



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

Traducción e Interpretación Inglés-Alemán

Curso: 2021/2022

Fansub y traducciones oficiales de manga, una comparación
desde la multimodalidad

Nombre de la alumna: Belén María Vega Hidalgo

Nombre de la tutora: Celia Martín de Leó

AGRADECIMIENTOS

A ECC Ediciones y a Merche Bermúdez, por cederme los recursos necesarios para este TFG. Sin ustedes este trabajo no habría sido posible.

A Amaralein, por ayudarme cada vez que se me atragantaba el japonés.

Resumen

Tras la popularidad amasada por la animación japonesa, los avances tecnológicos en *software* y la introducción del internet de alta velocidad a principios del siglo XXI, aficionados de todas partes del mundo comenzaron a subtitar sus series de animación favoritas, lo que dio lugar al fenómeno mundial del *fansub*. En comparación con las traducciones oficiales, los *fansub* son de más fácil adquisición, salen al mercado antes y son gratuitos. El *fansub* no se limita a *anime* (series o películas de animación japonesa), sino que también se aplica a otro tipo de obras, como *doramas* (telenovelas japonesas), manga o *ranobe* (novelas caracterizadas por ser cortas y simples). No obstante, cabe hacer la siguiente pregunta: ¿pueden compararse estos trabajos de aficionados con los resultados de un grupo de traductores profesionales? Con este trabajo, nos gustaría arrojar alguna luz sobre esta cuestión e indagar en el movimiento *fansub*, que ha empujado a muchos aficionados a los géneros mencionados a dedicarse al oficio de la traducción; para este fin, realizaremos un análisis comparativo entre traducciones de manga realizadas por grupos de *fansub* y por traductores profesionales adoptando una perspectiva multimodal, y estudiaremos las similitudes y diferencias entre ambos tipos de traducción en relación con los diferentes modos semióticos presentes en el manga. Además, trataremos de valorar la calidad y adecuación del texto meta en cada una de las versiones.

Palabras clave: *fansub*, manga, multimodalidad, modos semióticos, calidad

Abstract

Following the popularity of Japanese animation, technological advances in software and the introduction of high-speed internet in the early 21st century, fans from all over the world began to subtitle their favourite *anime* series, giving rise to the worldwide phenomenon of fansub. Compared to official translations, fansubs are easier to acquire, come out earlier and are free of charge. *Fansub* is not limited to *anime* (Japanese animated series or films); it also applies to other media, such as *doramas* (Japanese soap operas), manga or *ranobe* (novels distinguished by their short and simple nature). However, fansub groups are still extremely popular and the quality of their work has also increased; and yet one may wonder whether their translations are comparable to those of professional translators? With this study, we would like to shed light on this matter and investigate this movement, which has pushed many fans of the aforementioned genres to

take up the translation profession. To this end, we will carry out a comparative analysis between manga translations done by *fansub* groups and by professional translators, from a multimodal perspective, and will investigate the similarities and differences between both types of translation in relation to the different semiotic modes present in the manga, as well as to the quality of the final product.

Keywords: *fansub*, manga, multimodality, semiotic modes, quality

Índice

1. INTRODUCCIÓN	1
2. <i>FANSUB</i> Y MULTIMODALIDAD	3
2.1. HISTORIA DEL <i>FANSUB</i>	3
2.1.1. Percepción social del <i>fansub</i>	7
2.1.1.1. Respuestas legales	7
2.1.1.2. Cuestiones éticas	9
2.1.2. Tipos de <i>fansub</i>	11
2.1.3. Principales diferencias entre fans y profesionales	14
2.2. MULTIMODALIDAD	16
2.2.1. Multimodalidad en manga	17
3. DESARROLLO DEL TRABAJO.....	19
3.1. OBJETIVOS.....	19
3.2. METODOLOGÍA.....	19
3.2.1. Corpus de textos	19
3.2.2. Métodos	19
3.3. RESULTADOS	20
3.3.1. Ejemplo 1	20
3.3.2. Ejemplo 2	22
3.3.3. Ejemplo 3	21
3.3.4. Ejemplo 4	24
3.3.5. Ejemplo 5	27
3.3.6. Ejemplo 6	29
3.3.7. Ejemplo 7	31
3.3.8. Ejemplo 8	33
3.3.9. Ejemplo 9	34
3.3.10. Ejemplo 10	35
3.3.11. Ejemplo 11	36
3.3.12. Resultados de las comparaciones.....	37
4. CONCLUSIONES	39
5. BIBLIOGRAFÍA	41

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo, nos referimos al *fansub* (contracción de *fan subtitled*, «subtitulado por aficionados») como el subtitulado *amateur* hecho por fans de contenido audiovisual, mayormente de animación japonesa, también conocida como *anime*. Este fenómeno social comenzó con la creación de los primeros clubes de fans del *anime* en Estados Unidos, pero no fue hasta mediados de la década de 1990 cuando comenzó a tener éxito y a expandirse hacia América Latina, Europa y Asia, gracias a los avances en *software* de bajo precio y la disponibilidad de herramientas de traducción gratuitas en internet (Díaz Cintas, Muñoz Sánchez, 2006, p. 1).

El tema del *fansub*, sorprendentemente, hasta ahora no ha levantado mucha polémica con respecto a los derechos de autor. En sus principios, alrededor de 1975, los representantes japoneses en el mercado americano decidieron no reconocer como infracción el uso de sus animaciones para *fansubs*, debido a que su objetivo era llegar a los sindicatos de televisión más importantes. Sin embargo, las compañías japonesas no consiguieron establecerse en el mercado estadounidense durante la década de 1980, por lo que decidieron renunciar a sus intentos e ignorar completamente el uso de sus obras. Este periodo en el que los fans occidentales pudieron distribuir las copias de sus versiones subtituladas sin correr el peligro de afrontar consecuencias negativas duró desde 1979 hasta 1999, cuando compañías japonesas comenzaron a pedir que se eliminasen ciertas series de las plataformas de transmisión en directo de *anime*. La primera serie eliminada fue *Rurouni Kenshin*, conocida en España como *El guerrero samurái* (Phillips, 2003). El *fansub* pasó rápidamente a ser mal visto e incluso llegó a ser declarado ilegal en Holanda (Raya, 2019).

