



ULPGC
Universidad de
Las Palmas de
Gran Canaria

Facultad de
Traducción e Interpretación



Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Facultad de Traducción e Interpretación

Máster Universitario en Traducción Profesional

y Mediación Intercultural

Itinerario I

2021-2022

Paratraducción: el papel de la imagen en la traducción indirecta del manga

Estudiante autor: Laura Rodríguez Santana

Tutor de TFM: Antonio Becerra Bolaños

RESUMEN

Los mangas, definidos como cómics japoneses, son textos en los que conviven varios códigos de significación. Resulta pertinente cuestionarse hasta qué nivel debe implicarse el traductor con esos códigos, de qué manera repercuten en el proceso de traducción. Analizar esos códigos permite profundizar en la idiosincrasia de los mangas y estudiar cómo interpretarlos para traducirlos tanto de manera directa como indirecta. Para ello he seleccionado como objeto de estudio el manga *Chainsaw Man* del autor japonés Tatsuki Fujimoto publicado en 2018 por la editorial Shueisha; el análisis se apoyará tanto en la versión original, como en las traducciones oficiales al inglés y al español. También se harán uso de otros mangas pertinentes para ejemplificar algunas explicaciones como *Los apuntes de Vanitas* de Jun Mochizuki o *Utsubora* de Nakamura Asumiko, entre otros. Se espera que las conclusiones sacadas en este trabajo puedan formar parte de futuras investigaciones, pues la industria del manga se encuentra en auge a nivel global y se requerirán traducciones competentes.

ABSTRACT

Mangas, defined as Japanese comics, are texts in which several codes of meaning coexist. It is pertinent to question to which extent the translator should be involved with these codes, and how they affect the translation process. Analyzing these codes allows us to delve deeper into the idiosyncrasies of manga. Furthermore, it enables us to study how to interpret them to translate them both directly and indirectly. For this I have selected as the object of study the manga *Chainsaw Man* by the Japanese author Tatsuki Fujimoto, published in 2018 by the publishing house Shueisha. The analysis will rely both on the original version, as well as on the official translations into English and Spanish. Other pertinent manga will also be used to exemplify some explanations such as *Vanitas Case Study* by Jun Mochizuki or *Utsubora* by Nakamura Asumiko, among many others. It is intended that the conclusions drawn in this work can be part of future research, as the manga industry is on the rise globally and skilled translations will be requested.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. MARCO TEÓRICO: EL MANGA	3
2.1. EL CÓDIGO GRÁFICO	5
2.1.1. Convenciones gráficas.....	5
2.1.2. El Dibujo	12
2.2. EL CÓDIGO LINGÜÍSTICO	14
2.3. LA TRADUCCIÓN DE MANGAS	16
2.4. LA SEMIÓTICA	19
3. MARCO PRÁCTICO: ANÁLISIS SEMIÓTICO	24
3.1. ANÁLISIS COMPARATIVO: LA TRADUCCIÓN INDIRECTA	26
Muestra 1	29
Muestra 2	31
Muestra 3	32
Muestra 4	34
3.2. ANÁLISIS SEMIÓTICO: ENTREVISTA A JUDIT MORENO Y EMILIO ROS CASAS	35
3.2.1. La imagen como condicionante de la traducción.....	37
3.2.2. La adaptación y traducción de onomatopeyas e intertítulos	38
3.2.3. Los inconvenientes asociados a la composición	39
3.2.4. El plano lingüístico y cultural.....	41
3.2.5. Reflexiones generales	43
4. CONCLUSIÓN	44
5. BIBLIOGRAFÍA	46
ANEXO: Entrevista a Judit Moreno y Emilio Ros Casas	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	7	Figura 25	32
Figura 2	7	Figura 26	32
Figura 3	7	Figura 27	34
Figura 4	7	Figura 28	34
Figura 5	7	Figura 29	34
Figura 6	8	Figura 30	37
Figura 7	11	Figura 31	37
Figura 8	11	Figura 32	37
Figura 9	12	Figura 33	38
Figura 10	13	Figura 34	38
Figura 11	13	Figura 35	38
Figura 12	13	Figura 36	39
Figura 13	14	Figura 37	39
Figura 14	22	Figura 38	39
Figura 15	23	Figura 39	39
Figura 16	23	Figura 40	39
Figura 17	24	Figura 41	39
Figura 18	29	Figura 42	40
Figura 19	29	Figura 43	40
Figura 20	29	Figura 44	40
Figura 21	31	Figura 45	41
Figura 22	31	Figura 46	41
Figura 23	31	Figura 47	41
Figura 24	32	Figura 48	42
			Figura 49	42

1. INTRODUCCIÓN

James Holmes, el padre de los estudios de traducción, fue el primero en concebir la traducción como una disciplina independiente e hizo hincapié en la necesidad de definir las ramas de investigación, el marco metodológico y los objetos de estudio pertinentes (Holmes 1988). Divide las ramas principales en pura y aplicada; en la rama pura distingue entre los estudios descriptivos (orientados al producto, a la función o al proceso) y los teóricos (generales o parciales); en la rama aplicada aborda la didáctica, las herramientas y las críticas de la traducción.

Este trabajo se posicionaría como un estudio descriptivo con base polisistémica, pues parte de la Teoría del Polisistema, que se encuentra en la rama descriptiva de los estudios de traducción según Holmes. Esta teoría había sido definida por Even-Zohar (1978) como un conjunto de co-sistemas semióticos interrelacionados de forma dinámica y regulados por normas históricas, en el que se inscriben todas las actividades behavioristas y sociales del ser humano, incluida la traducción. Del mismo modo que los defensores de la Teoría del Polisistema han hablado de polisistemas literarios, en este trabajo se hablará de un *polisistema filmico* (Díaz Cintas 1990) o audiovisual extrapolado a los cómics. Esta red semiótica está formada por varios códigos de significación como el código gráfico y el código lingüístico. Conviene añadir que se realizará una comparación entre los códigos de significación del manga con respecto a los del cómic y textos audiovisuales con tal de ilustrar mejor la idiosincrasia de los primeros.

Este estudio de caso pretende esclarecer la importancia de la imagen en el proceso de traducción de un manga. La hipótesis inicial parte de la base de que la imagen forma parte de uno de los códigos de significación de este tipo de obras, por lo que es una de las convenciones que las definen. Por lo tanto, resulta interesante estudiar cómo este elemento no lingüístico sería capaz de servir de apoyo al traductor en una traducción indirecta. No obstante, esta hipótesis que condiciona el título del TFM sufrirá cambios a lo largo de la elaboración del trabajo.

La estructura de este TFM se compone de un marco teórico y uno práctico. En el primero, se analizan los códigos que conforman un manga: los códigos gráfico y lingüístico, la traducción y la semiótica. Se ha decidido dividir el código gráfico en dos vertientes, por un lado, las convenciones gráficas (los paneles, los globos, las didascalias y las onomatopeyas) y, por otro lado, el dibujo (el trazo, los géneros y el lenguaje no verbal).

Conviene abordar estos elementos visuales porque participan en el proceso semiótico como indicadores del ritmo y modo de la narración. En el apartado sobre el dibujo se incide en el trazo, los géneros, la caracterización de los personajes y cómo se presenta el lenguaje no verbal, que se centrará en la kinésica y la proxémica. Conviene adelantar que se darán unas leves pinceladas sobre el objeto de estudio en este apartado, como ejemplo recurrente, antes de profundizar en un análisis posterior.

En el siguiente apartado se estudian las convenciones lingüísticas del manga. Estas, a su vez, se dividen según su valor semántico y funcional. Según su valor semántico, se mencionan aspectos únicamente lingüísticos de la gramática y estilo del manga, como la oralidad prefabricada, las variedades del lenguaje y la función del texto. Según su valor funcional, se trata el aspecto técnico de este tipo de literatura relacionado con su multimodalidad y elementos paralingüísticos. A continuación, se le dedica un apartado a la traducción y se presentan las diferentes aproximaciones que los traductólogos han hecho para referirse a la traducción de cómics: traducción interlingüística (Evans 2017), traducción subordinada (Titford 1982), localización (Zanettin 2018) y traducción intersemiótica (Bartosch y Stuhlmann 2013 y Borodo 2015). Para concluir el marco teórico, se profundiza en la semiótica del manga y en cómo leer los elementos gráficos para interpretar de manera correcta el mensaje que se traduce; este apartado se apoya principalmente en los estudios clásicos sobre semiótica aplicada a la imagen de Ferdinand de Saussure (1915), Charles Sanders Peirce (1974) y Umberto Eco (1986).

El marco práctico se introduce con una breve presentación del objeto de estudio seleccionado para este trabajo: el manga de Tatsuki Fujimoto, *Chainsaw Man* (2018). Posteriormente, se llevan a cabo dos análisis con base semiótica, uno comparativo y otro semiótico. El análisis comparativo entre la traducción oficial en inglés del manga y la española plantea la viabilidad de realizar una traducción indirecta. Ello nos lleva a incidir en la conocida muerte del autor barthiana, a partir de ejemplos prácticos del análisis comparativo del corpus. Finalmente, el marco práctico culmina con un análisis semiótico que se centra en el objeto de estudio y se apoya en las respuestas de la entrevista a los traductores oficiales de su publicación en España, Judit Moreno y Emilio Ros Casas. La entrevista plantea el porqué de determinadas decisiones de traducción en las que los componentes gráficos del manga hayan supuesto un problema o hayan servido de guía en el proceso de traducción. Es decir, se pretende centrar el proceso de traducción en las

relaciones semióticas entre el texto y la imagen a la hora de traducir, dejando las cuestiones puramente lingüísticas en un segundo plano.

Con el apartado de las conclusiones, se sistematizan los resultados de la investigación de este caso y se plantea su alcance en la traductología. Además, se reflexiona sobre el alcance a nivel cultural y comercial de la industria del manga en España. Posteriormente, todas las fuentes quedan recogidas en la bibliografía y en el anexo se encuentra la entrevista completa realizada a la traductora Judit Moreno.

2. MARCO TEÓRICO: EL MANGA

En 2012 el término *manga* tuvo su aparición en el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (Santiago 2012) y mantiene su definición hasta la actualidad: «cómico de origen japonés» (RAE 2022). Esta descripción no está muy alejada de la realidad y a lo largo de este trabajo se utilizarán ambos términos para referirse al manga. Un cómic, a su vez, se define como «serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia» (RAE 2022). Si bien tienen una naturaleza similar, las convenciones del manga y las del cómic difieren en varios aspectos, y no solo de índole cultural, sino estilística. La diferencia más notoria es la ausencia de color en las páginas de un manga en comparación con las de un cómic; esto se debe a que los antecedentes del manga se encuentran en la tradición del dibujo monocromo japonés (Escudier 2019). Este tipo de ilustraciones con tinta eran conocidas como Toba-e en honor a su creador, el monje budista Toba Sōjō (鳥羽 僧正), que las popularizó en el período Edo (Goldenstein y Meo 2010).

En cuanto a la impresión, los mangas cuentan con más páginas que los cómics porque necesitan más espacio para mostrar las expresiones y desarrollar los sentimientos de los personajes (Escudier y Santa Cruz 2019). Los personajes occidentales «carecen de este alarde de expresividad y por motivos editoriales presentan alrededor de dieciséis a treinta y dos páginas frente a las más de doscientas en una revista de manga» (Escudier y Santa Cruz 2019:104). El tamaño de impresión también es una de sus distinciones pues, mientras que los cómics vienen grapados y suelen tener el tamaño parecido un folio DIN A4, los mangas se encuadernan como los libros y suelen ser de un tamaño cercano al B5.

Además, el sentido de lectura nipón es de derecha a izquierda, por lo tanto, la lectura de los paneles comienza con el que está posicionado en la esquina superior derecha de la página, que queda a mano derecha cuando se abre el tomo. Asimismo, los globos se leen

siguiendo la misma direccionalidad que los paneles, al igual que los dibujos. Ya en 2012 se hablaba del manga como un fenómeno global que expandía su mercado en las editoriales españolas (Santiago 2012). Pero aún en esta época la mayoría de los mangas venían con una explicación en la última página que advertía de que el orden de lectura era inverso. En la actualidad, no es habitual encontrar un manga con indicaciones sobre la lectura, prueba suficiente de que su mercado ha aumentado en los últimos diez años en España. Debido al desarrollo de las nuevas tecnologías y por la coexistencia de diversidad cultural no es de extrañar que se haya consolidado un mercado propio del cómic en nuestro país (Guasch 2022).

Pese a las diferencias que los definen, al igual que ha ocurrido en otras literaturas, los mangas y los cómics han tomado recortes unos de otros. Se han producido cambios en cuanto a los géneros recurrentes en ambos formatos. Se solía considerar que los cómics narraban historias fantásticas y que los mangas relataban historias rutinarias, «in Japan it seems like the most popular comics are the comics of normal people doing normal things» (Schodt 1999:28 *apud* Goldenstein y Meo). El panorama parece haber cambiado desde las palabras de Schodt en 1999, ya que, en la actualidad, los cómics y los mangas manejan cualquier género. Asimismo, la ausencia o presencia de color ya no puede considerarse una de las diferencias principales. Existen cómics totalmente monocromáticos con un estilo de dibujo similar al japonés como *Batman Black and White* (2018) y mangas que, influenciados por la producción estadounidense, han implementado técnicas cinematográficas a la composición de las escenas (Goldenstein y Meo 2010). Otro aspecto interesante en la evolución de los mangas es precisamente la influencia audiovisual, que ha llevado a que la composición y estructura de las páginas estén menos sobrecargadas de elementos y se centren más en los ángulos y desarrollo de las escenas. Muchos *mangakas*, autores y autoras de manga, llevan a cabo este estilo de composición más limpio con el fin de facilitar la posible emisión en anime, adaptación animada. Los mangas sirven de guion para la animación, tanto de lista de diálogos como de producción. Aunque también puede acontecer lo contrario, la película anime *One Piece Stampede* carecía de un manga de referencia y, ante la inmensa demanda, se produjo un manga a partir de capturas de pantalla de la película. Los paneles se organizaron según su desarrollo visual, se implementaron globos con los diálogos de los personajes y es uno de los pocos mangas que está totalmente a color. Esto demuestra que los mangas sirven de

guion, al igual que las obras de teatro, con la diferencia de que estas últimas no especifican con tanto detalle los elementos visuales.

2.1. EL CÓDIGO GRÁFICO

Es innegable que los mangas son parte del universo literario y, como toda obra literaria, están sujetos a unas convenciones que los caracterizan. Sin embargo, a diferencia de otras obras, los mangas son textos multimodales en los que conviven el código lingüístico y el gráfico. Si nos apoyamos en la Teoría de las Normas de Gideon Toury (1995), el código gráfico de los mangas formaría parte de lo que Toury denomina «restricciones externas a la esfera lingüística, influencias de tipo extra-textual» (Arrizabalaga 2007:3). Estas influencias que menciona Toury rigen los diferentes repertorios literarios y vienen impuestas por la academia, de modo que otorgan el sello de *canónico* que legitima a una obra según Arrizabalaga (2007). En el caso del manga, el código gráfico es una restricción porque forma parte de su idiosincrasia, al igual que el código lingüístico, del que tampoco puede prescindir.

2.1.1. Convenciones gráficas

En traducción audiovisual (TAV) se suele hablar de códigos de significación a la hora de analizar un texto. En este trabajo, el código gráfico o visual englobará los códigos iconográfico, fotográfico, de planificación y de movilidad. El código gráfico hace referencia a todos los elementos visuales que componen el manga: los paneles, los globos, las onomatopeyas y los dibujos. A la hora de abordar la composición de este tipo de cómic, se ha optado por realizar una comparación explicativa con los elementos que componen un texto audiovisual. Al igual que este tipo de texto, el manga es «un constructo semiótico compuesto por varios códigos de significación que operan simultáneamente en la producción del sentido» (Chaume 2004:19). Ambos textos comparten códigos de significación, con la excepción del código acústico, cuya representación en los mangas es gráfica. Otro elemento diferenciador sería el estatismo de las escenas, pues la traducción de los mangas no se atiene a restricciones técnicas relacionadas con la temporalidad, ni con la vulnerabilidad que implica la pista de audio. No obstante, tiene sus propias restricciones regidas por la imagen, ya que los elementos gráficos que conforman las páginas de un manga son los encargados de marcar la temporalidad y los dibujos pueden volver vulnerables a la traducción.

