pdf>.
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. (23ª ed). Obtenido en: <http://dle.rae.es>
- Real Academia Española. (2010). *Manual de la nueva gramática de la lengua española*. Madrid: Espasa Libros.
- Ruíz, D. (2015). *La onomatopeya en japonés y su representación lexicográfica*. (Tesis inédita). Salamanca: Universidad de Salamanca. Obtenido en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=74045>.

- Sadurní, V. J. (2011). Breve aproximación a la escritura japonesa: los kana. *Boletín AGC* 27. *Agrupación de Grafoanalistas Consultivos de España*. Obtenido en: <http://www.grafoanalysis.com/japon.pdf>
- Saldanha & O'Brien (2014). *Research methodologies in translation studies*. Londres & Nueva York: Routledge.
- Sakurakoji, K. (2007). Toma 1. *Black bird*. Obtenido en: <http://manga-mura.net/?p=1493781481>
- Sakurakoji, K. (n.d.). Toma 1. *Black bird*. (trad. SMM team). Obtenido en: [http://reader.ourtranscendence.com/read/black\\_bird/en/1/1/page/1](http://reader.ourtranscendence.com/read/black_bird/en/1/1/page/1)
- Sakurakoji, K. (n.d.). Toma 1. *Black bird*. (trad. Yula). Obtenido en: <https://www.tumangaonline.com/lector/Black-Bird/2401/1.00/47>
- Sakurakoji, K. (2007). Toma 1. *Black bird*. (trad. Nine manga). Obtenido en: <http://es.ninemanga.com/manga/Black+Bird.html?waring=1>
- Sapir, E. (1954). *El lenguaje: introducción al estudio del habla*. (12ª ed.). Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Segovia, A. B. (1999). *El comic: comunicación e imagen*. Sevilla: Junta de Andalucía.
- Shinmura, Z. (1998). *Kojien*. (5ª ed.). Tokio: Editorial Iwanami Shoten.
- Stake, R.E. (1999). *Investigación con estudios de casos*. (2ª ed.). Madrid: Editorial Morata.
- Susam-Sarajeva S. (2009). The case study research method in translation studies. *The Interpreter and Translator Trainer* 3, 1, 37–56.
- Taber, C. R. (1989). *The theory and practice of translation*. Leiden: E. J. Brill.
- Toury, G. (1995). *Descriptive translation studies and beyond*. Amsterdám: John Benjamins Publishing Company.
- Ullmann, S. (1976). *Semántica. Introducción a la ciencia del significado*. Madrid: Editorial Aguilar.

Vega, M.A. (1996). Apuntes socioculturales de historia de la traducción: del renacimiento a nuestros días. *Hieronymus Complutensis*, 4-5, 71-85. Obtenido en:  
[http://cvc.cervantes.es/lengua/hieronymus/pdf/04\\_05/04\\_05\\_071.pdf](http://cvc.cervantes.es/lengua/hieronymus/pdf/04_05/04_05_071.pdf)

Venuti, L. (2000). *The translation studies reader*. Londres & Nueva York: Routledge.

Vinay, J. P & Darbelnet, J (1958). *Stylistique comparée du français et de l'anglais*. París: Didier.

Zanettin, F. (2015). *Comics in translation: An overview*. Perugia: Università di Perugia.

## ANEXOS

### ANEXO 1. Datos generales

Clasificación por categorías	Clasificación por estrategias
<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: white; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> Interjección	<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; border-left: 1px solid black, border-right: 1px solid black, border-bottom: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> Equivalencia
<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: purple; margin-right: 5px;"></span> Sustantivos	<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; border-left: 1px solid black, border-right: 1px solid black, border-bottom: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> Modulación
<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: orange; margin-right: 5px;"></span> Adjetivos	<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; border-left: 1px solid black, border-right: 1px solid black, border-bottom: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> Adaptación
<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: green; margin-right: 5px;"></span> Verbos en infinitivo	<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> Traducción literal
<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: lightgreen; margin-right: 5px;"></span> Verbos conjugados	<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> Préstamo
<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: yellow; margin-right: 5px;"></span> SN	<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; border-left: 1px solid black, border-right: 1px solid black, border-bottom: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> Transferencia
<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: red; margin-right: 5px;"></span> Onomatopeya	<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; border-left: 1px solid black, border-right: 1px solid black, border-bottom: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> Transliteración
<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: lightblue; margin-right: 5px;"></span> Mímesis	<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> Traducción errónea
	* Omisión