Estimamos que el *fansub* es un tema de bastante actualidad, debido al auge que ha experimentado la traducción audiovisual estas últimas décadas, y, aunque ya existen algunos estudios dedicados a este tema, como los de Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez (2006) Ferrer-Simó (2005) o Hatcher (2005), a veces no se reconoce su importancia dentro de la traducción audiovisual. Los cambios que se han producido en la regulación de los derechos de autor relativos al *fansub* se deben en gran parte a que, como comentamos previamente, hasta hace relativamente poco era algo que se daba entre amigos o personas de un mismo club, de un círculo cerrado. Este ya no es el caso, ya que no solo numerosos grupos de *fansub* comparten sus traducciones a través de plataformas de transmisión en directo o foros de aficionados, sino que además muchas veces otros

aficionados roban las traducciones de los grupos de *fansub* para subirlas a diferentes plataformas de distribución.

Este trabajo se divide en dos partes; en la primera, hablaremos sobre la historia de los *fansubs*, la percepción social del *fansub*, los diferentes tipos de *fansub* que existen, las diferencias principales que podemos encontrar entre traductores aficionados y traductores profesionales, y el carácter multimodal del manga. En la segunda parte, abordaremos la comparación de dos traducciones del manga *Qué Difícil es el Amor para un Otaku*, escrito y dibujado por Fujita, traducido al español por ECC Ediciones y *fansubbeado* por Kengai Fansub. Nos hemos decidido por este manga porque se apoya mucho en la cultura popular japonesa; la cultura japonesa en general es bastante diferente a la española, y los traductores sabemos que hacer visible y comprensible la cultura del texto fuente para los destinatarios de la cultura meta es uno de los mayores retos con los que nos podemos encontrar. Por ello, consideramos que es interesante comparar ambas versiones también desde el punto de vista de la cultura.

2. *FANSUB* Y MULTIMODALIDAD

2.1. HISTORIA DEL *FANSUB*

Fansub es la contracción de *fan subtitled*, en español «subtitulado por fans». A partir de este término se han acuñado dos palabras, *fansubber* y *fansubbear* (o *fansubbing*), que se utilizan en los círculos de habla hispana para referirse respectivamente a la gente que trabaja en un *fansub* y a las acciones que dan lugar a un *fansub*, ya sea la traducción, el montaje o el subtitulado. Cabe destacar que no hemos encontrado ningún autor de habla hispana que haya intentado traducir el término al español; todos parecen preferir la forma anglosajona *fansub*, lo que podría deberse a la similitud de los términos en ambos idiomas (fan y *fan*, subtitulado y *subtitled*), o a lo asentado que está ya el término en los círculos más importantes del *fansub*. Otro término relacionado con este ámbito es *anime*, que viene del término *animeeshon* (pronunciación japonesa de la palabra inglesa *animation*, escrito en japonés アニメーション). Así es como se denomina a la animación japonesa, tanto fuera como dentro del país nipón. Aunque en el habla popular también se conoce como *ánime* o *animé*, solo está recogido en diccionarios como *anime*. Por su parte, los mangas son comics japoneses. Los *digisubs* son la versión actual de los *fansubs*, grabados en discos en vez de casetes, que cuentan con una mayor calidad de sonido e imagen; sin embargo, este término no ha reemplazado a *fansub*, que se sigue utilizando y es más popular que su sucesor, ya que los autores citados en este trabajo se siguen refiriendo a *fansubs* posteriores a 2002 como *fansubs* (2002 fue el año en el que se disolvió el último grupo de *fansub* que distribuía *anime* a través de cintas de VHS).

Hay dos tipos diferentes de subtítulos; los *hardsubs* o subtítulos cerrados, que están integrados en el archivo de video, y los *softsubs* o subtítulos abiertos, que no se encuentran fijos en el video sino en otro archivo diferente y para verlos hay que activarlos en el reproductor. Otro elemento importante en el mundo del *anime* son las páginas de transmisión en directo, como *Netflix* o *Crunchyroll*, en las que se transmiten series licenciadas. Las series licenciadas son las que han sido publicadas oficialmente (por editoriales en el caso del manga, y por cadenas de televisión o páginas de transmisión en directo en el caso del *anime*), gracias a que se ha llegado a un acuerdo de cesión de derechos. Los servidores de IRC (siglas inglesas de *Internet Relay Chat*, Chat de retransmisión por Internet), son un protocolo de comunicación en tiempo real que los usuarios suelen utilizar para debatir sobre cualquier tema que les interese; para utilizar este tipo de chat hay que descargarse un cliente de IRC (aplicación informática que

permite la comunicación entre el ordenador y los servidores) y unirse al canal de red que interese. Un protocolo es un sistema de reglas que permite que dos o más sistemas de comunicación intercambien información entre ellos a través de cualquier propiedad física. Otro término que nos parece importante definir es *BitTorrent*, que, según la propia página del protocolo (Bram Cohen, 2001), se define de la siguiente manera:

BitTorrent is a protocol for distributing files. It identifies content by URL and is designed to integrate seamlessly with the web. Its advantage over plain HTTP is that when multiple downloads of the same file happen concurrently, the downloaders upload to each other, making it possible for the file source to support very large numbers of downloaders with only a modest increase in its load.

Otro término que utilizaremos es el de *raw* o *raws*, que es el material origen con el que trabajan los *fansubs*. Se suelen conseguir *ripeando* DVD, VHS o desde la misma televisión: *ripear* (que viene del inglés *rip*, copiar archivos de audio o vídeo), es copiar la información de un soporte multimedia a otro soporte de datos digital. Normalmente y para asegurar que el *fansub* salga lo antes posible, se *ripean* los episodios desde la televisión; sin embargo, si se prefiere una mejor calidad, es preferible *ripear* un DVD (Díaz Cintas y Muñoz Sánchez, 2006).

No se sabe exactamente en qué década aparecieron los *fansubs*. Algunos estudios afirman que empezaron sobre la década de 1970 (Leonard, 2005), otros que surgieron en la década de 1980 (Martínez García, 2010; Díaz Cintas y Muñoz Sánchez, 2006), y otros se refieren a la década de 1990 (Ferrer Simó, 2005; Lee, 2011). A pesar de estas diferencias, todos están de acuerdo en que el movimiento comenzó con los clubes de fans de *anime* en Estados Unidos, y no se expandiría a Sudamérica y Europa hasta décadas más tarde.