A continuación, se abordarán esos elementos gráficos propios de las convenciones del manga, que son los paneles, los globos, las didascalias y las onomatopeyas. Si bien las didascalias y las onomatopeyas pertenecen al paradigma lingüístico, se agrupan en este apartado debido a su alto nivel de integración en la imagen, al punto de tener protagonismo artístico durante la lectura.

Paneles

Un panel es un «recuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historia» (Cuñarro y Finol 2013:276). Si lo comparamos con los textos audiovisuales, los paneles representan una escena, pues, en su interior se desarrolla una acción de duración variable (Gubern y Gasca, 1988 *apud* Cuñarro y Finol 2013). Al igual que las escenas, los paneles pueden contener una intervención de un personaje con otro, o una reflexión mental del protagonista, un puñetazo, un paisaje desolado, etc. A pesar del aparente estatismo que se asocia a la imagen, dentro de los paneles se desarrolla una escena «dinámica, secuencial y fotográfica» (Barbieri 1998 *apud* Ramos 2017:15).

Sin embargo, no todos los paneles cumplen la única función de contener información gráfica, pues algunos funcionan como transiciones. Por ejemplo, para introducir un *flashback*: «paso a una escena o episodio cronológicamente anterior al que se está narrando» (RAE 2022). Desde un análisis empírico, se han recogido tres maneras de presentar gráficamente flashbacks en los mangas: por medio de la membrana, con el color de fondo de la página o a través del formato de los paneles. La membrana es el espacio que separa a los paneles de un cómic (Cuñarro y Finol 2013) y puede convertirse en un medio de transición del presente al pasado de manera paulatina. Los eventos pasados se ilustran en paneles sobre páginas negras, así que se crea un difuminado de blanco a negro que hace de guía al cambio temporal. En *Chainsaw Man* el difuminado no es un desenfoque gaussiano, un difuminado borroso, sino que imita a una pincelada gruesa (figura 1). Otra manera de presentar un evento pasado es superponer los paneles a una página negra sin usar la membrana como transición (figura 2). Este método es más rápido, porque habría un cambio abrupto de una página con fondo blanco a otra con fondo negro. Por último, está la opción de no alterar el fondo sino el panel, oscureciéndolo para diferenciarlo cromáticamente del resto; esta técnica se suele emplear más con recuerdos fugaces que ocupan como mucho de uno a tres paneles (figura 3). Asimismo, para finalizar el *flashback*, se vuelve a dividir el pasado del presente con la misma técnica o transición, solo que esta vez será de fondo negro a fondo blanco.



Figura 1

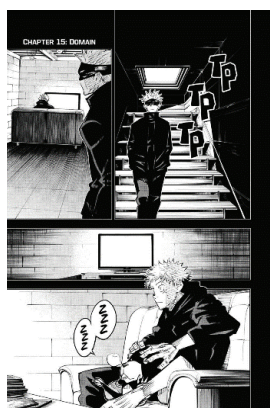


Figura 2



Figura 3

De izquierda a derecha, *Chainsaw Man* de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.1. pág.30 (figura 1); *Jujutsu Kaisen* de Gege Akutami, vol.2 cap.15 pág.147 (figura 2); *Queen and the Tailor* de Scarlet Beriko, vol.1 cap.1 pág.63 (figura 3)

Los paneles también pueden indicar un *flashforward*, una proyección hacia el futuro (Cubero 2017). Por ejemplo, en *Chainsaw Man*, se utilizan tres paneles verticales en diferentes saturaciones de negro para adelantar hacia otra escena que acontece en el futuro en la siguiente página (figura 4). También se pueden ver estos paneles verticales en *Usubora*, de Nakamura Asumiko, donde se utilizan para indicar que ha cambiado el espacio y el tiempo de la acción (figura 5).



Figura 4



Figura 5

De izquierda a derecha, *Chainsaw Man* de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.1. pág.189 (figura 4); *Usubora* de Nakamura Asumiko, vol.1 cap.1 pág.11 (figura 5)

En los mangas, el tamaño de los paneles también aporta información narrativa, pues se lo asocia con la importancia de la escena; por el contrario, «el cómic occidental se caracteriza por reforzar la imagen con la descripción textual y el orden y tamaño de las viñetas atienden a un sentido completamente estético» (Escudier y Santa Cruz 2019:105).

Dani Parker (2021), artista de cómics, explica en su vídeo «Cómo contar una historia en cómic», que el tamaño de los paneles se relaciona con la cantidad de información que contienen y, por ende, la velocidad de lectura. Así pues, los paneles grandes contienen más información, por lo que tienen un ritmo de lectura más pausado que los pequeños que, al no poseer mucha información, resultan más rápidos de leer. Cabe puntualizar que por *información* no se refiere meramente al código lingüístico, sino al gráfico también.



Figura 6

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.2 pág.67

Por ejemplo, en la siguiente página de *Chainsaw Man* (figura 6), el lector pierde más tiempo en el primer panel que en el resto. No contiene globos ni didascalias, pero está cargado de información visual porque sorprende que una niña se relacione pacíficamente con un demonio. En la página anterior el protagonista corría por el bosque para ayudar a una niña que, según un ciudadano, estaba siendo atacada por un demonio. Al pasar la página, el panorama que se encuentra el lector es que esa niña está jugando con él y varios elementos lo llevan a esta conclusión: la forma en la que la niña juega con las manos, como lo acaricia, la corona de flores encima de la criatura, la sonrisa en ambos rostros, las flores que los rodean... Los siguientes paneles son más pequeños y no contienen mucha información a pesar de tener texto. Después de encontrar a la niña ambas partes se sorprenden, la niña protege al demonio y a él le toma dos paneles reaccionar a la situación. El primer panel le deja claro al lector la posición de la niña con respecto al demonio, así que en los siguientes paneles no es necesario analizar el porqué de su comportamiento protector.

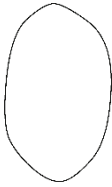
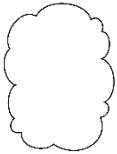
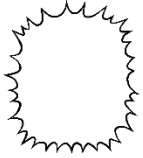
Globos

Los globos, también conocidos como *bocadillos*, sirven para «representar gráficamente los diálogos o el pensamiento de los personajes» (Cuñarro y Finol 2013:271). La procedencia del globo se indica con un delta invertido, pico que sale de su forma, con dirección al emisor del mensaje (Gasca y Gubern 1994). Un panel puede contener varios globos y, en ese caso, se debe seguir un orden de lectura. Gasca y Gubern (1994) explican que en los cómics occidentales el orden es de izquierda a derecha, pero en los mangas es de derecha a izquierda, como los paneles. Asimismo, se prioriza la lectura de los globos superiores sobre los inferiores si estos están apilados.

Según la convención literaria, en una novela se haría uso de la raya («—») para dividir el enunciado del emisor y, seguido de esa raya, el autor explicita quién ha producido el parlamento y de qué manera se ha expresado. En el manga, todo el enunciado queda amparado por una línea que crea una forma y, según la forma de esa *raya*, se explicita el estado de ánimo del personaje al emitir su intervención.

El globo es un artilugio nacido de la desesperación, intenta capturar y hacer visible un elemento etéreo: el sonido. La forma en que están organizados los globos que rodean al dialogo (sic) –su posición con respecto a los otros, o la acción o su posición con respecto al hablante– contribuyen al sentido de temporalidad (Eisner 2008:24 *apud* Cuñarro y Finol 2013:271).

Los enunciados orales disponen de recursos fónicos que, si bien la gramática puede reflejar algunos a través de la ortotipografía, la mayor parte se pierden, pues «habría que *traducirlos* al discurso verbal» (Volek 1985:97). Esto es lo que acontece en los libros, pues la oralidad se traduce al discurso verbal escrito por la ausencia de esos recursos fónicos. Sin embargo, Gasca y Gubern (1994) explican cómo en los mangas y cómics, son los perigramas y sensogramas los que se encargan de esa traducción intralingüística. El perigrama es la línea delimitadora del globo y contiene el código lingüístico (Gasca y Gubern 1994). A continuación, se procede a presentar en una tabla los tipos de globo más recurrentes en los mangas:

Imagen	Nombre	Uso
	Locograma	Se usan para representar las intervenciones entre personajes. Si dos personajes repiten el enunciado de manera simultánea, se reflejará esta inmediatez temporal a través de la misma forma redondeada con dos picos orientados a los personajes correspondientes.
	Pensigrama	Se usa para indicar al lector que el personaje no articula el enunciado en voz alta, se trata de una voz en OFF. Puede o no formar parte de la narración si el personaje actúa como narrador.
	Perigrama de picos	Representa un diálogo o enunciado en mayor volumen.


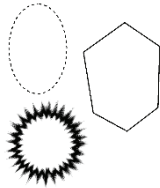
	Perigrama tembloroso	La intención es que simule el temblor de la voz, se usa para expresar el terror en la voz del personaje.
	Perigrama con otras formas	Pueden tener diferentes significados según la emoción que intentan concebir: susurros, voz a través del teléfono, pensamientos inesperados...

Tabla 1. Elaboración propia a partir de Gasca y Gubern (1994).

En algunos casos, la creatividad de los autores ha producido que los globos tengan formas no normativas o que rompan la *cuarta pared*. La cuarta pared es una supuesta barrera que separa la acción teatral del espectador (Pavis 1988). El universo cinematográfico de Marvel, por ejemplo, produce esta ruptura cuando sus personajes miran directamente a la cámara durante sus películas. Asimismo, Deadpool, el famoso antihéroe de la productora, le habla directamente al lector a lo largo de su cómic. Es una técnica cada vez más recurrente en cómics y mangas, aunque no siempre se relaciona con el espectador. Por ejemplo, en el manga de *My Hero Academia*, de Kohei Horikoshi, uno de los personajes muerde el globo de diálogo de otro personaje para expresar que está en contra del texto que contiene. En este caso, se rompe la cuarta pared porque el personaje interactúa con un elemento narrativo y gráfico, pero no porque se dirija al lector.

Didascalias

La RAE (2022) recoge el sentido teatral del término *didascalia* en su tercera acepción y lo define como «indicación del dramaturgo a los intérpretes para la puesta en escena». Es un concepto asociado al teatro, pero lo cierto es que un manga no dista tanto de una obra teatral. La magia del teatro nos hace ver a un actor encima de un escenario en la penumbra como a Hamlet en la sala principal de un castillo blandiendo una espada. De la misma manera, en los mangas algunos paneles están completamente en negro, iluminados únicamente con el texto, lo único presente para guiar la historia es la didascalia.

En los cómics, la didascalia es el texto que puede situarse dentro o fuera de los paneles y tiene la función de explicar el contenido gráfico con el fin de facilitar la narración o aportar las ideas del narrador (Barbieri 1998 *apud* Cuñarro y Finol 2013). Mientras que

las didascalias son recurrentes en los cómics para narrar la historia, la mayoría de los mangas prescinde de esa función. A diferencia de los cómics, las didascalias en los mangas no suelen pertenecer a un narrador omnisciente, sino ser la voz interna de algún personaje. Las didascalias de los mangas reflejan un dilema interno de un personaje consigo mismo (figura 7), son reflexiones que muestran su estado psicológico y, en numerosas ocasiones, explican el porqué de las acciones que toman (figura 8). Por esta razón, Goldenstein y Meo (2010:4) comentan que en los mangas se pueden leer «varias páginas haciendo mención de un sentimiento entre dos personas, que en el caso de un cómic de EE. UU. puede ser explicitado en un globo arriba de una imagen que contiene dos personajes». En *Chainsaw Man* se hace uso de numerosas didascalias sobre reflexiones filosóficas del protagonista sobre el amor, la muerte y la felicidad.

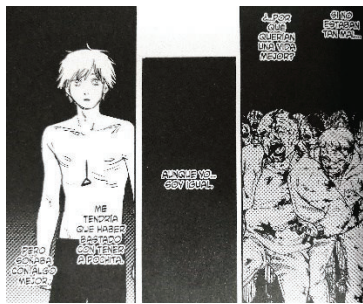


Figura 7



Figura 8

De izquierda a derecha, *Chainsaw Man* de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.1. pág.41 (figura 7); *Pandora Hearts* de Jun Mochizuki, vol.15 cap.58 pág.40 (figura 8)

Onomatopeyas

Las onomatopeyas son «fonemas que describen o sugieren acústicamente el objeto o la acción que significan» (Gasca y Gubern 1994:578). No obstante, no solo poseen una función acústica, sino una visual también (Cuñarro y Finol 2013). Estas suelen venir acompañadas de ideogramas, gráficos icónicos, como las estrellas en la cabeza después de un golpe o la bombilla iluminada para representar el nacimiento de una idea (Gubern 2009).

La función visual de las onomatopeyas está estrechamente relacionada con el volumen y la duración del sonido que representan (Cuñarro y Finol 2013). Es recurrente encontrar onomatopeyas estilizadas con líneas marcadas a sus bordes en dirección vertical u horizontal dependiendo del origen del sonido (figura 9). En los cómics, la importancia de la onomatopeya viene dada por el color, de manera que las onomatopeyas de colores cálidos son más significativas que las de colores fríos. En los mangas se trabaja con escala de grises, así que el lector solo puede guiarse por el tamaño de la onomatopeya para discernir el volumen de los sonidos que representan; por lo tanto, las onomatopeyas de mayor tamaño indican más ruido que las de menor tamaño (Gubern 1972). Asimismo, el lector se guía por ellas para intuir la duración del sonido o la acción, «esto es posible mediante el proceso de integración que realiza el lector; a través de las experiencias pasadas podemos evaluar con cierta precisión la duración total de un sonido particular» (Cuñarro y Finol 2013).



Figura 9

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.3 pág.92

2.1.2. El Dibujo

Conviene empezar con la esencia principal del dibujo: la línea. Aunque parezca imperceptible, forma parte de la semiótica del manga, pues es un indicador de género. Según mi experiencia empírica, he llegado a la conclusión de que el género de los mangas queda reflejado en la calidad de la línea. En la siguiente tabla podemos apreciar tres escenas de encuentros entre personajes y cómo la composición, línea y detalle varían según el género. Los mangas con una temática romántica muestran líneas más finas y alargadas (figura 10), los mangas centrados en la acción tienen trazos gruesos y sucios (figura 11) y, los mangas con temas más serios o históricos, tienen líneas finas y sombreado, acercando el realismo que relatan en la historia (figura 12). Respecto al realismo en el dibujo, es evidente que los mangas no buscan plasmar el realismo a la perfección; esto se debe a que le dan más peso a la expresividad y la efectividad, «deforman a sus personajes para aumentar su expresividad añadiéndole líneas cinéticas para aumentar la función expresiva de la imagen» (Escudier y Santa Cruz 2019:105).



Figura 10



Figura 11



Figura 12

De izquierda a derecha, *Los apuntes de Vanitas* de Jun Mochizuki, vol.9 cap.55.5 pág.11 (figura 10); *One Piece* de Eiichiro Oda, vol.78 cap.781 pág.19 (figura 11); *Innocent* de Sakamoto Shinichi, vol.3 cap.27 pág.190 (figura 12)

El trazo de *Chainsaw Man* es grueso y corto, además de sucio y desigual, por lo que entraría en la categoría de manga de acción. Esa suciedad tan característica en su dibujo forma parte de la ambientación de la obra, centrada en un protagonista arquetípico de obras del realismo literario como *Grandes Esperanzas* de Dickens o *El Lazarillo de Tormes*. No obstante, también pertenece al género policiaco y de misterio, como el personaje célebre de Conan Doyle, Sherlock Holmes. En relación con este personaje, el análisis posterior de los protagonistas de este manga se fundamentará en el escritor y guionista Daniel Tubau (2015); que ha investigado a fondo los métodos deductivos de Holmes para explicar de qué manera la estética de una persona sirve de indicio a su psique. La caracterización de los personajes en ilustración suele fundamentarse en las formas (triángulo, cuadrado, círculo) para expresar la personalidad de estos; por ejemplo, los personajes con forma de círculo son más amigables, por ello la cara principal de Disney está formada por tres círculos, Mickey Mouse (BaM Animation 2020). Sin embargo, en mangas como *Chainsaw Man* donde los personajes tienen una anatomía similar y la misma ropa, el peso de su caracterización recae en cómo llevan el uniforme, qué lenguaje corporal suelen adoptar y los detalles de su rostro.

