



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS

FACULTAD DE HUMANIDADES

TESIS

ESTRATEGIAS EN LA TRADUCCIÓN DE MANGA DE JAPONÉS AL ESPAÑOL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
**LICENCIADO EN LENGUAS
INTERNACIONALES**

PRESENTA

DANIEL SAMAYOA MENDOZA

DIRECTORA

DRA. SUSY MÉNDEZ PARDO



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
SECRETARÍA GENERAL
DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR
AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas
15 de agosto de 2025.

C. Daniel Samayoa Mendoza

Pasante del Programa Educativo de: Licenciatura en Lenguas Internacionales

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:
Estrategias de Traducción de manga del japonés al español

En la modalidad de: Tesis Profesional

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

Revisores

Dra. Susy Méndez Pardo (directora)

Dra. Alejandra Méndez Pardo (lectora)

Mtra. Laura Lizeth Hernández Morales (lectora)

Firmas:

Ccp. Expediente

Índice de contenido

Introducción	3
Capítulo I. Objeto de estudio.....	5
1.1 Antecedentes	5
1.2 Justificación.....	7
1.3 Planteamiento del problema	10
1.4 Pregunta de investigación e hipótesis.....	12
1.5 Objetivos	14
1.5.1 Objetivo general	14
1.5.2 Objetivos Específicos	14
1.6 Limitaciones / Alcances	15
1.6.1 Limitaciones.....	15
1.6.2 Alcances	15
Capítulo II. Marco teórico.....	16
2.1 El impacto del manga en México.....	16
2.2 Los inicios de la animación japonesa en México	16
2.3 Fenómeno de los “Scanlation” e informalidad en la industria de traducción.....	17
2.4 Dificultades en el proceso de traducción de manga	23
2.5 Tipos de traducción	26
2.6 Tipos de errores de traducción más frecuentes.....	33
2.7 Conocimiento cultural y expectativas	39
2.8 Peculiaridades del lenguaje	42
2.9 Uso creativo del lenguaje	44
2.10 Evitar efectos secundarios.....	45
2.11 Influencias externas.....	46
2.12 Escenarios impredecibles	48
2.13 Falsos amigos	49
2.14 La afirmación en japonés	50
2.15 Estrategias de traducción para solucionar los problemas	51
2.16 La redundancia en japonés	56
2.17 Soluciones para resolver el problema de la redundancia.....	57
2.18 El fenómeno de “goroawase” 「語呂合わせ」	58
2.19 El goroawase y la traducción	60

Capítulo III.- Metodología	61
3.1 Tipo y enfoque de investigación	61
3.2 Diseño de investigación	62
3.3 Instrumentos de recolección de datos.....	62
3.4 Diseño de instrumentos	64
Capítulo IV. Análisis y presentación de resultados.....	66
4.1 Análisis de los datos	66
4.2 Presentación de resultados	103
Conclusiones	108
Referencias bibliográficas	110

Introducción

La presente investigación se centra en el proceso de traducción de manga japonés al español, con especial énfasis en los desafíos lingüísticos y culturales que enfrentan los traductores en el contexto mexicano. A medida que el manga ha ganado popularidad en México, ha surgido una creciente demanda por traducciones de alta calidad que respeten tanto el contenido original como las particularidades del idioma de destino. Este trabajo analiza las dificultades inherentes a la traducción de expresiones idiomáticas, matices emocionales y referencias culturales, así como el impacto del fenómeno del *scanlation* en la difusión del manga en español.

El capítulo I de la presente investigación aborda los objetivos de estudio y delimitación del problema; las dificultades del proceso de traducción de manga en japonés y las estrategias para sobrellevar esas problemáticas. A medida que los mangas han surgido en términos de popularidad en México, el surgimiento de nuevas necesidades lingüísticas para aumentar la visibilidad del contenido, así como el de la calidad de la lectura han generado demanda en la búsqueda de traductores profesionales que solo tengan un excelente comando del idioma sino también un amplio conocimiento de los elementos culturales que son indispensables para durante la elaboración de la traducción. El capítulo II abarca el fenómeno de los Scanlation y como estos ganaron notoriedad como el precursor de los nuevos sitios de lectura de

manga en español, así como su estado legal y los roles que la mayoría de los propietarios asigna a nuevos usuarios que deseen colaborar en el proyecto. Además, el capítulo explica las dificultades y tipos de errores de traducción más frecuentes en el idioma japonés, y la manera en que pueden resolverse. Otro elemento que incluye el segundo capítulo son las formas en que pueden combatirse estas dificultades. El capítulo III corresponde a la metodología de investigación aplicada para el análisis de los capítulos 131-146 de la serie de manga, Brave Witchers con el propósito de poner en práctica las diferentes técnicas de traducción y facilitar el trabajo de los traductores en el campo de contenido manga a partir de la creación de diferentes tablas que indican los tipos de técnicas empleadas. Así también, se incluyen las fotos de cada capítulo del manga para exponer gráficamente los diálogos, emociones, y tonos de los personajes para dar un vistazo a la calidad de los diálogos traducidos con respecto al uso más próximo de terminología, matices y orden de la sintaxis en español e igualar la misma calidad o superior de la obra original. El capítulo IV profundiza el análisis del capítulo III y señala cómo los matices son empleados de varias maneras dependiendo del personaje y sus intenciones durante la conversación, particularmente cuando se encuentra con algún interés, un refrán, una frase informal, un cambio de humor repentino, entre otros factores que influyen la manera en que hacen el uso de las frases. Como cierre de la investigación, el capítulo V involucra las conclusiones del proyecto, cuyo punto principal es la de exponer las dificultades a los que los traductores siguen enfrentándose en japonés, pese a la demanda por el idioma en el campo de manga. La inclusión de otros elementos como son la

transliteración de texto y el *goroawase* requieren la intervención del traductor para dar forma al proyecto de traducción más allá de la terminología convencional.

Capítulo I. Objeto de estudio

1.1 Antecedentes

La primera introducción del manga en México se dio hasta principios de los años 1990 y 1994, al igual que en este presente año se llevaron a cabo las primeras convenciones de cómics en la historia del país. El acceso a las historietas extranjeras también nutrió y permitió un importante avance en la economía, entretenimiento, pero principalmente a la apertura de la globalización de sociedades distintas. El efecto inicial del manga tuvo su apogeo a partir del auge de la animación japonesa en la década de los 80, dado al comienzo de la burbuja económica que experimentaba el país nipón en esa época hasta su expansión hacia el territorio mexicano. Algunos ejemplos más característicos que produjeron un impacto fueron Dragon Ball Z y Sailor Moon, que, aunque no fueran considerados los primeros animes en realizarse, tuvieron una gran popularidad durante su transmisión de ese entonces. El impacto económico de Japón tuvo una gran ventaja en términos de popularidad en contenido que rápidamente terminó expandiéndose a Estados Unidos, Canadá hasta llegar a Latinoamérica. En Japón, la mayoría del manga se publica en forma de revista con cada capítulo lanzándose cada cierto tiempo junto a otras obras dentro de un periodo de una semana o hasta de un mes, para su futura recopilación en un volumen que a menudo termina siendo publicado varias veces durante el año. Mientras que, en Occidente, se saca cada volumen una vez todos los capítulos sean traducidos. En los últimos años ha habido una demanda por la publicación de manga en formato digital y se ha tenido la idea de reemplazar el formato original impreso a blanco y negro, considerado el estilo típico y

tradicional en la creación del dibujo. Existe poca investigación de género en el campo de la traducción actual. Varios autores resaltan las dificultades que experimentaron al traducir o interpretar elementos culturales que se presentaban en la obra. Algunos optaron por dejar notas al pie para la explicación del elemento histórico o cultural que estaba presente en un clásico literario, por ejemplo. También se menciona como algunas editoriales o club de fans optan por agregar su propia “versión” en lo que respecta a la traducción del contenido, dejando de lado la idea original que tenía el traductor en el cambio de términos o expresiones que tenían la intención de estar dentro de la historia. En un estudio realizado por Minako O’Hagan, la traducción de un manga realizada, por un fan contra la de un traductor profesional en el campo literario, pero sin experiencia en traducir manga. O’Hagan terminó concluyendo que la traducción hecha por el fan resultó en ser más fiel que la del traductor profesional dado a que “reflejaba un mayor entendimiento a nivel léxico-gramatical de los fenómenos globales en el proceso de la traducción pese a ser un aprendiz en el campo. O’Hagan, (2009, p. 4).

1.2 Justificación

La presente investigación tiene como propósito principal recalcar diferencias culturales y sociales presentes en obras de manga. Se contribuirá a estrategias que faciliten la traducción de este contenido, teniendo como punto de partida la lengua de origen, japonés a la lengua meta, español. Las culturas japonesa y mexicana se encuentran en polos completamente opuestos dado a la distancia geográfica, histórica, social, cultural y política que existen entre ambos países. Sin embargo, la exposición y entendimiento de la cultura japonesa puede conllevar a una mejor comprensión de los acontecimientos en la trama del anime. En toda obra existen puntos de “disociación” en el entorno donde los personajes se encuentran expuestos debido a la presencia de elementos culturales que dificultan la continuación de la historia. Por ello, la presente investigación tiene como principal meta intentar diluir los puntos de choque que toma la historia respecto al uso del lenguaje y elementos culturales para que futuros lectores comprendan los acontecimientos con mayor facilidad a través del uso de técnicas que contribuyan a una mejor interpretación de los hechos ocurridos durante la trama. La investigación es de interés para facilitar la comprensión de contenido, así como la implementación de estrategias de traducción con el fin de buscar similitudes acerca de los diferentes elementos culturales y lingüísticos introducidos en la obra. Por el otro lado, también existen dificultades y retos que pueden presentarse en la elaboración de este proyecto como lo son la escasa información que se encuentra disponible acerca de estrategias de traducción de manga del idioma japonés al español. Uno de estos problemas involucra el empleo de traducciones en otra lengua como referencia durante el proceso de traducción en español lo que resulta contraproducente tras la alteración de la coherencia interna en el diálogo original y de los elementos culturales dirigidos a un público objetivo diferente

del mexicano. Pese a las diferencias entre ambos idiomas, el uso de técnicas de traducción que faciliten la comprensión de los acontecimientos en la historia y transmitan el mensaje que el autor plantea a los lectores reducirá la brechas lingüísticas y socioculturales de manera substancial siempre y cuando sean apoyadas firmemente a través del uso de referencias culturales y lingüísticas que presenten similitudes en ambas sociedades. La elaboración del presente proyecto involucra la comprensión en la intención y acciones de los personajes en el ambiente sociocultural y lingüístico donde se desarrolla la trama principal con el propósito de equilibrar la brecha de elementos sociales, lingüísticos y culturales presentes en la obra original. Mediante la comparación de ambos idiomas, se pretenderá destacar diferencias en el registro del lenguaje de ambos casos con la intención de justificar y encontrar una interpretación en la manera en que los personajes interactúan en la obra de acuerdo a su presencia de posición y rol en la historia en donde toman lugar los eventos. Por otro lado, la presencia de varios puntos de la gramática japonesa hace del proceso de traducción una tarea que requiere de tiempo y lógica para abordar los diálogos de cada escena durante la historia. Si el evento se desarrolla en el presente, o bien sucede en el pasado, el contraste lingüístico de los personajes variara considerablemente, como lo que respecta el empleo de términos que hoy en día están en desuso dado a la época en donde sucedieron los acontecimientos, lo que recae en la responsabilidad del traductor respecto a su entendimiento y familiaridad con la cultura y mentalidad japonesa. El uso de material de apoyo como son los diccionarios o información relacionada con aspectos socioculturales puede resultar de gran utilidad para el traductor durante el proceso de traducción a través de la implementación de “notas al pie” que funcionan como referencia para que los lectores puedan familiarizarse con los conceptos y trama de la obra. De esta forma, no solo se obtendrá una mejor comprensión de los acontecimientos o elementos culturales presentes en una escena determinada, sino que también deja abierta la interpretación del diálogo entre los personajes de acuerdo a cada lector. Por otro lado, los traductores automáticos a menudo omiten estas referencias y terminan provocando malentendidos y pérdida del mensaje original en el público hispanohablante.

Mientras que auxiliarse de un traductor puede resultar de gran ayuda, su uso no debe extenderse a todas las conversaciones sin ninguna revisión debido a la complejidad que hay entre un idioma y otro. El japonés es considerado uno de los idiomas más difíciles de aprender para un nativo hablante de español. Por este motivo, el contexto, uso del lenguaje, expresiones, frases y registro pueden variar significativamente entre ambos idiomas, por ello existen ocasiones donde un equivalente o palabra exacta para denotar el estado o forma en que el personaje se refiera algo es un término aproximado, pero no igual. Debido a ello, la necesidad que existe por la traducción de contenido en japonés requiere de personal altamente capacitado que no solo posea un conocimiento parcial o avanzado de la lengua sino también pueda hacer uso de ella en una gran gama de escenarios que requieran de familiaridad de matices socioculturales de Japón para una mejor representación de la trama de la obra y así sean del agrado para el público objetivo. Otro punto a tomar en cuenta es el empleo y estilo del lenguaje que muchas editoriales utilizan para el mercado latinoamericano, la localización de los diálogos es de gran importancia durante el proceso de traducción de la obra y es por ello que la variedad del idioma español debe permanecer neutra para evitar malentendidos o confusiones para el público objetivo. De igual manera, el alto nivel de ambigüedad en el idioma y la cultura japonesa pueden ocasionar retos para la traducción de manga, especialmente en la forma en que las oraciones se emplean y omiten algunos términos que en japonés no son considerados importantes pero que en español se requieren para dejar asentado el contexto y la intención de los personajes sin dejar un vacío argumental en la obra.

1.3 Planteamiento del problema

La presente investigación tiene como objetivo indagar acerca de los diferentes métodos de traducción para el género literario, manga. Conocer e identificar los diferentes aspectos socioculturales para que los lectores se sientan más cómodos y puedan disfrutar del contenido sin barreras lingüísticas ni culturales. Para efectos de este proyecto, se especifican los siguientes conceptos:

Elementos culturales. Algunas técnicas y problemas que se puedan encontrar durante el proceso de la traducción corresponden a esta obra.

Existen términos que no existen en el idioma español y poseen un significado propio de la cultura de origen, y que de no ser comprendidos correctamente se puede perder el sentido de la traducción.

Ambigüedad lingüística. El japonés es un idioma que deja un espacio bastante grande en lo que respecta a la ambigüedad, obligando al lector a interpretar la situación o leer entre líneas. Un ejemplo de ello, es al mencionar la neutralidad de los géneros, que se mantiene en japonés, pero que en español no se puede decir lo mismo.

Registro. Los varios grados de formalidad que presenta el idioma japonés y que no se encuentran en español. Esto puede ser un grave problema dado a los pequeños espacios que presentan los cuadros de diálogo con lo que se tiene que trabajar para dar el respeto adecuado.

Así también, se requiere conocer las diferentes técnicas de traducción antes de comenzar la elaboración del texto que se pretende analizar.

- La traducción literal. De acuerdo a Peter Newmark, “las construcciones gramaticales del texto fuente se convierten en sus equivalentes más cercanos en el idioma meta y se traducen las palabras léxicas separadamente, es decir, fuera de contexto”. (Newmark, 2021, pp. 45-46)

- El préstamo semántico. De acuerdo a Juan Gómez Capuz, el préstamo semántico se produce cuando “una palabra de una lengua adopta un nuevo significado procedente del que tiene una palabra paralela en otra lengua” (Gómez, 1998, s.p.)

- El calco: De acuerdo a María Cecilia, El calco es “el resultado de una correspondencia equivocada entre dos palabras que tienen una forma o etimología similar, pero que han evolucionado diferentemente en sus respectivas lenguas hasta adquirir significados muy distintos” (Cecilia, 2009, s.p.)

- La transposición: De acuerdo con María del Mar Duque García, María Trinidad González y Magdalena Catrain González, la transposición se define como “un cambio en la estructura gramatical de una lengua a otra, aunque el mensaje y el vocabulario básico no cambian.” (García, González y González, 1990, p. 139)

- La modulación: De acuerdo a Carina Jovovic, la modulación es la “variación del mensaje obtenida por un cambio en el punto de vista, en la perspectiva” (Jovovic, 2019, p. 14)

- La equivalencia: De acuerdo a María N. Menéndez, la equivalencia se define como “la relación entre un texto dado en una lengua y su transferencia en otra lengua” (Menéndez, 2012, p.116”)

- La sinonimia léxica: De acuerdo a Macarena González Zunini, la sinónima léxica se define como “la relación que se establece entre palabras de significado similar” (González, 2010, p. 7)

1.4 Pregunta de investigación e hipótesis

- ¿Qué estrategias de traducción pueden emplearse y cómo se pueden sobrellevar las barreras socioculturales presentes en el manga para una mejor comprensión en el público hispanohablante?