En su estudio, Leonard (2005) profundiza en los inicios del *fansub*, que se remontan a *Los Angeles Science Fiction Society*, o LASFS. Este es el club de fans más antiguo del mundo que todavía mantiene su actividad y, como su nombre indica, sus miembros se reúnen en Los Ángeles, EE.UU. Entre 1975 y 1976, un fan comenzó a llevar *anime* de robots gigantes con subtítulos en inglés a las reuniones de LASFS, además de programas de televisión de la comunidad japonesa. Esta iniciativa tuvo una acogida tan buena que dieciséis fans decidieron crear el primer club de fans de *anime* en Estados Unidos, *Cartoon/Fantasy Organisation*, abreviado C/FO, en mayo de 1977. Los miembros de dicho club comenzaron a comunicarse con otros fans de animación japonesa de todas partes de Estados Unidos, lo que los llevó a descubrir que el contenido que se había localizado oficialmente cambiaba en los diferentes estados, por lo que comenzaron a intercambiar cintas. Varios miembros de LASF tenían amigos por correspondencia en

todo el mundo, incluyendo Japón; gracias a esto, los miembros de C/FO comenzaron a intercambiar videos con fans japoneses.

Una vez se estableció una identidad independiente para el *anime*, separada del movimiento de la ciencia ficción, el término «dibujos animados» se dejó de utilizar para referirse a la animación japonesa y se comenzó a utilizar el término nipón *anime*; sin embargo, esto no ocurrió hasta 1979 (Leonard, 2005, p. 10-11). La Cartoon/Fantasy Organisation comenzó a mantener contacto con varias productoras de *anime* de manera informal, e incluso se involucraron con varios estudios de animación para promocionar su material en el mercado estadounidense. Esto se debe a que, según Leonard (2006), los representantes japoneses, a pesar de que en principio no apoyaban la actividad de los fans, sabían que estos no obtenían beneficios, mientras que los estudios conseguían publicidad gratuita. A pesar de esto, tras un estrepitoso fracaso en las proyecciones de Hollywood, las compañías japonesas decidieron abandonar el mercado estadounidense, lo que facilitó el trabajo de los fans a la hora de distribuir las cintas. Esto causó un deterioro drástico de la calidad, lo que llevó a los fans a comparar la calidad de sus cintas con las de otros fans. Esto dio lugar a conflictos ideológicos dentro de la afición: algunos insistían en no promover el *anime* y mantenerlo reservado a ciertos grupos. La gran mayoría, por el contrario, defendía que lo ideal sería seguir promoviendo el *anime* en el mercado estadounidense.

Los fans de habla japonesa comenzaron a publicar sus traducciones en folletos para acompañar *animes* que no estaban subtítulos y las llevaban a programaciones y convenciones de *anime*. Algunos de estos folletos incluían una página con la sinopsis del argumento de la película o episodio (Leonard, 2005, p. 15-16). Sin embargo, no fue hasta 1986 cuando apareció el primer vídeo reconocido como *fansub*; era una cinta de *Lupin III* subtitulada escena por escena. En el momento de su creación no solo el coste económico del *fansub* era increíblemente alto (podía llegar hasta 4000 dólares americanos, que el fan debía pagar con su dinero), sino que también suponía una gran inversión de tiempo, de más de 100 horas por episodio. Esta paciencia y dedicación del aficionado que subtituló *Lupin III* inspiró a muchos grupos a seguir adelante con el *fansub*, pero el factor decisivo para el despegue del movimiento fue sin duda la bajada de precios del *software* para subtitulado. El primer proyecto de *fansub* distribuido ampliamente y con una estructura interna establecida fue The Ranma Project. El equipo estaba formado por tres personas: un traductor, un responsable de comprobar que la composición fuese correcta y el responsable de subtitular y generar los caracteres de la

traducción en el video. Aunque se sabe que existían otros proyectos de subtulado durante la misma época que The Ranma Project, este *fansub* representa el primer proyecto coordinado que consiguió distribuir con éxito sus videos en todo el país, además de exhibir su trabajo en la *AnimeCon* de 1991, que fue la cuarta convención de *anime* organizada en Estados Unidos, y la primera con un gran respaldo de la industria del *anime* (Tatsugawa, 1997). No solo sus subtulados eran de buena calidad; además, salían apenas unas semanas después de los estrenos en Japón (Leonard, 2005, p. 21-23).

Los grupos de *fansub* comenzaron poco a poco a seguir una organización interna más estricta y a comunicarse con otros grupos por internet, lo que les permitió cooperar entre sí para controlar ciertos aspectos de los *fansub*, como que dos grupos diferentes tradujesen el mismo *anime*. Los grupos comenzaron a multiplicarse; al principio tan solo había cuatro grupos conocidos, pero en pocos años este número creció hasta 15, y este crecimiento continuó durante la década de 1990. Al principio, los mismos grupos se encargaban de distribuir sus traducciones a personas que las pedían, pero con la llegada de internet a los hogares de los estadounidenses la demanda de *anime* creció. Suponemos que esto se puede haber debido a dos factores clave: el primero, que internet acabó con la necesidad de conocer a alguien dentro del círculo de fans de *anime* para conseguir una de las copias hechas por los *fansubs*. Como apunta Leonard (2005), el segundo motivo es que, gracias a internet, muchos fans comenzaron a descubrir nuevos títulos y a interesarse por ellos.

Definitivamente, la de 1990 es la década del despegue del *anime*; a partir de 1991, las compañías de *anime* comenzaron a licenciar varias series. No se sabe exactamente si estas licencias se deben a la popularidad que amasaron los *fansubs* en diferentes convenciones a lo largo de los años, aunque sí es cierto que muchas veces se licenciaron series que previamente habían tenido éxito en el mercado estadounidense; esto podría ser una coincidencia, y las licencias podrían basarse simplemente en la popularidad de estas obras en el mercado japonés. Si no fuese una casualidad, según Leonard (2005), esto significaría que las compañías japonesas calcularon la probabilidad de éxito de estas obras basándose en la actividad de los fans del mercado estadounidense, utilizando parámetros como la asistencia a convenciones de *anime* en las que se proyectaban *fansubs*, la popularidad de los clubes de fans y el consumo de *fansub* para descubrir si realmente sería rentable licenciar estos títulos.

Con el progreso de internet, los casetes que los grupos de *fansub* utilizaban para distribuir sus traducciones comenzaron a quedar obsoletos; en 2002 el último grupo de

fansub que utilizaba este medio cerró. Los *fansubs* evolucionaron a lo que hoy se conoce como *digisubs* (Hatcher, 2005), que son *fansubs* grabados en discos sin los límites analógicos de los casetes, y que por ello permiten disfrutar de una mejor calidad de imagen y sonido. La falta de calidad anterior empujaba a numerosos fans a comprar las cintas de *anime* licenciadas una vez salían al mercado, ya que las traducciones oficiales gozaban de mejor calidad; además, no se podía copiar repetidamente los casetes, ya que se corría el riesgo de que la reducción de la calidad de la cinta fuese tal que se perdiera su contenido.