La kinésica de los personajes constituye la información no verbal de los actos de comunicación que acontecen en el manga; estos son indicadores del estado emocional y la relación entre ellos (Cuñarro y Finol 2013). El epicentro de la información no verbal tiene lugar en las facciones, pues «las cejas, los labios, la mandíbula, los párpados y los

pómulos están respondiendo a los movimientos musculares activados por la consola de control emocional del cerebro» (Eisner 2008: 112 *apud* Cuñarro y Finol 2013:279). Las expresiones son la principal herramienta de este tipo de discurso, muchos paneles carecen de texto, apoyando toda la carga narrativa en el rostro (Cuñarro y Finol 2013). Los mangas son más minuciosos en cuanto a kinésica y sentimientos en contraste con el cómic, lo que implica que las expresiones faciales tienen mayor protagonismo en estas obras (Goldenstein y Meo 2010:4). En la figura 13 podemos ver como se le dedica tres paneles íntegros al surgimiento de la ira en el rostro de Aki. Los paneles ocupan cada vez más espacio de página a medida que frunce más el ceño; la ira se representa al bajar y juntar las cejas, abrir los ojos y tensar los labios (Ekman 2017).

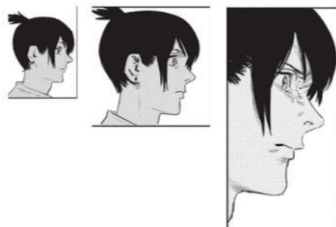


Figura 13

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.4 pág.111 (figura 13)

2.2. EL CÓDIGO LINGÜÍSTICO

Para abordar el código lingüístico de los mangas he creído conveniente dividir este en dos vertientes según su valor: semántico o funcional. El código lingüístico con valor semántico sería el que se encuentra en los globos que, según Umberto Eco (2003), constituyen el elemento fundamental de la semántica del cómic. Este texto integrado en globos y en didascalias tiene como característica principal su oralidad prefabricada; es un discurso escrito elaborado para ser oralizado como si no hubiese sido escrito (Gregory y Carroll 1978). Los mangakas buscan esa naturalidad en el lenguaje de sus obras porque podrían pasar a serializarse en un futuro en forma de anime. Por este motivo, podemos hablar de un discurso oral elaborado o prefabricado, que compartirá numerosas características con el discurso oral espontáneo al que pretende imitar, pero que, a su vez, cuenta con otras tantas características propias de la escritura.

Con el fin de transmitir esa naturalidad, el lenguaje del manga se apoya principalmente en las variedades diatópica y diastrática (Brandimonte 2012); estas variedades caracterizan a los personajes que componen la historia. En la variedad diatópica entrarían

todas las diferencias lingüísticas ligadas al espacio geográfico del hablante (Martín 2000). Por ejemplo, en algunos mangas traducidos en España se exagera el coloquialismo de personajes que vienen de Osaka para señalar esta diferencia dialectal, porque el dialecto de Osaka se diferencia mucho del de Tokio. La variedad diastrática está ligada a las diferencias lingüísticas entre los niveles socioculturales de los hablantes (Martín 2000). En *Chainsaw Man*, el protagonista se cría en la calle, por lo que su forma de hablar dista de la de otros personajes que sí han recibido una educación: «aunque si sigo cagándola una y otra vez, se me acabará el chollo y adiós al zumito» (*Chainsaw Man* vol.1 cap.3 pág.143). El uso de las variedades del lenguaje en el texto de mangas está estrechamente relacionado con la función lúdica del texto, puesto que este suele tener el objetivo de entretener al lector (Valero 2000). Esta función implica que el texto estará plagado de juegos de palabras, dobles sentidos, chistes, coloquialismos, insultos, oraciones exclamativas, etc. (Cáceres 1994): «Hostiamachotoyasao (tengo calor)» (*En la misma clase*, de Nakamura Asumiko, vol.1 cap.2 pág.106).

El código lingüístico con valor funcional se analiza desde un punto de vista técnico, ya que no cabe la menor duda de que la traducción del manga entraría en la categoría de *traducción subordinada*, designación empleada por Kelly y Gallardo (1988) y Rabadán (1991 *apud* Rodríguez Cubiella 2013). Estos autores definen a la traducción subordinada como aquella en la que el texto está acompañado por códigos extralingüísticos que lo condicionan, como es la imagen en el caso de los mangas. El ejemplo más recurrente es la traducción audiovisual; no obstante, como medio híbrido entre la palabra y la imagen, los mangas aúnan también códigos narrativos particulares y toman prestados recursos de otros medios como el cine o la literatura (Porrás 2021). La traducción debe adecuarse al espacio que ocupa el texto aplicando la ley de la economía lingüística de manera extrema debido a cómo se estructura la narrativa de la página (Brandimonte 2012). Sin embargo, al igual que es erróneo rellenar los globos y didascalias con demasiado contenido textual, no se debe reducir de más, pues se puede omitir información y afecta a la estética de la página (Valero 2000).

El código lingüístico con valor funcional también estaría formado por las interjecciones, las onomatopeyas, los verbos de emisiones sonoras (*tronar, roncar, reír*, etc.) y otros sonidos sin grafía establecida (*ngh, plam, plac*, etc.) (Cestero 2000 *apud* Brandimonte 2012). Debido al nivel de integración de las onomatopeyas en la imagen de los cómics, «no ha resultado posible muchas veces eliminarlas de las viñetas en las traducciones»

(Gasca y Gubern 1994:578); y, por esta razón, muchas onomatopeyas se han universalizado en la industria del cómic. En el caso de los mangas, a diferencia de las traducciones publicadas en países anglosajones, las onomatopeyas no se alteran en las traducciones oficiales de España:

Los aficionados no se contentaron únicamente con el nuevo estilo de gruesos tomos, y progresivamente empezaron a exigir publicaciones que fuesen lo más fieles posible a la edición japonesa, con el formato de lectura oriental, recogiendo expresiones y modismos en japonés, sin onomatopeyas traducidas y con anotaciones a pie de página en vez de modificar los elementos del dibujo, para sorpresa y satisfacción de las editoriales, quienes años atrás habían intentado recorrer – precisamente – el camino contrario y ahora veían como se reducían drásticamente los costes de producción (Santiago 2012:15)

2.3. LA TRADUCCIÓN DE MANGAS

Existen numerosas maneras de orientar la traducción de cómics, ya que aún no se ha llegado a un consenso sobre las implicaciones que supone este tipo de traducción. Por esta razón, este apartado busca analizar las diferentes interpretaciones de cómo debería denominarse la traducción de mangas.

Jonathan Evans (2017) emplea el término del traductólogo Jakobson y se refiere a la traducción de cómics como *traducción interlingüística*; se centra en el código lingüístico y le resta importancia a la imagen en este tipo de literatura. Según Evans (2017), la imagen es un acompañamiento del texto, por lo que no es necesario interpretar los elementos visuales. Otros autores han criticado su punto de vista argumentado que «la traducción no puede ignorar los códigos iconográficos que forman parte del lenguaje narrativo del medio, que condicionan, sustentan y, en ocasiones, facilitan la interpretación y la traducción de la palabra escrita» (Porras 2021).

Bartosch, Stuhlmann (2013) y Borodo (2015) se apoyan en otro concepto de la terminología de Jakobson y exponen que la traducción de cómics es *traducción intersemiótica* (1959), «la traducción de un medio verbal a otro sistema semiótico» (Porras 2021). Jakobson era lingüista, pero también traductólogo y no se le escapó analizar la realidad semiótica de la traducción que, llevada al plano de los cómics, es cuanto menos innegable. Por otro lado, algunos académicos toman una postura parcial y admiten que no todos los códigos de significación no lingüísticos pueden facilitar la labor de traducción. En algunas ocasiones pueden ser restrictivos, puesto que interactúan de varias maneras con él, «explicándolo, negándolo, afirmándolo, sustituyéndolo, complementándolo» (Chaume y Tamayo 2016:303).

Titford (1982) habla de *traducción subordinada* relacionando la traducción de cómics con la audiovisual. Mayoral, Kelly y Gallardo (1988) también se apoyarán en esta terminología a la hora de afrontar este tipo de traducción multimodal. Como se ha mencionado con anterioridad, la traducción de cómics se ve subordinada a elementos paralingüísticos y gráficos que afectan en el proceso traductológico tanto a nivel semántico como a nivel técnico. Por esta razón, se podría pensar que la propuesta de McClarty y Fox sobre la integración de los subtítulos en la pantalla viene influenciada por los cómics. Según su acercamiento, los subtítulos se podrían ubicar en pantalla al lado del personaje que emite el parlamento. Asumían que, de esta manera, los subtítulos servirían como foco de atención natural a los espectadores y que contribuiría a integrarlos mejor en el texto audiovisual (McClarty y Fox 2013 *apud* Orrego 2013). Esta propuesta ha causado rechazo en subtítulo por cuestiones relacionadas con la velocidad de lectura y la comodidad visual, pero en los cómics es posible gracias al estatismo de la imagen.

Zanettin (2018) amplía el área de trabajo y considera que este tipo de traducción debería considerarse *localización* porque, en ocasiones, es necesario alterar la imagen por exigencias culturales o técnicas. La definición del término *localizar* según LISA (Localization Industry Standards Association) consiste en adaptar un producto a un mercado concreto, lo que incluye la adaptación de imágenes, entre otros aspectos. Zanettin menciona que el tamaño de los globos se puede agrandar en ciertas ocasiones para facilitarle el trabajo al traductor y, que según las culturas, se podría plantear alterar otros elementos. Por norma general, en traducción se intenta procurar el equilibrio entre los códigos de significación con el fin de no alterar el sentido (Remael 2001). Además, como se ha mencionado anteriormente, la estructura de los paneles y globos de los mangas tiene un sentido semiótico, no estético como los cómics, así que su modificación podría afectar a la estructura narrativa. No obstante, existen pocos casos en los que se ha llevado a cabo tareas de localización en la traducción de mangas. Por ejemplo, en 2021 se empezó a publicar *Tokyo Revengers* de Ken Wakui, un manga que atrajo la polémica fuera de Japón por la frecuente aparición de la sauvástica, un símbolo ligado a la religión budista que podría confundirse con la esvástica nazi. La publicación del manga fuera de Japón sufrió alteraciones en varios países europeos como Alemania y Francia que eliminaron este símbolo de la portada. Sin embargo, Norma Editorial, que publicó la traducción oficial en España, optó por no censurarlo. Desde un análisis empírico, se puede corroborar

que las editoriales españolas de manga procuran no recurrir a la adaptación o censura bajo ninguna razón, desde las onomatopeyas hasta estas cuestiones culturales.

Como se ha podido comprobar, los traductólogos han estudiado la importancia de los códigos de significación no lingüísticos con relación a cómo afectan al lingüístico, y muchos se han referido a estos códigos gráficos que forman parte de la naturaleza del cómic y manga como *otros códigos*. Aparentemente, se da por hecho que lo único que puede leerse en un cómic es el texto, cuando este no puede hacer nada por sí solo en un volumen o tomo.

René Thom, matemático especializado en topología diferencial, relacionaba la sintáctica con la Teoría de las catástrofes y decía que el orden sintáctico de las oraciones es «de una simplicidad que hace llorar desde un punto de vista combinatorio [...], los matices pertenecen sobre todo al semantismo de los nombres» (Rodríguez 1982:73). Si bien resulta evidente que los términos tienen semantismo, no se debe descartar el hecho de que las imágenes también poseen carga semántica. Un manga no precisa de extensas definiciones sobre la apariencia de los personajes o la acción que se desarrolla, porque la imagen tiene ese cometido y, de esta manera, esta creación multimodal genera significado (Evans 2017 *apud* Porras 2021). Por lo tanto, siguiendo la teoría de Thom, es la combinación entre texto e imagen lo que genera el semantismo porque, así como los elementos visuales que acompañan al texto lo representan, el texto también es una prolongación de la imagen.

La imagen no complementa al texto, sino que tienen una relación simbiótica, «il ne s'agit pas d'une simple addition, pas plus que d'une subordination de l'une à l'autre» (Yuste Frías 2011:255). La composición de la página, el tamaño de paneles, la forma y color de los globos, cómo se dibujan los personajes, sus poses y expresiones... Todos estos elementos están cargados de contenido narrativo. Toda la información que aportan no es algo que pueda soportar el texto por sí solo; por lo tanto, el traductor no debe centrar toda su atención en este, sino en la relación de ambos códigos de significación (Yuste Frías 2006). Sin embargo, a pesar de que todos los traductores saben leer palabras, la escolarización pasa por alto «otros signos que nos rodean y que caracterizan la cultura visual reforzada de manera permanente por las pantallas que han colonizado prácticamente todos los entornos» (Gomes 2019:49). Por lo tanto, leer la imagen es una dificultad añadida a este tipo de traducciones.

2.4. LA SEMIÓTICA

La semiótica tiene su origen etimológico en la palabra griega *séméion*, que significa *signo*, y se refiere a entender la lengua como una categoría de signos o símbolos que ayudan en el acto comunicativo (Joly 2009). Es un concepto cuyos límites varían según qué lingüista la defina. Por ejemplo, en el siglo XVII, John Locke dejaba una extensa interpretación al concebirla como un estímulo que nacía del sonido: «a partir de la articulación sonora sensible, entendida como signo (σημειον, estudiado por la semiótica), se lanzaba al significado (σημαντικον, estudiado por la semántica) de las ideas» (Daros 2001:92). Sin embargo, esta definición no se adecua al objeto de estudio de este trabajo, pues los mangas carecen de código acústico, así que, a continuación, se presentarán dos definiciones más afines a esta investigación.

Ferdinand de Saussure concebía el origen de los signos a través de varios sistemas como la escritura, los ritos simbólicos, las fórmulas de cortesía, etc. No obstante, para él, la lengua era el sistema principal, «elle est seulement le plus important de ces systèmes» (Saussure 1915:33 *apud* Eco 1986:19). Por lo tanto, para entender la semiótica de Saussure es imperativo hacer hincapié en su noción del signo lingüístico explicado en el *Curso de Lingüística General*. Saussure aclara que el signo lingüístico no une una cosa y un nombre, sino un concepto y una imagen acústica. Al concepto lo llama *significado*, la imagen psíquica; y, a la imagen acústica la llama *significante*. Para entenderlo mejor se hará uso de la célebre intervención de Julieta en la obra de Shakespeare *Romeo y Julieta*: «¿Qué hay en un nombre? Eso que llamamos rosa, lo mismo perfumaría con otra designación» (Acto segundo Escena II). La idea de que la rosa perfuma forma parte de la imagen psíquica que tiene Julieta de la flor, es el significado que le ha dado, mientras que el objeto material que sostiene y pronuncia es el significante. Julieta pone de manifiesto que la designación *rosa* es algo arbitrario al que se le ha dado significado y significante, y esa es una de las características del signo según Saussure, su arbitrariedad (Saussure 1987). En relación con la semiótica, Saussure la concibe como una ciencia que estudia cómo se desenvuelven los signos «au sein de la vie sociale» (Saussure 1915:33 *apud* Eco 1986:19).