Dado a la cantidad de referencias culturales presentes en el manga como pueden ser diferentes los diferentes hábitos, comportamiento de los personajes frente a ciertas situaciones, tradiciones, etiqueta, registro lingüístico; lenguaje formal, casual e informal entre otros. El proyecto pretende hacer frente a las dificultades presentes en la lectura de manga para hablantes de español latino. De esta forma, facilitando la comprensión a los lectores y hasta cierto punto, poder relacionar los términos o eventos socioculturales a un aproximado dentro de un contexto latinoamericano. Para ello, el empleo de citas al pie representa, en la mayoría de los casos, la forma en que los traductores de contenido dejan saber al lector, el contexto de la situación que no sería posible comprender sin haber tenido una exposición previa a la forma de vida o pensamiento de ese país.

Como ejemplo, se podría discutir el fenómeno del colectivismo japonés.

“Desde el periodo Edo, comprendido entre 1603 y 1868, la cultura y sociedad japonesa fue tomando un rumbo colectivista, donde todos los individuos conservaban su estatus social y tenían derechos y responsabilidades con el país que trascendía sus necesidades personales (Winfield, B; Misuno, T y Beaudou, C., 2000) De esta manera, se buscaba un nivel de orden y armonía sin igual en el plano global; especialmente, cuando el periodo Edo de Japón fue también caracterizado por un cierre total del país, que impedía el ingreso o salida a cualquier individuo. Este enclaustramiento llevó al florecimiento de la cultura, el arte, la sociedad y la ciencia; lo que generó una identidad colectiva única para su tiempo.”

Como se menciona en el ejemplo, los japoneses prefieren mantener la paz y la armonía mediante el sacrificio de las necesidades personales por el bien de los demás. De esta forma, la gente puede parecer a primera vista, respetuosa y amable. Sin embargo, lo único que se busca es no perturbar el orden, con el fin de no causar problemas. La mayoría de japoneses busca no destacar, ni ser alguien relevante dentro del grupo, dado que ser diferente del resto es equivalente a ser alguien problemático, que es rebelde a la autoridad y que por lo tanto no puede convivir en armonía dentro de la sociedad. Por ello, se dio notoriedad al siguiente proverbio. “出る杭は打たれる” que significa que el clavo que sobresale es el que se lleva el martillazo”. Mientras que, en Latinoamérica, la gente siempre busca el éxito, a veces se procura buscar el beneficio propio y se hace énfasis en el debate para compartir ideas u opiniones que puedan contribuir en la realización de nuevos proyectos o para el apoyo suplementario de actividades académicas.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

- Exponer las problemáticas presentes en el proceso de traducción del manga, considerando aspectos lingüísticos, culturales, visuales y editoriales que inciden en la transferencia del sentido entre el japonés y el español.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Indagar en aspectos socioculturales presentes en la obra para facilitar la comprensión en el público hispano.
- Proponer estrategias para contribuir a la traducción de manga de japonés al español.
- Describir y abordar los registros de lenguaje del idioma japonés a través de la ejemplificación de varios personajes de manga.

1.6 Limitaciones / Alcances

1.6.1 Limitaciones

El presente proyecto de investigación tiene como limitantes el impacto de la poca investigación existente en el campo de la traducción del japonés al español, la presencia física de manga para análisis subsecuente durante el proceso de traducción y los mecanismos y estrategias de alternativa en el matiz de ambas lenguas en diferentes contextos históricos y socioculturales.

1.6.2 Alcances

Los alcances comprenden el análisis de contenido con el fin de identificar los distintos contextos, uso de frases, expresiones, estilos y registros en la obra correspondiente. Así también, se pretende sugerir maneras en que se puedan abordar errores frecuentes encontrados en la traducción de varios textos relacionados con la matiz y uso del lenguaje utilizada en dicha obra, de esta forma facilitando la comprensión del estilo de habla de cada personaje a un aproximado en español.

Capítulo II. Marco teórico

2.1 El impacto del manga en México

En México el Estudio Anual de Revistas 2017 del Departamento de Investigación de Merca2 2.0 demostró que los consumidores destinan entre 51 y 100 pesos mensuales para comprar manga, lo cual se destaca en que sus lectores adquieran

en promedio tres ejemplares al mes, que termina generando una inversión cercana a los 255 pesos. Uno de los motivos por los que ha tenido tanto éxito en esta región es su contenido. Al contrario del cómic norteamericano donde los héroes son perfectos, en el manga japonés los protagonistas tienen historias complicadas y el trasfondo en torno a ellas es mucho más complejo. La fisonomía de los personajes se caracteriza por contar con gestos muy marcados como el color y tamaño de sus ojos, boca y nariz. Lo que marca una tendencia en el público latinoamericano dado a que son personajes con una apariencia característica a diferencia de otros estilos de diseño.

2.2 Los inicios de la animación japonesa en México

La historia del anime en México comienza el 20 de agosto de 1964 (v. El Universal, 1964) cuando XHGC Canal 5, propiedad del ingeniero Guillermo González Camarena, transmitió el primer anime en el país: Estrobo. “La historia nos narra las aventuras de un pequeño robot humanoide llamado Atom (Astroboy) que lucha por la justicia y la paz en el mundo” (Bernabé, 2003:14). Entre la década de 1970 y 1980, títulos como Candy Candy, Meteoro, Heidi y Remi, transmitidos por diferentes canales de televisión abierta. Candy Candy fue el inicio de una era dorada para el anime en México, también fue la puerta para dar paso a otra historia que aún se mantiene vigente en la memoria colectiva, Saint Seiya, mejor conocido como Los Caballeros del Zodiaco. Sin embargo, el

manga tuvo una amplia emisión en México hasta la década de 1990, y no fue hasta 1995 que el anime y manga fueron oficialmente introducidos en México, al igual que en 1994 iniciaron las primeras convenciones de cómics. El acceso a las historietas extranjeras también nutrió y permitió un avance en la economía y el entretenimiento de otros países en sociedades distintas. El efecto social del manga inició su apogeo cuando el auge de anime y manga empezó a surgir. Algunos animes como Dragon Ball Z y Sailor Moon produjeron el mayor impacto a la población de la juventud de ese tiempo, pese no ser los primeros. Antes de la aceptación del público, comenzaron a llegar más series y tiras cómicas. En la época de 1980 en particular, la llegada de animes muy conocidos en Japón como Capitán Tsubasa, Slam Dunk, y Ranma ½ se convirtieron en un fenómeno cultural en todo México. Para principios de los años 2000, las series Digimon y Pokémon comenzaron a transmitirse en México lo que impulso la el crecimiento de la industria y la popularidad en el país. Hoy en día, la influencia del anime y manga en México continúa siendo bastante notable en los medios de comunicación masivos, incluyendo la televisión, los sitios web, las bibliotecas, los servicios de streaming como Netflix, Amazon Prime, CrunchyRoll, entre otros. Armenilla, (2020) s.p,

2.3 Fenómeno de los “Scanlation” e informalidad en la industria de traducción

De acuerdo al sitio web The First Modern Scanlation Group: History 1-1 (s.f.), el termino scanlation refiere a toda clase de actividad de traducción hecha por fans para fans con el objetivo de distribuir material de contenido por grupos de entusiastas por el contenido japonés de manga. La mayoría de ellos aspira a lograr reconocimiento y distinción entre la comunidad, propiciando así la distribución de contenido a público que quiera leerlo en su lengua de origen. Para el año 2002, varios grupos fueron creados como miembros de la primera ola de los scanlation y comenzaron a formar sus propias comunidades. Los esfuerzos aislados por la traducción de manga empezaron a ser

remplazados por grupos cercanos de scanlation, y fue a partir de ese momento que el movimiento alcanzó su máximo esplendor. La comunidad “MangaProject” fue considerada una de las comunidades más respetadas en su tiempo, pese a esto otros grupos lograron destacarse del resto de la comunidad, incluyendo “MangaScreener” “Toriyama’s World”, “Dual Translations” y nuevos grupos como “ShoujoMagic” “Project Omanga” y “SnoopyCool”.

Según la página The First Modern Scanlation Group(s.f) History 1-2 los scanlation se realizan sin el consentimiento del autor del manga lo que posiciona a esta práctica en una zona gris. No se puede obtener ganancias a través de la publicación de capítulos en sitios web clandestinos en donde la demanda se mantiene estable y aloje contenido de manga para audiencias extranjeras. Por otro lado, la gran mayoría de scanlators abandona su puesto permanentemente cuando la serie de manga finaliza y es oficialmente traducida por una editorial especializada en el género, aunque esto no siempre sucede. La práctica se remonta desde 1977 cuando un grupo de cuatro integrantes conocido como “Dadaka” comenzaron a trabajar juntos para traducir la obra de Tezuka, “El fénix”. En ese entonces los scanlations eran conocidos como “fanscans” y su presencia en Internet era más escasa dado a los limitantes de la época en relación con la tecnología y la presencia de la Web en el mundo. La comunidad de MangaProject comenzó a expandirse rápidamente junto a un fuerte incremento en el número de voluntarios. En poco tiempo el grupo MangaProject se convirtió en la principal fuente de contenido de difusión de scanlation en Internet debido al alto nivel de calidad de sus trabajos y la consistencia en el lanzamiento de nuevos capítulos. La comunidad llegó a alcanzar hasta los 1000 usuarios, con un promedio de 700 activos, una cantidad sumamente inusual para un canal de difusión que sería desplazado en un par de años por el canal #ShoujoMagic. Algunos grupos del género Shoujo como MangaArt llegaron a publicar contenido en #MangaProject para incrementar el número de visitas al sitio. La calidad de MangaProject era tan buena durante ese entonces que muchos se preocupaban por que el público dejara de comprar manga físico. Había también muchos otros canales

que se dedicaban a publicar manga de alta calidad. Pese a ello, la mayoría eran hechos por fanáticos que tenían como pasatiempo contribuir a su difusión en otros idiomas lo que limitaba las publicaciones en los sitios a unas cuantas veces por varios meses. Conforme al capítulo Entry into the Mainstream(s.f.) History 2-2 a medida que MangaProject crecía, muchos colaboradores y miembros del equipo dejaron la comunidad para formar sus propios grupos, mientras que otros como ShoujoMagic buscaron apoyo de reclutamiento y métodos para obtener scans a través de MangaProject para crear su propia comunidad de scanlation. Para el año 2004, la industria de manga en Estados Unidos dominada por editoriales como Tokyopop y Viz comenzó a recibir un flujo drástico de usuarios de manga que con el tiempo dieron paso al incremento de popularidad de la cultura de scanlation en Occidente. Dado al continuo incremento de nuevos grupos, el panorama se veía cada vez menos alentador. Muchos de los grupos establecidos fracasaron en obtener apoyo de los fans, así como el hecho referente a la poca experiencia de administrar un scanlation y las “reglas no escritas de la comunidad de manga que solo los grupos con más experiencia y antigüedad conocían a detalle. Después de 2004, era común ver nuevos grupos con un editor buscando scanners y traductores para trabajar con obras populares como los grandes títulos para Shonen. De acuerdo a la sección del sitio web The New Scene(s.f.) History 2-3 entre los años 2003 y 2006 hubo un periodo de transición en donde el espíritu de la comunidad de “scanlation para difundir manga por amor al arte” empezó a transicionar lentamente a “realizar scanlation para obtener mangas gratis” lo que desencadenó un debate intenso acerca de la legalidad de la práctica en sí. La antigua práctica de garantizar la calidad sobre la cantidad y velocidad en que los proyectos eran lanzados era cada vez más menos presente. Mientras que muchos fans de manga pedían por la publicación de su manga preferido a un rito más rápido, otros grupos nuevos empezaron a emerger para satisfacer las exigencias de la comunidad más tradicional a los principios de calidad de traducción de las obras. Entre estos grupos se encuentran “We Hate Manga” que buscaba ganar seguidores en base a proyectos que tuvieran miles de fans establecidos en la comunidad. Por otro lado, Shoujo Maniac se convirtió en uno de los grupos de

scanlation del género shoujo más prominentes durante el 2006 con la particularidad del grupo y sus prácticas de difusión en masa en lugar de enfocarse por la calidad del trabajo, lo que dio como paso a choques entre nuevas ideas, dramas y conflicto con comunidades de scanlation más antiguas. Algunos cambios también se llevaron a cabo en El sitio al tomar ventaja de su dominio en manganews.net, comenzó a reportar novedades de manga. Desde 2005, el sitio se encarga de reportar noticias de manga en Estados Unidos y Japón a través de sus conexiones como scanlation y gracias a ello puede traducir nueva información y anuncios del japonés al inglés. Para el año 2006, Manga Jouhou era uno de los pocos sitios en inglés dedicado a reportar y difundir información de manga a fans en Internet y normalmente tenía presencia en otros sitios como AnimeNewsNetwork hasta el punto de establecer contacto con casas editoriales de Estados Unidos para obtener nuevos anuncios y evaluación de varios productos para futuros lanzamientos. A medida que Manga Jouhou ganaba público de una audiencia más general, los lanzamientos empezaron a retrasarse y el sitio comenzó a perder su título como el actor predominante de difusión de contenido y noticias en la comunidad de scanlation. El capítulo *And Those Who were Left Behind* (s.f) History 2-5 establece que pese a los problemas subyacentes y las prácticas altamente cuestionables que ponían en peligro a la ética de los scanlation, el periodo entre 2003 y 2006, con la desaparición en la lista de algunos sitios principales como Manga Jouhou y DailyManga, un gran numero histórico de comunidades concentradas en un par de obras o de un género específico empezaron a surgir. Representaba la época en donde cualquiera podía conseguir un manga de cualquier género siempre y cuando se tomara el tiempo de buscar lo suficiente, incluyendo muchas series que probablemente nunca habrían sido vistas fuera de Japón si no fuera por las prácticas del scanlation.

La jerarquía de roles de los scanlation de acuerdo a la página web Scanlation Basics (2016), presentan estructuras en las que se establecen roles para nuevos miembros, entre ellos se incluyen.

- RawProvider/Scanner

Para poder traducir un manga, se necesita obtener una copia primero. Un proveedor de Raw es alguien que tiene acceso ilimitado al material original y se encarga de distribuirlo con el resto de grupo en buena calidad. El scanner se encarga de comprar y apartar los recursos necesarios para el proceso de formación de los scanlations.

- Cleaner

Este rol juega un papel diferente dependiendo de cada equipo. Sin embargo, su propósito principal recae en la eliminación de cualquier diálogo escrito en un idioma extranjero de la obra. Algunos grupos también necesitan que su cleaner se encargue de limpiar, ajustar los parámetros de la paleta de colores y modificar el estilo de los personajes.

- Redrawer

No todos los grupos tienen este rol disponible, a veces este trabajo ya viene incluido en las tareas del cleaner. Los redrawers a menudo necesitan poseer buenas habilidades artísticas y de una tableta gráfica. Como su nombre indica, el redrawer se encarga de redibujar cualquier espacio en blanco ocasionado por remover el texto y restauran la imagen a su estado original con sus mejores técnicas.

- Traductor

Es una necesidad para cualquier grupo, pese a que la publicación de guiones por un traductor único se ha convertido en una tendencia popular en grupos de Scan, se recomienda que el aplicante

para el rol de traductor tenga por lo menos un nivel de JLPT N3, o que sea nativo en el idioma. No necesariamente se requiere subir el certificado de JPLT para ingresar al grupo, pero funciona como comprobante oficial de conocimiento de japonés. El traductor debe ser capaz de reconocer todos los caracteres del alfabeto Hiragana, Katakana, y debe tener un conocimiento moderado de Kanji.

- Tipógrafo

Un buen tipógrafo ayuda considerablemente a mantener la calidad del grupo de scanlation, su trabajo involucra poner el guión del traductor en las páginas de manga en blanco. Los typesetter deben poseer buenos conocimientos en programas de edición de imágenes, así como tener un buen detalle para las fuentes de tipo de letra.

- Editor

Este rol tiene tareas diferentes dependiendo del grupo. Algunos grupos definen a los editores como especialistas en el idioma japonés, siempre como traductores experimentados, pero con poco tiempo de trabajo. Este tipo de editor revisa el guion de los traductores para verificar si hubo errores en la traducción o falta de coherencia en los diálogos.

- Corrector

Como su nombre implica, su trabajo involucra verificar que la gramática sea correcta y de asegurarse que no haya ningún diálogo SFX u onomatopeya perdida. Si hay editores presentes en el

grupo, el corrector debe revisar los cambios hechos por el editor en el documento detalladamente para asegurar que todo esté en perfecto estado.

- Especialista en control de calidad

Su trabajo involucra revisar la calidad del manga antes de ser lanzado al público, que todo sea alineado adecuadamente, las fuentes sean apropiadas, el texto legible, la imagen clara, y la limpieza del documento

2.4 Dificultades en el proceso de traducción de manga

Traducir manga presenta retos únicos que exigen del uso de la creatividad, sensibilidad cultural y habilidades lingüísticas. Esta sección explora las dificultades más comunes por los traductores, así como estrategias para solucionarlas al asegurarse que la obra traducida se mantenga fiel a la original y apele a un público objetivo.