Esto cambió con los *digisubs*, que ofrecen una calidad comparable a los estrenos oficiales y no la pierden, independientemente de cuántas copias se hagan del disco. Además, los avances en internet hicieron posible la llegada de *anime* a las casas de los aficionados sin necesidad de tener que esperar al correo postal, como ocurría con la distribución de casetes durante las últimas décadas del siglo XX.

En los primeros años del *digisub*, la opción más popular entre *fansubbers* era la de los *hardsubs* (subtítulos cerrados), pero la llegada de *software* de código abierto como Aegisub permitió a los grupos de *fansub* más flexibilidad a la hora de editar la apariencia de los subtítulos. Gracias a este tipo de programas, es más fácil utilizar las traducciones de los *fansubs* como texto de partida para traducir a otros idiomas (Lee, 2011 p. 10). Al principio, la distribución de *digisubs* se hacía a través de canales de IRC en los que el grupo podía controlar el flujo de archivos descargables, pero el avance de internet también hizo posible la creación de páginas de *transmisión en directo* y *BitTorrent*, en los que los *fansub* se distribuían más rápidamente (Watson, 2019). Este progreso fue lo que puso fin al secretismo que rodeaba el *fansub*; una simple búsqueda en cualquier buscador de internet bastaba para descargar los episodios que se deseaba ver de manera gratuita, por lo que obviamente tanto las descargas como las visualizaciones comenzaron a crecer. A pesar de que esto debería haber alertado a las distribuidoras y productoras de *anime*, no fue hasta alrededor de 2007 cuando se empezó a emprender acciones legales en contra de los *fansubs* (Mäntylä, 2012).

2.1.1. Percepción social del *fansub*

2.1.1.1. Respuestas legales

Según las leyes en Estados Unidos, se pueden dar seis tipos de respuesta a las actuaciones que vayan contra los derechos de autor. A su vez estos seis tipos corresponden a una de dos categorías: reconocer o ignorar (Leonard, 2005).

Entre las respuestas de reconocimiento se encuentran el reconocimiento permisivo, en el que el titular del derecho de autor le da permiso al solicitante para que use su obra; el reconocimiento prohibitivo, que rechaza la solicitud o pide que se deje de hacer uso de la obra (uno de los ejemplos que da Leonard de este tipo de respuesta son los «cese y desista»), y el reconocimiento negociado, que es un permiso que se podría dar dependiendo de las negociaciones que se den entre las dos partes.

Las respuestas que ignoran al solicitante, explica Leonard, son las opciones en las que el titular de los derechos de autor niega conocer o haber tenido contacto con el solicitante, quien por su parte recibe una respuesta ambigua (Leonard, 2005 p. 14). Una respuesta de este tipo es la ignorancia desinformada, en la que el titular de los derechos de autor no sabe que su obra está siendo utilizada. La segunda es la ignorancia deliberada o estratégica, en la que el autor no quiere autorizar el uso, pero sí los beneficios resultantes de este, así que deja que el solicitante sufra los posibles riesgos del uso ilegal de la obra. Dependiendo del resultado, el titular puede obtener los beneficios o negar cualquier tipo de relación con el solicitante, e incluso puede llegar a demandarlo. La tercera opción es la ignorancia despectiva, en la que el titular decide ignorar el uso de su obra porque considera una pérdida de tiempo responder al solicitante.

En un principio, los representantes de las compañías de *anime* en el mercado estadounidense decidieron utilizar la ignorancia deliberada, ya que no querían poner en peligro la posibilidad de llegar a un acuerdo con los grandes sindicatos de televisión por haber estado en contacto con los fans, pero no se informó a las sedes japonesas, por lo que se podría decir que su respuesta fue de ignorancia desinformada. Sin embargo, los representantes japoneses declararon que el primer intento de entrada en el mercado estadounidense había sido un fracaso al no haber podido captar la atención de los ejecutivos de Hollywood, y como a los representantes japoneses realmente no les importaba el uso que pudiesen hacer los aficionados de sus obras, decidieron tomar la postura de la ignorancia despectiva con respecto a los fans estadounidenses. Sin embargo, esto no significa que en otras partes del mundo no se haya tomado medidas contra el *fansub*.

Uno de los casos legales más conocidos en el mundo del *fansub* es el de Odex, una empresa que trabaja con proveedores de licencias japoneses y distribuye *anime* y productos relacionados en el sudeste asiático. Propietarios de derechos de autor japoneses escogieron a Odex para solucionar los problemas que tenían con la piratería de sus materiales. Odex comenzó a enviar cartas a los presuntos infractores, en las que exigía

que estos pagasen una indemnización de 3000 a 5000 dólares de Singapur, que firmasen un acuerdo de confidencialidad, que destruyesen todas las copias descargadas ilegalmente y que cesasen de descargar material que estuviese ligado a derechos de autor. Las acciones tomadas por la compañía fueron criticadas enormemente en toda la comunidad de fans del *anime* del país (Mäntylä, 2012).

Otro caso es el del grupo de *fansub* The Free Subtitles Foundation (*Stichting Laet Ondertitels Vrij*, en neerlandés) contra BREIN (*Bescherming Rechten Entertainment Industrie Nederland*, la Asociación de Protección de Derechos de la Industria del Entretenimiento en Países Bajos). El tribunal apoyó a BREIN, sentenció que los subtítulos solo podían ser creados si el propietario de los derechos de autor daba su consentimiento y el *fansubbing* se declaró ilegal en Países Bajos.

En 2007, en Polonia y Alemania se arrestó a nueve personas debido a su participación en un portal polaco de subida y descarga de guiones para subtítular películas. Los sospechosos podrían ser condenados a hasta dos años de cárcel por publicar material con derechos de autor de manera ilegal (Macdonald, 2007). Sin embargo, en 2013 se retiraron los cargos (Ressler, 2013). De manera similar, en Suecia se arrestó al fundador de otra página web de descarga de guiones para subtítular películas y se le encontró culpable de violar la ley de derechos de autor de Suecia, pero no fue condenado a pena de prisión (van der Sar, 2017).

En Japón ha habido cuatro casos en los que se ha arrestado a miembros de *fansub*. El primero fue en septiembre de 2016 (Ressler, 2016), el segundo, en octubre de 2016 (Pineda, 2016), el tercero ocurrió en febrero de 2017 (Pineda, 2017) y, finalmente, el cuarto caso se dio en enero de 2018 (Loo, 2018).