Charles S. Peirce hablaba de *semiosis*, un proceso de acción y reacción que implica tres partes: el signo, el objeto y el interpretante; estas tres partes se conocen como *la tríada de Peirce*. El signo «es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún

aspecto o carácter» (Peirce 1974:22). El objeto es la realidad objetiva a la que se refiere el signo y el interpretante es el signo equivalente y subjetivo que crea cada individuo a partir del primer signo (Peirce 1974). Por lo tanto, el signo es un estímulo interpretativo y cada individuo reacciona de manera subjetiva ante él. Para Saussure, los signos expresan ideas de un emisor, que se las comunica a un destinatario; pero, la tríada semiótica de Peirce contempla la ausencia de un emisor en otros fenómenos comunicativos. Por ejemplo, se podría considerar a un cómic o manga como fenómeno comunicativo carente de un emisor explícito según la lógica de Saussure, pues, al igual que los libros, estos carecen de imagen acústica, de significante.

Umberto Eco (1986) se apoya en la tríada semiótica de Peirce para enfocar un nuevo horizonte en los estudios semióticos: los códigos visuales. Según Eco, la semiótica siempre se ha visto ceñida al código lingüístico, cuando las mismas nociones pueden aplicarse a la imagen. Eco se refiere a los signos visuales como *indices*, el mismo término que emplea Frederic Chaume (2004) en traducción audiovisual junto a la misma definición: «algo que dirige la atención sobre el objeto indicado por medio de un impulso ciego» (Eco 1986). Considera que los impulsos son más o menos ciegos porque se basan en el horizonte de experiencia del receptor. Por ejemplo, cuando vemos a un personaje de un cómic con el ideograma de pájaros o estrellas girando alrededor de su cabeza, entendemos que se ha dado un golpe o lo han golpeado. De manera empírica, no tenemos formas de relacionar un golpe con aves o astros, es algo que hemos adquirido a través de la experiencia de leer cómics. Esto se relaciona estrechamente con una de las cualidades que le otorga Saussure el signo lingüístico, la arbitrariedad; al igual que una rosa se llama de esa manera por capricho, este ideograma se ha repetido en varias obras y, ayudado por el contexto, el lector ha aprendido su significado, pero no tiene sentido en nuestra realidad empírica (Gubern 2009). El nivel de comprensión semiótico variará según la cultura del receptor, pues los lenguajes icónicos serán diferentes también. Un lector español puede comprender los pájaros en la cabeza de Mortadelo sin pararse a pensar, pero puede que le cueste entender que sugieren el conjunto de líneas verticales debajo de la mirada de un personaje de manga (De Cabo 2014).

En estudios más actuales, enfocados en la semiótica aplicada a la imagen, encontramos un nuevo concepto: la *semiosfera*. Serra (2015) define a la *semiosfera*, un macroconcepto formulado por Iuri Lotman, como el conocimiento intrínseco por parte del receptor de un multiverso que rodea la historia del cómic que lee. Por ejemplo, en las últimas películas

de Marvel se hace más notorio que nunca este concepto cuando en la escena poscréditos de la segunda película de *Venom*, Eddie y el simbiote experimentan un cambio abrupto de espacio y tiempo por las acciones del Dr. Strange en otra película. Asimismo, esta teoría sobre la existencia de diferentes universos se ha planteado en la comunidad científica por mucho tiempo bajo el nombre de *Teoría de cuerdas* (García 2022). Varios productos de ciencia-ficción han llevado esta teoría a la realidad y los mangas no quedan indiferentes ante esta idea. A diferencia de los cómics, en los mangas solo se ve una correlación entre historias ajenas a la original cuando se trata de obras del mismo autor o por fines humorísticos. Por ejemplo, en el manga del autor ONE, *Mob Psycho 100*, uno de los personajes tiene la imagen del protagonista de otra obra del autor, *One Punch Man*, como fondo de pantalla del móvil. Aun así, en ocasiones, los personajes de un manga mencionan o nombran a los personajes de otro, pero no como seres reales de su plano de la realidad, sino como seres ficticios. Por ejemplo, en el anime *Sakigake!! Otokojuku* uno de los personajes aparece leyendo el manga de *JoJo's Bizarre Adventure*.

A la hora de entender la semiótica de un manga es imperativo tener claro que «el texto, sin dejar de ser texto, funciona como imagen y la imagen, sin dejar de ser imagen, funciona como texto» (Yuste Frías 2006:271). Así pues, ambos códigos deben leerse en su conjunto porque uno no funciona sin el otro. Es cierto que no todos los paneles contienen texto, al igual que no todos contienen imágenes, pero el manga no está formado por un único panel, es cómo estos se relacionan entre ellos que se produce un hilo narrativo. En traducción audiovisual, Chaume (2004) distingue dos interacciones entre el texto y la imagen: sustitución semiótica y recurrencia semiótica. La sustitución semiótica puede ser una elipsis lingüística o icónica, donde uno de los signos contradice al otro. Por ejemplo, en el segundo capítulo de *Chainsaw Man*, un *demonio de los músculos* controla el cuerpo de una niña y, en el panel donde la niña se ríe se produce una contradicción pues su rostro refleja sufrimiento. Por el contrario, la recurrencia semiótica es una repetición porque ambos signos aportan la misma información. En el mismo capítulo, cuando el protagonista dice «me alegro un montón», al lado del globo está su rostro con una evidente expresión de alegría que refuerza la información textual. No obstante, estas dos interacciones resultan insuficientes en un manga ya que, al carecer de sonido, la imagen realiza un esfuerzo extra en transmitir intencionalidades.

Por ejemplo, en la figura 14 se informa en el primer panel a través de la onomatopeya que el protagonista, Denji, tiene hambre, luego verbaliza ese deseo en el siguiente panel y la

chica, Makima, le pregunta si podrá hacerlo solo. Si leemos entre líneas las palabras de este personaje entendemos que su interrogativa era una invitación para ayudarlo a comer. En un principio, Denji no recae en esta doble intención y se aventura a decirle que no, que podrá comer solo, pero cuando capta la indirecta se corrige y exclama que sí. A través de su expresión podemos intuir que se ha dado cuenta, porque dilata las pupilas, un indicio de que acaba de descubrir algo (Ekman 2017), la indirecta. En estos paneles la relación entre imagen y texto ni refuerza ni contradice este mensaje. La pose de Denji en el primer panel no representa la onomatopeya. El sensigrama del globo del segundo panel solo demuestra el cansancio en la voz del personaje y el tercer panel tampoco tiene ningún elemento que explicita la indirecta de Makima. Sin embargo, el último panel resulta cuanto menos interesante porque el primer enunciado textual está inacabado y, aun así, por su implicación semiótica en relación con el resto de los paneles y los siguientes, se intuye que iba a ser un enunciado adversativo. Esta información no está explícita en la expresión o pose del personaje, ni siquiera en la forma del globo, pero el lector entiende que el personaje ha mentido porque ha entendido tarde la indirecta de Makima.



Figura 14

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.2 pág.78

Si bien muchos autores han reiterado la idea de que los códigos de significación trabajan en equidad, creo necesario discernir ya que, en ocasiones, se relevan el protagonismo. Según la escena, el texto puede tener más peso narrativo que la imagen, sobre todo cuando se trata de didascalias sobre fondo negro. Y viceversa, en otros casos el texto cumple la única función de complementar a la imagen y el lector puede omitirlo. Por ejemplo, en *Chainsawman Man* podemos ver una página cuya única intencionalidad es demostrar la posición de poder de un personaje, Makima, frente al protagonista y su compañera, Power (figura 15). Esta página está sobrecargada con globos de perigramas de picos, letras en negrita y signos de exclamación para reflejar gráficamente el ruido de la discusión entre Denji y Power. Al pasar la página, Makima les pide silencio y todos los elementos gráficos y lingüísticos vuelven a la normalidad (figura 16). Realmente, poco importa

sobre qué peleaban porque lo la intención de esta composición es contarle al lector que Makima es la autoridad en la empresa y nadie la desobedece, el texto está integrado en la imagen: «sometimes the text is not translated to be read but to be seen and/or heard» (Corrius 2004:3).



Figura 15



Figura 16

De izquierda a derecha, *Chainsaw Man* de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.5 pág.141 y 142

«Su problema, Watson, es que usted mira, pero no observa», le decía Sherlock Holmes en varias ocasiones a su compañero el doctor Watson. Esta es la raíz del problema para el traductor que, al igual que Watson, disfruta del placer estético de las imágenes que mira, pero no observa el significado de estas. En un manga todas las imágenes tienen una razón y expresan algo, como ocurre con la forma de los globos, lo que queda trazado sobre el papel no es accidental. Por ejemplo, la página 121 del capítulo cuatro de *Chainsaw Man* (figura 17) presenta una reflexión interna del protagonista que se replantea cuál es su objetivo en la vida. En el lado izquierdo de la figura 17 se ha transcrito el texto y, en el lado derecho, se puede ver la página del manga con todos los códigos de significación. Sin los elementos gráficos, el final parece tener un tono romántico, pues el protagonista está recordando el nombre de su interés amoroso en la historia. Empero, con la imagen el lector entiende que el tono es diferente, porque no es casualidad que el texto esté a la altura del pecho de Makima; esta organización de texto e imagen sirven para indicarle al lector que el protagonista está mirando a Makima con otros ojos. Esta interpretación se vuelve real cuando al pasar la página Denji confiesa que quiere «sobarle las tetas».

Me puedo bañar cada día...
Comer cosas ricas...
Y tengo cerca a un bellezón.
Lo tengo todo y, sin embargo... Siento
como si me faltara algo. ¿Acaso hay más?
Un objetivo importante de verdad...
Para él un rollo de venganza, fijo.
Para ellos, proteger a la familia.
¿Tendrá algún sueño Makima?
Makima...



Figura 17

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.4 pág.121

3. MARCO PRÁCTICO: ANÁLISIS SEMIÓTICO

Tatsuki Fujimoto (藤本タツキ) es un mangaka japonés, autor del manga que servirá como objeto de estudio en este trabajo: *Chainsaw Man*. Esta obra de 11 volúmenes inició su publicación en la revista *Shūkan Shōnen Jump* de la editorial Shūeisha desde el 3 de diciembre de 2018 hasta el 14 de diciembre de 2020 en Japón. Su trayectoria en la industria del manga resulta interesante, pues presenta un estilo de dibujo alejado de la normativa actual y profundiza en temas delicados: filosofía, política, religión, sexo, muerte. Hasta la actualidad ha publicado un total de catorce mangas, de estos, doce son de tomo único y dos son serializaciones. Los mangas de tomo único más populares han sido *Look Back* (2021) y *Goodbye, Eri* (2022). Las serializaciones son *Fire Punch* (2016-2018) y *Chainsaw Man* (2018-2020). Esta última obra ha resultado ser la que le ha dado reconocimiento en la industria, a pesar de ser rechazada en un principio por la Shonen Jump; la editorial de manga japonesa por antonomasia, en ella se ha publicado infinidad de obras aclamadas por los fanáticos: *One Piece*, *Naruto*, *Dragon Ball*, *Bleach*, etc.

Chainsaw Man narra la historia de Denji, un joven que vaga por la vida ejerciendo pequeños trabajos que le procuran el alimento y el dinero suficiente para enmendar los intereses de las deudas que heredó de su padre. Lo acompaña Pochita, un demonio que ha adoptado como mascota y con el que trabaja matando a otros demonios menores. Un día, los deudores de su padre acaban con su vida, así que recuerda el trato que hizo con Pochita y revive como un híbrido entre humano y demonio, ahora con un nuevo cuerpo del que salen motosierras. Entonces conoce a Makima, una *devil hunter* de la agencia de seguridad nacional. Esta le dará trabajo en la agencia, compañeros y un piso donde vivir con la condición de que haga bien su trabajo. Denji ha cumplido su sueño de tener un

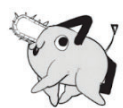
mínimo de calidad de vida, pero irá descubriendo a lo largo de la historia si eso es suficiente para ser feliz.

El manga puede aparentar llevar una historia ligera sobre un joven que mata monstruos con una imagen inhumana; nada más lejos de la realidad, la obra invita a una reflexión filosófica sobre qué determina que una vida sea ideal. El trato que hizo Denji con Pochita consiste en dejarle su cuerpo como recipiente con la condición de que le permita tener una vida feliz. Para el protagonista, que ha pasado toda su infancia en la miseria, una vida feliz consiste en desayunar pan con mermelada todos los días, tener una novia y dormir bajo un techo.

A continuación, con el fin de comprender mejor los análisis posteriores, se hará un breve resumen de los personajes principales que aparecen en el primer volumen de este manga. Las descripciones de los personajes se componen por su papel en la narrativa, su aspecto y la relación que este tiene con su personalidad.



Denji, el protagonista de esta historia, es un adolescente que está aprendiendo a desenvolverse en la sociedad. Antes de obtener los poderes del demonio motosierra, hacía pequeños trabajos matando demonios menores para poder pagar las deudas que heredó de su padre. Tiene un aspecto desarreglado: no lleva chaqueta, tiene las mangas remangadas, el pelo despeinado y suele andar encorvado. Además, sus dientes son puntiagudos como una posible metáfora de su apetito o ambición por cumplir su sueño de tener una vida feliz. Al no recibir una educación, Denji suele presentar un método de razonamiento simple ante las situaciones que se le presentan.



Pochita es el demonio motosierra con el que Denji ha pactado para salir con vida y cumplir sus sueños. Se presenta como una mascota para el protagonista, similar a un perro. A cambio de sobrevivir, Pochita ha convertido a Denji en un poseído, un ser mitad humano y mitad demonio. Es el único ser querido que ha tenido el protagonista desde el suicidio de su padre, así que lo atesora y guarda en gran estima.



Makima es la jefa del escuadrón especial de la agencia de *devil hunters*. Encuentra a Denji después de matar al demonio zombi y lo acoge dentro de la agencia como parte de su escuadrón. Ella es un personaje con poder y autoridad, y se ve reflejado en su aspecto: su uniforme está impoluto y bien puesto, lleva el pelo recogido en una trenza como metáfora de que tiene todo bajo control y sus ojos son círculos como el objetivo de una cámara, pues siempre observa todo lo que hace el

resto. Su personalidad resulta un enigma para Denji, que aún no sabría decir si es buena o mala persona. No obstante, es el interés amoroso del protagonista, aunque este sigue debatiendo qué es el amor.



Aki es el primer compañero de Denji y, en principio, su primer obstáculo. Su meta es vengar a su familia asesinada por demonios, por lo que se presenta como un héroe canónico de la literatura con un objetivo claro que hace dudar a Denji de su propia determinación. Tanto su aspecto como su personalidad pretenden mostrar orgullo y justicia: uniforme limpio, pelo sujeto por una coleta, labios rectos, postura recta.



Power es el demonio de la sangre y desprecia a cualquier ser viviente menos a su gato llamado Gatito. Makima la convierte en compañera de Denji y ambos cometen varios errores durante sus misiones. Tiene una personalidad explosiva y rebelde, esto se ve reflejado en la forma dispareja en la que lleva su ropa y en su dinamismo kinésico.

3.1. ANÁLISIS COMPARATIVO: LA TRADUCCIÓN INDIRECTA

A lo largo de este trabajo se han dado pinceladas al parecido entre la traducción en inglés de Estados Unidos y la traducción oficial en español de España del manga *Chainsaw Man*; las similitudes en las decisiones de traducción podrían estar ligadas a la cercanía entre culturas. Si este es el caso, ¿no cabría la posibilidad de investigar la validez de la traducción indirecta de mangas? Los mangas tienen naturaleza multisemiótica, en ellos conviven varios códigos de significación, así que el peso de la traducción no recae solo en el texto, lo que podría suponer una ventaja para la traducción indirecta. La traducción indirecta, o de relevo, es aquella que no parte del texto origen, sino de una traducción previa en otra lengua (Hurtado 2001). Existen estudios sobre esta modalidad de traducción en relación con lenguas orientales como el chino (Marín 2008; Ku 2010). En el año 2010, Menghsuan Ku realizó un estudio titulado «Reflexión de la traducción indirecta del chino al español. Ejemplo de la traducción de *La vida y la muerte me está desgastando*». En él se investigó la calidad de la traducción al español a partir de una traducción en inglés de la obra *La vida y la muerte me está desgastando* del autor Mo Yan. Se concluyó que la traducción al español se había visto influenciada por la traducción al inglés y tenía varios errores (Ku 2010). Este apartado pretende contemplar

si se llegaría a la misma conclusión si en lugar de una novela, la traducción indirecta fuese de un manga.