Matrices culturales y jergas

Navegar a través de las diferencias culturales es un aspecto crítico para la traducción de manga. Los traductores deben tratar de disminuir la brecha entre la fuente y el objetivo cultural al adoptar referencias y expresiones que mantengan el significado e impacto original de los diálogos. Esto involucra,

- Reconocer expresiones equivalentes: Encontrar alternativas culturalmente apropiadas que transmitan el mismo significado o impacto emocional de la jerga original o de lenguaje coloquial.
- Proveer el contexto: Incluir explicaciones o añadir partes del contexto de manera sutil ayuda a los lectores a entender los matices culturales sin arruinar el flujo de la narrativa

- Mantener el mensaje y el estilo del autor
- Preservar el tono único y estilo de escritura del autor original es obligatorio para la traducción de manga. Las traducciones deben mantener un equilibrio entre la fidelidad de la fuente original y la accesibilidad a la lectura en el idioma objetivo. Algunas estrategias incluyen.

- Analizar el estilo del autor: Estudiar la obra original para entender el uso del lenguaje y técnicas narrativas del autor en el idioma objetivo

- Adaptar elementos sistemáticos: Encontrar formas de recrear el ritmo, tono y técnicas narrativas del autor en el idioma objetivo.

- Consistencia en la caracterización: Asegurar que cada personaje tenga una voz y forma de hablar única, así como las técnicas narrativas en el idioma objetivo durante todo el proceso de traducción.

- Abordar conceptos intraducibles

Algunos conceptos o palabras podrían no tener un equivalente directo en el idioma objetivo, lo cual genera retos para los traductores. Algunas técnicas para los traductores incluyen

- Parafrasear: Explicar el concepto al utilizar diferentes palabras o frases que capturan su esencia.

- Préstamos: Mantener el término original mientras se da una pequeña explicación en una nota del pie.

- Crear neologismos: Inventar nuevas palabras o frases en el idioma objetivo que transmita el mensaje del original.

- Sustitución cultural: Reemplazar los conceptos no traducibles con otros parecidos a la cultura objetiva cuando sea necesario.

Recrear el humor y juegos de palabras son especialmente desafiantes dado a que estos elementos a menudo dependen de características únicas del idioma o del entorno cultural para combatir estas problemáticas incluyen:

- Recrear el efecto: Los traductores deben enfocarse en traducir el efecto de burla más que en las palabras exactas al utilizar chistes o juegos de palabras equivalentes en el idioma objetivo.
- Localización: Adaptar chistes que hacen referencias culturales y familiares en el idioma objetivo.
- Compensación: Si un grupo de palabras no se puede traducir, se debe buscar otras alternativas para añadir humor en los diálogos y mantener el tono adecuado.
- Notas al pie con explicaciones: En casos donde preservar el estilo original del lenguaje es primordial, considerar el uso de notas al pie para explicar los chistes y mantener el sentido del texto original mejoran a contribuir al entendimiento de ambas barreras lingüísticas y culturales.

Manejar los dialectos y variaciones regionales requieren de un análisis detallado que incluye:

- Averiguar el propósito del dialecto: Determinar si el dialecto es necesario para la trama o el desarrollo del personaje
- Escoger un método similar: Emplear un dialecto parecido a la lengua de origen, o concentrarse en transmitir la esencia del texto original a través de la elección de palabras y la sintaxis.
- Mantener la consistencia: Si un dialecto va a utilizarse durante la traducción, asegurarse que se aplique el estilo por todo el libro.
- Añadir notas al pie: Proveer breves explicaciones acerca del uso del dialecto para ayudar a los lectores en comprender mejor la intención de la obra.
- Preservar el formato y composición de los textos

- Mantener los elementos visuales y estructura del autor son importantes para salvaguardar las intenciones más importantes del autor:
- Entender la composición: Reconocer como el formato contribuye al mensaje del manga, o la experiencia en la lectura.
- Adaptar diferencias lingüísticas: Ajustar el formato para resolver las diferencias entre los diálogos para ambos idiomas.
- Preservar elementos visuales: Asegurar que las ilustraciones, tablas y otros componentes visuales sean integrados apropiadamente con el texto original.
- Coordinación con los diseñadores: Colaborar con los diseñadores de manga de manera directa para resolver cualquier problema de formato específico en el idioma objetivo.

2.5 Tipos de traducción

La traducción puede separarse en dos categorías principales:

La traducción literal y la traducción libre, está siendo más enfocada a la traducción técnica, legal, o de textos científicos, mientras que la anterior se emplea para traducciones literarias. Como en la mayoría de cosas, se necesitan encontrar las herramientas adecuadas para el trabajo que se va a realizar lo que significa que se debe comprender el tipo de texto con que se trabaja para después escoger el método de traducción más apropiado.

Durante la presente investigación, la traducción literaria servirá como la referencia principal durante el proceso de traducción de manga. Esta categoría involucra tres técnicas principales: calcos, préstamos, y la traducción literal.

La traducción literal consiste en convertir un texto de un idioma a otro por palabra por palabra sin considerar el significado del texto. La traducción literal es también conocida como traducción directa de palabra por palabra. En estudios de traducción, los traductores utilizan traducciones literales para textos de carácter técnico, científico, o legal.

La traducción literal involucra del uso de la traducción de palabra por palabra, y no hay elementos que sean suprimidos o agregados del texto original, únicamente traducciones libres que toman en cuenta el significado original y que puedan o no agregar o eliminar algunos elementos para mantener el flujo de la obra y la naturalidad.

Después se tienen los calcos que corresponden a palabras o frases tomadas de otro idioma como traducción literal, siempre desde la lengua de origen al idioma objetivo. Proveer una palabra o frase es un calco y se requiere compararla con un término no traducido. Una frase similar puede ser creada y usada de manera casual en cualquier idioma, pese a esto la mayoría de las veces corresponde a una traducción literal de un concepto exacto, o estructura independiente del resto de la oración o párrafo.

Finalmente, pero no menos importante, se tienen los préstamos lingüísticos que son una de las técnicas más comunes dado a su simplicidad a comparación de otras técnicas. Un préstamo es en pocas palabras, una decisión consciente hecha por el traductor para evitar traducir una palabra del texto de origen al aplicarla al texto objetivo. Esto permite al traductor insertar un texto en un contexto específico para evitar la pérdida de información y el registro. Se utiliza muy a menudo para terminología científica, traducciones del latín, y vocabulario muy especializado que simplemente no existe en el idioma objetivo.

De la misma forma, también existen técnicas de traducción directas e indirectas. Estas otras técnicas también se conocen como técnicas de traducción libre debido a que permiten al traductor completa libertad para manipular su trabajo. Esta categoría tiene más técnicas que su vecino, la traducción directa.

Entre ellas se incluyen: la omisión, en donde se ignora una o varias palabras del texto de origen en la traducción. Esto puede suceder por accidente en algunos casos como cuando el idioma de origen no posee la misma estructura o transmite la misma idea en el idioma objetivo provocando así que se omitan palabras para mejorar la naturalidad del texto sin alterar el contexto general.

La transposición es una de las técnicas de traducción más importantes y relevantes debido a que es el fundamento para la traducción oblicua, o traducción libre. Esta técnica permite al traductor ejercer completa libertad en modificar el trabajo siempre y cuando el argumento principal sea el mismo. Esto consiste en reemplazar un grupo de palabras por otras sin alterar el significado u idea principal.

La modulación es el proceso de la traducción donde existe una oportunidad en alterar el concepto o término desde una perspectiva o punto de vista diferente sin alterar el propósito original. Expresa la diferencia entre la traducción literal y la traducción con significados coherentes, mientras la idea continúa siendo la misma, el orden sintáctico cambia para ajustarla al idioma objetivo. Existen expresiones en la lengua objetivo donde todo se puede traducir y aun así se logra mantener la claridad del texto gramáticamente. Sin embargo, en otros casos la modulación sirve para tener una mejor elocuencia en el idioma objetivo. Funciona más a menudo con conceptos abstractos y pasivos a la voz activa.

La adaptación es también conocida como sustitución cultural o equivalente cultural que consiste en reemplazar el texto original por uno que sea más adecuado para el idioma objetivo, permitiendo así una comprensión de texto de manera más natural y con tono familiar.

- La equivalencia o reformulación: Esta es una técnica de traducción que consiste en utilizar un tono de expresión completamente diferente para transmitir la misma realidad. Gracias a esta técnica, varios nombres de instituciones, proverbios, o jerga coloquial se pueden traducir adecuadamente.

A diferencia del español, el idioma japonés cuenta con tres silabarios, Hiragana, Katakana y Kanji. Por un lado, el Kanji, es un ideograma, dado a que un carácter representa un sonido. Mientras que los Hiragana y Katakana son considerados como alfabetos denominados silabarios. En cuanto a la fonética, el idioma cuenta con 12 consonantes, 2 semiconsonantes y 5 vocales estructuradas en sílabas formando así el silabario. Por este motivo, existen una inmensa cantidad de homófonos presentes en muchas palabras y también en su forma de escribirlas, dificultando así la tarea del intérprete en realizar su labor teniéndose que basar exclusivamente en el contexto de la frase para poder comprender la intención detrás del texto. Otro aspecto fonológico relacionado con el Kanji es la heteronimia y se refiere a la forma en que dos palabras tienen pronunciaciones diferentes, pero se escriben exactamente igual. Por otro lado, se tienen las palabras homófonas, que comprende a un gran porcentaje del léxico del idioma. Algunos ejemplos de ello conforman los términos gran porcentaje y gran porcentaje que pueden significar anuncio, anuncio público o apelación, mientras que el segundo a buena crítica y noticia pública respectivamente. Como se puede observar ambas palabras tienen la misma pronunciación, pero se escriben de manera diferente. En relación con la gramática, cabe destacar que el idioma japonés carece de género y número para la mayoría de su vocabulario. Por ejemplo, la frase 「学生は授業中に友達と話しました」 puede ser interpretada como el estudiante hablo con su amigo durante la clase. En todo caso, podemos observar que no existe distinción de género en la palabra 「学生」 al igual que en 「友達」 así como en número dado a que puede ser un amigo o varios al mismo tiempo. En la misma frase podemos encontrar el uso de

partículas como 「は」 que son básicamente inexistentes en español y que en este contexto es utilizada para representar al tema principal en una oración. El orden en cómo se conforman las oraciones también representa una diferencia importante en el momento de traducir, el orden de la sintaxis en español se conforma del orden SVO (sujeto, verbo, objeto) mientras que en japonés es SOV (sujeto, objeto, verbo). En la oración anterior se puede observar que el verbo 「話す」 conjugado en pasado, se encuentra en al final de la oración y el complemento que normalmente se encuentra antes del verbo. Otra de las características más prominentes en idioma es la característica de que esta sea aglutinante, lo que implica la adhesión de morfemas a una palabra para elaborar una oración. El lenguaje honorífico representa otra gran distinción entre ambos idiomas. Si bien en español podemos encontrar diferencias entre lenguaje formal e informal a través de los verbos y el pronombre “usted” en japonés existen verbos especialmente diseñados y utilizados para una situación que requiera el uso del respeto al superior. Normalmente conocido como meigo, este se subdivide en dos categorías – 「尊敬語」 y 「謙讓語」 El primero refiriéndose a cuando se habla de las acciones de alguien más y el segundo a de uno mismo. Cabe destacar también que al referirse a otra persona se utiliza normalmente el título que está ocupando (jerarquía social) y su nombre. A diferencia del español, donde a menudo se utilizan pronombres para denominar a esa persona como ella, él, usted, tu. En japonés son casi inexistentes y se prefiere el uso de la práctica antes mencionada. Por otra parte, el japonés hace uso extensivo de la ambigüedad, lo que provoca dificultades en transmitir el mensaje a un público hispano. Entre algunos casos, se encuentra la expresión de 「一応」, que denota que una acción se haya realizado por parte del hablante, pero que no necesariamente sea convincente para el oyente. Por ejemplo, el hablante pudo haber completado su examen bajo su criterio, pero no sabe si el resultado es satisfactorio para la otra persona. Otro significado que posee esta misma expresión es la indisponibilidad para asistir evento en el que uno fue invitado. Como en recibir una invitación a comer por un amigo y no tiene poca o nada disponibilidad en asistir, utiliza esta frase para indicar que las posibilidades de asistir a tal evento serán casi nulas. De igual manera, la icónica

expresión 「ヤバい」 puede hacer referencia a muchas cosas, entre ellas, cosas positivas como negativas dependiendo de la generación en la que el hablante haya crecido. Por ejemplo, aquellos nacidos en los 80, relacionan el término con un significado negativo; terrible, peligroso, o aterrador. Mientras que aquellos nacidos en los 90, terminaron por alterar el significado original de la palabra por algo completamente diferente ahora con el significado de, atractivo, cool, increíble o de buen gusto. Por este motivo, la interpretación de la expresión depende mucho de la generación en la que el hablante creció y el contexto en la que se está desarrollando la historia. Es importante considerar que esta como muchas otras expresiones o frases presentan un reto para los traductores, debido a las nociones que se atribuyen al idioma japonés. En realidad, estas dos palabras no tienen una expresión equivalente en español, es tan solo un aproximado. Por ello, la traducción debería realizarse de manera que sea orgánica y natural para que los lectores puedan disfrutar de la obra. Una de las tantas dificultades es el empleo del vocabulario del personaje, su procedencia y origen, esto porque la forma de hablar o dirigirse hacia el otro, representa un punto crucial para la traducción. Algunos personajes, pueden acortar palabras o pueden hablar de forma diferente al estándar, como el uso de palabras regionales o de dialectos en el transcurso de la historia. Como principales referentes se tienen el dialecto de Kansai, una de las variantes del idioma japonés que comparte alrededor del 80% del léxico con el lenguaje estándar, es un referente muy presente en las obras de manga por su uso de vocabulario y expresiones propias de la región. Es considerado una de las variedades más conocidas y entendidas por el público, dado a su difusión a través de programas de televisión, comedia, anime y por supuesto, manga. Entre ellas podemos encontrar, las frases 「おおきに」 en lugar del estándar 「ありがとう」 que significa gracias, el uso de 「ほんま」 en lugar de 「本当」 para referirse a la confirmación de un evento o incidente equivalente al español “¿De verdad?” De igual forma, no es raro encontrar a personajes utilizando dialectos diferentes del de Kansai. Sin embargo, es importante recalcar que la mayoría de los personajes utilizara un lenguaje medianamente cercano al dialecto de Tokio, el cual es mundialmente enseñado en las escuelas y a estudiantes

internacionales que desean aprender el idioma. En otras palabras, el lenguaje estándar es de acuerdo a muchos lingüistas, la lengua predominante en la educación y los medios de comunicación. Por otro lado, el uso de dialectos sigue estando presente en la mayoría de mangas que se desarrollan en comunidades pequeñas o en prefecturas alejadas de la capital. La mayoría de hablantes que utilizan estas variedades son los adultos mayores. Hoy en día, la mayoría de jóvenes utilizan un lenguaje estándar en su día a día, lo que ha provocado una unificación lingüística a través del lenguaje estándar por generaciones. Por ejemplo, en la película “Suzume” del director Makoto Shinkai, la obra presenta personajes que utilizan diferentes variedades dialectales como lo son los de la prefectura de Kyushu o de Ehime. En la obra se puede apreciar como los personajes de mediana edad o padres de sus hijos utilizan estas variedades dialécticas. Por lo que entre más corta sea la brecha generacional, el dialecto será menos prevalente entre los miembros de la comunidad, limitándose así a pequeñas comunidades entre varias prefecturas. El esfuerzo por las televisiones nacionales y otros medios de comunicación a través de los años han conllevado a un incremento significativo en el uso del lenguaje estándar en lugar de la variedad local entre los más jóvenes y adultos.