VBBJ 106	VBBI 104	VBBE1 83	VBBE2 99	VBBE3 98
バサ (basa)	Flap <span style="color: purple;">▲</span>	Aletear <span style="color: green;">▲</span>	Flap <span style="color: purple;">➡</span>	*
ペシッ (peshi/Q/)	Slap <span style="color: green;">▲</span>	Bofetada <span style="color: purple;">◡</span>	Slap <span style="color: green;">➡</span>	*
ヒソ ヒソ (hiso hiso)	Whisper <span style="color: green;">▲</span>	Susurro <span style="color: green;">▲</span>	Susurro susurro <span style="color: purple;">▲</span>	Susurro susurro <span style="color: purple;">▲</span>
ヒュッ (hyu/Q/)	*	*	*	*
わっ(wa/Q/)	Waaah <span style="color: purple;">◡</span>	Waaah <span style="color: purple;">➡</span>	Waaah <span style="color: purple;">➡</span>	Ahhh <span style="color: green;">▲</span>
ケケケ (kekeke)	Hee hee hee <span style="color: green;">▲</span>	Hee hee hee <span style="color: purple;">➡</span>	Hehehe <span style="color: purple;">➡</span>	Jijiji <span style="color: green;">▲</span>
くそー (kusoooo)	Mph <span style="color: red;">★</span>	*	Mph <span style="color: purple;">➡</span>	Bufido <span style="color: red;">★</span>
ケケ(keke)	Hee hee <span style="color: green;">▲</span>	*	Hee hee <span style="color: purple;">➡</span>	Jiji <span style="color: green;">▲</span>
ドキ ドキ ドキ (doki doki doki)	Babump babump <span style="color: green;">▲</span> babump	Latido latido latido <span style="color: red;">★</span>	Babump babump <span style="color: purple;">➡</span> babump	Latido latido latido <span style="color: red;">★</span>
ボッ (bo/Q/)	Fhoosh <span style="color: red;">★</span>	*	Woosh <span style="color: purple;">◡</span>	Sonrojo <span style="color: red;">★</span>
ふらっ (fura/Q/)	Dizzy <span style="color: orange;">▲</span>	Mareada <span style="color: orange;">▲</span>	Dizzy <span style="color: orange;">➡</span>	Mareo <span style="color: purple;">◡</span>
あ (a)	Ah <span style="color: green;">▲</span>	Ah <span style="color: green;">▲</span>	Ah <span style="color: green;">▲</span>	Ah <span style="color: green;">▲</span>
がしっ (gashi/Q/)	Grab <span style="color: red;">★</span>	Sujetar <span style="color: green;">▲</span>	Grab <span style="color: purple;">➡</span>	Detiene <span style="color: purple;">◡</span>
わ (wa)	Wah <span style="color: purple;">◡</span>	Wah <span style="color: purple;">➡</span>	Wah <span style="color: purple;">➡</span>	Ah <span style="color: green;">▲</span>
シトラスの汗 (shitorasu no ase)	Citrusy <span style="color: purple;">◡</span>	*	*	Nervioso <span style="color: red;">★</span>
ゾクッ (zoku/Q/)	Shiver <span style="color: green;">▲</span>	Escalofrío <span style="color: green;">▲</span>	Shiver <span style="color: purple;">➡</span>	Escalofrío <span style="color: purple;">▲</span>
バッ(ba/Q/)	Jumps off <span style="color: red;">★</span>	Saltar <span style="color: purple;">◡</span>	Salto <span style="color: purple;">◡</span>	Se aleja <span style="color: red;">★</span>