Existe un actitud contraria a la traducción indirecta e, incluso, algunos autores se han referido a ella como a una enfermedad (Marín 2008). No obstante, sorprende descubrir que la traducción indirecta es una práctica habitual en España por falta de especialistas en otras lenguas, especialmente las orientales (Ringmar 2006, Marín 2008, Ku 2010). Otros autores remarcan que los errores de traducción se pasarían de una a otra (Elorreaga 2019), que la indirecta solo es viable si no es posible dar con un traductor para la lengua origen (Prada-Samper 2002) o que puede presentar claras divergencias en comparación con el texto original (Elorreaga 2019). Con tal de paliar la latente crítica negativa a la traducción indirecta, conviene meditar brevemente las nociones de traducción y autoría.

La traducción como disciplina también ha sufrido y sigue sufriendo constantes críticas en relación con su legitimidad con el texto origen. Ortega y Gasset en *Miseria y esplendor de la traducción* ya debatía sobre la imposibilidad de la traducción, alegando que esta actividad era una utopía *per se* (Ortega y Gasset 1983). La pérdida o modificación del mensaje original forma parte de la idiosincrasia de la traducción y, por esta razón, muchos se han referido a los traductores con la expresión *traduttore-traditore* (Ortega y Gasset 1983, Du Bellay 1996, Canfield 2014). Dicha expresión juega con el parecido de las palabras traductor y traicionar en italiano para denunciar esta imposibilidad de la traducción, es decir, recalca el hecho de que la traducción nunca será igual que el texto original: «Mais que dirai-je d'aucuns, vraiment mieux dignes d'être appelés traditeurs que traducteurs? Vu qu'ils trahissent ceux qu'ils entreprennent exposer...» (Du Bellay 1996: 71).

Esta expresión está totalmente en lo cierto, pero la traición no es contra el texto, sino contra el autor de este. Para entender este punto, es primordial concebir a la traducción como un meme, del griego μίμημα (algo que imita), en su máxima expresión. El científico Richard Dawkins, cuyo campo de estudio es la evolución genética, utiliza el término meme para nombrar a un gen y lo define como «un nuevo tipo de replicador que dará lugar a un nuevo tipo de evolución» (Dawkins 1976: 193 *apud* De Piero 2017:672). Los memes —tanto los genes que nombra Dawkins como las imágenes con fines humorísticos de internet— no son miméticos, son «un nuevo tipo de evolución» (De Piero 2017:672). Para Dawkins, «así como los genes pueden mutar y producir como consecuencia la evolución de una especie, los memes de internet también son susceptibles de mutar y de

hacer evolucionar la cultura» (Dawkins 1976: 193 *apud* De Piero 2017:672). Por ende, la traducción es un meme, una «escritura productiva basada en el texto original, que consigue acercar otras culturas, otras formas de pensar y de comportarse» (Álvarez 1995:709). La traducción no busca ser idéntica al texto original, ni siquiera el autor original sería capaz de escribir de manera idéntica e inequívoca su misma obra por segunda vez.

Si nos viésemos condenados a no ocuparnos sino en hacer lo que es posible, la vida carecería de objetivos, de sentido. Sólo (sic) cabe lograr lo que queremos en medida aproximada, pero esta aproximación puede ser mayor o menor. La traducción, pues, es a la vez imposible y posible (Rutherford 1989:162 *apud* Ordóñez 2006:204).

El pesar que acompaña a la traducción, sea directa o indirecta, es la adoración hacia el autor. El capitalismo y la sociedad moderna han puesto al autor por encima de la obra, sepultando el mensaje bajo la figura del emisor; se intenta buscar un origen a la obra a través de la figura del escritor, de esta manera, se ha priorizado el quién al qué (Barthes 1987). Por lo tanto, no existe una «vía para traducir sin traicionar» (Canfield 2014:74), se debe aceptar la traición hacia el autor como parte de la naturaleza de la traducción. Así pues, la traducción directa traiciona al autor original, mientras que la traducción indirecta traiciona al traductor original.

En ningún caso se falta al mensaje, pues el traductor adopta una actitud performática en pro del mensaje. Barthes utiliza el término *performance* de Chomsky para referirse al «dominio del código narrativo» (Barthes 1987:1); en este estudio, este término compartirá esta definición con el acto performático que expone Ter en su video «Un concepto que me ha cambiado la vida: la "PERFORMANCE" (2018)». En este video la *youtuber* expone que un autor se compromete con el mensaje de su texto y define la performance como: «canalizar un único sentimiento de la manera más intensa posible para hacer un *point*, sin matices, sin *disclaimers*» (Ter 2018). Uno de los ejemplos que pone es la canción *Another brick in the wall* de Pink Floyd y argumenta que si el grupo hiciese un inciso a mitad del estribillo para incidir en la importancia de la educación, eso ya no sería una canción, sino el discurso del ministro de educación y cultura. Este ejemplo se puede extrapolar a las notas de traducción, pues, si el traductor añade una aclaración a pie de página para explicar su decisión traductológica, la novela se volvería un manual. Por lo tanto, el traductor debe entender la intencionalidad del mensaje original y entregarse a él con una actitud performática. De esta manera, poco importa si el texto es original o no, porque ese conocimiento de la obra delatará posibles errores de traducción previos.

A continuación, se llevará a cabo un breve análisis comparativo entre la traducción oficial al inglés de Estados Unidos por VIZ Media y la traducción oficial al español de España por Norma Editorial; además, se incluirá la versión original japonesa. Se analizarán cuatro muestras y cada una planteará un nuevo paradigma que dará lugar a una discusión sobre la viabilidad de la traducción indirecta en mangas. En la primera muestra se analizará el plano lingüístico relacionado con la similitud cultural entre las traducciones de los países occidentales. La segunda muestra pretende abrir el debate ante la posibilidad de apoyarse en la adaptación gráfica de onomatopeyas en los mangas traducidos en Estados Unidos. La tercera muestra incidirá más en el plano gráfico con la adaptación de intertítulos y su repercusión en la coherencia de la obra. Por último, la cuarta muestra mencionará la importancia de la semiótica en la traducción de mangas y cómo el traductor español podría servirse de otras traducciones para leer mejor la imagen. El orden de las muestras será: la imagen original del manga japonés, la traducción en inglés y la traducción en español.

Muestra 1



Figura 18



Figura 19



Figura 20

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.4 pág.124

Las siguientes muestras pertenecen al primer panel de la página 124 del capítulo 4. Antes de este panel, en la página anterior, Denji meditaba cuál sería su objetivo dentro de la organización de *devil hunters*, pues sus compañeras tenían metas loables como vengar o proteger a seres queridos, mientras que él no tenía ninguna motivación. Así pues, decide que su meta será tocar el pecho de una mujer y lo exclama en alto, sin darse cuenta de que Makima estaba delante. Makima arquea el cuerpo a un lado, así como la cabeza, y abre ligeramente los ojos, este lenguaje corporal indica curiosidad y sorpresa (Ekman 2017). La cuestión que se analizará en esta muestra es cómo se ha traducido la confusión

fónica en inglés y español y si el texto original tuvo influencia en la decisión de traducción.

En japonés se escribe con tres alfabetos (hiragana, katakana y kanji) y, aunque las palabras suenen idénticas, pueden tener diferentes significados según con qué carácter se escriban. Makima no depara en que «胸だ» significa tetas y pronuncia «ムネダ», que suena exactamente igual (/muneda/), pero no significa semánticamente nada porque está escrito con otros caracteres. Tanto en inglés como en español, la traducción literal sería inviable porque «boobs» o «tetas» no tienen un doble significado, así que la confusión del personaje no tendría sentido. La traducción literal es una técnica de traducción que consiste en «traducir palabra por palabra un sintagma o expresión» (Molina 2006), es una traducción muy ceñida al original que, como se puede comprobar, no hubiera funcionado en esta ocasión.

En ambos idiomas se optó por la modulación como técnica de traducción; «efectuar un cambio en el punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del texto original» (Molina 2006). En este caso, el cambio sería pasar de una confusión de origen fonético a una de origen semántico. Si se hubiera explicado a pie de panel o de página el origen de la confusión por cuestiones fónicas del japonés, el lector se habría confundido o se perdería la gracia de la situación. La traducción indirecta desde el inglés no hubiera supuesto pérdida de información e incluso podría haber agilizado el proceso de dar con una solución de traducción. Es interesante que tanto en inglés como en español se haya pensado en la misma comparativa entre el pecho de la mujer y los melones. Esto refuerza la similitud que tienen ambas culturas en comparación con la japonesa.

En la traducción inglesa Denji grita «Melons!!» y Makima pregunta «Fruit?», lo que refuerza la ignorancia del personaje ante el doble significado de la palabra. En español se optó por la misma solución, con la diferencia de que Makima repite la palabra. Esta decisión resulta más idiomática y coherente con el personaje, porque asociar la palabra con otra de su campo semántico, melón y fruta, solo denota incredulidad. Sin embargo, repetir la palabra también denota la intención de indagar en el porqué de su mención. En la traducción al español, la traductora ha entendido la personalidad de Makima que, desde su primera aparición, ha procurado conocer mejor la mente del protagonista.

Muestra 2



Figura 21



Figura 22



Figura 23

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.1 pág.47

A continuación, se analizarán las onomatopeyas de la página 47 del capítulo 1, en el que tiene lugar la pelea entre Denji y el demonio zombi. Las páginas de peleas se caracterizan por tener una amplia presencia de onomatopeyas que reflejan, en este caso, el sonido de la motosierra, los gritos del demonio y cómo perfora la motosierra contra la piel de la criatura. Es interesante la composición de estas onomatopeyas porque, como se ha comentado en el marco teórico, la forma y tamaño de ellas tienen peso narrativo. Se reconoce que unas de las onomatopeyas es el sonido de la motosierra en funcionamiento porque las líneas que la rodean dan la sensación de que esta sale del aparato. Luego, el dibujo de la motosierra corta la mitad de la página, el fondo se vuelve blanco y solo quedan los sonidos de la motosierra cortando la piel y los gritos. Sin embargo, el aparato hace más ruido y los alaridos se escuchan de fondo, porque la onomatopeya de la motosierra se superpone a la otra y la fuente de la letra es más gruesa. En esta mitad de la página se hace más visible la integración de la onomatopeya en la historia; se podría extrapolar a los textos audiovisuales, cuando en una película de terror la pantalla está en negro y solo se escuchan gritos. También resulta interesante fijarse en el rostro del demonio zombi, que mira sorprendido la primera herida que le propicia la motosierra en el ojo derecho; el personaje tiene la pupila puntiforme y los ojos muy abiertos (Ekman 2017). En esa mitad de la página no hay onomatopeya de gritos porque se busca que la atención del lector esté en el hecho de que Denji ha podido infringirle una herida a su oponente; es como una pausa antes de que denote el caos de gritos y ruidos. Después de haber analizado de manera semiótica el mensaje de esta página, se procederá a examinar la versión traducida y adaptada al inglés con el fin de concluir si transmite igual de bien el mensaje que la original.

En el apartado teórico de este trabajo se mencionó que las onomatopeyas no se adaptan en mangas traducidos en España por petición acérrima de los fanáticos (Santiago 2012). La traducción acompaña a la onomatopeya en menor tamaño donde no interfiera con ella. Si bien se ha optado por esta solución, se podría alegar que interrumpe la lectura el buscar la traducción. La versión adaptada permite leer con más agilidad la onomatopeya y vincular el sonido con su procedencia con más facilidad. Además, las onomatopeyas en inglés están bastante aceptadas por el mercado español de cómics, en los que tampoco se efectúan adaptaciones (Gasca y Gubern 1994). Por lo tanto, si partimos de la base de que los receptores tienen interiorizadas a las onomatopeyas en inglés y son capaces de entenderlas, no es tan descabellado barajar la opción de tomar los mangas de Estados Unidos para su traducción y publicación en España. No obstante, en este trabajo no compete valorar las cuestiones legales y económicas que acompañan a esta sugerencia, pero cabe contemplar esta opción en pro de la función lúdica de este tipo de textos. Otra opción sería imitar el modelo estadounidense y abogar por la adaptación de onomatopeyas en las publicaciones españolas.

Muestra 3



Figura 24



Figura 25



Figura 26

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.5 pág.139

Esta muestra pertenece a la página 139 del capítulo 5 y en ella se puede visualizar a Makima con una pose pensativa y una mirada preocupada. Sabemos que está pensando por la posición de la mano y la mirada elevada, y está preocupada porque acerca las cejas al centro de la frente formando un arco invertido en cada una de ellas (Ekman 2017). En este panel Makima acaba de escuchar que Denji y Power han obstruido la misión de un trabajador civil y han matado a un demonio por su propia cuenta. Detrás del personaje se ven dos tiendas, una de pollo frito y otra de libros. Desde un punto de vista semiótico, no es casualidad que se haya dibujado un fondo a este panel y que la cabeza del personaje no obstaculice la lectura de los rótulos. Si la intención del autor hubiera sido resaltar la preocupación de Makima, hubiera dejado el fondo del panel en blanco o en negro, pero ha optado por dibujarlo. Esta decisión significa que son elementos importantes para contextualizar la escena, Fujimoto busca que el lector se concientice de que Power ha

llevado a cabo una carnicería en medio de una calle cualquiera con negocios humildes. Es una forma de acercar al lector a la realidad que se relata en la historia donde los demonios son recurrentes y pueden aparecer en cualquier momento y en cualquier barrio.

En el apartado anterior, se debatió la posibilidad de adaptar las onomatopeyas japonesas al español para facilitar la lectura del receptor. Sin embargo, la traductora ha leído correctamente la semiótica del panel y no ha optado por sustituir los nombres japoneses por su traducción. Se considera que ha sido una decisión de la traductora el no adaptar los rótulos con el fin de ser coherente con la historia. En traducción audiovisual es recurrente encontrar puntos de vista opuesto sobre la adaptación como técnica de traducción; «reemplazar un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora» (Molina 2006) con el fin de acercar el texto al receptor meta al punto de parecer un texto propio de la cultura origen. Por ejemplo, en el episodio 48 de *Bobobo* (anime emitido en Cartoon Network España entre el 2004 y el 2009) se decidió cambiar el nombre de Kinoshita Daihachi por Horacio Hemerencio Fermín. Este último nombre le es más familiar al público español y se adapta a la función humorística de la serie. No obstante, sigue resultando anticlimático que un personaje que caracteriza a un oficinista japonés se llame de esta manera. Asimismo, sería incoherente que los rótulos estuvieran en español cuando la acción del manga se desarrolla en Japón.

La adaptación de los intertítulos es diferente a la de las onomatopeyas, porque estos forman parte directa de la historia del manga. Los personajes no ven o interaccionan con las onomatopeyas, porque están dedicadas al receptor, sirven para guiarlo a través del código acústico. Sin embargo, los intertítulos están dentro de la escena y pueden afectar a la percepción de credibilidad del lector. Es un aspecto que el traductor o editor no debería alterar porque los autores de mangas adaptan los intertítulos según donde se desarrolle la obra. Por ejemplo, el manga *Black Butler* de Yana Toboso se desarrolla en la Inglaterra de finales del siglo XIX, así que tanto el nombre del protagonista (Ciel Phantomhive), como el de su empresa (Funtom) son coherentes con la narración. Asimismo, la historia del manga *Los apuntes de Vanitas* de Jun Mochizuki se desarrolla en París y la autora se ha esforzado tanto en ser precisa con los paisajes que muchos usuarios de internet han comparado las imágenes del manga con la realidad para comprobar la exactitud del trazo. Por lo tanto, ya existen varios elementos gráficos que ubican al receptor en el espacio y el tiempo de la obra, así que los intertítulos están previamente adaptados a estos paisajes y fondos.