2.6 Tipos de errores de traducción más frecuentes

Uno de los problemas más frecuentes encontrados en el proceso de traducción de manga son el uso de honoríficos y la ambigüedad del idioma japonés. En muchas ocasiones, los diálogos de los personajes pueden parecer incompletos o sin mucho sentido dado a al contexto cultural y social en que se está presentando. Además, cabe considerar que Japón, así como muchos otros países en Asia la cultura es de alto contexto, la cual hace que en muchas circunstancias se deba interpretar la situación sin usar necesariamente un uso del lenguaje directo y claro. Esto se conoce en la cultura japonesa como 「場の空気を読む」 que se traduciría como “leer el aire del lugar” o también comportarse adecuadamente dado el contexto que está pasando en ese lugar determinado. Un ejemplo común se puede encontrar al hablar en voz alta dentro de un tren mientras el resto de los pasajeros están callados. Nadie va a decir nada al respecto o señalar directamente al culpable, pero se puede intuir a través de los gestos o acciones que puedan tomar dado a la situación. La sociedad japonesa es considerada de bajo contexto en la forma de transmitir y comunicar la información en el entorno social y profesional. Los honoríficos que a menudo no presentan una traducción directa en español y se tiene que remplazar por el verbo que normalmente se utilizaría en ese escenario. Por ejemplo. 「先生がお酒と弁当をお召し上がりました」 que significaría “El profesor tomo sake y almorzó su bento. Como se puede observar en el ejemplo anterior, el verbo 「召し上がりました」 conjugado en pasado tiene la definición de “tomar y comer” al mismo tiempo lo cual indica un caso de ambigüedad en el idioma japonés durante el proceso de traducción. El verbo 「召し上がる」 no tiene una traducción directa en español, por lo que la traducción de la palabra recae directamente en la decisión del traductor y del contexto en donde la frase aparece. 「召し上がる」 no solo es un verbo regular sino también funciona como un honorífico al referirse al profesor, de esta forma la traducción debe ser escrita de manera en lenguaje formal en español pese a que no existe un equivalente directo del verbo. Si la imagen denota al personaje comiendo, la opción más apropiada

para este contexto sería “comer”, sin embargo, si el personaje come y bebe al mismo tiempo, un equivalente próximo del verbo durante la escena podría utilizarse como medio de llenar el vacío por falta del contexto original en japonés con los verbos “almorzar” “cenar” o “desayunar” que involucran la acción de comer y beber en español respectivamente. Otro error frecuente se encuentre la traducción en el uso de partículas que no tienen un equivalente en español y lo más cercano a ellas sería el uso de las preposiciones. Como el uso de 「に」 「は」 「が」 「と」 「を」 Todas ellas tienen un uso específico y se utilizan para expresar la intención del hablante. 「に」 es utilizado para indicar la dirección hacia un lugar o cuando se comienza la oración con una frase de tiempo o día de la semana. “Wa” para expresar el tema de la oración, 「が」 que por otra toma como punto de partida el sujeto principal quien realiza la acción. 「と」 es equivalente a la preposición “y” en español y finalmente 「を」 es para indicar el objeto directo y expresar la acción del verbo sobre el. Por otro lado, la utilización de frases idiomáticas y la jerga hacen del proceso de traducción una tarea ardua para incluso estudiantes que posean un nivel de idioma alto, alrededor de C1. Esto, debido al contexto histórico, social y cultural en el que la historia se desarrolla. Algunos de los ejemplos se pueden encontrar en el manga shonen “Cipher Academy” en el cual se hace mención de la imposibilidad de los traductores experimentados por darle un sentido a la trama. En esto caso en particular, la obra presenta muchos crucigramas y juegos de palabras en japonés que simplemente dado a la dificultad en la que están escritos no se ha podido encontrar una solución a los mismos en la traducción. La inclusión de lipogramas, textos o frases que omiten un sonido en particular, hacen del texto incomprensible para quien sea que desee disfrutar del manga. Este, como muchos otros ejemplos, hace referencia a las grandes diferencias que existen entre ambos idiomas. Una vez más, el japonés es considerado uno de los idiomas más difíciles de aprender de acuerdo a varias fuentes de información como el Departamento de Estado de los Estados Unidos. En un todo, se puede considerar la traducción de contenido del idioma japonés al español un verdadero reto que no solo basta con un buen entendimiento del idioma sino también de la cultura, y un muy buen conocimiento de la lengua

de origen para presentar un trabajo de calidad para lectores hispanohablantes. Otro problema presente en el proceso de traducción consiste en el uso incorrecto de los pronombres personales. A diferencia del español, en japonés existen muchas maneras de referirse a uno mismo y a los demás. Por ejemplo, el pronombre en primera persona 「僕」 es exclusivamente utilizado por hombres, mientras que 「あたし」 es utilizado por las mujeres. Por otro lado, otros pronombres como 「私」 y 「あなた」 son considerados neutros para referirse a “yo” y a “usted” respectivamente. De igual manera, los pronombres varían de acuerdo al género y número al igual que en español con la diferencia en la variación para referirse en primera persona del singular a través de la existencia de palabras como 「俺」「僕」「あたし」「小生」「己」「拙者」 entre otros. Todos estos pronombres tienen diferencias en su uso y frecuencia, no todos se utilizan de la misma forma ni todos son tan comunes. Algunos de ellos incluyen, 「拙者」 un pronombre arcaico utilizado durante la época samurai que literalmente significa “torpe” o 「小生」 que significa “pequeña vida”. Ambos dan alusión a la forma en que la gente se refería a sí misma de manera “humilde” hacia sus superiores. La manera para dirigirse a alguien en la segunda persona del singular, el pronombre tu/usted es raramente utilizado en japonés, la mayoría de los casos se reemplaza “anata”, el equivalente de “usted”, por el nombre de la persona a la que nos queremos referir. Por ejemplo, si estamos hablando de la maestra María, en lugar de decir 「あなた」 decimos “Maria-sensei” lo que sería equivalente a decir maestra María en español. La única excepción en el uso de 「あなた」 en japonés es cuando se habla de un sujeto no especificado, concretamente al de manera general como en los anuncios publicitarios u ofertas de trabajo. 「君」 es otro pronombre personal que se escucha a menudo en conversaciones informales entre amigos y familiares, al igual que 「あなた」 y 「君」 se refiere a la segunda persona del singular “tu”. La única diferencia entre ambos pronombres se basa en la formalidad, mientras que 「あなた」 se emplea para referirse a alguien de estatus social superior al nuestro o de mayor edad. 「君」 es utilizado en charlas, pláticas, y reuniones de carácter casual. Es importante hacer esta

distinción dado a que se debe respetar la intención del autor en la manera en que interactúan los personajes en la obra sin alterar los diferentes niveles de formalidad en el proceso de traducción. Otro reto al que los traductores de manga se enfrentan es al lenguaje de género y el estilo de conversación de los personajes, en japonés se utilizan varias partículas al final del diálogo para indicar el sexo y la intención de los hablantes al referirse a sí mismos o a otras personas. Entre ellos, se incluyen las terminaciones 「は」「よ」「ぞ」「は」「ね」 entre otras. Estas partículas son utilizadas para referirse al estilo de comunicación de los protagonistas en la obra, “yo” es usado por los hombres al final de una oración para indicar el sexo del personaje, de igual forma 「ぞ」 es otra terminación utilizada por hombres, mientras que 「は」 y 「の」 son empleadas por las mujeres. Finalmente, la terminación 「ね」 es utilizada por ambos sexos para confirmar una pregunta retórica como lo es 「日本語が上手ですね」 “Eres bueno en japonés, ¿no es cierto? Mientras que en japonés el uso de estas partículas es altamente importante para no terminar haciendo un chico hablando como chica o viceversa, las terminaciones de la frase son a menudo omitidas en español por lo que el estilo y conversión del texto normalmente recae en las manos del traductor a cargo del proyecto y su decisión por agregar un toque femenino o masculino a los personajes a través del apoyo de términos que realicen una clara distinción de ambas formas del habla entre hombres y mujeres desde el uso de partículas. Uno de los grandes retos que el traductor necesita sobrellevar para realizar un buen trabajo consiste en la localización del producto al público hispanohablante. Este fenómeno es visible en muchas obras de manga, principalmente en la franquicia de Pokémon en donde la versión occidental anime y manga tuvieron que adaptar el contexto de algunas escenas relacionadas con la cultura japonesa para diluirlas con otros elementos de origen occidental y generar una respuesta positiva del público. Uno de estos ejemplos involucra al personaje llamado Brook, un compañero de equipo del grupo de Ash Ketchum durante las primeras temporadas, donde en un capítulo comiendo un onigiri o pastel de arroz en la serie original fue reemplazado para la versión de América Latina y Estados Unidos con donas con el propósito de relacionar un concepto más cercano con la comida occidental

y que el público pudiera entender el contexto fácilmente sin necesidad de recurrir a un diccionario o sitio de búsqueda. Este tipo de localización y de adaptación cultural permite a los consumidores relacionar elementos de la cultura japonesa a su ambiente cultural. Otros elementos que se enfrentan a la localización involucran principalmente a la jerga, jerarquía del lenguaje, onomatopeyas, y notas de referencia para indicar el origen del objeto que están discutiendo. El Manga tiene una gran cantidad de onomatopeyas que van más allá de efectos de sonido convencionales, representando emociones como la ira e incluso algunas acciones como mirar a alguien frente a los ojos. Los artistas de manga insertan estas palabras en sus paneles de diseño e historias, y generalmente se dividen en tres categorías principales. (Chris,2023, s.p.)

1. Giseigo imitan los sonidos que hacen las personas y animales
2. Giongo imitan otros sonidos como el agua, explosiones, y portazos.
3. Gitaigo representan emociones y eventos visuales.

La jerga por su parte está plagada por elementos propios de la cultura japonesa por lo que los traductores requieren de encontrar una frase equivalente que abarque el contexto de la frase original. Uno de estos ejemplos involucra al famoso drama japonés 花より団子, cuya traducción literal sería “los Dangos sobre las flores” Sin embargo, una aproximación al significado actual sería “practicidad sobre la belleza”. Mientras que un pastelito de arroz dulce japonés tiene un aroma exquisito, los dangos son más prácticos para la alimentación y son más fáciles de obtener a un menor precio que los pastelitos estéticos. Como se pudo apreciar con este ejemplo, la frase no solo necesitaba de una traducción directa de cada concepto sino también de la comprensión del contexto cultural en que se la frase toma lugar. De igual manera las expresiones, 喉から手が出る y 膝とも談合 tienen significados literales como lo son “expulsar tu mano de la boca” y “consultar incluso a tus piernas” respectivamente. Por otro lado, el significado funcional de la primera expresión hace referencia al deseo de querer algo demasiado, mientras que la segunda expresión se refiere al fenómeno de como

consultar la opinión de otras personas puede tener resultados inesperados y beneficiosos para el hablante. En otras ocasiones, algunos sustantivos también tienen un significado diferente al normalmente empleado, como en el caso del término 電波 cuya definición más empleada es la de onda electromagnética, sin embargo, en contextos informales donde el uso de la jerga es más frecuente, la palabra cambia de significado para referirse a una persona con un pensamiento incoherente y delirante. En otras palabras, el uso de la traducción literal o palabra por palabra resultan en la pérdida del uso práctico de la frase en español. Como se observa en los ejemplos anteriores, si las expresiones permanecían con su significado original y no hubieran sido modificadas para su uso en español, las frases no tendrían un uso práctico y nadie podría entender su significado en una obra. Por este motivo, es más importante buscar el significado funcional de las expresiones en lugar de solo preservar su significado original. (Clyde, 2013 p.24)

2.7 Conocimiento cultural y expectativas

Muchos términos están influenciados por el contexto cultural, tradiciones, rituales, historias y costumbres de Japón. Una referencia a cualquiera de estos elementos puede perder el sentido a un público extranjero si se traduce de manera literal, especialmente en este tipo de situaciones donde la traducción de palabra por palabra no es suficiente y la coherencia interna debe explicarse. En pocas palabras, las frases idiomáticas deben traducirse dos veces en lugar de solo una vez. Estos tipos de obstáculos se presentan de muchas formas, y entre algunos se encuentran: (Clyde, s.f. p.22)

- 私の年収は700、000円です。

Literalmente: Mi salario anual es de 700,00 yenes.

La traducción parece tener sentido a simple vista. Sin embargo, no muchas personas están familiarizadas con la economía japonesa ni a cuanto corresponde esa cantidad en pesos mexicanos. ¿Es mucho o poco dinero? Una traducción literal aún deja respuestas sin responder para los que no están el área de estudio.

- 昨日は白子と鰯ずしを食べた。 Literalmente: Ayer comí Shirako y Funazushi

Las referencias culturales a platillos culturales específicos pueden perder todo el sentido si se traducen literalmente o no se traducen. Para mucha gente, la traducción no tiene mucho sentido, y como se puede observar la traducción literal solo llegar lejos una vez la brecha cultural se vuelva cada vez más corta.

- En casos menos frecuentes, el traductor dejará la frase cultural intacta y sin ninguna traducción concreta mientras deja una explicación en paréntesis inmediatamente después de terminar el resto de la oración.

Los traductores deben encargarse de mantener el mensaje sin alterar demasiado el estilo del lenguaje de quien lo diga. De otra forma, la traducción quedará “plana” y esto se refiere a cuando el texto modificado pierde las características únicas del mensaje original, lo que genera confusión y pérdida de información clave. (Clyde, s.f, pág 24

Los patrones específicos del lenguaje son particularmente difíciles sino imposibles de manejar y preservar durante el proceso de traducción. En estos ejemplos se presentan algunos patrones del lenguaje que pueden perderse fácilmente al realizar una traducción literal.

- Acentos y dialectos: Algunos patrones del lenguaje tienen su propia historia, contexto cultural, y fuertes lazos con regiones específicas de algunos países. Estos patrones transmiten información adicional con un tono muy especial que no puede recrearse en ninguna otra parte.

Por ejemplo, no existe un acento “norteño” en japonés. No hay un dialecto “sureño” o “chilango” en el patrón lingüístico. Estos diálogos simplemente pasan a ser planos en una traducción literal.

- Idiomas diferente utilizan los pronombres personales de maneras diferentes. Por ejemplo, en español utilizamos yo para referirse a nosotros en primera persona, pero existen docenas de formas para decir “yo” en japonés, cada una con un matiz en particular. De igual forma, existen docenas de pronombres en japonés para referirse a la segunda persona del singular, tú, pese a ello es mucho más común referirse al nombre de quien el hablante se está refiriendo en lugar de utilizar “anata”. De hecho, es completamente normal omitir pronombres en japonés cuando se sabe a quién va dirigido el diálogo. La frase “te amo”, por ejemplo, no contiene ningún pronombre 愛している. Dado a que cada idioma utiliza los pronombres de maneras diferentes, los diálogos y conversaciones tienen el riesgo de volverse planos si se traducen literalmente.

- Gramática: Una misma oración puede ajustarse de formas completamente opuestas en otros idiomas. Por ejemplo, en español, las oraciones normalmente siguen el orden sintáctico, SVO, “María come una hamburguesa”. Pero en japonés, las oraciones siguen un orden SOV, sujeto, objeto, verbo, como en “María hamburguesa come”. Estas diferencias pueden provocar que una traducción literal pierda todo el sentido cuando una oración este incompleta, una característica que es extremadamente común en japonés, o cuando el tiempo gramatical es importante.

Otros aspectos de la gramática como son la distinción del género gramatical y los niveles de formalidad también pueden llegar a volverse planos en una traducción literal. En pocas palabras, la gramática es el manual de uso del lenguaje, pero no todos los idiomas trabajan de la misma manera utilizando las mismas reglas.

2.8 Peculiaridades del lenguaje

Pese a estas diferencias, así como varios formatos de DVD, Blu-rays y cintas de VHS pueden reproducir una misma película, los formatos siguen siendo incompatibles para otro sistema. No se puede insertar un disco DVD en un reproductor para VHS y viceversa. Los idiomas funcionan de la misma manera, pueden más o menos transmitir las mismas ideas, pero no se puede esperar a que un texto encaje perfectamente en otro idioma y esperar a que vaya a sonar bien. Algunos ejemplos que muestran como las peculiaridades de cada idioma pueden causar que traducciones literales pierdan sentido: (Clyde, s.f. p.26)

- Efectos de sonido: Algunos efectos de sonido como los ruidos de animales son a menudo más fáciles de convertir de un idioma a otro. Sin embargo, algunos idiomas utilizan más efectos de sonidos que otros, y estos a menudo tienen sonidos que no existen en otras lenguas. Por ejemplo, el japonés tiene un sonido para cuando se mira fijamente a un objeto e incluso existen para efectos de silencio. Cuando se trata de efectos de sonido, a veces una traducción literal ni siquiera es plausible.

- Puntuación: No todos los idiomas utilizan las mismas reglas de puntuación de la misma forma. Existen algunos idiomas en donde signos de puntuación parecidos tienen un propósito diferente, y algunos otros tienen signos que no existen en otros idiomas. Por este motivo, una traducción literal con todos los signos de puntuación sin modificar puede conllevar a consecuencias involuntarias.

- **Sistemas de escritura:** A diferencia del español, el idioma japonés presenta tres formas de escritura distinta. Esto permite que una misma palabra pueda ser escrita de diferentes formas, a veces hasta docenas de formas para conseguir resultados diferentes. Además, en japonés se puede escribir palabras encima de otras palabras para transmitir varios efectos en particular que no son posibles de recrear en otros idiomas. Pese a esto, estos efectos casi siempre desaparecen cuando los diálogos se traducen literalmente.

- **Números:** Al escribir 3838 en una calculadora de cabeza, el resultado de los números da alusión a la palabra “bebé”. Este juego de números no tendría sentido para los países no-hispanohablantes. De igual forma, el idioma japonés tiene su manera única de jugar con los números que para los demás no tiene ningún sentido. La fecha del 4 de noviembre, por ejemplo, puede ser interpretada como el “día de los traseros bonitos” Cuando se involucra el tema del lenguaje, los números pierden su predictibilidad.