2.1.1.2. Cuestiones éticas

Desde el inicio del *fansub*, la mayoría de los proyectos siguen la regla de parar la distribución de sus traducciones de una serie una vez que una distribuidora obtenga la licencia de dicha serie. Esto no solo se debe a los problemas que pueden surgir por los derechos de autor, sino que también responde al respeto a los deseos de los autores. Un ejemplo es el cese de distribución por parte del grupo Shinsen-subs del *anime* *Romeo X Juliet* debido a la petición que hizo FUNimation Entertainment en nombre de Reiko Yoshida, la autora, y GONZO, el estudio de animación que se ocupó del *anime* (Martínez García, 2010). Leonard (2005) recoge comentarios hechos por las personas que trabajaban en *The Ranma Project* sobre esta regla. Según estos *fansubbers* «los *fansubs*

son un área muy gris» y que «no le extrañaría que la distribuidora que se encarga del *anime* que están subtitulando les pidiese que parasen» (Leonard, 2005, p.23).

Esto no significa que todos los grupos de *fansub* sigan esta norma de la mayoría. Un ejemplo bastante notorio que se ha documentado previamente (Díaz Cintas y Muñoz Sánchez, 2006; Mäntylä, 2012) es el de AnimeJunkies, un grupo de *fansub* conocido por sus traducciones mediocres y su actitud hostil ante las peticiones de las distribuidoras de *anime* de que parasen la distribución de *fansubs* de títulos que iban a ser localizados en poco tiempo (Macdonald, 2003). Un ejemplo de sus traducciones es *Ghost in the Shelf: Stand Alone Complex* (2002), que Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez (2006) comparan con las de otros dos grupos de fansub, AnimeOne y Anime-Kraze. En la escena que reproducimos a continuación, dos personajes están en un coche discutiendo los últimos acontecimientos ocurridos en su ciudad. Las traducciones son las siguientes:

- AnimeOne: Do you know about the kidnappings in this country, which involves foreign mafia?
- Anime-Kraze: You know that there have been mass abductions here involving overseas mafia recently, right?
- AnimeJunkies: Are you aware of the frequent occurrences of the mass naked child events within the country?

AnimeOne y Anime-Kraze transmiten el significado original de manera similar, mientras que la versión de AnimeJunkies cambia por completo el significado. Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez (2006) atribuyen esto a problemas de comprensión a la hora de interpretar la lengua origen, ya sea por interferencias durante el proceso o por no haber entendido bien la idea.

AnimeJunkies y otros grupos de *fansub* con prácticas similares, como MangaLords u Otaku no Power (Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez, 2006), son muy posiblemente los responsables de que haya tantos prejuicios en lo que a *fansubs* se refiere: mala calidad tanto de audio como de video, borrado de los créditos originales del *anime*, traducciones incorrectas, faltas de ortografía, etc.

Otros problemas éticos a los que los *fansubs* se enfrentan son el «robo» de sus traducciones mediante su descarga por parte de aficionados que después las suben a diferentes plataformas de distribución sin su consentimiento. En la figura 1 podemos ver cómo el grupo de *scanlations* Bucci Gang pide que no se publiquen sus traducciones en otras plataformas, y en la figura 2 se observa que el equipo de la página web teenmanhua.com pide que los apoyen leyendo sus traducciones solamente en su web.

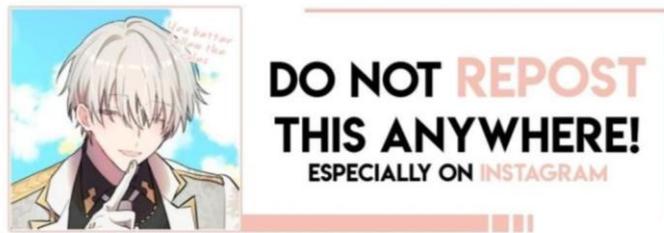


Figura 1 Bucci Gang (grupo de fansub) pide que no se publiquen sus traducciones en otras plataformas.

Fuente: Mangago (plataforma no original)



Figura 2 Traductores de teenmanhua piden que solo se lea su traducción en su sitio web

Fuente: Mangago (plataforma no original)

2.1.2. Tipos de *fansub*

Como hemos explicado, el *fansub* es el subtítulo amateur; sin embargo, el término también se utiliza como hiperónimo para referirse a la mayoría de las traducciones hechas por fans, por lo que no se limita tan solo al *anime*. Un ejemplo es el subtítulo de películas o series anglosajonas, que es muy común en China, y también cuenta como *fansub*. El tipo de *fansub* en el que nos centraremos en este trabajo es el de las *scanlations* (que viene de las palabras inglesas *scan* y *translations*), que son las traducciones de manga hechas por fans. La historia de las *scanlations* está vinculada a la de los *fansubs*; de manera similar a los *fansubs*, en sus inicios las *scanlations* eran folletos en los que se encontraba la traducción al inglés del manga (Watson, 2017–2020). Las *scanlations* requieren un proceso de producción más sencillo que los *fansubs*, como veremos más adelante.

2.1.2.1. Estructura de los grupos de fansub

Tanto Martínez-García (2010) como Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez (2006) han explicado cómo funcionan los *fansub* de manera interna gracias a su experiencia previa como *fansubbers*, aunque en el caso de Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez (2006), solo Muñoz-Sánchez fue *fansubber*. Martínez-García distingue ocho funciones específicas dentro de un grupo de *fansub*, mientras que Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez distinguen entre seis y siete. Para explicar estas funciones, partiremos de las categorías propuestas por Martínez-García (2010) y las compararemos con las que proponen Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez (2006). Las categorías que propone Martínez-García (2010) son las siguientes:

- Traductores: se encargan de traducir el episodio del japonés o el inglés (si se traduce a partir de otro *fansub*). Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez (2006) añaden que su conocimiento suele limitarse a la traducción y no se implican en los demás pasos del *fansub*, mientras que Martínez-García (2010), por su parte, añade que los traductores en ciertos casos dejan notas explicativas para los editores y los sincronizadores para especificar ciertas decisiones en cuanto a lo que al espacio de los subtítulos se refiere.
- Sincronizadores: Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez (2006) los denominan *timers*. Los sincronizadores se ocupan de definir los tiempos de entrada y salida de los subtítulos y su posición. Según Martínez-García (2010), este paso puede ser uno de los más lentos, a no ser que el archivo haya sido *demuxado*. El término *demuxear* viene de *demultiplexing*, que es separar los datos de un archivo (en este caso, separar los subtítulos del video, si el texto origen viene de un *fansub*). Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez (2006) añaden que los programas más populares entre *fansubbers* para sincronizar los subtítulos son Sub Station Alpha, Aegisub, Sabo y JacoSub.
- Correctores: son los que se encargan de corregir ortografía, gramática y sintaxis. Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez (2006) los llaman *editors*, y añaden en la misma posición a los *proof-readers*. Estos autores afirman lo siguiente:

Their tasks are to revise the translation in order to make it coherent and to sound natural in the target language, as well as to correct any possible typos. Unlike in the professional world, editors are not supposed to condense the text. Their work becomes essential when the translator is not a native speaker of the target language.