Muestra 4



Figura 27



Figura 28



Figura 29

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.5 pág.140

Por último, se analizará esta muestra de la página 139 del capítulo 5, donde se puede ver que Power le está echando la culpa a Denji por miedo a que Makima le relegue de su puesto. Después de pensarlo un rato, Makima avisa a Power de que quizás el trabajo no esté a su altura, que sería más conveniente echarla del equipo. Esto asusta a Power porque es una poseída y según la ley de la agencia, los poseídos por demonios que no estén a su servicio deben ser eliminados para mantener el orden público. Entonces, esta es una amenaza de muerte para Power y, ante el miedo, le echa la culpa a su compañero. El miedo de Power se representa con varias líneas cortas que se superponen unas con otras y bordean su cuerpo, esto da la impresión de que el personaje tiembla. Además, para apoyar el mensaje del globo, Power señala a Denji con el dedo e incluso se sostiene al hombro de este con la otra mano en un amago de enfatizar la presencia de este. Respecto a su expresión, sus ojos están abiertos, sus cejas elevadas y gotas de sudor, estos son indicadores de miedo en el rostro (Ekman 2017). Por otro lado, Denji está sorprendido de la acusación de su compañera y eleva los hombros mientras agacha la cabeza, escondiéndose de Makima. Su reacción ante el parlamento de Power es casi inmediata, esto se puede percibir por la serie de líneas paralelas horizontales tras el globo. Lo interesante de esta muestra son los globos de Power, que necesita dos para poder emitir su enunciado, ya que el miedo le ha trabado la lengua.

En japonés, el primer globo de Power pone «きよつ» que no significa nada en específico, son sonidos incoherentes que articula por el nerviosismo antes de hablar bien. El traductor de la versión en inglés optó por la sustitución lingüística como técnica de traducción: «cambiar elementos lingüísticos por paralingüísticos o viceversa» (Molina 2006). Se ha cambiado el balbuceo por una palabra mal escrita «thish» que resulta ser la primera palabra del siguiente enunciado. En español, se optó por utilizar un sustantivo no muy

extenso para el globo y puntos suspensivos. En esta última traducción se ha empleado la técnica de la amplificación al «introducir precisiones no formuladas en el texto original (Molina 2006). No obstante, al añadir «hoy», el receptor puede llegar a pensar que Power le ha causado problemas a la agencia en más de una ocasión. Sin embargo, Makima se la presenta ante Denji como una compañera nueva. En este caso, la traducción indirecta podía haber guiado mejor a la versión en español. También se podía haber optado por otras traducciones como «Yo no...» o «Él...», que adelanten que le va a echar la culpa a Denji.

Desde un punto de vista semiótico, el segundo globo de Power también llama la atención. Ninguna de las versiones usa el mismo signo ortotipográfico al final de la intervención. En la versión original, se utiliza «~» para recalcar que el personaje ha alargado la última sílaba de la palabra; en inglés termina con un signo de exclamación; en español este termina con puntos suspensivos. En este caso, tan cercano al otro, la traducción indirecta se aleja de la intencionalidad de la obra original. Pero, el traductor o traductora puede evitar copiar esta decisión al leer la imagen y ver que el personaje está asustado de Makima y no le levantaría la voz. Por otro lado, según la RAE, uno de los usos de los puntos suspensivos es para expresar temor o vacilación, así que la versión española estaría justificada. Sin contar que «~» no forma parte de la ortotipografía del español y no sería pertinente usarla.

3.2. ANÁLISIS SEMIÓTICO: ENTREVISTA A JUDIT MORENO Y EMILIO ROS CASAS

El análisis semiótico que se llevará a cabo a continuación está fundamentado por una entrevista hecha a los traductores oficiales de español de España: Judit Moreno y Emilio Ros Casas. A pesar de que en el manga aparece únicamente Moreno como traductora del objeto de estudio, al contactar con ella hizo hincapié en la participación activa de Ros Casas en la traducción de este; además, figura como traductor oficial junto a Moreno en los siguientes volúmenes de la obra. Por lo tanto, Moreno responde a la entrevista teniendo en cuenta el trabajo realizado en conjunto con este otro traductor que, al igual que ella, conoce de primera mano la historia. Me pude poner en contacto con la traductora a través de una breve búsqueda en LinkedIn, donde le escribí por mensaje directo y le presenté la idea principal de mi TFM. Desde el primer momento, se mostró muy colaborativa e involucrada con mi investigación y esperó que le hiciese llegar la entrevista.

La envíe como un documento de Word para que se le facilitara el rellenarla con toda la información que encontrase necesaria. En total, la entrevista se conforma por 14 preguntas que se centran en diferentes aspectos de la traducción, pero siempre desde un punto de vista orientado a la semiótica. La entrevista completa se encuentra en el anexo de este trabajo. En este apartado, las preguntas y respuestas se dividen en cuatro apartados diferentes: la imagen como condicionante de la traducción, la adaptación y traducción de onomatopeyas e intertítulos, inconvenientes asociados a la composición y el plano lingüístico y cultural. Por último, se concluirá este análisis con una reflexión por parte de Moreno sobre el grado de implicación del traductor con los elementos semióticos en el proceso de traducción del manga. La metodología de esta parte del marco práctico consiste en analizar la semiótica de la imagen y contrastar este análisis con la respuesta de la traductora. El objetivo será comprobar si entender la semiótica del manga ha influido en el proceso de traducción y de qué manera con ejemplos concretos.

Antes de iniciar el análisis, es conveniente indagar en la trayectoria profesional de ambos traductores, así como en su bagaje en este tipo de traducciones. Judit Moreno inició su trayectoria profesional como traductora de manga en 2015 cuando se incorporó a Daruma Serveis Linguístics. Comenta que ha traducido otros formatos como animación y documentales, en ambos casos, desde el japonés como lengua de origen. Algunas de las editoriales españolas para las que ha trabajado son Milky Way, Norma Editorial y Planeta. Debido a su experiencia en este tipo de textos, ha sido pertinente indagar en el proceso de traducción de un manga. Moreno explica que el formato en el que recibe el manga depende de la editorial japonesa pues, algunas envían el archivo en PDF, mientras que otras se decantan por el formato físico. No obstante, debido a la crisis sanitaria del Covid-19, hubo un incremento de envíos digitales. Con respecto a *Chainsaw Man*, Moreno aclara que la mayoría de los tomos los recibió en PDF. También, añade que, por su parte, fue conociendo la obra a medida que le llegaban los tomos porque no había terminado de publicarse en Japón cuando España empezó la traducción.

Asimismo, he creído relevante preguntar la opinión de los traductores con respecto a la importancia del código visual. Judit Moreno opina que el papel de la imagen a la hora de traducir manga es imprescindible:

El apartado visual en un manga contiene tanta o más información que el texto; las expresiones de los personajes, sus gestos y acciones, o su entorno a menudo dictan el matiz y las emociones de cada frase. Además, en el caso del japonés, las frases a menudo no contienen información de aspectos como sujeto, género o número. Comprobar la imagen

es indispensable para diferenciar algo tan sencillo como “había un niño jugando” de “había un grupo de niñas jugando”.

3.2.1. La imagen como condicionante de la traducción

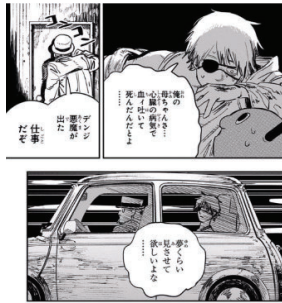


Figura 30



Figura 31



Figura 32

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.1 pág.23

Anteriormente, se ha incidido en el papel de la imagen en el proceso de traducción y se ha tratado el tema de esta como condicionante. Este ejemplo práctico es una de las muchas pruebas de ello, pues el no entender la semiótica de estos paneles puede afectar a la traducción del último globo. El globo del tercer panel carece de delta, es decir, no se señala específicamente quién es el emisor del mensaje. Sin embargo, basta con un mínimo entendimiento en semiótica del manga para aclarar que el globo es un mensaje atemporal cuyo emisor es Denji. En el primer panel Denji habla con Pochita y su globo es de perigrama tembloroso porque acaba de toser sangre, por lo que su voz es carrasposa. En el siguiente panel, el mafioso toca a la puerta, su globo es un Locugrama convencional y el delta indica que él es el emisor de ese mensaje. En el tercer panel, vuelve a aparecer el globo con perigrama tembloroso; este ya es un indicador de que el mensaje pertenece a Denji, el único con la voz irregular. Además, es posible que se trate de un mensaje atemporal, ajeno al tiempo presente en el tercer panel porque no tiene delta. Es un mensaje que pertenece al primer panel, pero que el autor trasladó al tercero por razones de composición o narración. En la versión traducida al inglés, este hecho se recalca al cambiar el formato de la letra a cursiva, lo que subraya que el mensaje de Denji no está dirigido al mafioso, sino a Pochita hace dos paneles. En español, la traducción se apoya en la semiótica para que el mensaje se entienda que es atemporal, mientras que en inglés se usa la cursiva.

Moreno aclara que la ausencia de delta no es siempre un indicador de atemporalidad del que se pueda apoyar, pues se ha encontrado en otras obras con globos directos que no lo



Figura 36



Figura 37



Figura 38

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.5 pág.148

Asimismo, los rótulos de las tiendas en español no parecen adaptarse nunca (figura 38), mientras que en inglés sí (figura 37). Esto se debe a que en español los rótulos solo se traducen cuando el espacio en el que se encuentran los personajes sea relevante, pero no se adaptan para ser coherentes con el espacio en el que se desarrolla la historia:

Si pasan por delante de letreros de restaurantes que simplemente están de fondo, normalmente no, a menos de que sea relevante que el lector tenga bien claro que se encuentran en una zona de restaurantes y esto no resulte obvio a simple vista.

3.2.3. Los inconvenientes asociados a la composición



Figura 39



Figura 40



Figura 41

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.6 pág.171

En traducción siempre se ha tenido en cuenta la diferencia que existe entre el texto en inglés y su traducción en español, que suele abarcar una mayor cantidad de palabras (figura 41). Con respecto al japonés, acontece una situación similar, pues debido a los caracteres propios del idioma, este ocupa menos espacio que la grafía occidental. En este caso, se puede comprobar la diferencia de espacio que ocupa el texto original en comparación con el inglés y el español (figuras 39,40 y 41). Sobre todo, la traducción al español deja un hueco muy estrecho que, estilísticamente afecta a la composición (Valero 2000). Sin embargo, resulta imposible resumir o acortar la traducción en español sin renunciar a parte del mensaje principal. Por ejemplo, «Estados Unidos» es una única palabra en inglés, «American», y, a su vez, solo son dos caracteres en japonés, «米国». Asimismo, «los partidarios de la guerra en la Unión Soviética» ocupa más que «Soviet War Hawks» que también ocupa más que «ソ連はタカ派の». En las tres lenguas, el

sustantivo «halcones» se define en una de sus acepciones como «un partidario de medidas intransigentes y del recurso a la fuerza para solucionar un conflicto» (RAE 2022). No obstante, este significado no es muy conocido en español y podría llevar a la confusión, por lo que se empleó la técnica de la descripción: «reemplazar un término o expresión por la descripción de su forma o función» (Molina 2006:101). Estas decisiones de traducción han llevado a que el texto ocupe espacio de más en el globo, por lo que sería interesante cuestionarse la posibilidad de adaptar el tamaño del elemento gráfico.

Ante esta propuesta, Judit Moreno ha informado de que los traductores solo se encargan del texto y no se involucran en cómo se adaptan los diferentes elementos gráficos. Por norma general, los procesos de traducción y maquetación trabajan de manera independiente el uno del otro. Moreno comenta que la adaptación gráfica no se encuentra dentro de las competencias de un traductor, pues es la labor de los diseñadores gráficos.



Figura 42



Figura 43



Figura 44

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.3 pág.97

Se podría alegar que siempre se puede buscar una manera de resumir u omitir sin perder información del mensaje original. Sin embargo, en ocasiones extremas es imposible optar por una de estas soluciones. En estos casos, resulta aún más esclarecedor poner sobre la mesa la propuesta de una leve adaptación gráfica con el fin de facilitar la lectura y la estética del panel. Por ejemplo, en la figura 44 es posible que si se hubiera agrandado mínimamente los globos que encadenan el primer panel con el segundo, no habría sido necesario dividir las palabras con guiones.

Sin embargo, los traductores deben ceñirse a las normas de cada editorial referentes a la puntuación y al estilo. Al no poder alterar la imagen, Moreno comenta que se guió por las reglas generales de la gramática española, «que no contempla como correcta la puntuación: “Cuando yo! Peleo! Contra! Un tío!...”».

3.2.4. El plano lingüístico y cultural



Figura 45



Figura 46



Figura 47

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.1 pág.12

La cultura japonesa, así como la mayoría de culturas orientales, es conocida por su pulcritud y ausencia de contacto físico (Mendoza 2020). Denji repite en varias ocasiones que le gustaría «*抱*» a una mujer antes de morir. El kanji «*抱*» es confuso porque tiene varios significados: abrazar, sostener, tener. Se podría entender desde el sentido inocente de «abrazar», como se tradujo en inglés, o se podría pensar en «tirarse a alguien», como se tradujo en español. La versión traducida en inglés parece apoyarse en la cultura japonesa y en los acontecimientos que se desarrollan más adelante en el primer capítulo, cuando Denji le pide a Makima un abrazo antes de desfallecer. Además, es recurrente encontrar metáforas visuales en las obras de Tatsuki Fujimoto, así que podría referirse a «*抱*» de «abrazar», como Denji abraza a Pochita en ese panel. No obstante, desde el plano lingüístico, Moreno explica que, de entre todos los significados que puede tener el verbo «*抱く*», ella y Ros Casas tomaron la decisión de ser coherentes con la personalidad del protagonista y optaron por un mensaje que reflejase mejor la forma de hablar de Denji: «a ello se le suma el uso de 女 (mujer), una palabra que dicha a secas es bastante vulgar: “tía”. (Alternativas más habituales y dentro de un registro más respetuoso son 女の人、女の子、女性)».

Referente al plano lingüístico, se incidió en el porqué de traducir a los deudores de Denji como Mafiosos y no *yakuzas*, ya que es un término japonés extendido y reconocible en la cultura occidental. Según Moreno, no se plantearon ese término, pero no habrían dudado en usarlo porque, aunque no lo recoja la RAE, «es un término lo suficientemente conocido entre los lectores de manga» como *katana* o *yukata*. Hace unos años la adaptación estaba más presente en la traducción de mangas, pero en la actualidad los medios de comunicación y películas han contribuido en que los lectores españoles tengan más

conocimiento de la cultura japonesa. Asimismo, resultó interesante el indagar sobre el porqué de que a Denji y el resto de los cazadores de demonios se les llame *devil hunters* en la traducción española. La traductora aclara que se debe a que el autor mantuvo el anglicismo transcrito en Katakana, alfabeto japonés con caracteres normalmente utilizados para extranjerismos. Así pues, Moreno y Ros Casas decidieron mantener el término en inglés: «Ya que el autor prefirió un término inglés para un público no-angloparlante (japonés), quisimos reproducir el mismo efecto para el público hispanohablante».



Figura 48



Figura 49

De izquierda a derecha, *Chainsaw Man* de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.1 pág.304 y 305

Otro factor cultural que podría afectar al entendimiento de la obra son las poses arraigadas a aspectos culturales. Por ejemplo, la pose que adopta Power en la siguiente página y panel se conoce como *mie* y es muy recurrente en el teatro Kabuki (UNESCO 2022). Esta forma de teatro pasa completamente desapercibida para nuestra cultura, así que es muy probable que la mayoría de los receptores no capten el significado de esta. La pose *mie* la interpreta un personaje para demostrar fuerza y *poder* ante sus contrincantes o para enfatizar su intervención. En estas páginas, Power se presenta ante Denji y Aki y afianza esa pose cuando Denji le pregunta si ese es su verdadero nombre; además, las líneas de fondo del panel guían al atención del lector ante los cuernos del personaje para enfatizar que es un demonio, por naturaleza más fuerte que un humano.