2.9 Uso creativo del lenguaje

A veces no es que las palabras sean difíciles de traducir sino en cómo se presentan. Las traducciones literales a menudo colapsan cuando este tipo de uso creativo se lleva a cabo. Algunos ejemplos de este involucran:

- **Pistas:** Los escritores a veces incluyen pistas escritas de manera meticulosa para guiar al lector, o para hacer que se pierda. Algunas pistas se emplean como acertijos misteriosos, como dispositivos ocultos, o para decir algo indirectamente. Normalmente, un acertijo elaborado cuidadosamente puede destruirse fácilmente durante la traducción.
- **Poesía:** El ritmo y el conteo de sílabas son importantes para la poesía, pero se pierden muy a menudo en las traducciones literales. Por ejemplo, una traducción literal de un haiku japonés en español tendrá demasiadas sílabas para considerarse un haiku tradicional.
- **Canciones:** Las canciones también presentan problemas en la escritura creativa. Una traducción literal de “Rodolfo el Reno” en japonés, por ejemplo, puede ocasionar que la letra no tenga la misma sincronía que su versión en español. La solución a esta problemática consiste en darle un ajuste a la traducción hasta que se ajuste al del tono original. (Clyde, s.f. p.28)

2.10 Evitar efectos secundarios

Algunas veces las traducciones literales pueden llegar a ser confusas, o incluso extrañas. En otras ocasiones, pueden llegar transmitir mensajes malintencionados, o innecesariamente largos en el idioma objetivo. Si se dejan como están, este tipo de traducciones tienen el riesgo de transmitir algo completamente diferente de lo que el autor tenía en mente. (Clyde, s.f. pág 30)

- Redundancia: A veces una traducción literal puede sonar redundante o tonta de manera intencional. Este efecto es común en la traducción de entretenimiento, especialmente cuando terminología especializada es analizada. La redundancia puede ocurrir también cuando una palabra suena muy complicada en el idioma original, pero es simplificada en el idioma objetivo.
- Nombres malintencionados o graciosos: Una traducción literal puede conducir a una impresión no favorable si es graciosa o inapropiada en el idioma objetivo. Algunos nombres o palabras que suenen bien en un idioma no necesariamente tendrán el mismo efecto en otros idiomas.
- Ambigüedad: Una traducción literal de una idea en la lengua de origen puede ser ambigua en la lengua meta. Por ejemplo, los términos en japonés para referirse al “cielo” son 空 y 天国. ¿De qué cielo estamos hablando? ¿El cielo de las nubes, o el cielo sobre la tierra? En japonés, la diferencia es clara, pero en español no lo es, lo que pueden traer confusiones durante el proceso de traducción.

2.11 Influencias externas

Los traductores profesionales son como los artistas profesionales, necesitan ser contratados para crear algo que siga las especificaciones del cliente.

Por ejemplo, un cliente de un restaurante puede ordenar una hamburguesa, y pedir que se cocine de una forma específica y que incluya una guarnición diferente. De la misma forma, un cliente puede solicitar al traductor que se traduzca algo de acuerdo a sus requisitos personalizados como que una línea de texto solo pueda incluir 15 palabras o que se utilicen algunos términos específicos en ciertas circunstancias.

Además, los clientes son libres de modificar el producto final para ver si encaja con todo. Si el traductor quiere transformar el trabajo de manera radical, puede hacerlo. En pocas palabras, los clientes tienen influencia directa en cómo se lleva a cabo la traducción y en cómo va a publicarse.

En lo que respecta a la traducción de manga, los clientes forman una parte importante de los cambios finales, pero no lo son todo. El creador original, por ejemplo, puede exigir que algunos nombres utilicen una ortografía específica, o que otros términos sean traducidos de manera diferente. La industria y las reglas corporativas también pueden exigir que algunas cosas sean manejadas de formas distintas. Igualmente, la cultura y valores locales pueden influir en el producto final.

Los traductores de manga se han adaptado a algunos cambios en la redacción de contenido por años. Entre ellos se incluyen:

- Omisión de contenido religioso
- Omisión de contenido racial
- Omisión de contenido que retrate el uso de drogas, alcohol, y tabaco
- Omisión de contenido altamente gráfico, gore, en su estado más violento

- Omisión de violencia obsesiva y uso de groserías de manera muy frecuente

Estos cambios fueron especialmente comunes en las localizaciones para contenido de manga durante el periodo entre la década de los 90 y los años 2000. Sin embargo, con el pasar del tiempo, las influencias externas en el proceso de localización pueden cambiar también.

En otras palabras, la localización de manga especializada casi siempre va acompañada de factores externos que pueden provocar que un principio ya establecido sea alterado significativamente durante una traducción literal. Es común ver chistes, referencias, y cambios en el texto que se terminan por agregar en la obra. Cuando la traducción pierde su significado se desvía de la intención original del autor y el trabajo deja de ser considerado una localización porque el resultado ya no refleja la idea original y termina por convertirse en una especie de alteración o transformación derivada de la obra. (Clyde, s.f. p. 32)

2.12 Escenarios impredecibles

En algunas ocasiones, la falta de información externa puede provocar que una traducción literal termine por fracasar. Este es un fenómeno común cuando se traducen varios volúmenes de manga. En estas circunstancias, solo el autor conoce como la historia va a continuar, o en otros casos, también es posible que el mismo creador no tenga idea y se base en lo que tiene en su último capítulo para progresar con la trama. De cualquier forma, sin saber la dirección a dónde va el autor, el traductor solo puede esperar y deducir lo mejor de la situación respecto a cómo pequeños cambios pueden tener un gran impacto en el futuro. Un ejemplo de ello se puede apreciar en el nombre de una isla importante introducida por primera vez en el año 1999 en la serie de manga, One Piece, conocida como ラフテル (Raftel). Debido a que en japonés no existe una distinción clara entre los sonidos “r” y “l”, y dado a que el creador no estuvo presente en el proceso de traducción, las traducciones en varios idiomas, incluyendo en español, nombraron a la isla “Raftel”, esperando que la transcripción del título original fuera correcta. En 2019, sin embargo, con el éxito de la serie y continuidad del manga, el creador reveló que su intención original era nombrar a la isla “Laugh Tale” desde un inicio.

También existen muchas otras veces en que las traducciones literales no funcionan adecuadamente. Algunas de estos escenarios incluyen:

- Abreviaciones, signos y símbolos
- Unidades de medida
- Uso de vocabulario
- Jerga de internet
- Información no confirmada y palabras de relleno
- Formalidad y gestos

- Diferencias físicas
- Diferencias en el ambiente donde viven los personajes
- Espacio, tiempo, y limitaciones tecnológicas

(Clyde, s.f. p. 34)

2.13 Falsos amigos

El proceso de traducción raramente se ajusta directamente, funciona más bien como una pista llena de obstáculos con brechas culturales, pérdidas en la cohesión y coherencia interna en la lengua meta, y falsas equivalencias. Los falsos amigos son palabras que se ven parecidas en ambos idiomas, pero tienen significados muy diferentes. Por ejemplo, el término マンション (manshon) suena como la palabra en español “mansión”. Sin embargo, su significado real es el de un apartamento o un condominio. Otro ejemplo está en la palabra テンション (tenshon) que significa “emoción o energía” en lugar de “tensión” en español que tiene una connotación negativa parecida a la de ansiedad o estrés. El uso de diccionarios electrónicos o físicos, así como el de aplicaciones en línea que permiten discernir el significado de palabras desconocidas a primera instancia al hacer un clic en ellas como Yomitan, facilitan al usuario a ver diferentes definiciones de un mismo término como es el caso de la palabra ヒップ (hippu) que proviene del inglés y significa “cadera”, pero que en japonés adopta la definición de “trasero” junto al significado original en inglés.

Los traductores pueden cometer errores con los falsos amigos debido a falta de experiencia, presión, o por hacer una traducción literal de manera inconsciente. En resumen, los falsos amigos pueden ser difíciles de detectar y terminan provocando una amplia lista de resultados mixtos e inesperados en la presentación y calidad del trabajo. Clyde (2019) s.p.

2.14 La afirmación en japonés

Los términos comunes para referirse a la afirmación y negación son “hai” e “iie” respectivamente. Pese a esto, en japonés ambos términos generan confusión a algunos traductores por la forma en que son interpretados en español como relacionar “hai” con sí e “iie” con no, cuando en realidad tienen un matiz más amplio de la definición estándar presentada en libros de texto y diccionarios. Entre los casos más concretos de este cambio en la forma de interpretación de los términos están:

- La afirmación en español: En español, “sí” y “no” tienen definiciones completamente claras, sin embargo, las cosas se ponen un poco más ambiguas cuando la pregunta está hecha en un tono negativo. Por ejemplo, si alguien pregunta a su mejor amigo, ¿Asististe o no a la fiesta de graduación de la escuela?, y el amigo responde a esa pregunta con un simple “sí”. Entonces, ¿el amigo afirma haber asistido a la escuela? o, por el contrario ¿se estará refiriendo a que no asistió ese día a la escuela? El mismo fenómeno sucede si la respuesta a esa pregunta fuera un “no”

Por otro lado, en la mayoría de los casos en español, la respuesta a esa pregunta sería respondida con un “sí asistí” o “no asistí” para aclarar la situación, pero el caso aquí es la manera en cómo el hecho de responder a preguntas hechas con un tono negativo puede provocar ambigüedad en español.

- La afirmación en japonés: En japonés, la afirmación tiene una connotación más cercana a la de un tipo de acuerdo, lo que significa que “hai” adquiere un significado más cercano a “correcto” e “iie” como incorrecto. Si se hace la misma pregunta del ejemplo anterior en japonés, 学校に行かなかったのか? y el amigo responde con “hai” eso significa que él asistió al colegio

mientras que si responde con “iie” significa que no asistió ese día. A diferencia del español, responder a preguntas negativas en japonés no genera ningún tipo de ambigüedad.

- Usos alternativos de hai: Hai tiene muchos otros significados diferentes de “sí” y “no”. A veces funciona como una muletilla para indicar que se está escuchando a otra persona y en otras ocasiones es utilizado como forma de reconocimiento. Por último, es también una manera de indicar al hablante un cambio de tema y de decir “aquí vamos” Clyde, (2019) s.p.

2.15 Estrategias de traducción para solucionar los problemas

Algunas estrategias incluyen la familiaridad que tienen los traductores con la cultura japonesa y que tipo de contenido han traducido durante su carrera. Dado que hay muchos ejemplos en donde existe una alta disparidad en la interpretación del contexto por una ilustración de anime, es posible que se tenga que reinterpretar y cuestionar la intención del autor en esa escena, así como el uso de traductores y de segundas traducciones para la presentación del trabajo final en español. Normalmente, los traductores automáticos presentan muchos problemas para poder comprender la intención real que pretendía el escritor con los diálogos. Si bien pueden ser de ayuda para ciertos contextos específicos, se recomienda limitar su uso de manera que el traductor también pueda contribuir al estilo de la traducción y hacerla más legible para el espectador. Por otro lado, las traducciones que se realizaron a partir de una segunda a menudo, francés o inglés presentan irregularidades y la intención original puede llegar a perderse. Sin embargo, esta práctica continúa siendo común dado a la escasez de traductores capacitados para realizar dicha actividad a la lengua meta, español. El uso de notas al pie puede aliviar muchos problemas de traducción relacionados con

aspectos socio-culturales presentes en la obra. De esta manera, no solo se ejemplificarán los términos utilizados en el manga sino también se hará énfasis en los usos y costumbres tomados como referencia por parte del autor para promover la cultura y lengua japonesa alrededor del mundo. Una gran parte de la comunidad de traductores de lenguas hace uso de esta técnica para explicar los orígenes o el contexto en el que se esté desarrollando estos elementos. No necesariamente se involucran objetos o comida, pueden llegar a haber eventos que hayan sucedido durante el paso de la historia de Japón y que dado a la distancia geográfica y poca influencia que el archipiélago tuvo durante nuestra historia, no es de extrañar la poca información que esté disponible en el idioma español. Es a veces incluso difícil expresar un evento si este presenta muchos elementos propios de la cultura japonesa y que pese a una explicación puede que no sea del todo claro si se desconoce de la historia, cultura, gastronomía y tradiciones del país. Sin embargo, es una medida que puede llegar a facilitar la comprensión del texto original a uno más comprensible para el público latinoamericano. Normalmente, las citas se escriben en la parte superior o inferior del texto, se encuentran normalmente en negritas y explica brevemente el elemento que, en cuestión, no sea inmediatamente reconocible para nuestra cosmovisión o forma de ver del mundo. El idioma japonés, a diferencia del español presenta muchas formas de lenguaje, de acuerdo al abstracto social y región en donde están presentes los personajes. Por este motivo, el uso de diccionarios y de tener contacto con nativos japoneses es de suma importancia para mejorar la legibilidad en la traducción de un texto. Primero que nada, los diccionarios ofrecen información muy útil al momento de traducir. En general, si se desconoce una palabra o la forma en que se diría en español, el diccionario hace el trabajo, incluso en muchos casos se presentan ejemplos del término que se intenta buscar. Por otro lado, la verificación de los textos a través del apoyo de hablantes nativos de japonés presenta una oportunidad para validar la calidad de los textos traducidos y ofrecer alternativas para mejorar la legibilidad y sintaxis del trabajo. La gramática japonesa, la ambigüedad, y el empleo de varios niveles de formalidad de acuerdo al hablante presentan otro nivel de complejidad en el proceso de traducción de manga al idioma español. Entre

estas problemáticas se destacan la traducción de palabra por palabra, el desconocimiento del contexto de la obra, y el exceso de traducción de contenido. El primero se refiere al uso indiscriminado de diccionarios y otros recursos electrónicos para encontrar la definición de cada término y unir las frases para formar una oración coherente al final del diálogo. El abuso de recursos suplementarios para traducir el contenido de la obra no dará paso a buenos resultados sino todo lo contrario dado a que todas las definiciones permanecen aisladas y fuera de contexto para una ejecución exitosa de interpretación de términos durante la traducción. El segundo punto abarca la disociación del contexto de la obra con la visión del traductor. Si la interpretación del traductor no se encuentra en sincronía con la intención original del creador de la obra, la traducción perderá y omitirá partes esenciales para el desarrollo de la trama y la evolución de los personajes lo que dará a pie a confusiones y malos entendidos para el público objetivo. El tercer punto por su parte, abarca el uso excesivo de la traducción para préstamos lingüísticos del inglés, onomatopeyas, o portadas. La mayoría de portadas de manga japoneses tienen un título principal en japonés y debajo un título en inglés lo que hace innecesario traducir la portada del nombre en inglés una vez se haya hecho la traducción del título original en japonés, de igual forma las onomatopeyas u otros préstamos lingüísticos del inglés (wasei-eigo) deben permanecer con pocos cambios al español, especialmente las pantallas de videojuegos o revistas dentro del manga. Si el protagonista se encuentra jugando un videojuego en una consola y la pantalla tiene escrito *START *LOAD *SETTINGS *EXIT *PUSH START, etc. Los títulos deberán permanecer intactos debido a que el inglés ha sido históricamente una parte estética de la cultura e idioma japonés desde la Segunda Guerra Mundial. El inglés funge principalmente un valor estético en los textos, boletines, videojuegos, manga, reportajes, periódicos, entre otros medios a través de la inclusión de pequeños textos o traducciones de los títulos o encabezados de varias obras lo que ha llevado a la familiarización de vocabulario básico en inglés por parte de los japoneses y por tanto un motivo innecesario para la traducción de palabras que todo el mundo ya reconoce. (Clyde,2018,s,p)

Una de las problemáticas más comunes a los que los traductores de japonés se enfrentan es la falta de

los sonidos /r/ y /l/ de manera formal en el sistema fonológico japonés, por lo que la combinación de sonidos entre la R, la L, y la D intentan compensar el vacío que la R y la L proporcionan. Para empeorar las cosas, la mayoría de los japoneses no logran ni siquiera diferenciar ambos sonidos lo que da como resultado problemas de comunicación y de escritura en español al confundir la ortografía de palabras escritas con l y otras escritas con r. En la traducción de manga, los títulos escritos con R como Ranma ½ y de protagonistas con nombres que empiecen con la letra R o L presentan dificultades para escoger una transliteración correcta de los títulos o nombres personales. El nombre del payaso del restaurante de comida rápida de McDonald's es un ejemplo claro de ello, al haber sido nombrado en Japón como ドナルド・マクドナルド (Donald McDonald) en lugar de su nombre en inglés y América Latina, Ronald McDonald. El sistema fonético del idioma japonés carece de un sonido claro para el fonema r, lo que presenta irregularidades o variaciones en la forma en que los títulos en Japón son considerados a comparación del resto del mundo. Además de los retos que los japoneses y traductores se enfrentan al utilizar la letra r y l en diferentes obras, el idioma japonés también carece de otros sonidos como son “uh” y “ah” que da como resultado que palabras en inglés como “bus” y “gun” terminen pareciéndose más al “bas” y “gan”. Estos cambios provocan que los japoneses terminen compensando ambos sonidos, “uh” y “ah” de manera innecesaria, lo que al mismo tiempo generan la misma confusión con los fonemas “l” y “r”. Clyde (2018) s.p

En otros casos, los sonidos “m” y “n” no presentan una distinción clara para la ortografía de algunos títulos como ha sido el caso de la consola de videojuegos, Famicom, cuyo nombre fue alterado en la página oficial del sitio de Nintendo como “Famicon” con “n” y no con “m” como normalmente es escrito en eventos oficiales. De igual forma, el popular título de senpai que es utilizado para referirse a un superior en una institución, puesto de trabajo, o posición laboral es a veces reemplazado por “sempai” con “m” pese a que la ortografía correcta es con “n”. El sistema ortográfico japonés también presenta otra serie de dificultades en la forma de romanizar los títulos de personajes, de manga, libros, revistas, videojuegos, entre otros. A diferencia del resto del mundo, los

japoneses tienen un sistema propio para utilizar el alfabeto latino, que a menudo se encarga de preservar ciertos patrones en lugar de utilizar la ortografía convencional de la mayoría de otros países. En los años 1800 y a principios de 1900, después de que Japón reestableciera contacto con Occidente, muchos lingüistas promovieron el reemplazo de los silabarios actuales e ideogramas, Hiragana, Katakana y Kanji por el alfabeto latino. Un sistema de transición para el alfabeto estaba en proceso de desarrollo, pero la forma en que iba a funcionar era muy extraña. Los lingüistas encargados del proyecto intentaron hacerlo fácil de entender, pero una vez las palabras escritas en el alfabeto latino no se pronunciaban de la misma forma en cómo eran escritas, el proyecto fue descartado poco después.