あ (a)	Ah △	Ah △	Ah △	Ah △
え? (e)	Eh △	Eh △	Eh △	Eh △
え (e)	Eh △	Eh △	Eh △	Eh △
え? (e)	Eh? △	Eh? △	Eh? △	Eh? △
とぼ とぼ (tobo tobo)	Plod plod ▲	Despacio ☆	Plod plod ➡	Desanimada desanimada ☆
はあ (haa)	Sigh ☆	Suspira ⬡	Sigh ➡	Suspiro ⬡
ひょい (hyoi)	Peek ☆	Observar ⬡	Peek ➡	Se asoma ☆
パチン (pachin)	Ship ☆	Cortar ⬡	Ship ➡	Corta ⬡
サア (saa)	Hwooo ☆	Wooh ⬡	Hwooo ➡	Giro ☆
えっ (e/Q/)	Huh ⬡	Huh △	Huh △	Eh △
ドキッ (doki/Q/)	Bathump ▲	Latido ☆	Bathump ➡	*
すっ (su/Q/)	Gente movement ☆	Movimiento gentil ○	Movimiento gentil ○	Suave movimiento ⬡
ぱっ ぱっ (pa/Q/ pa/Q/)	Pat pat ▲	Palmada ▲	Pat pat ➡	Palmada palmada ▲
キー キー (kii kii)	Eeeek eeeek ◇	*	Eeeek eeeek ➡	Chillido chillido ☆
ドキ ドキ (doki doki)	Bathump bathump ▲	Latido ☆	Bathump bathump ➡	Latido latido ☆
バサッ (basa/Q/)	Drops ☆	Caer ⬡	Drops ➡	Deja caer ☆
わっ (wa/Q/)	Wah ◇	Wah ➡	Wah ➡	Wah ➡
.バサッ .バサッ (basa/Q/ basa/Q/)	Drop drop ☆	Caer ⬡	Drop drop ➡	Suelta suelta ☆
.パサ (pasa)	Bathump Ⓣ	*	Bathump ➡	Latido ☆
ドクン (x 4) (dokun)	Bathump (x4) ▲	Latido (x2) ☆	Bathump (x4) ➡	Latido (x4) ☆
はあ (haa)	Sigh ☆	Suspirar ⬡	Señal Ⓣ	Suspiro ⬡
はあ (haa)	Huff ☆	*	Huff ➡	Jadeo ⬡
ぜえ (zee)	Puff ☆	*	Puff ➡	Jadeo ⬡
ヨロッ (yoro/Q/)	Stumble ☆	Tropieza ⬡	Tropezar ⬡	Tropieza ⬡
ヒュッ (hyu/Q/)	Whoosh ☆	*	Whoosh ➡	Wooosh ⬡
うわっ (uwa/Q/)	Uwaa ◇	Uwaa ➡	Uwaa ➡	Aaaaah △