Estos elementos culturales pueden pasar desapercibidos y presentan información relevante para la narración y caracterización de los personajes. Sin embargo, ¿entrarían dentro de las responsabilidades de un traductor? A pesar de trabajar con el código lingüístico, es innegable que un traductor es un puente entre culturas, por lo que sería cuestionable la participación del traductor en estos casos gráficos. En la entrevista se le ha preguntado a Moreno por la posibilidad de implementar notas a pie de página para

estas situaciones. No obstante, al igual que acontece en la traducción literaria de novelas, Judit incide que en los mangas también se procura evitar las notas a pie de página con el fin de no interrumpir el ritmo de lectura, «que en el manga es muy ágil y fresco». Menciona que existen otras alternativas a los pie de páginas, como la técnica de la amplificación: «introducir precisiones no formuladas en el texto original: informaciones, paráfrasis explicativas» (Molina 2006:101). Por ejemplo, explica que si un personaje nombra el *koto*, una opción de traducción sería añadir «un arpa *koto*».

No obstante, Moreno asegura que la pose es uno de los muchos elementos de la página que ayudan al lector a entender al personaje: «El arte de Tatsuki Fujimoto está en que no desaprovecha ningún elemento para transmitir un montón de información». Además de la pose, los lectores pueden entender al personaje a simple vista gracias a «su expresión, sus otras poses, el puño cerrado, la camisa desarreglada, las líneas cinéticas del fondo, la forma de hablar...».

3.2.5. Reflexiones generales

Judit Moreno recalca la importancia de la imagen en el proceso de traducción de manga a lo largo de la entrevista y asegura que «el manga tiene su propio “idioma” y creo que conocerlo es tan importante como saber japonés». En cuanto al grado de implicación del traductor con las convenciones gráficas del género, la traductora comenta que este debe estar versado todo lo posible. Considera esencial ser un lector de manga habitual para familiarizarse con todos los elementos gráficos que inciden en la narrativa. Según ella, «la imagen contiene tanta o más información que los diálogos», por lo que los lectores deben ser capaces de interpretarlas. Además, añade que los traductores de manga deben informarse sobre las normas de estilo de cada editorial para ajustarse a ellas. Por último, considera que tanto la maquetación como la edición de los mangas son procesos ajenos a su labor y quedan en manos de profesionales de la materia.

4. CONCLUSIONES

Afirmaba James Holmes (1988) que la traducción tenía una naturaleza interdisciplinar, que se apoya en otras disciplinas para evolucionar y mejorar. A partir de esta idea de interdisciplinariedad, en este trabajo se ha concluido que la importancia de la imagen recae en que se complementa con el código lingüístico, lo que hace que forme parte del proceso de traducción debido a su inseparabilidad. No se trata de traducir los textos que están dentro de los globos o sueltos por los paneles; consiste en traducir la imagen para poder traducir el texto, lo que nos lleva a plantear la semiótica. Resultó cuanto menos complicado el encontrar documentación sobre semiótica del manga o, incluso, del cómic. Así que opté por recurrir a manuales clásicos en búsqueda de semiótica orientada a la imagen. Por último, al entender la implicación y comportamiento de la imagen surgió una nueva y última cuestión de si es un elemento lo suficientemente fiable para recurrir a la traducción indirecta. Esta última cuestión no busca incentivar la traducción indirecta de mangas, solo probar una vez más el protagonismo de la imagen al comparar las traducciones en inglés y español con la versión original. Así pues, se ha llegado a la conclusión de que existen dos formas de leer manga: como Watson o como Sherlock Holmes. Un lector como Watson entendería de manera superficial la semiótica y, por ende, el curso de la historia y los personajes. Se apoyaría en un conocimiento básico para saber qué está leyendo, pero no el suficiente para sumergirse en la lectura. El lector Sherlock sería un lector recurrente de mangas que ha inferido la semiótica después de repetir experiencias empíricas y es capaz de leer más de un significado en una imagen. Este último tipo de lector debería ser el traductor de manga, ya que si este no es capaz de desentrañar la información completa no podrá plasmarla en su traducción.

Se podría describir al lector tipo Sherlock como alguien con «visión absoluta». En música, se reconoce que una persona tiene «oído absoluto» cuando posee la habilidad de identificar las notas musicales que conforman una composición al escucharla. En su canal de YouTube, el productor musical Jaime Altozano comentaba que la mayoría de las personas no posee esta habilidad, pero todos tenemos «color absoluto». Según Altozano (2021: 3.00), «en el caso de la vista, salvo que padezcas ciertas condiciones, no tienes ningún problema para identificarlas [las ondas electromagnéticas del color] y ponerles nombre». Aun así, las personas que interactúan más con los colores (artistas, editores, diseñadores...) son capaces de reconocer más tonos del espectro que el resto no implicado

en actividades artísticas. Esta es la situación de los lectores de imágenes, todos son capaces de verlas, pero pocos extraen todos los tonos de la imagen.

En la actualidad, desde la sociología, resulta evidente que el culto a la imagen está altamente extendido (Choclin 2019), ya sea por la alta exposición que tienen los jóvenes a las pantallas desde edades tempranas o por el buen recibimiento que ha tenido la web 2.0 desde principios de siglo. Lo cierto es que nuestra sociedad debería estar acostumbrada a descifrar imágenes, pues es un «soporte fundamental sobre el que se aplican estrategias avasalladoras de la comunicación» (Hidalgo 2007). En la infancia se empieza con los dibujos animados, puede que luego con los cómics, los mangas, los videojuegos e, incluso, las películas, que presentan algunas convenciones propias de los cómics. Por ejemplo, *Spiderman: un nuevo universo* une la animación 3D con onomatopeyas y expresiones exageradas típicas de los cómics. Un ejemplo similar, pueden ser las películas de Tarantino con el idiosincrático plano en detalle de la mirada del personaje en pantalla, muy recurrente en cómics también. La sociedad está entrenada para leer las imágenes con la misma facilidad con la que diferencia colores, así que entender la semiótica de un manga es una capacidad que recae en la implicación de sus lectores.

No obstante, «basta un breve paseo por Internet buscando información sobre manga o anime para darse cuenta de la gran expansión que tienen estas manifestaciones en el marco de la cultura occidental contemporánea» (Casarín 2006:231-232). La cultura japonesa está cada vez más extendida en la juventud de este siglo. Así lo muestran el último álbum de la cantante española Rosalía, titulado *Hentai*, o la vertiginosa aparición de series anime en plataformas de *streaming* como Netflix, HBO o Amazon Prime. Ante el innegable auge de este tipo de material literario y audiovisual, es pertinente que se realicen más estudios relacionados con su traducción. Espero que este trabajo haya servido para dar unas pinceladas a la semiótica de estas obras y a la importancia de su correcta interpretación en el proceso de traducción. En un futuro, sería pertinente indagar más en la relación que guardan los elementos del código gráfico entre sí. La mayoría de los estudios hasta la fecha trata a los globos, paneles, didascalias y dibujos como partes aisladas y carecemos de una investigación que profundice en cómo se relacionan semióticamente.

5. BIBLIOGRAFÍA

Álvarez Calleja, María Antonia. 1995. «Traducción literaria: creación vs. re-creación». V encuentros complutenses en torno a la traducción: del 22 al 26 de febrero de 1994. Madrid: Editorial Complutense. 703-710.

Arrizabalaga, María Inés. 2007. «Revisión de la Teoría de los Polisistemas. De los Estudios Literarios a la Teoría de la Catástrofe». Revista Observaciones Filosóficas 5. Documento de internet consultado el 9 de mayo de 2022 en <http://www.observacionesfilosoficas.net/>.

BaM Animation. 2020. GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks! Documento de internet consultado el 20 de mayo de 2022 en <https://bit.ly/3NAqi8v>.

Barthes, Roland. 1987. La muerte del autor. El susurro del lenguaje. 65-71.

Brandimonte, Giovanni. 2012. «Metalinguaggi e metatesti». Lingua, letteratura e traduzione, XXIV Congresso AISPI (Padova, 23-26 maggio 2007). Eds. Cassol, A; Guarino, A; Mapelli, G et al. Roma: AISPI Edizioni. 151-168.

Cáceres Würsig, Ingrid. 1994. «Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la historieta gráfica (español-alemán)». V encuentros complutenses en torno a la traducción: del 22 al 26 de febrero de 1994. Madrid: Editorial Complutense. 527-538.

Casarín, Marcelo. 2006. «Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social». Estudios Digital 18. Ed. Vanina Papalini. Buenos Aires: La Crujía. 231–234.

Canfield, Martha L. 2014. «Traduttori-traditori». Scritture migranti. Ed. Silvana Serafin. Venecia: Edizioni Ca' Foscari. 73-83.

Chaume, Frederic. 2004. Cine y traducción. Madrid: Cátedra.

Chaume, Frederic y Tamayo, Ana. 2016. «Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la traducción para el doblaje, la subtitulación y la accesibilidad». Revista Linguae 3. 301-335. Documento de internet consultado el 28 de junio de 2022 en <https://bit.ly/3IjHHRj>.

Choclin, Celeste. 2019. «El culto a la imagen. Entre la exhibición y la experiencia». Grado Cero. Revista De Estudios En Comunicación 1. Documento de internet consultado el 21 de junio de 2022 en <https://bit.ly/3bqp2sU>.

- Cubero, David Esteban. 2017. «24. Cómo diferenciar flashforward y premonición». Cursos profesionales para guionistas. Documento de internet consultado el 2 de junio de 2022 en <https://bit.ly/3Q4wxTR>.
- Cuñarro, Liber y Finol, José Enrique. 2013. «Semiótica del cómic: códigos y convenciones». *Signa* 22. 267-290.
- Daros, William. 2001. «La débil base empírica de nuestra ciencia empírica». *Diálogos* 36. 75-106.
- De Cabo Baigorri, Marian. 2014. «El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa». *Espacio, tiempo y forma. Serie V, Historia contemporánea* 26. 355-375. Documento de internet consultado el 1 de junio de 2022 en <https://bit.ly/3GQzrY9>.
- De Piero, José Luis. 2017. Leer y escribir con memes: identidades juveniles en la escuela. 20º Conferencia Europea sobre Lectura y Escritura. 6º Foro Iberoamericano sobre literacidad y aprendizaje. Asociación Española de Lectura y Escritura (AELE). Madrid. 672-684.
- Díaz Cintas, Jorge. 1990. «Los Estudios sobre Traducción y traducción fílmica». *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Coord. Miguel Duro Moreno. Madrid: Cátedra. 91-102.
- Eco, Umberto. 1986. *La estructura ausente: introducción a la semiótica*. Barcelona: Lumen.
- Ekman, Paul. 2017. *El rostro de las emociones. Qué nos revelan las expresiones faciales*. Barcelona: RBA Libros.
- Escudier Gil, Elena; Santa Cruz, Antonio. 2019. «El manga: de la tradición a la cultura de masas». *Meiji. El nacimiento del Japón Universal*. Cádiz: Casa Asia. 97-107. Documento de internet consultado el 30 de mayo de 2022 en <https://bit.ly/3HdpBQo>.
- Evans, J. 2017. «Comics and translation». *The Routledge Companion to Comics* 1. Eds. Bramlett, Frank; Cook, Roy y Meskin, Aaron. Londres: Routledge. 319-327.
- Even-Zohar, Itamar. 1978. *Papers in historical poetics*. Israel: Tel Aviv University.
- Fujimoto, Tatsuki. 2018. *Chainsaw Man*. Japón: Shueisha.

García, Laura. 2022. «Qué es la teoría de cuerdas y cómo puede resolver los dilemas de la física para entender el universo». BBC News Mundo. Documento de internet consultado el 2 de julio de 2022 en <https://bit.ly/3NJyJ7>.

Gasca, Luis y Gubern, Román. 1994. El discurso del cómic. Madrid: Cátedra.

Goldenstein, Bárbara y Meo, Analia Lorena. 2010. «Representación de la sociedad actual desde la animación japonesa». I Congreso Internacional Viñetas Serias. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

Gomes Franco e Silva, Flávia. 2019. «Alfabetizar para ver: la importancia de aprender a leer, comprender y analizar imágenes». Ocnos. Revista de estudios sobre lectura. Documento de internet consultado el 8 de junio de 2022 en <https://bit.ly/3H5qHgN>.

Guasch, Raquel Orellana. 2022. Las estrategias editoriales en el mercado nacional del cómic y el manga. Documento de internet consultado el 1 de junio de 2022 en <https://bit.ly/3PXnvIp>.

Gubern, Román. 1972. El lenguaje de los cómics. Barcelona: Península.

—2009. La onomatopeya es imprescindible en el cómic. Entrevista realizada por Gabriela Pedranti. Washington: C. Cómics.

Hidalgo Marcos, Encarnación. 2007. «Aprender a leer imágenes». Revista digital. Innovación y experiencias educativas 37.

Holmes, James Stratton. 1988. «Translated!: Papers on Literary Translation and Translation Studies». Approaches to translation studies 7. Amsterdam: Rodopi.

Hurtado Albir, Amparo. 2001. Traducción y traductología: introducción a la traductología. Madrid: Cátedra.

Joly, Martine. 2009. Introduction à l'analyse de l'image. Malakoff: Armand Colin.

Ku, Menghsuan. 2010. «Reflexión de la traducción indirecta del chino al español. Ejemplo de la traducción de "La vida y la muerte me está desgastando"». Confluenze. Rivista di Studi Iberoamericani 2. 197-212.

Marín Lacarta, Maialen. 2008. «La traducción indirecta de la narrativa china contemporánea al castellano: ¿síndrome o enfermedad?». Revista de historia de la traducción 2.

Martín Zorraquino, María Antonia. 2000. «Norma y variación lingüísticas en la enseñanza de E/LE». ¿Qué español enseñar? Norma y variación lingüísticas en la enseñanza del español a extranjeros: actas del XI Congreso Internacional de ASELE. 7-11.

Mayoral, Roberto; Kelly, Dorothy; Gallardo, Natividad. 1988. «Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic. Perspectives of Translation». Meta. Documento de internet consultado el 4 de junio de 2022 en <https://bit.ly/3MDa6SK>.

Mendoza, Rocío. 2020. «Relacionarse a la japonesa... ¿qué es?». La Verdad. Documento de internet consultado el 30 de junio de 2022 en <https://bit.ly/3AmvCbN>.

Ordóñez López, Pilar. 2006. Miseria y esplendor de la traducción: la influencia de Ortega y Gasset en la traductología contemporánea. Granada: Universidad de Granada.

Orrego Carmona, David. 2013. «Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital». Mutatis Mutandis: revista latinoamericana de traducción 6. 297-320.

Ortega y Gasset, José. 1983. «Miseria y esplendor de la traducción». Obras completas. Madrid: Alianza Editorial. 431-452.

Parker, Dani. 2021. Cómo contar una historia en cómic. Documento de internet consultado el 7 de junio de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=0VeEI0DqVPo>.

Pavis, Patrice. 1988. Diccionario del teatro. Barcelona: Paidós.

Peirce, Charles Sanders. 1974. La ciencia de la semiótica. Buenos Aires: Ediciones nueva visión.

Porras Sánchez, María. 2021. «Los territorios comunes del cómic y la traducción: leer, interpretar, traducir, adaptar». Estudios de traducción 11. Madrid: Ediciones Complutense. 1-10.

Ramos Salazar, Jesús Pedro. 2017. «Cultura, mito y escamoteo: Un análisis semiótico al manga japonés: el caso de Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco)». Ciudad de México: Colegio de Humanidades y Ciencias Sociales. Documento de internet consultado el 9 de junio de 2022 en <https://bit.ly/3MB1mwp>.

Real Academia Española. 2022. Diccionario panhispánico de dudas. Documento de internet consultado el 5 de junio de 2022 en www.rae.es.