- Editores: se encargan de la tipografía y edición de los fotogramas del *fansub*. La variante que proponen Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez es la de los *typesetters*, que son los responsables de precisar las fuentes, convenciones y formato que utilizará el *fansub*.
- *Encodeado*: el trabajo de los *encodeadores* es comprimir los elementos del *fansub* (*raws* y guión de los subtítulos) y convertir los contenidos del video en un solo elemento, el video final, utilizando un programa de encodeado.
- Karaoke: el trabajo de los encargados del karaoke se basa en sincronizar cada sílaba de las palabras de la secuencia musical de apertura y de la secuencia musical de cierre del episodio de *anime* y cambiarla de color a medida que se canta (Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez, 2006). Según la Martínez-García (2010), el trabajo de los miembros del karaoke se divide entre dos personas, «una persona de los tiempos y otra de los efectos». En los karaokes podemos encontrar hasta tres tipos de letras; la letra en japonés, la traducción y la transcripción de la letra en japonés (conocida como *romanji*, ローマ字 , «caracteres romanos»). Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez (2006) consideran que el trabajo de los encargados del karaoke entra dentro de la labor de los *typesetters*, aunque también admiten que los karaokes están ganando tanta importancia dentro de los *fansubs* que este ha comenzado a considerarse un perfil independiente.
- Revisores: se encargan del control de calidad antes de subir el archivo definitivo. Este trabajo recae en varios miembros del *fansub*, quienes anotan los errores que vean. Este paso se repite hasta que no se encuentran erratas.
- Distribuidores: los distribuidores se encargan de subir el archivo a la página web del *fansub*, además de otras páginas de publicación o transmisión en directo en las que se recogen varios *fansubs*; ejemplos de ello serían MyAnimeList (publicación) y AnimeFLV (transmisión en directo).
- *Raw providers*: es el personal que se ocupa de conseguir el material origen; es decir, los episodios en su idioma original. Esta función solo la mencionan Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez.

La estructura de los grupos de *scanlations* es bastante similar a la de los *fansub*, pero con diferencias significativas en las funciones. Por ejemplo, no existen los trabajos de sincronizador, *encodeador* y karaoke, pero sí el de *redrawer*. La función de los

redrawers es similar a la de los editores con respecto a los fotogramas; editan las imágenes para traducirlas. Los *redrawers* editan los fondos para añadir la traducción, como podemos ver en el ejemplo de la Figura 3. Su trabajo también incluye redibujar las partes del manga que se hayan borrado durante el proceso de edición. En la Figura 3 podemos ver dos paneles lado a lado, a la izquierda está el panel original de Fujita y a la derecha el panel editado por el grupo de fansub Kengai Fansub.



Figura 1: TO de QDPO escrito por Fujita (izquierda) y traducción de KF (derecha)

Fuentes: comic.pixiv.net/store/variants/002a4978 y kengai-fansub.blogspot.com

2.1.3. Principales diferencias entre fans y profesionales

Las diferencias entre las traducciones de fans y profesionales han sido estudiadas por algunos autores, pero en este trabajo nos centraremos sobre todo en los ejemplos que recogen Wang (2014) y O'Hagan (2008). En su estudio, Wang (2014) clasifica las diferencias en cinco grupos: (1) historia, (2) traductor, (3) objetivos y propósitos, (4) público objetivo y (5) factores de influencia. Como ya hemos hablado previamente de la historia de los *fansubs*, en este apartado nos centraremos en los cuatro últimos grupos.

En su trabajo, Wang (2014) habla sobre cómo, por una parte, la mayoría de los miembros de grupos de *fansub* no son realmente traductores profesionales, sino estudiantes. Muchos de ellos estudian en el extranjero, no tienen experiencia previa en traducción, y algunas veces ni siquiera tienen estudios en lenguas extranjeras. El autor menciona una entrevista realizada a uno de los fundadores de un grupo de *fansub* con mucha influencia en China, quien comentó que en internet nunca se conoce la verdadera identidad de los traductores. Por otra parte, muchas traducciones oficiales son obra de

traductores profesionales, o al menos de profesionales de las lenguas, por lo que su dominio de la lengua origen es muchísimo mayor que la de los traductores de *fansub*.

El siguiente punto mencionado por Wang (2014) es el de los objetivos y propósito de las traducciones. Desde sus inicios, el propósito de los *fansubs* siempre ha sido compartir traducciones con otros fans, aprender y mejorar su dominio de las lenguas. Los *fansubs* son proyectos hechos por fans para fans de forma totalmente gratuita. Por otra parte, Wang (2014) sostiene que el propósito de los traductores profesionales no se puede definir de manera unívoca; no se puede decir que lo hagan solo por placer, pero tampoco podemos negar que el propósito de la traducción en general es compartir obras con el público interesado.

Wang (2014) apunta que, según un estudio de 1000 personas que se realizó en *YDY Forum* (foro chino de *fansubs*), la edad del público principal de los *fansubs* oscila entre los 19 y los 40 años; Wang (2014) admite que no son datos completamente precisos, pero sí pueden dar una idea del fenómeno de los *fansubs*. En cuanto a los traductores profesionales, su público objetivo varía según el tipo de traducción en la que estén trabajando.

Finalmente, Wang (2014) se refiere a los factores de influencia. En el caso de los *fansubs* estos son principalmente sociales: las preferencias personales del traductor, qué jerga está de moda en ese momento, qué series quieren ver los usuarios, etc. Las traducciones de los *fansubs* se pueden ver afectadas en gran escala por la ideología personal del traductor, que no se encuentra bajo la amenaza de que su trabajo sea censurado. Los traductores profesionales no pueden permitirse dejar entrever su posición personal a través de sus traducciones ni dejarse influenciar por factores externos que no estén relacionados con la obra que tienen que traducir, como pueden ser el autor de dicha obra o la persona que haya encargado la traducción. Además, dependiendo de las leyes de censura del país en el que se vaya a publicar la obra, esta podrá ser examinada rigurosamente, y llegar incluso a ser modificada.