Por otro lado, los extranjeros diseñaron un sistema propio que permitió escribir palabras japonesas con el alfabeto y que al mismo tiempo se ajustara a la pronunciación del idioma. Este sistema fue diseñado por lingüistas de Occidente para aprender y hablar el idioma, y actualmente es el estilo más popular y utilizado en la romanización y transliteración de textos que tanto traductores como estudiantes están expuestos en su día a día.

El problema radica en que los japoneses están más familiarizados con el primer sistema de romanización, Nihon-shiki, que el segundo, Hepburn, enseñado a los extranjeros. Esto da como resultado que la ortografía tenga cambios significativos por parte de los creadores japoneses. Ellos se basan en el sistema de romanización del alfabeto latino de acuerdo a como fueron educados sin conocer como el resto del mundo interpreta la pronunciación del japonés de manera diferente. (Clyde,2013, s.p)

Entre algunos ejemplos se encuentran:

- La ortografía preferida para el personaje de Yoshi de Mario Bros es “Yossy” en Japón.
- Algunos nombres que incluyen el fonema “sh” como “Shimada” son a menudo cambiados a “Simada” de acuerdo al estilo ortográfico japonés.

- El sonido “tsu” es menudo cambiado a “tu” como en el nombre “Natsume” a “Natume” en el sistema ortográfico japonés. Pese a la diferencia en los estilos, ambas ortografías son ampliamente aceptadas para la mayoría de situaciones.
- Los sonidos que comienzan con “j” son a menudo reemplazados por “jyo” como en “Jyojyo’s Bizarre Adventure” en lugar de “Jojo’s Bizarre Adventure”
- Los teclados japoneses presentan varias formas para redactar una misma oración con diferentes cambios ortográficos.

2.16 La redundancia en japonés

La redundancia se presenta cuando la misma información expresada de manera de diferente se presenta otra vez. En el caso del idioma japonés, este problema se presenta cuando el traductor se topa con una palabra extranjera seguida por la explicación de la misma en la lengua de origen. Algunos tipos de redundancia incluyen: (Clyde, 2018 s.p.)

- Redundancia explicativa: Esta se produce principalmente cuando el personaje encuentra un préstamo lingüístico desconocido en japonés y necesita de alguien más que le explique el matiz de esa palabra. Por ejemplo, si el protagonista escucha la palabra ピニャータ o piñata por primera vez, es normal que otro personaje explique o el mismo autor agregue una nota al pie para explicar la definición del término en español a una audiencia japonesa. Sin embargo, si el traductor en español se encarga de explicar la definición de piñata sería redundante debido a que el público mexicano ya conoce la palabra desde un inicio.

- Redundancia idiomática: Este tipo de traducción se produce a veces cuando el concepto es repetido por segunda vez. Uno de los ejemplos más famosos con respecto a este problema proviene de la frase “las personas mueren cuando son asesinadas” del manga Shingeki no Kyoujin.

- Redundancia análoga: Este tipo de redundancia se produce cuando dos conceptos tienen el mismo significado con diferentes matices, por ejemplo, los términos 弱点 (jakuten) y 弱み (yowami) se refieren principalmente a la “debilidad” pese a que se utilicen en otras circunstancias.

2.17 Soluciones para resolver el problema de la redundancia

Cuando el traductor se enfrente a cualquier tipo de redundancia, es importante conocer algunas técnicas para abordar el problema:

1. Mantener el significado literal sin modificar el texto original. Hay veces en donde esta técnica es una opción válida, principalmente si palabra en cuestión es muy rara, incluso para hablantes nativos.
2. Cambiar el sentido de la palabra, ya sea por un préstamo lingüístico o por un término no tan frecuente en la lengua meta.
3. Replantear la frase para trabajar mejor con ella, o abandonar la redundancia por completo.

2.18 El fenómeno de “goroawase” 「語呂合わせ」

El goroawase es una forma en que los japoneses utilizan los números para formar palabras. El juego de palabras consiste en escoger homófonos y buscar un equivalente fonético a través de dígitos, y es a menudo utilizado como técnica de memorización, medio de entretenimiento y hasta en la televisión, revistas, sobrenombres, juegos, manga, comerciales, y nombres de empresarios. Primero que nada, muchos caracteres en japonés tienen varias lecturas posibles. Por ejemplo, el carácter 二, significa dos, y puede leerse como “ni” o “ji” dependiendo del contexto. De igual forma, el carácter 三, que significa tres, puede leerse como “san” o “mi”. Como resultado, al utilizar el goro awase, el nombre de la marca de automóviles “Nissan” puede ser representada con los dígitos “23” porque “ni” es una lectura posible para el dos, y san es una lectura para el tres.

El goroawase también es utilizado para fechas específicas como, por ejemplo:

- 3 de marzo – Día del oído
- 4 de marzo – Día de la máquina de coser
- 4 de abril – Día del yo-yo
- 6 de abril – Día Blanco
- 18 de abril – Día de la buena dentadura
- 2 de mayo – Día del tráfico
- 3 de mayo – Día de la basura
- 18 de mayo – Palabra del día

- 8 de julio – Día del artista favorito
- 2 de agosto – Día de la ropa interior
- 2 de agosto – Día de las especias
- 7 de agosto – Día de los plátanos
- 6 de septiembre – Día negro
- 4 de octubre – Día de las sardinas
- 3 de noviembre – Día del buen parto

(Clyde, 2019, s.p.)

2.19 El goroawase y la traducción

Los juegos de palabras raramente funcionan de manera directa en la lengua meta, lo que da paso al proceso de localización en su lugar. Sin embargo, existen diferentes técnicas para abordar el reto pese a que cada caso es diferente.

1. Abandonar el juego de palabra completamente o inventar uno nuevo en su lugar. Si no hay forma de hacerlo funcionar, entonces es mejor removerlo de la traducción final. Intentar usar un chiste de manera forzada puede sacar a la audiencia fuera de contexto en un momento de confusión o distracción.

2. No localizar el juego de palabras sino explicar el significado oculto del chiste a la audiencia para que puedan familiarizarse con el contexto cultural y entiendan cómo funciona la comedia en japonés.

Capítulo III.- Metodología

3.1 Tipo y enfoque de investigación

La presente investigación se inscribe dentro del paradigma cualitativo, el cual se caracteriza por su interés en comprender fenómenos complejos desde una perspectiva interpretativa, contextual y profunda. En este caso, el estudio se orienta hacia el análisis de contenido, adoptando un diseño no interactivo que privilegia la revisión de documentos y materiales visuales como fuentes primarias de información. Esta elección metodológica responde a la naturaleza del objeto de estudio: el proceso de traducción del manga, una práctica que involucra dimensiones lingüísticas, culturales y visuales que pueden ser exploradas sin la necesidad de interacción directa con los sujetos.

Según McMillan y Schumacher (2005), las modalidades cualitativas pueden clasificarse en interactivas y no interactivas. Las primeras implican una relación directa entre el investigador y los participantes, mientras que las segundas, también conocidas como investigación analítica, se centran en el estudio de conceptos y sucesos a través del análisis documental. Esta última modalidad es especialmente útil cuando se busca comprender fenómenos históricos, simbólicos o discursivos que no requieren observación directa, como es el caso del manga en su dimensión traductológica.

El enfoque no interactivo permite al investigador identificar, estudiar y sintetizar datos provenientes de fuentes escritas y visuales, con el objetivo de generar conocimiento sobre un concepto o fenómeno que puede o no haber sido directamente observable (McMillan & Schumacher, 2005, p. 47). En este sentido, el análisis de contenido se convierte en una

herramienta clave para desentrañar las problemáticas presentes en la traducción del manga, considerando tanto los elementos lingüísticos como los códigos visuales que conforman esta forma de narrativa gráfica.

3.2 Diseño de investigación

El diseño adoptado se basa en el análisis de conceptos, entendido como el estudio sistemático de los significados y usos de un término dentro de un contexto específico. Esta técnica permite describir las distintas acepciones que puede tener un concepto —en este caso, la “traducción” en el ámbito del manga— y establecer criterios para su aplicación adecuada. El análisis de conceptos no solo facilita la delimitación teórica del objeto de estudio, sino que también contribuye a la construcción de categorías analíticas que orientan la interpretación de los datos.

Este diseño se complementa con el análisis de contenido, una técnica que permite examinar de manera sistemática los mensajes presentes en documentos y materiales visuales. A través de esta estrategia, se busca identificar patrones, significados y problemáticas recurrentes en la traducción del manga, prestando especial atención a los elementos que afectan la transferencia cultural y semiótica entre el japonés y otras lenguas.

3.3 Instrumentos de recolección de datos

Para llevar a cabo esta investigación, se emplearán dos tipos de instrumentos: documentos y enseres, así como como materiales visuales que corresponden a técnicas suplementarias.

Los documentos incluyen registros escritos o impresos de sucesos pasados, tales como artículos académicos, entrevistas a traductores, manuales editoriales, notas de traducción, y versiones comparativas de mangas traducidos. Estos materiales permiten reconstruir el contexto en el que se realiza la traducción y analizar las decisiones lingüísticas y culturales que intervienen en el proceso.

Por otro lado, los enseres comprenden objetos materiales y símbolos que representan procesos sociales, valores y significados culturales. En el caso del manga, estos pueden incluir portadas, viñetas, logotipos editoriales, tipografías, y elementos visuales que forman parte del producto traducido. El investigador cualitativo, como señala McMillan y Schumacher (2005), se interesa más por los significados asignados a estos objetos y por los procesos sociales que los producen, que por los objetos en sí mismos (p. 50). Así, el análisis de los enseres permite comprender cómo se negocia el sentido en la traducción del manga y qué elementos visuales son modificados, adaptados o preservados.

Además, se incorporan materiales visuales como técnicas suplementarias. Estas técnicas incluyen el análisis de fotografías, ilustraciones y escenas gráficas que forman parte del manga traducido. Su uso permite observar cómo se representa la cultura japonesa en el producto final, qué elementos son domesticados o extranjerizados, y cómo se articula la relación entre texto e imagen en el proceso traductológico. Las técnicas visuales, según McMillan y Schumacher (2005), son métodos especializados que han sido ampliamente documentados en estudios metodológicos (p. 470), lo que respalda su validez como herramienta de investigación.

3.4 Diseño de instrumentos

Para sistematizar la recolección y análisis de datos, se utilizarán tablas de registro con tres categorías principales: Diálogo 1 (versión original en japonés), Diálogo 2 (versión traducida al español) y Técnicas de traducción empleadas; que permitan organizar la información obtenida de los documentos y materiales visuales lo que facilitará la comparación entre diferentes casos y permitirá identificar patrones comunes en las problemáticas de traducción del manga. A continuación, se presenta una muestra preliminar del Manga “Brave Witches”.

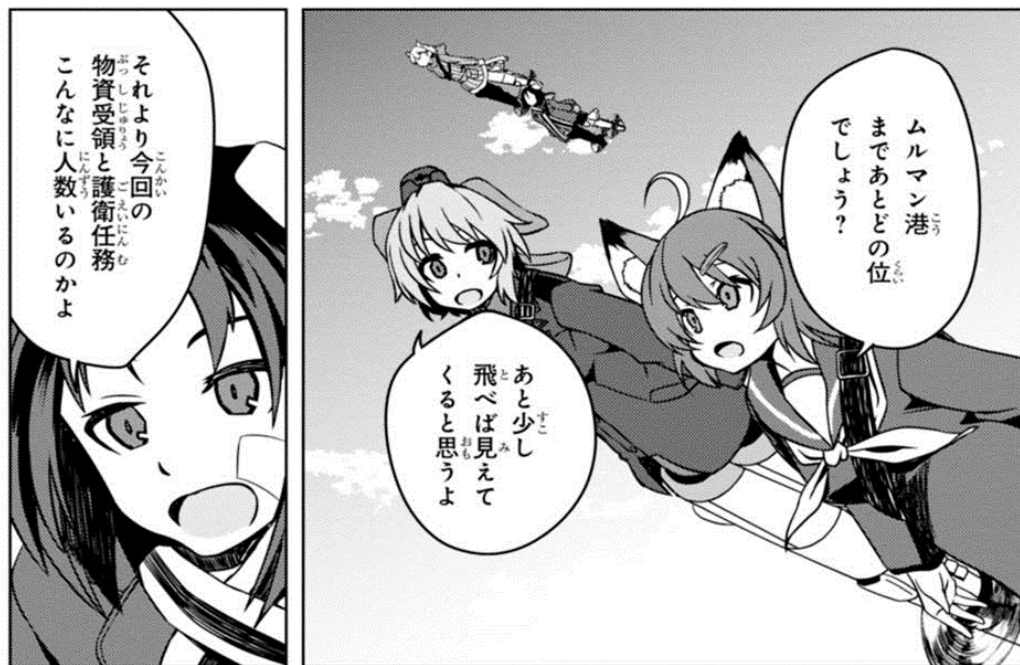


Ilustración 1 Estructura preliminar del capítulo 130 del manga, “Brave Witches”

Diálogo 1	Diálogo 2	Diálogo 3	Técnicas de traducción empleadas
Por otro lado, ¿toda esta gente estará a cargo de recibir la mercancía y serán responsables de nuestra seguridad?	¿Cuándo falta para llegar hasta el puerto Mulman?	Podrá verse una vez volemós un poco más arriba.	• Paráfrasis: Las frases 物資受領 (recibimiento de mercancía) y 護衛任務 (responsable de seguridad) fueron cambiadas en español con la adición de verbos relacionados con el vocabulario presentado.

Capítulo IV. Análisis y presentación de resultados

4.1 Análisis de los datos

En el análisis de los datos recopilados se examinan los capítulos 131 al 146 del Manga “Brae Witches”, prestando atención a las estrategias de traducción empleadas, la adaptación de elementos culturales japoneses y la relación entre texto e imagen. A través de tablas de registro y categorías analíticas previamente definidas, se identifican patrones, problemáticas recurrentes y decisiones editoriales que afectan la transferencia del sentido entre lenguas. El corpus está compuesto por fragmentos del manga traducidos, seleccionados por su relevancia lingüística, cultural y visual.

Como se describe en el capítulo III de esta investigación, para organizar y sistematizar el análisis, se empleó una tabla de registro con tres categorías principales: Diálogo 1, Diálogo 2 y Técnicas de traducción empleadas.

El análisis busca evidenciar cómo las traducciones del manga negocian significados, preservan o transforman referencias culturales, y reconfiguran el discurso visual para audiencias específicas. Este capítulo constituye el núcleo interpretativo de la investigación, articulando los hallazgos con el marco teórico y metodológico establecido.



131

Ilustración 2. Estructura preliminar del capítulo 131 del manga “Brave Witches”

Diálogo 1	Diálogo 2	Técnicas de traducción empleadas
1. La ruta de suministros de Petrozavodsk volvió a reactivarse por nuestra ofensiva 2. ¿No es exagerado alistar a cuatro brujas para el área de seguridad de defensa de la flota?	Eso solo demuestra que tan importante es ejecutar los planes.	• Notas al pie: El verbo en japonés 運ぶ tiene diferentes significados dependiendo del contexto, incluyendo cargar, usar (palillos, pincel), proceder, organizar, progresar, salir bien (una situación) e ir y venir en lenguaje honorífico (sonkeigo). En el diálogo del manga, el verbo adquiere el significado de ejecutar dado el contexto de la frase.