- Remael, Aline. 2001. «Some thoughts on the Study of Multimodal and Multimedia Translation». (Multi)media Translation: Concepts, Practices, and Research. Eds. Yvez Gambier y Henrik Gottlieb. Ámsterdam: John Benjamins. 13-22.
- Ringmar, Martin. 2006. «Roundabout routes: some remarks on indirect translations». Selected papers of the CETRA research seminar in translation studies. 1-17.
- Rodríguez Cubiella, Rubén. 2013. Traducción subordinada y enseñanza de ELE. Universidad de Oviedo. Documento de internet consultado el 20 de mayo de 2022 en <https://bit.ly/3uswE2k>.
- Rodríguez Illera, José Luis. 1982. «Teoría de catástrofes y ciencias sociales: una entrevista con René Thom». El Basilisco 13. 70-73.
- Santiago Iglesias, José Andrés. 2012. «Generación manga: auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España». Puertas a la lectura 24. 10-27. Documento de internet consultado el 24 de mayo de 2022 en <https://bit.ly/3wFzJO9>.
- Saussure, Ferdinand de. 1987. Curso de lingüística general. Madrid: Alianza Editorial.
- Serra, Marcello. 2015. «Notas de la semiosfera de los cómics de superhéroes». DeSignis 23. 73-81. Documento de internet consultado el 5 de julio de 2022 en <https://bit.ly/3bJilj1>.
- Shakespeare, William. 2022. Romeo y Julieta. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes. Documento de internet consultado el 23 de mayo de 2022 en <https://bit.ly/3wNg7pY>.
- Ter. 2018. «Un concepto que me ha cambiado la vida: la "PERFORMANCE"». Ter. Documento de internet consultado el 9 de junio de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=G9rIdj1lyJ4>.
- Tubau, Daniel. 2015. «Cómo ser Sherlock Holmes | Daniel Tubau | TEDxGranVía». TEDx Talks. Documento de internet consultado el 20 de mayo de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=ORQ5Gr5VYZM>.
- UNESCO. 2022. «El teatro Kabuki». Patrimonio cultural inmaterial. Documento de internet consultado el 2 de julio de 2022 en <https://bit.ly/3If17GH>.
- Valero Garcés, Carmen. 2000. «La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados». Trans. Revista de traductología 4. Málaga: Uma Editorial. 75-88.

Volek, Emil. 1985. *Metaestructuralismo: poética moderna, semiótica narrativa y filosofía de las ciencias sociales*. Madrid: Editorial Fundamentos.

Yuste Frías, José. 2006. «La pareja texto/imagen en la traducción de libros infantiles». *Traducción e política editorial de literatura infantil e xuvenil*. Eds. Luna Alonso, Ana; Montero Küpper, Silvia. Vigo: Servicio de publicaciones de la Universidad de Vigo. 267-276.

—2011. «Traduire l'image dans les albums d'Astérix. À la recherche du pouce perdu en Hispanie». *Le Tour du monde d'Astérix. Actes du colloque tenu à la Sorbonne les 30 et 31 octobre 2009*. París: Presse Sorbonne Nouvelle. 255-271.

ANEXO: Entrevista a Judit Moreno y Emilio Ros Casas

1. Antes de iniciar la ronda de preguntas, me gustaría conocer un poco la trayectoria profesional de ambos traductores. ¿Han traducido mangas anteriormente? ¿Siempre ha sido desde el japonés o han hecho traducciones indirectas desde el inglés u otro idioma? ¿Para qué editoriales han trabajado?

- Por mi parte, empecé a traducir correos y textos cortos para particulares cuando estaba en el cuarto año de grado. En 2015 me incorporé a Daruma Serveis Lingüístics principalmente como traductora de manga, y ocasionalmente, algunos otros formatos (animación, documentales, etc.), siempre directamente del japonés. Hasta la fecha he trabajado para editoriales como Milky Way Ediciones, Norma Editorial o Planeta.

2. A la hora de traducir el manga de *Chainsaw Man* ¿cómo es el primer contacto con la obra? Es decir, ¿en qué formato les entregan el manga original, en PDF (o similar) o en físico? Al tratarse de una obra ya finalizada en Japón, ¿habían leído todo el manga anteriormente o lo han ido conociendo según han traducido tomo por tomo?

- Depende de la editorial japonesa, en ocasiones recibimos el material físico y en ocasiones en PDF. A raíz del Covid-19 aumentó considerablemente el uso de PDF. En el caso de *Chainsaw Man*, recuerdo que hubo algún tomo físico y el resto PDF. Por otro lado, cuando empezamos a traducirlo, la obra no estaba terminada en Japón. Por mi parte, lo he ido conociendo al traducir tomo por tomo.

3. Mi TFM versa sobre la importancia de la imagen a la hora de traducir manga, un texto donde conviven el código gráfico y el lingüístico. Desde su experiencia como traductores de esta obra, ¿cuál consideran que es el papel de los elementos visuales de un manga? ¿Se podría prescindir de la imagen en su traducción?

- Opino que de ninguna manera se podría prescindir de la imagen. El apartado visual en un manga contiene tanta o más información que el texto; las expresiones de los personajes, sus gestos y acciones, o su entorno a menudo dictan el matiz y las emociones de cada frase. Además, en el caso del japonés, las frases a menudo no contienen información de aspectos como sujeto, género o

número. Comprobar la imagen es indispensable para diferenciar algo tan sencillo como “había un niño jugando” de “había un grupo de niñas jugando”.

4. En relación con la pregunta anterior: ¿Podrían dar uno o varios ejemplos en el que la



Figura 30



Figura 31



Figura 32

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.1 pág.23

imagen haya condicionado la traducción de este manga?

Por ejemplo, según las convenciones gráficas del cómic o manga, el globo del tercer panel es indirecto. Carece de un pico o delta que señale al emisor de la intervención y, además, el personaje tiene los labios cerrados. ¿Han tenido esto presente a la hora de traducir el contenido del globo? ¿Ha afectado a su traducción?

- Depende del estilo de cada autor, pero por mucho que sea una convención gráfica, en el manga a menudo me encuentro con globos directos que no tienen pico. En este caso en concreto, podría deberse a que vemos la escena desde fuera del espacio donde están los personajes (el coche). En cualquier caso, para identificar quién habla influyen la comprensión del diálogo y conocer la forma de hablar característica de cada personaje. El globo del tercer panel tiene el estilo de habla informal típico de Denji y se suma el borde ondulado (en mi mente imagino un tono quejumbroso) que también tiene el globo del primer panel.

5. Se ha realizado un análisis comparativo entre el manga original en japonés, la traducción al inglés y la traducción al español. En ese análisis resulta interesante ver cómo las onomatopeyas del manga en inglés se adaptan, mientras que en España se opta

por dejarlas en japonés. ¿Conocen la razón por la que se ha tomado esta decisión? ¿Qué opinan sobre la adaptación de onomatopeyas al español en mangas?

- Cada editorial toma sus propias decisiones respecto a la adaptación de las onomatopeyas. Si no me equivoco, la convención más extendida en España en estos momentos es subtitarlas y tengo entendido que se llegó a este estilo por petición de los propios lectores. Personalmente me gusta esta decisión, porque se conserva el aspecto original de las onomatopeyas en japonés, cuyo estilo gráfico está intrínsecamente ligado al dibujo de cada panel (forman parte de la composición, interactúan con los elementos dibujados, transmiten de forma gráfica los distintos tipos de sonido...). En todo caso, como traductores ofrecemos la traducción pero no decidimos sobre cómo se va implementar.

6. En la traducción al español se optó por no adaptar visualmente los rótulos de las tiendas, pero sí las etiquetas de los alimentos. En la versión traducida al inglés ocurre lo contrario, los rótulos sí están adaptados, pero las etiquetas no. ¿Conocen el por qué? ¿Es una decisión que toman ustedes como traductores o la toma la editorial por alguna razón en concreto?



Figura 33



Figura 34



Figura 35

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.1 pág.23

- Solemos traducir todo elemento que tenga impacto en la trama. En la versión española se traducen las etiquetas de los alimentos porque los personajes están hablando sobre ellos. Por otro lado, el cartel de las clases de cerámica es un decorado sin incidencia alguna en la historia. Si en algún momento los personajes entran en un karaoke o un restaurante, traduciremos el cartel para que el lector sepa dónde se encuentran. Si pasan por delante de letreros de restaurantes que simplemente están de fondo, normalmente no, a menos de que

sea relevante que el lector tenga bien claro que se encuentran en una zona de restaurantes y esto no resulte obvio a simple vista.

7. ¿El traductor puede pedir adaptaciones o ediciones de la imagen en el proceso de maquetación? En el siguiente panel, ¿hubieran apreciado el agrandar ligeramente el tamaño del globo para que el texto no esté tan pegado al borde y así mantener la estética?



Figura 39



Figura 40



Figura 41

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.6 pág.171

- Por lo general, el proceso de maquetación es independiente al de traducción y una vez entregado el texto lo siguiente que vemos es la obra publicada. Tiene sentido, pues no somos expertos en diseño gráfico.

8. En relación con la pregunta anterior, ante escenas como esta, ¿les dieron la posibilidad de adaptar los globos para no recortar las palabras? ¿Barajaron la opción de sustituir los puntos suspensivos por signos de exclamación como en el texto original o



Figura 42



Figura 43



Figura 44

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.3 pág.97

la traducción al inglés?

- Solo proporcionamos el texto, sin involucrarnos en cómo se adaptaran globos u otros elementos gráficos. Cada editorial tiene sus propias normas en cuanto a la puntuación de textos partidos, por ejemplo si ponen puntos suspensivos solo al final, o a principio y final, etc. La mayoría comparten la base de que se tienen

que seguir las reglas generales de gramática española, que no contempla como correcta la puntuación: Cuando yo! Peleo! Contra! Un tío!...

9. Esta pregunta tratará las variedades de la lengua y la caracterización de los personajes. Respaldo por su pasado, Denji tiene una personalidad impulsiva y no tiene pelos en la



Figura 45



Figura 46



Figura 47

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.1 pág.12

lengua para expresar sus ideas. Me gustaría incidir en el kanji 抱 que se define como *abrazar, sostener, tener*. En la traducción en inglés se tradujo como *abrazar*, pero en español la tradujeron como *tirarse a alguien*. ¿El kanji tiene la misma doble connotación que el verbo *tirar* en español o decidieron traducirlo de esta manera por ser coherentes con el personaje?

- El verbo 抱く en japonés significa tanto “abrazar” como “tener sexo”, por lo que aquí podríamos usar: abrazar, acurrucar, sostener entre mis brazos/acostarme, tener relaciones, hacer el amor... Precisamente por el tipo de persona que es Denji, optamos por el “tirarme a alguien”, que es más crudo y directo. A ello se le suma el uso de 女 (mujer), una palabra que dicha a secas es bastante vulgar: “tía”. (Alternativas más habituales y dentro de un registro más respetuoso son 女人、女の子、女性).

10. Otro elemento lingüístico que me suscita dudas es la traducción de los deudores de Denji. En la versión traducida al inglés se refieren a ellos como *yakuzas*, pero en español se tradujo por «mafiosos». ¿Se debe a que la RAE no recoge el término? Si ese es el caso, ¿denominar el oficio de Denji como «*devil hunter*» es por razones estilísticas o porque ocupa menos espacio que «cazador de demonios» o «asesino de demonios»?

- Creo que podíamos haber usado “yakuza” también, porque aunque la RAE no lo recoja, es un término lo suficientemente conocido entre los lectores de manga.

Sinceramente, creo que salió así, sin más. El lector español está muy versado en cultura japonesa actualmente, y si bien hace unos años se adaptaban muchos más términos, hoy en día es más habitual que usemos directamente palabras como katana, yakuza, yukata, o similares. También influye el público lector al que va dirigida la obra: si es un manga infantil, seguramente adaptaremos más para que los lectores puedan identificar mejor los elementos, pero si es un manga dirigido a un público adolescente o adulto con mayor bagaje cultural, valoramos usar tal cual estos términos ampliamente conocidos y los ponemos en cursiva si no los recoge la RAE. El oficio de Denji “*devil hunter*” se eligió porque el autor usa la palabra en inglés tal cual, en katakana. Puede ser por varios motivos: porque llama la atención, suena más novedoso, atractivo u exótico... Ya que el autor prefirió un término inglés para un público no-angloparlante (japonés), quisimos reproducir el mismo efecto para el público hispanohablante.

11. En relación con la caracterización de los personajes, ¿qué elementos de esta página consideran que reflejan la personalidad del personaje? Pueden referirse tanto a elementos gráficos (paneles, globos, líneas, el dibujo en sí) como lingüísticos.



Figura 48

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.1 pág.304

- Ja, ja, me encanta Power. El arte de Tatsuki Fujimoto está en que no desaprovecha ningún elemento para transmitir un montón de información. Aquí todo refleja la personalidad de Power! La expresión y la pose llenas de seguridad, el puño cerrado, la camisa desarreglada las líneas cinéticas del fondo, la forma de hablar...

12. La pose que realiza Power, que se repite en la siguiente página, pertenece al teatro Kabuki y es conocida como *mie*. Esta pose le da fuerza escénica al actor que interpreta y es una forma de representar «poder». ¿Consideran que los lectores españoles pueden

reconocer esta pose y asociarla con la personalidad del personaje como lo haría un lector japonés? ¿Creen que expresar este detalle arraigado a la cultura nipona forma parte de las responsabilidades del traductor a pesar de ser un elemento gráfico? De ser así, ¿les parecería una buena idea optar por notas a pie de página?



Figura 49

Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, vol.1 cap.1 pág.305

- Por lo general tratamos de evitar las notas a pie de página porque rompen el ritmo de lectura, que en el manga es muy ágil y fresco. No significa que no pongamos, pero sí que intentamos que sean las mínimas indispensables. Para ello, a veces también complementamos con pequeños añadidos dentro de los globos mismos. Por ejemplo, si un personaje dice que va tocar un “koto”, podemos valorar añadir “un arpa koto”. En este caso concreto, es cierto que el lector español no identificará la pose como un “mie”, pero me parece que el poder que transmite es igual de potente aunque se desconozca el detalle.

13. Después de realizar un estudio sobre la semiótica en los mangas, me he dado cuenta de que constan de ciertos elementos que guían la narración. Por ejemplo, las páginas con un fondo negro indican eventos pasados y los paneles ensombrecidos son recuerdos fugaces. ¿Creen que un traductor de manga debe tener experiencia previa como lector de este contenido para entender estos elementos narrativos o son deducibles para cualquier lector? ¿Un traductor de japonés no versado en el manga podría apreciar un manual semiótico que explique estos elementos?

- Me parece indispensable. El manga tiene su propio “idioma” y creo que conocerlo es tan importante como saber japonés. Por otro lado, no sé hasta qué punto un manual podría mantenerse actualizado, porque es un medio en constante evolución. Personalmente igual me decantaría por leer mucho manga, del género que nos guste. Por suerte, ¡tenemos mucho donde elegir!

14. Para finalizar, ¿qué grado de implicación creen que deba tener el traductor con la imagen al traducir un manga?

- En lo que refiere al conocimiento de las convenciones gráficas del género, toda la posible. Para mí es esencial empaparse de manga y familiarizarse con el amplio abanico de recursos gráficos que usa el género. También reconocer que la imagen contiene tanta o más información que los diálogos y que los traductores no tenemos por qué añadirla en formato escrito (si no consta en el documento original, claro está) en un intento de “explicarle las cosas al lector”. /En lo que refiere al proceso editorial y de maquetación, como traductores nos corresponde informarnos bien sobre las normas de estilo de cada editorial y ajustarnos a ellas. En este sentido, quiero destacar también la enorme labor de los compañeros del equipo de revisión de Daruma, que se aseguran de que seguimos los manuales de estilo de cada editorial, se conocen al dedillo las normas de corrección lingüística y están muy pendientes de todas las novedades al respecto. Como traductores, si en algún momento detectamos un elemento gráfico de particular importancia, valoramos si añadir nota al lector, o dejamos nota para informar a edición y maquetación. Por ejemplo, si una palabra aparece escrita en hiragana con letra infantil, anotamos algo como “escrito a mano en fuente infantil”, porque el maquetador no tiene por qué saber identificar este dato. Tratamos de comunicar todos estos detalles para que no se pierda información relevante. No obstante, las decisiones de maquetación y edición recaen en manos de sendos equipos de profesionales.