ガタ ガタッ (gata gata/Q/)	Clatter ★ Clatter ★	*	Risa ☹ Risa ☹	Golpe golpe★ Golpe golpe★
ドッ (do/Q/)	Bam ▲ Bam ▲	Estruendo ★ Estruendo ★	Bam ▲ Bam ▲	Bam ▲ Bam ▲
ケケケ (kekeke)	Hehehe ▲ Hehehe ▲	*	Hehehe → Hehehe →	Jejeje ▲ Jejeje ▲
ケケ (keke)	Hehe ▲ Hehe ▲	*	Hehe → Hehe →	Jejeje ▲ Jejeje ▲
ケケッ (keke/Q/)	Hehe ▲ Hehe ▲	Risillas ◻ Risillas ◻	Hehe → Hehe →	Jejeje ▲ Jejeje ▲
ケタ ケタ ケタ (keta keta keta)	Cackle cackle Cackle cackle ▲	*	Risa risa ◻ Risa risa ◻	Carcajada carcajada ◻
ゾク (zoku)	Shiver ▲ Shiver ▲	Escalofrío ▲ Escalofrío ▲	*	Escalofrío ▲ Escalofrío ▲
ケケ (keke)	Hehehe ▲ Hehehe ▲	*	Hehehe → Hehehe →	Jejejeje ▲ Jejejeje ▲
あ (a)	Ah ▲ Ah ▲	Ah ▲ Ah ▲	Ah ▲ Ah ▲	Ah ▲ Ah ▲
って え? (/Q/te e)	Um huh? ★ Um huh? ★	¿um, huh? → ¿um, huh? →	Um, huh? → Um, huh? →	Umm ¿eh? ▲ Umm ¿eh? ▲
ゴソ (goso)	Rustle ★ Rustle ★	Crujido ◻ Crujido ◻	Rustle → Rustle →	Crujido ◻ Crujido ◻
シュ (shu)	Slash ★ Slash ★	Cuchillada Cuchillada ★	Slash → Slash →	Corte ★ Corte ★
パッ (pa/Q/)	Splurt ★ Splurt ★	Chorrear ★ Chorrear ★	Splurt → Splurt →	Salpica ◻ Salpica ◻
え (e)	Eh ▲ Eh ▲	Eh ▲ Eh ▲	Eh ▲ Eh ▲	Eh ▲ Eh ▲
ちッ (chi/Q/)	Tsk ◻ Tsk ◻	Tsk → Tsk →	Tsk → Tsk →	Tsk → Tsk →
ビクッ (biku/Q/)	Wince ★ Wince ★	*	*	Se estremece Se estremece ◻
きゃあっ (kyaa/Q/)	Eek ★ Eek ★	Eeek → Eeek →	Eeek → Eeek →	Eeeek → Eeeek →
ダン (dan)	Bang ▲ Bang ▲	Bang ◻ Bang ◻	Bang ◻ Bang ◻	Bang ◻ Bang ◻
チキッ (chiki/Q/)	Cchst ◻ Cchst ◻	*	Cchst → Cchst →	Abre ★ Abre ★
バッ (ba/Q/)	Dash ★ Dash ★	Corre ◻ Corre ◻	Dash → Dash →	Corre ◻ Corre ◻
いやあ (iyaa)	No! ★ No! ★	No! ▲ No! ▲	No! ▲ No! ▲	No! ▲ No! ▲
ガッ (ga/Q/)	Snatch ★ Snatch ★	Agarrar ★ Agarrar ★	Snatch → Snatch →	Jala ★ Jala ★
さあっ (saa/Q/)	Hisssss ◻ Hisssss ◻	Silvido [sic] Silvido [sic] ★	Hisssss → Hisssss →	Siseo ★ Siseo ★
ああ (aa)	Ahh ▲ Ahh ▲	Aah ▲ Aah ▲	Aah ▲ Aah ▲	Ah ▲ Ah ▲
ザ (za)	Awdd ◻ Awdd ◻	*	Awdd → Awdd →	*
ガッ (ga/Q/)	Grasp ★ Grasp ★	Sujetar ▲ Sujetar ▲	Grasp → Grasp →	*
ひっ (hi/Q/)	Gasp ★ Gasp ★	Jadeo ◻ Jadeo ◻	Jadeo ◻ Jadeo ◻	Jadeo ◻ Jadeo ◻