Ilustración 3. Estructura preliminar del capítulo 132 del manga "Brave Witches"

Diálogo 1	Diálogo 2	Técnicas de traducción empleadas
• ¿Entrenando en medio de la noche? • Presumiendo como siempre... • Desde mañana, estarán a cargo de la seguridad de la flota... • ¿Por qué escogiste a esos tres si fuiste seleccionada para ser la comandante de las tropas?	• Saludos instructora • ¿Quiere invitarme a una cita a medianoche?	• Transposición: La expresión とことん 見栄っ張り describe literalmente a una persona completamente vanidosa o presumida. Sin embargo, en la traducción final se decidió optar por utilizar un verbo que estuviera relacionado con el concepto de “vanidoso” que en este caso fue presumir. • Paráfrasis: El diálogo 夜中に特訓? significa literalmente ¿entrenamiento especial a media noche? En la traducción final se decidió utilizar un verbo “entrenar” como remplazo del sustantivo dado a la naturaleza de la pregunta



Diálogo 1	Diálogo 2	Técnicas de traducción empleadas
• ¿Empezar una guerra? Ni hablar, la instructora tiene suficiente experiencia en combate desde Hispania. • ¿Qué piensas que sucedería con las bases si falleciéramos? • ¿Eh? Sería muy desafortunado... • Kano y Niba estarán bien, pero Hikari todavía no tiene mucha experiencia, ¿no es cierto? • Procedamos	• Instructora, ¿por cuánto tiempo cree poder volar? • Es por eso que quiero entrenar a esos chicos un poco más con experiencia de combate. • Nao y Niba estarán en la primera línea defensiva y Hikari será parte del personal de apoyo	• Notas al pie: El título 先生 es normalmente empleado para referirse a los docentes de una clase. Por otro lado, en este contexto, el término va más enfocado a un superior, la instructora. • Transposición: El significado literal del diálogo ひかりさんはまだ早くないかしら? es ¿No es muy pronto para Hikari? Lo que dio como resultado resolver la ambigüedad acerca de su tiempo en combate a través de un sustantivo que reflejase los años que ha estado entrenado, experiencia, acompañada de una pregunta retórica para mostrar inquietud acerca de su situación.



Ilustración 5. Estructura preliminar del capítulo 134 del manga "Brave Witches"

Diálogo 1	Diálogo 2	Técnicas de traducción empleadas
• Desafortunadamente, no puedo refutar nada acerca de mi exclusión en el equipo • Nunca he podido elevarme más alto • Otra vez no pude hacer nada...	• Ya veo • Soldado Hikari Karibuchi • Lamento que esa sea tu verdadera fuerza en combate	• Paráfrasis: La frase 現状戦力外としか言えません significa literalmente “no puedo decir nada de la exclusión actual del equipo” Por otro lado, en la traducción final se decidió emplear el verbo “refutar” para indicar que la protagonista no tiene posibilidad de integrarse al equipo bajo ninguna circunstancia, en lugar de solo “decir” que fue excluida



Ilustración 6. Estructura preliminar del capítulo 135 del manga "Brave Witches"

Diálogo 1	Diálogo 2	Técnicas de traducción empleadas
• ¡Hey, teniente! Guarde la compostura • ¡Quiero saber que planes tiene en mente la comandante en turno para ti y la flota! • Me pregunto si estará conmovida por el amuleto que te dio	• Jaja, no creo que sea interesante, pero yo que se • Ahh, ¿qué habrá dentro del equipaje que nos entregó Sasha? • ¡Es un amuleto de una pistola a la que no le entran las balas!	• Substitución cultural: La expresión 知らない事は知らないんだ utiliza una doble negación y puede ser considerada redundante en español al referirse a como “no sabemos las cosas que no sabemos” Una alternativa más legible para la frase sería “y yo que se” o “que voy a saber yo” para indicar que la protagonista no espera nada de la comandante y sus planes con ella y la flota.



Ilustración 7. Estructura preliminar del capítulo 136 del manga “Brave Witches”

Diálogo 1	Diálogo 2	Técnicas de traducción empleadas
• Hikari, cuida de la instructora • ¡Con eso es suficiente!	• Además, ¿no es linda la chica de la flota Britannia Witch?	• Préstamo: El término ブリタンニアウィッチ proviene del inglés “Britannia Witch” que vendría a ser en español “Brujas de Britania” En esta ocasión, se decidió mantener el título original de la flota en inglés para dejar el ambiente europeo intacto en el que la obra fue escrita.



Ilustración 8. Estructura preliminar del capítulo 137 del manga “Brave Witches”

Diálogo 1	Diálogo 2	Técnicas de traducción empleadas
• No, eso no fue... • ¡No es así! • ¡Ese definitivamente era Core! • ¡Por favor! Ahora no estoy muy familiarizada con la magia tradicional. • ¡Todos son útiles en su propósito! • El comandante Ralph y Niba tuvieron un accidente de avión	• ¿Entonces solo percibiste mal las cosas?	Neologismo: La palabra コア (Core) en japonés tiene varios significados, incluyendo “núcleo” cuando se utiliza como sustantivo y “lo máximo, hasta el límite” cuando es un adjetivo. La palabra proviene del inglés “core” y en este contexto es utilizado como un nombre propio para referirse al antagonista del capítulo.



Ilustración 9. Estructura preliminar del capítulo 138 del manga "Brave Witches"

Diálogo 1	Diálogo 2	Técnicas de traducción empleadas
¡No me subestimen! ¡Hago lo mejor que puedo! ¡¡Enserio lo hago!! ¡Sean pacientes, por favor!	• Fue fundada como la fuerza de invasión anti-neuri • Grandes pérdidas • Reservas escasas • Mientras nada parecía satisfacerles, derrotaban a los Neuri y tenían el poder de exigirnos su repatriación. • Si no puedes hacer nada, te pondrás a ti y a tus amigos en peligro.	Paráfrasis: La traducción de la frase これができない君は近く自分を仲間を危険に晒し fue rescrita en la traducción final para señalar como la inactividad puede poner en peligro la vida de los seres queridos de la protagonista. En este caso, se consideró la primera parte como si fuera un condicional “si” en lugar de solo referirse a la acción de no hacer nada. • Localización: El pueblo de origen europeo ネウロイ, es oficialmente conocido en español como Neuri, mientras que en japonés es “neuroi” • Notas al pie: El significado alternativo de 舐める (lamer) es “subestimar” en otros contextos



Ilustración 10. Estructura preliminar del capítulo 139 del manga "Brave Witches"

Diálogo 1	Diálogo 2	Diálogo 3	Técnicas de traducción empleadas
• ¿No hubo ningún cambio físico en Nakami cuando estaba en combate? • Antiguamente, muchas de las brujas provenientes del árbol de la vida tenían la habilidad del mal del ojo • Si ella es la verdadera hermana menor de Takami, entonces no sería descabellado que el mal de ojo se manifestara en su magia también.	Ahora que lo dices, su cabello parece haber cambiado de color Así que empleaste esa técnica Takami... Karibuchi Hikari, La magia tradicional de Takami está al nivel de un mal de ojo, lo que le da una enorme cantidad de poder de manera temporal.	• ¿Qué acaso no habías visto a Core en el combate de la vez anterior?	• Préstamo: El término コア proviene del inglés y significa “al máximo” o “con una gran intensidad para realizar una acción” En este contexto, la palabra se refiere al nombre del villano. • Substitución: やはりあれを使っていたのかな la palabra あれ hace alusión a “aquello” lo que en la traducción terminó siendo remplazada por “técnica”

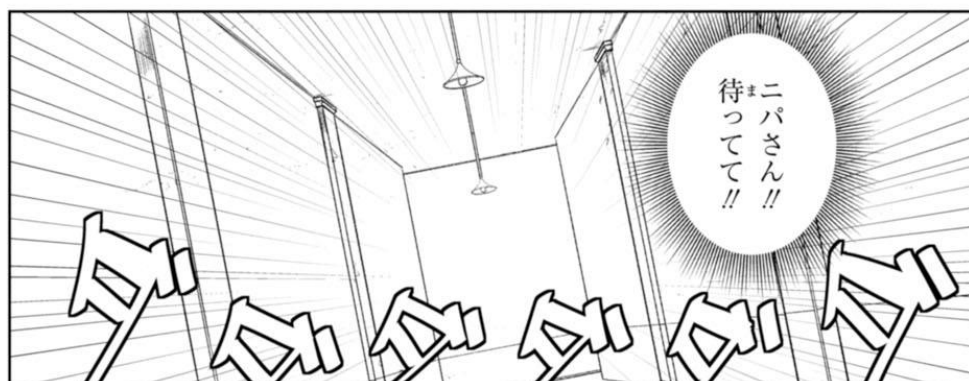
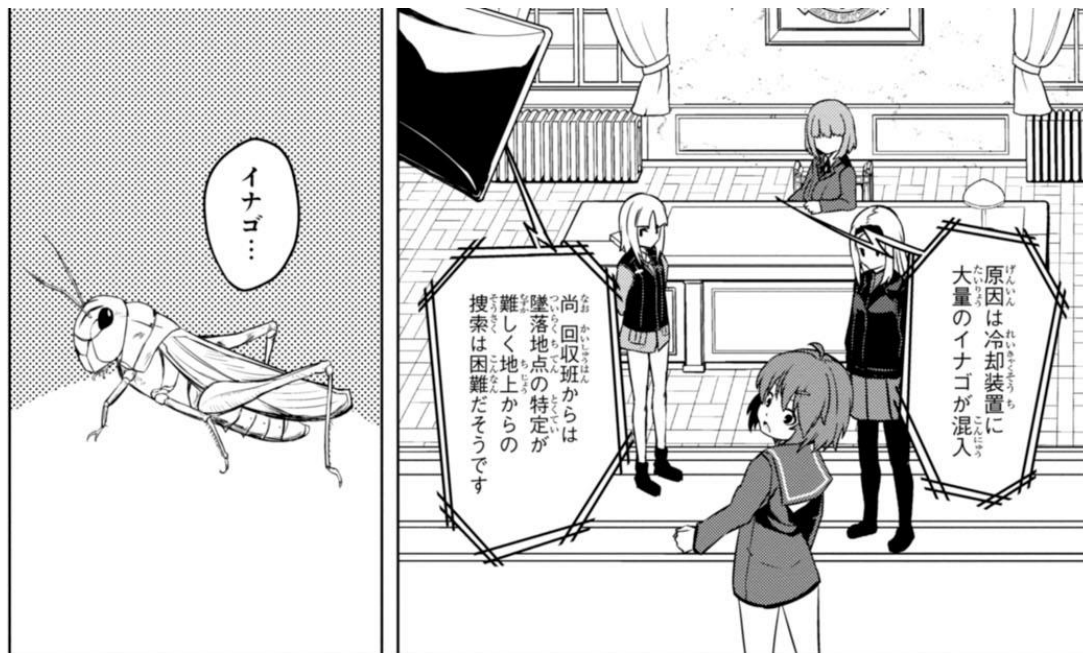


Ilustración 11. Estructura preliminar del capítulo 140 del manga "Brave Witches"

Diálogo 1	Diálogo 2	Técnicas de traducción empleadas
• Todo esto provoco revolver las fresas en el congelador • Además, un equipo de rescate para una búsqueda en tierra es difícil de iniciar cuando el lugar del accidente aún no está completamente confirmado. • Puedes proceder	• ¡¡Yo iré a apoyar! • Nipa, ¡espera!	• Paráfrasis: El diálogo de la bocina 「尚、回収班からは墜落地点の特定が難しく地上からの搜索は困難だそうです」 se refiere a la dificultad de empezar un equipo de rescate cuando no se tiene verificado el lugar del accidente en un cien por ciento. En la traducción, se decidió hacer reestructurar la idea para mejorar la legibilidad del texto • Substitución: El adjetivo 特定 tiene diferentes significados, incluyendo “especial, particular y específico” Por otro lado, también es considerado un verbo

		y significa “localizar, identificar y señalar” En este contexto, el mensaje de la bocina señala la dificultad de localizar exactamente el lugar del accidente 「墜落地点の特定が難しく」
--	--	--



Ilustración 12. Estructura preliminar del capítulo 141 del manga “Brave Witches”

Diálogo 1	Diálogo 2	Diálogo 3	Técnicas de traducción empleadas
• Llegamos en lo que seguías hablando • La teniente Karpinski es muy relajada, ¿verdad? • ¿Acaso no quieres que sea tu compañera, Kano?	• La teniente siempre ha sido así • Desde ahora, me volveré más ágil y así no perderé ni contra la teniente ni ante Nakami	• Sin embargo, durante la operación, yo he sido la bruja más poderosa	• Substitución cultural: La expresión 紫電を履ける significa literalmente “vestirse de relámpagos morados”. En un sentido práctico, se refiere a la capacidad de adquirir “tenacidad o agilidad” en un campo específico, por lo que se escogió un adjetivo relacionado con su significado funcional “ágil” en la traducción.

			• Substitución: El término 軽い人 tiene diferentes significados, incluyendo “superficial, despreocupado, poco fiable, y relajado”. En la traducción, los comentarios de Hikari hacia la teniente son positivos, por lo que se escogió la definición “relajada” como la opción preferida en este caso.
--	--	--	--



142

Ilustración 13. Estructura preliminar del capítulo 142 del manga “Brave Witches”

Diálogo 1	Diálogo 2	Técnicas de traducción empleadas
• ¡Haz lo que quieras! ¡Rómpete una pierna! • Mi visión se está poniendo un poco borrosa... • Ya habíamos regresado a la base hace poco... Bastarda... • Como es que resiste tanto	• ¡¡No!! ¡¡Pani me escogió como su compañera!! • ¡¡Tenemos que rescatarla y regresar juntas!	• Localización: La expresión en japonés 「足を引っ張る」 significa literalmente jalar una pierna. En la traducción final, el término paso a ser “romperse una pierna” y su significado es sinónimo de enviar buena suerte. • Compensación: El verbo auxiliar やがる no tiene una traducción directa al español, por lo que su significado más aproximado es la de expresar adversidad hacia el destinatario. En este caso, la traducción está formulada en forma de queja para expresar el malestar del personaje.



Ilustración 14. Estructura preliminar del capítulo 143 del manga “Brave Witches”

Diálogo 1	Diálogo 2	Diálogo 3	Técnicas de traducción empleadas
• Increíble	• ¡Mierda! ¡Las naves no paran de disparar!	• ¡Cuántos proyectiles!	• Substitución: La palabra 子機 en japonés tiene varios significados, incluyendo “teléfono, línea de comunicación, dispositivo electrónico, extensión” En el contexto del manga, la traducción toma el significado de dispositivo electrónico, o nave para referirse al ataque de las líneas enemigas.



Ilustración 15. Estructura preliminar del capítulo 144 del manga “Brave Witches”

Diálogo 1	Diálogo 2	Técnicas de traducción empleadas
• A este paso, el enemigo nos superará si no deja de lanzar proyectiles... • ¡Espere, teniente! ¡¡Puede manejarlo sola!! • ¡¡Por favor!! ¡¡Conteste!!	• ¡Nao, Pani! ¡¡Encárguense de la seguridad de la flota!! • ¡Yo llamaré su atención! • ¡¡Aquí vamos!!	• Transposición: La oración 敵の数が減らない fue replanteada con el condicional “si” para indicar la imposibilidad del equipo de ganar ante el constante lanzamiento de proyectiles del dispositivo controlado por Core.



Ilustración 16. Estructura preliminar del capítulo 145 del manga “Brave Witches”

Diálogo 1	Diálogo 2	Diálogo 3	Técnicas de traducción empleadas
• ¡¡Mierda!! ¡¡Qué afán de esa bastarda de estar presumiendo! • ¡¡Acaso hay algo que podamos hacer!! • ¡¡Ya hemos tenido bastante con destruir los fragmentos!! • ¡¡Cállate!! ¡¡Ya lo sé!! • ¿De qué hablas?	• ¿Ahora qué hacemos Kano? • ¡¡Pero a este ritmo no sobrevivirá teniente!!	• ¡Hagamos contacto directo con el mal de ojo! • El contacto directo por mal de ojo es mi habilidad mágica • ¡Cuando entre en contacto con Neuri, conoceré la posición de Core!	• Localización: El diálogo どうするもこうするもあるか！ proviene de la expresión 【どうするもこうするもない】 que literalmente significa “ni que hacer ni hacer esto” Por otro lado, su significado funcional es el de “actuar pese a las circunstancias adversas” • Transposición: El verbo 格好つける significa presumir o mostrar superioridad. En la traducción se cambió el orden sintáctico del diálogo para mostrar una actitud crítica hacia las acciones del personaje. • Compensación: El diálogo このままだと中尉が!! significa literalmente “A este ritmo, la teniente...!” Como se puede observar, la oración no está completa, pero por el contexto se

			puede intuir que la teniente podría fallecer si continua con el plan.
--	--	--	--



Ilustración 15. Estructura preliminar del capítulo 146 del manga "Brave Witches"

Diálogo 1	Diálogo 2	Técnicas de traducción empleadas
• ¿Eres tonta? ¿Enserio crees que puedes tocar a Neuri? • Es imposible... La teniente tendría incluso más problemas con Core... • No hay forma en que podamos ganar... • ¡Ya no puedo ser más tu compañera!	• ¡¡Si no lo intento, no podremos ganar!!	• Paráfrasis: El orden del texto en el diálogo 「ネウロイに触るって...馬鹿かお前そんなことできる訳ねーだろ」 fue cambiado a “¿Eres tonta”? al principio en lugar de estar en medio de la frase como en el original. De igual forma, la última parte del diálogo usa un tono negativo, “no hay forma en que puedas hacerlo” lo que dio paso a optar por utilizar una oración en tono positivo para la traducción y ajustar el mejor el texto en español.