O'Hagan (2008), por su parte, compara una traducción de manga de un traductor de *fansub* con la de un traductor experto. Aunque el traductor de *fansub* tenía experiencia en el campo de las *scanlations*, O'Hagan (2008) decidió no comparar las traducciones de su grupo de *fansub*, ya que las decisiones tomadas durante el proceso de traducción podrían haber sido influenciadas por otros traductores de dicho grupo. Le pidió al fan que tradujese algunas escenas del manga *Shisho Nikki*, que posteriormente comparó con las traducciones de un traductor profesional. O'Hagan (2008) explica que quería poner a

prueba al fan para comprobar si estos grupos de verdad producían trabajos de una calidad similar a la de los profesionales, y se centró en dos puntos concretos; su dominio del japonés y qué decisiones tomó para solventar el problema de las palabras específicas de la cultura japonesa. O'Hagan (2008) llegó a la conclusión que el traductor aficionado usó menos notas de traducción que un profesional, y que tendía a poner énfasis en las peculiaridades del diálogo, particularmente en el uso de alargar vocales para enfatizar el registro coloquial de la obra de manera visual. Algunos de los ejemplos que la autora presenta son los siguientes:

- Fan: "This is bad . . . Reecally bad", "Heeey! Don't ignore meece!", "Okaaay"
- Profesional: "Man, I feel sick", "Cutting me dead, huh?", "OK"

O'Hagan (2008) concluye admitiendo que los resultados de este estudio no permiten generalizar que la calidad de las traducciones de los fans sea mejor que la de los profesionales, pero sí muestran cómo comparar las traducciones de fans y profesionales puede ser útil, y e incluso sugieren que estos dos grupos podrían llegar a influirse mutuamente.

2.2. MULTIMODALIDAD

En general, la multimodalidad es el uso de varios modos o modalidades semióticas durante la comunicación; Borodo (2013) lo explica de la siguiente manera:

These modes include pictorial images, gesture, posture, gaze, and colour, and should not be viewed as merely an embellishment or illustration of the textual, but as separate modes that in concrete circumstances possess equal meaning-making potential. Language is thus an element within a larger semiotic framework, and it may have a primary or a subordinate role to play.

Según Borodo (2013), uno de los conceptos clave en los análisis multimodales es que las modalidades son recursos creados a partir de un significado social y cultural, y que dependen de una lógica temporal y espacial específica. Debido a esto, autores como Kaindl (2004) afirman que el traductor puede llegar a encontrar problemas durante la traducción al intentar descifrar el significado de las distintas modalidades. Podríamos poner el ejemplo del lenguaje corporal; en su estudio, Zhi-peng (2014) habla sobre el signo de «OK» en Estados Unidos (las puntas del índice y pulgar tocándose, los otros tres dedos extendidos), que significa darle el visto bueno a algo, mientras en Francia ese mismo gesto significa cero o inútil.

2.2.1. Multimodalidad en manga

A lo largo de este trabajo hemos hablado de los *fansubs* tanto de *anime* como de manga, pero ya que en este trabajo nos centraremos en el análisis comparativo de mangas, y dado que se trata de un tema de cierta complejidad, vamos a explicar cómo funciona la multimodalidad solo en comics.

Según Carrington (2004), a pesar de la coexistencia de texto e imagen, las modalidades semióticas del manga tienden a tener más peso en la imagen; esto se debe a que una de las características más importantes del manga son los bocadillos con pequeñas porciones de texto en ellos. Tanto el autor como el traductor tienen que asegurarse de poder enviar claramente el mensaje que desean en muy pocas palabras. Esto no significa que los textos no tengan importancia dentro de la comunicación autor-lector; para el autor, hacer uso del lenguaje escrito para señalar ciertos aspectos de la historia es mucho más eficaz que apoyarse simplemente en material visual (Rubinstein-Ávila & Schwartz, 2006).

Las modalidades que nos encontramos en el manga son: tipo de fuente, tipo de bocadillo, imagen, miradas, gestos y disposición de los paneles (Chow, 2021). Los tipos de fuente y de bocadillo son especialmente importantes, ya que denotan el tipo de relación que se establece entre el texto y el personaje; por ejemplo, si el bocadillo se conecta con círculos al personaje, esto significa que el personaje no está hablando, sino pensando; por el contrario, si el bocadillo se conecta al personaje con líneas en forma de zigzag es que está gritando. El tamaño y color de la tipografía también indica qué énfasis se le da al texto, si un bocadillo es pequeño y la tipografía es grande, o si el texto está en negrita significa que el personaje está hablando más alto de lo normal; si la tipografía es más pequeña significa que el personaje está hablando bajo; si el texto está en negrita y cursiva o tiene relleno blanco sobre fondo negro el personaje está poniendo énfasis en las palabras, etc. El japonés es un idioma que se apoya sobre todo en el contexto, por lo que estudiar y entender las imágenes, las miradas y los gestos de los personajes es esencial para lograr una traducción de calidad. En su estudio, Borodo (2013) explica que, a la hora de realizar un análisis multimodal de una traducción de un comic, lo primero que se ha de tener en cuenta son los movimientos del cuerpo del personaje, que incluyen gestos, posturas, expresiones faciales y miradas, además de la posición en la que están los personajes dentro de los paneles. Todo esto puede fácilmente indicar las relaciones que hay entre los personajes que se encuentran en una misma escena.

La disposición de los paneles no es algo que los traductores puedan cambiar; para evitar la confusión de los lectores, al principio del manga se puede explicar que, debido a las convenciones de la escritura japonesas, la historia se lee de derecha a izquierda y no al revés, que es a lo que estamos acostumbrados en Occidente. Sin embargo, esta decisión recae mayormente en las editoriales.

3. DESARROLLO DEL TRABAJO

3.1. OBJETIVOS

El objetivo de este trabajo es analizar un corpus de 22 traducciones del japonés o el inglés al español, para comparar dos versiones de 11 fragmentos de un mismo manga; 11 traducciones han sido realizadas por un grupo de *fansub* y las otras 11, por una traductora profesional (son las traducciones publicadas de forma legal). Con ello, queremos investigar el modo en que los diferentes tipos de traductores afrontan las distintas dificultades que pueden surgir en la traducción de manga (por ejemplo, las dificultades relacionadas con aspectos culturales y las que afectan a diferentes modalidades semióticas).

3.2. METODOLOGÍA

3.2.1. Corpus de textos

En este trabajo hemos recogido 11 ejemplos de paneles¹ del tomo 3 del manga *Qué difícil es el Amor para los Otakus*, escrito y dibujado por Fujita en japonés y publicado en 2017. La traducción oficial es de Olinda Cordukes Salleras y está distribuida por ECC Ediciones, y el *fansub* está hecho por Kengai Fansub. El fansub se publicó en 2017 y la traducción oficial fue publicada por primera vez en marzo de 2019.