ギリッ (giri/Q/)	Grip ★	*	Grip →	Aprieta ★
ガポッ (gapo/Q/)	Pulp ★	*	Pulp →	Expulsa ★
シュウウ ウ ウ (shuuuuuu)	Shuuuuuuuu ◇	*	Shuuuuuuuu →	Shuuuu →
ドサッ (dosa/Q/)	Drop ★	Soltar ◻	Drop →	Suelta ◻
フン (fun)	Hmpr ★	Hmph ◻	Hmpr →	Hump ◻
ビクッ (biku/Q/)	Wince ★	Contraerse ◻	*	Se estremece ◻
ったく (/Q/taku)	Geez ★	Geez →	Geez →	Geez →
ばり (bari)	Peer ▲	Abrir ★	Peer →	Abre ◻
きゃ-っ (kyaaa/Q/)	Kyaa ◇	!Kyaaaa! →	Kyaa →	Kyaaa →
え? (e?)	Huh? ◻	¿Huh? ▲	Huh? ⇔	¿Eh? ▲
ピチャ (picha)	Lick ★	Lamer ▲	Lick →	Lame ◻
ズキッ (zuki/Q/)	Wince ★	Contraerse ◻	Dolor Ⓢ	Cierra Ⓢ
痛ッ (ita/Q/)	Ouch ★	Ouch →	Ouch →	Auch ▲
痛い	It hurts ★	Eso duele ○	Duele ▲	Eso duele ○
痛い。。。っ (itai.../Q/)	Ouch ★	Ouch →	Ouch →	Auch ▲
っ。。。 (/Q/)	Mm ★	Mm ▲	Mm ▲	Mm ▲
はあ (haa)	Huff ★	Huff →	Huff →	Jadeo ◻
はあ (haa)	Puff ★	Puff →	Puff →	Jadeo ◻
はあ (haa)	Huff ★	Huff →	Huff →	jadeo ◻
んー (nnn)	Mmmmm ◻	*	Mmmmm ▲	Mmmmm ▲
ム。。。ムネ ムネ (mu... mune mune)	Brea... breast breast ▲	pe-pecho pecho ▲	Pe-pe-pecho ▲	Pe...pechos, pechos ▲
ぎっ (gi/Q/)	gy ◇	Gyi →	Gy →	Gyy →
ぎゃーっつ (gyaaa/Q/ /Q/)	Gyaaaa ◇	¡Gyaaaa! →	Gyaaaa!!! →	Gyyaaaaaaaa →
バシィッ (bashii/Q/)	Slap ★	bofetada ◻	Slap →	Cachetada ◻
てえっ (tee/Q/)	Ouch ★	¡ouch! →	Ouch →	Auch ▲
ぽろ (x3) (poro x3)	*	*	*	*

チュン (x3) (chun)	Chirp (x3) ▲	Pio pio ▲	Chirp (x3) ➡	Piar (x3) ▲
はー (haaaa)	Sigh ☆	Suspirar ▲	Sigh ➡	Suspiro ▲
ドンッ (don/Q/)	Bam ▲	Bam ▲	Bam ▲	Bam ▲
カツ カツ (katsu katsu)	Tap tap ☆	Paso paso ◻	Tap tap ➡	Paso paso ◻
ざわっ (zawa/Q/)	Chatter ☆	Cotilleo ◻	Chatter ➡	Murmullos ◻
キャー (kyaaaa)	Kya ◊	Kya ➡	Kya ➡	Kya ➡
かっこいー (kakkoi)	He's so hot! ☆	Es muy guapo ☆	Es tan cool ◻	Es muy guapo ☆
きゃあ (kyaa)	Omg ☆	¡Cielos! ☆	Omg! ➡	¡Por dios! ▲
きゃあ (kyaa)	Eek ☆	*	Eek! ➡	*
ざわ ざわ (zawa zawa)	Chatter chatter ☆	Cotilleo cotilleo ◻	Chatter chatter ➡	Murmullos murmullos ◻