4.2 Presentación de resultados

En el análisis cualitativo del manga “Brave Witches” se usaron diferentes técnicas de traducción, incluyendo los préstamos lingüísticos, la paráfrasis, la compensación, la transposición, el neologismo, la substitución, y la localización. Con respecto a la eficacia de las técnicas para facilitar la legibilidad de los capítulos en español, los resultados fueron los siguientes:

- Capítulo 131-132

Las técnicas de substitución y paráfrasis en los primeros dos capítulos tuvieron un resultado significativo en la mejora de la sintaxis en español del texto original en japonés. En el caso del primer capítulo, por ejemplo, los sustantivos 「物資受領」 (recibimiento de mercancía) y 「護衛任務」 (responsable de seguridad) fueron modificados por verbos para eliminar cualquier tipo de ambigüedad. En el segundo capítulo, las notas al pie son importantes para resaltar la versatilidad del verbo 「運ぶ」 (cargar) y como tiene diferentes significados dependiendo del contexto, que en el caso del capítulo adopta un significado más cercano al de “llevar a cabo o ejecutar” que al de cargar.

- Capítulos 133-134

En el capítulo 133, el uso de 「先生」 en el contexto de este manga es diferente al de su significado más común. En este caso, este honorífico tiene una definición más amplia y es que no solo se refiere a un docente de salón de clases sino también a un superior o instructor de otro tipo de campo diferente a la de la enseñanza. ¡Al mismo tiempo el uso de la técnica de transposición, ayuda a eliminar cualquier duda sobre el diálogo 「ひかりさん

はまだ早くないかしら？」 (¿no es muy pronto para Hikari?) en lo que respecta su experiencia en combate y no solo para referirse a su temprana edad, tiempo o rango dado a la ambigüedad del diálogo original en japonés. En el capítulo 134, el diálogo original 「現状戦力外としか言えません」 (solo puedo decir que me excluyeron del equipo) indica la negación de haber sido excluida del equipo de combate, pero el contexto hace referencia a su incapacidad por intentar revertir su estatus e ingresar después de tener más experiencia.

- Capítulos 135-136

El diálogo del capítulo 135, 「知らない事は知らないんだ」 (no sé lo que no se) no tiene sentido en español, por lo que, a través de la técnica de substitución, la oración adquiere un significado más práctico en transmitir una opinión desinteresada hacia lo que vaya a suceder. El capítulo 136 muestra el nombre de la flota a la que pertenece la chica, 「ブリタンニアウィッチ」 (Britannia Witch) se decidió conservar en español dado a la naturaleza del manga centrado en Europa.

- Capítulos 137-138

En el capítulo 137, el nombre del antagonista principal de la serie es llamado 「コア」 (Core). Sin embargo, el término es una transliteración directa del inglés, “core” que significa núcleo o centro de algún medio. Además, 「コア」 puede utilizarse para mostrar intensidad de emoción en la realización de una acción, lo que hace difícil discernir el significado real de la palabra si no se conoce el contexto de la historia. En el capítulo 138, la localización del personaje 「ネウロイ (neuroi) es “neuri” en español y el verbo 「舐める」 (lamer) tiene el

significado de subestimar en ciertos contextos, especialmente aquellos en donde se discute la capacidad física de los integrantes de un equipo.

- Capítulos 139-140

En el capítulo 139, el pronombre 「あれ」 (aquello) del diálogo 「やはりあれを使っていたのかな」 habla del contexto de la técnica del mal de ojo 「魔眼魔法」 por lo que se utilizó la técnica de substitución para indicar que “aquello” de lo que se habla es de la técnica. El capítulo 140, el término 「特定」 tiene varios significados, entre ellos, “especial, específico, único, técnico” cuando se utiliza como adjetivo. Sin embargo, en el contexto de la trama, la palabra se comporta como un verbo y en este caso, su significado cambia a “localizar, ubicar, o identificar”

- Capítulos 141-142

En el capítulo 141, la expresión 「紫電を履ける」 (vestir de rayos morados) requería de una intervención para a través de la técnica de localización para encontrar la expresión más idónea en la traducción en español. En este caso, la expresión hace referencia a “adquirir agilidad o destreza en la realización de una actividad” lo que indica prepararse mejor para el combate. Así mismo, el adjetivo 「軽い人」 tiene varios significados para referirse a alguien de negativa, flojo, haragán, despreocupado, así como de forma positiva, amigable, llevadero, amistoso. En el capítulo 142, la expresión 「足を引っ張る」 (jalar una pierna) necesito del uso de la técnica de localización para traducir la frase de manera adecuada en español. Su equivalente sería “romperse una pierna” en el sentido de “desear buena suerte a alguien” por sus acciones. Por otro lado, el verbo auxiliar 「やがる」 es

utilizado como terminación en los verbos para indicar el enojo, la frustración, o la ira del hablante hacia el destinatario.

- Capítulos 143-144

En el capítulo 144, el término 「子機」 (teléfono, línea telefónica) funciona principalmente como sustantivo y su significado está centrado casi exclusivamente en los dispositivos de comunicación. Sin embargo, la palabra también puede utilizarse para referirse a cualquier dispositivo eléctrico y como tal, el concepto de “nave” puede utilizarse para adecuar la escena. En el capítulo 145, la oración 「敵の数が減らない」 (el número de enemigos no disminuye) discute la posibilidad que los ataques nunca terminen, y por ende será imposible ganar la batalla. La técnica de transposición permite utilizar el condicional “si” para demostrar que pasará si la condición no se cumple, o sea si el número de amenazas no deja de aumentar.

- Capítulos 145-146

¡¡En el capítulo 145, la frase 「このままだと中尉が!! 」 (¡¡Si continua así teniente...!!) termina con la partícula de sujeto が, lo que indica las posibles consecuencias para la teniente en continuar con el plan original de derrotar a todas las naves enemigas. En el proceso de traducción, se agregó un posible resultado desafortunado para la teniente, “no sobrevivirá” para resolver el final abierto del texto original. ¡Por otro lado, la expresión 「どうするもこうするもあるか！」 (ni que hacer ni hacer esto) en su significado funcional se refiere al hecho que no hay nada más por hacer para evitar que la teniente prosiga con su plan. En el capítulo 146, el orden del diálogo 「ネウロイに触るって...馬鹿かお前そん

なことができる訳ね一だろ」 (Tocar a Neuri... eres tonta, no hay forma en que puedas lograrlo) cambia de orden a través de la técnica de paráfrasis para ajustar el significado del texto original en la traducción final al modificar el sentido negativo de la oración original por uno positivo.

Es importante describir los criterios de análisis considerados para esta investigación:

- Fidelidad semántica: grado de conservación del significado original.
- Transferencia cultural: adaptación o preservación de elementos culturales.
- Relación texto-imagen: coherencia entre el contenido verbal y los elementos visuales.
- Estrategias editoriales: decisiones que afectan la presentación gráfica del texto traducido.

Estos criterios permitieron identificar patrones recurrentes en las traducciones, como la tendencia a simplificar expresiones idiomáticas, omitir referencias culturales complejas o modificar el orden del discurso para ajustarse al formato de lectura occidental.

El análisis reveló que las técnicas de traducción empleadas varían según el tipo de contenido y el público objetivo. Las estrategias más comunes fueron:

- Adaptación cultural: utilizada para facilitar la comprensión de expresiones rituales, humorísticas o sociales.
- Traducción literal: aplicada en diálogos breves o expresiones emocionales directas.

- Mantenimiento de términos originales: frecuente en nombres, títulos honoríficos y conceptos específicos del contexto japonés.

Asimismo, se observó que la relación entre texto e imagen influye en las decisiones traductológicas. En algunos casos, la imagen proporciona información que complementa o contradice el texto, lo que obliga al traductor a negociar el sentido de manera creativa.

Conclusiones

El proyecto aborda varias técnicas de traducción, incluyendo la substitución cultural, la paráfrasis, la compensación, la transposición, la localización, el neologismo, los préstamos, y la traducción literal para auxiliar a los traductores de manga japonés a español. En la investigación, se hace hincapié sobre varios temas, principalmente aquellos relacionados con la gramática y vocabulario, dos puntos esenciales que requieren de una atención directa para la implementación de estrategias alternativas que sirvan para combatir los retos a que los traductores se enfrentan en su día a día. La investigación también aborda los problemas más frecuentes durante el proceso de traducción, particularmente en lo que respecta el orden de la sintaxis, el registro, el uso de las partículas, expresiones idiomáticas, la ambigüedad y la redundancia del idioma japonés. Por este motivo, la necesidad de combatir estas dificultades es de gran importancia para facilitar la comprensión de contenido entre ambos idiomas como el manga y anime. Esta forma de entretenimiento japonés se ha convertido rápidamente en una tendencia en México y debido a ello, se crea la necesidad de personal altamente cualificado en ambos idiomas para transmitir contenido en japonés directamente en español sin pasar por un filtro adicional como el inglés. Esto es especialmente importante considerando la importancia de mantener la veracidad de la trama con el idioma original a comparación de utilizar una tercera lengua vehicular para hacer una segunda traducción. Adicionalmente, el análisis del manga “Brave Witchers” representa un vistazo hacia las diferentes técnicas de traducción y elementos

lingüísticos a los que los traductores se enfrentan, así también se ofrece un análisis comprensivo para combatir esas problemáticas y ofrecer alternativas que mejoren la calidad del texto. Otras herramientas presentadas durante la investigación, incluyen la transliteración y el goro awase. Estas son consideradas técnicas secundarias que se apoyan de las principales para hacer el proceso de traducción más sencillo. La transliteración, junto a la traducción, es otro elemento importante para designar la ortografía oficial de los títulos de manga, personajes, lugares, entre otros. Por este motivo, la investigación incluye las diferentes excepciones a lo que los traductores se encuentran cuando realizan un proyecto e incluye diferentes métodos para romanizar nombres en japonés correctamente. Así mismo, la técnica de goro awase es importante para comprender uno de los aspectos más importantes de la cultura japonesa, el cual son los números. Los traductores profesionales deben conocer este aspecto cultural para evitar malentendidos ya que una gran mayoría de expresiones coloquiales están escritas con dígitos y no necesariamente con letras, principalmente para fechas importante

Referencias bibliográficas

Armenilla, A. (2020) El impacto del manga en México. (s.p.) Recuperado de <https://www.senda.edu.mx/articulos/el-impacto-del-manga-en-mexico/>

Comfort Japan (2023) Ambiguous Japanese Expressions Difficult for Natives to Distinguish. (s.p.) Recuperado de <https://www.comfortjapan.com/post/japanese-ambiguous>

Coto Japanese Academy (2022). Kansai-Ben and Everything You Need to Know About It. (s.p.) Recuperado de <https://cotoacademy.com/guide-to-kansai-ben-osaka-dialect-everything-you-need-to-know/>

Delgado Mariló (2023) Es intraducible: Este es complicadísimo manga de la Shonen Jump. (s.p.) Recuperado de <https://www.espinof.com/anime/intraducible-este-complicadisimo-manga-shonen-jump-que-ha-hecho-dimitir-a-su-traductor>

Fernando, J., & Franco, Q. (2023). El colectivismo japonés: herencia cultural y ventana al futuro. (s.p.) Recuperado de <https://repository.eafit.edu.co/bitstream/handle/10784/14787/document%20%2870%29.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Fox Fire (2016). The First Modern Scanlation Group. Inside Scanlation. (s.p.) Recuperado de <https://kitsunebimoe.wordpress.com/2016/03/01/scanlation-basics-what-is-scanlation/>

García Duque M. del Mar, González Trinidad M. y González Catrain M. (1990) Transposición y modulación en la traducción técnica, Universidad Politécnica de Madrid, p. 139. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/lengua/iulmyt/pdf/encuentros_iii/13_duque_gonzalez_catrain.pdf

Gómez Capuz (1998) El préstamo lingüístico: conceptos, problemas y método, Valencia, Universidad. (s.p.) Recuperado de <https://rebiun.baratz.es/OpacDiscovery/public/catalog/detail/pdf?detailId=b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhcmF0ei5yZW4vMzMxNTQzMzQ>

Junichi. (2020). Japanese Business Speech 敬語 (Keigo) | Sonkeigo and Kenjougo. (s.p.) Recuperado de <https://www.japaneseammo.com/japanese-business-speech-%E6%95%AC%E8%AA%9E-keigo%E2%94%83sonkeigo-and-kenjougo/>

Jovovic Carina (2019) Definición de traducción, procedimientos de traducción directa y enfoques de traducción, p. 14 Recuperado de https://fundanest.org.ar/wp-content/uploads/2019/04/TEORIA_NIVEL-2_Unidad-4.pdf

Kinkaid Chris (2023) Manga Sound Effect Word List [Over 250 Words and Meanings. (s.p.) Recuperado de <https://www.japanpowered.com/japan-culture/expanded-manga-sound-words-guide>

Macarena Zunini (2010) Codicen Programa Lectura y Escritura en Español, pág 7 Recuperado de <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones-direcciones/Politicass-linguisticas/Prolee/docentes/articulos/Glosario%20lingstico.%20Relaciones%20lxicas.pdf>

María Cecilia (2009) Diferentes tipos de calco Trusted Translations. (s.p.) Recuperado de <https://www.trustedtranslations.com/es/blog/diferentes-tipos-de-calco>

Mandelin Clyde (2013) Legends of Localization. What is localization? pág.17 Recuperado de https://cdn.shopify.com/s/files/1/0014/1962/files/LoL_UT_preview6.pdf

Mandelin Clyde (2013) Legends of Localization. Editorial. Fangamer LLC Recuperado de https://cdn.shopify.com/s/files/1/0014/1962/files/LoL_UT_preview6.pdf

Mandelin Clyde (2019) Why “Hai” Doesn’t Always Mean “Yes” in Japanese (n.p.) Recuperado de https://cdn.shopify.com/s/files/1/0014/1962/files/LoL_UT_preview6.pdf

Mandelin Clyde (2018) When Is It Okay and Not Okay to Localize Something? (s.p.) Recuperado de <https://legendsoflocalization.com/articles/when-is-it-okay-to-localize-and-not-localize/>

Mandelin Clyde (2019) Tricky Translations #3: False Friends & Japanese Hips (s.p.) Recuperado de <https://legendsoflocalization.com/articles/tricky-translations-3-false-friends-japanese-hips/>

Mandelin Clyde (2018) The Problem with L, R, and Other Letters in Japanese Translation (s.p.) Recuperado de <https://legendsoflocalization.com/articles/l-and-r-problem-japanese-translation/#:~:text=The%20Problem%20with%20L%2C%20R%2C%20and%20Other%20Letters%20in%20Japanese%20Translation>

Mandelin Clyde (2019) Japanese Numbers, Dates, and Wordplay (s.p.) Recuperado de <https://legendsoflocalization.com/articles/goroawase-japanese-number-wordplay/>

Mandelin Clyde (2018) Redundant Translations in Japanese Entertainment (s.p.) Recuperado de <https://legendsoflocalization.com/articles/redundant-translations/>

Mandelin Clyde (2013) Why Yoshi Is Sometimes Called “Yossy” in Japan (s.p.) Recuperado de <https://legendsoflocalization.com/articles/yoshi-yossy-japanese-name/>

McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2005). Investigación educativa (5ª ed.). Pearson Educación.

Menéndez Marina (2012) El concepto de equivalencia, pág. 116 Recuperado de https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/141002/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Newmark Peter (2021) The techniques of translation and uses the V diagram system by Newmark. pp. 45-46
Recuperado de.
https://www.researchgate.net/publication/349877382_THE_TECHNIQUES_OF_TRASNSLATION_AND_USES_THE_V_DIAGRAM_SYSTEM_BY_NEWMARK

Nippon.com (2017) Los dialectos del japonés (s.p.) Recuperado de <https://www.nippon.com/es/features/jg00042/>

O’Hagan Minako (2009) Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing. pág. 4 Recuperado de <https://www.jbe-platform.com/docserver/fulltext/jial.1.04hag.pdf?expires=1741593432&id=id&accname=guest&checksum=BC072557410D4F634D1F9739DBFE25AE>

Salomón Doncel (2018) El manga, el anime y su traducción. (s.p.) Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/328580102>

Taylor y Francis (2022) A social semiotic multimodal analysis of ateji translation in manga. (s.p.) Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10350330.2021.1945417>

The First Modern Scanlation Group (s.f). History Recuperado de
<https://www.insidescanlation.com/history/history-1-1>

Tsunekawa Keisuke (2020) Is Japanese a Vague Language? Unraveling the Truth - Live Japan. (s.p.)
Recuperado de https://livejapan.com/en/in-tokyo/in-pref-tokyo/in-tokyo_suburbs/article-a0002375/