ANEXO 2. Cuadro de interjecciones

VBBJ	VBBI	VBBE1	VBBE2	VBBE3
わっ(WA/Q/)	<i>Waaah</i>	Waaah	Waaah	Ahhh
くそ(KUSO)	<i>Mph</i>	*	Mph	Bufido
あ(A)	<i>Ah</i>	Ah	Ah	Ah
わ(WA)	<i>Wah</i>	Wah	Wah	Ah
あ(A)	<i>Ah</i>	Ah	Ah	Ah
え(E)	<i>Eh</i>	Eh	Eh	Eh
サア(SAA)	<i>Hwooo</i>	Wooh	Hwooo	Giro
えっ(E/Q/)	<i>Huh</i>	Huh	Huh	Eh
わっ(WA/Q/)	<i>Wah</i>	Wah	Wah	Wah
ヒュツ (HYU/Q/)	<i>Whoosh</i>	*	Whoosh	Wooosh
うわっ (UWA/Q/)	<i>Uwaa</i>	Uwaa	Uwaa	Aaaaah
あ(A)	<i>Ah</i>	Ah	Ah	Ah
えって? (E/Q/TE)	<i>Um huh?</i>	¿um, huh?	Um, huh?	Umm ¿eh?
ちッ(CHI/Q/)	<i>Tsk</i>	Tsk	Tsk	Tsk
チキッ (CHIKI/Q/)	<i>Cchst</i>	*	Cchst	Abre
さあっ (SAA/Q/)	<i>hisssss</i>	Silvido [sic]	Hisssss	Siseo
ああ(AA)	<i>Ahh</i>	Aah	Aah	Ah
ザ(ZA)	<i>Awdd</i>	*	Awdd	*
シュウウ ウウ (SHUUUUU)	<i>Shuuuuuuuu</i>	*	Shuuuuuuuu	Shuuuu
クン(KUN)	<i>Hmpr</i>	Hmph	Hmpr	Hump
ったく (/Q/TAKU)	<i>Geez</i>	Geez	Geez	Geez
え?(E?)	<i>Huh?</i>	¿Huh?	Huh?	¿eh?
痛ッ(ITA/Q/)	<i>Ouch</i>	Ouch	Ouch	Auch
痛い。。。っ (ITAL../Q/)	<i>Ouch</i>	Ouch	Ouch	Auch
ん。。。 (N)	<i>Mmmmm</i>	*	Mmmmm	Mmmm
てえっ(TEE/Q/)	<i>Ouch</i>	¡ouch!	Ouch	Auch

## ANEXO 3. Carta de consentimiento

### Formato de consentimiento

#### Propósito y procedimientos

Esta investigación es para el proyecto de titulación de la estudiante Maricarmen Martínez Sandoval, quien estudia la licenciatura enseñanza del español como segunda lengua en la Universidad de Guanajuato. Este estudio tiene por objetivo conocer el proceso de traducción al español en el manga japonés.

Es probable que se utilicen distintos métodos de recogida de datos, se pretende que dichos datos sean obtenidos de los proyectos de traducción del participante. Entre las herramientas de obtención de datos se pueden encontrar: cuestionarios, entrevistas y análisis de las traducciones hechas por los participantes para conectar unos datos con otros. La información obtenida será usada para hacer una publicación escrita, en esta publicación los sujetos de estudio serán identificados por un número o una letra. Alguna información personal básica puede ser incluida como: la nacionalidad, edad, experiencia en traducción, nivel de inglés y/o japonés, etc.

#### Riesgos del estudio

Se me ha dicho que no hay ningún riesgo físico asociado con esta investigación. Pero como se obtendrá alguna información personal, está la posibilidad de que mi identidad pueda ser descubierta. Sin embargo, se tomarán precauciones como la identificación por números o letras en lugar de nombres para minimizar dicha posibilidad.

#### Beneficios del estudio

No hay compensación monetaria por la participación en este estudio.

#### Participación voluntaria

Se me ha comunicado que mi participación en el estudio es completamente voluntaria y que tengo el derecho de retirar mi consentimiento en cualquier punto antes que el informe esté finalizado, sin ningún tipo de penalización. Lo mismo se aplica por mi negativa inicial a la participación en este proyecto. Preguntas e información: Se me ha comunicado que si tengo cualquier pregunta acerca de mi consentimiento o acerca del estudio puedo comunicarme con:

Nombre del investigador: Maricarmen Martínez Sandoval  
Teléfono: 417 110 9004  
E-mail: [akheloos@live.com](mailto:akheloos@live.com)

**He leído el consentimiento y las explicaciones del investigador. Mis preguntas concernientes al estudio han sido respondidas satisfactoriamente. Como prueba de consentimiento voluntario para participar en este estudio, firmo a continuación.**

---

**Firma del participante  
participante**

*Maricarmen*

---

**Firma del investigador**

**Fecha y nombre completo del**

**Maricarmen Martínez Sandoval**

**11/04/2016**

**Fecha y nombre del investigador**