Hemos seleccionado estos ejemplos porque nos han parecido relevantes los elementos a color que utiliza la autora, y hemos querido investigar qué significan y estudiar cómo los traductores transmiten ese significado; además, nos ha parecido interesante analizar los siguientes aspectos: cómo han conseguido los traductores solventar los problemas de contexto frecuentes al traducir del japonés, ya que en esta lengua se omite todo lo que se pueda deducir por el contexto; cómo se han apoyado los traductores en los medios visuales del manga; cómo han traducido los efectos de sonido; qué tipografía han escogido para denotar cómo están hablando los personajes; cómo utilizan las notas de traductor y las notas a pie de página, así como los errores sintácticos, gramaticales y ortográficos que cometen, y la terminología que utilizan.

3.2.2. Método

Nuestro análisis consistirá en comparar las traducciones viñeta por viñeta, para anotar las diferencias y categorizarlas posteriormente. El análisis comparativo se centrará, en

¹ Un panel es el marco que envuelve la escena en la página del manga.

principio, en el uso de notas del traductor, en la traducción de términos culturales específicos, en las imágenes, en la traducción de términos onomatopéyicos y en los elementos utilizados para expresar emociones. A continuación, estudiaremos las diferencias anotadas para agruparlas en categorías. Queremos destacar que en este trabajo no partimos de la idea de que una de las traducciones sea superior a la otra; estudiaremos las diferencias entre ellas y valoraremos los aspectos que sea posible; por ejemplo, estudiaremos si una traducción aporta más información del TO que la otra, y si la presenta de forma clara para los destinatarios.

3.3. RESULTADOS

3.3.1. Ejemplo 1

En el primer ejemplo (figura 3), podemos ver a Narumi, que acaba de llegar a una cita que tiene con Hirotaka. En esta imagen, Hirotaka se sorprende, ya que es la primera vez que ve a Narumi vestida así, y compara su estilo de ropa (camiseta negra, falda amarilla y chaqueta vaquera) con el estilo que suele llevar a convenciones de anime (blusa rosa, falda roja). La vestimenta rosa y roja es la misma que llevó la protagonista a una convención de anime, acompañada por Hirotaka, Hanako y Taro, en capítulos anteriores. La traducción hecha por Kengai Fansub aparece a la izquierda y la traducción profesional, a la derecha. La versión original puede verse en la figura 4.



Figura 3: Ejemplo 1, traducciones de KF (izquierda) y ECC (derecha).

Fuentes: kengai-fansub.blogspot.com y ECC Editoriales



Figura 4 Versión original escrita por Fujita.

Fuente: comic.pixiv.net/store/variants/002a4978

- La versión original (figura 4) utiliza un degradado de color naranja en la fuente de letra para resaltar la emoción de la protagonista; Kengai Fansub no utiliza ningún tipo de color para resaltar las emociones de la protagonista en este ejemplo, mientras que en la traducción de ECC utilizan el rosa para resaltar lo alegre que está. Este detalle en la versión original se transmite a través del uso de la expresión よっしゃ!! (yossha!!), que se utiliza para darse una inyección de energía o (como en este caso) como elogio cuando algo sale bien. よっしゃ viene de la palabra よし (yoshi), que significa «está listo», combinado con un grito de alegría. Kengai Fansub lo traduce como «¡Bien!», y ECC lo ha traducido como «¡Bueno!».
- Otro detalle que podemos resaltar es la traducción de 行くぞ (ikuzo), que es una forma informal de decir «vamos». ECC lo ha traducido como «¡Me voy!» porque se ha apoyado más en el medio visual del manga y en el contexto que se nos da en capítulos anteriores; la traductora ha visto que la protagonista lleva consigo una bolsa en la que lleva todo lo que ha comprado en la convención de anime, ya que acaba de salir de ella (esto lo sabemos porque aparece en capítulos anteriores). Kengai Fansub lo traduce como «¡Vamos!», es una traducción que se asemeja más al original, pero aporta menos significado, ya que no especifica a dónde va la protagonista, por lo que el lector debe apoyarse en los medios visuales para

entender por completo la escena. ECC ha decidido traducirlo en singular, lo que sugiere que la protagonista se va a ir a su casa sola, mientras que Kengai Fansub lo ha traducido en plural, lo que puede significar que la protagonista va a ir a su casa u a otro lugar junto a sus amigos.

- Kengai Fansub ha traducido *Time, place occasion* en una nota de autor, lo que hace que el texto sea más asequible para los lectores hispanohablantes sin conocimientos de inglés.
- Kengai Fansub omite dos puntos, uno al final de «el día de hoy» y otro al final de «lo usual», y también omite el símbolo de exclamación de entrada en «etiqueta de fujoshi». Autores como Carreras-i-Goicoechea (2008) no considera esto un error de ortografía, sino parte de la economía lingüística necesaria en la traducción de comics.

3.3.2. Ejemplo 2

En el segundo ejemplo (figura 5), Narumi y Hirotaka se encuentran en medio de una cita. Han decidido que, para tener una cita como la gente no *otaku*², cada vez que hagan una referencia *otaku*, deberán pagar una multa y meter el dinero en una hucha. Como en el ejemplo anterior, la traducción profesional es la de derecha, la del grupo de fansub, la de la izquierda. En este ejemplo podemos ver la onomatopeya *ざわざわ* (*zawazawa*), que representa algo bullicioso o ruidoso. La versión original puede verse en la figura 6.



Figura 5 Ejemplo 2, traducciones de KF (izquierda) y ECC (derecha)

Fuentes: kengai-fansub.blogspot.com y ECC Editoriales

² Persona aficionada al anime y al manga.



Figura 6 Parte de la traducción de ECC del ejemplo 2

Fuentes: kengai-fansub.blogspot.com y ECC Editoriales



Figura 7 Versión original escrita por Fujita

Fuente: comic.pixiv.net/store/variants/002a4978

- Kengai Fansub no traduce la onomatopeya ざわざわ, mientras que ECC la deja como subtítulo en inglés.
- En el original (Figura 7), la etiqueta en la que pone «Narumi» (成海, también lo pone en hiragana³, なるみ, para que los lectores que no sepan leer los kanji⁴ de su nombre sepan cómo se lee) tan solo pone su nombre en kanji y su pronunciación en hiragana, pero la traductora profesional decide añadir la aclaración de que es a la protagonista a quien estamos mirando (Figura 6).
- Kengai Fansub no hace uso de la cursiva para denotar que el personaje pone mucho énfasis en sus palabras sin elevar la voz.
- Kengai Fansub omite dos puntos finales.

³ Uno de los tres sistemas de escritura japonesa. Es el silabario japonés más sencillo y el primero que se aprende al escribir.

⁴ Uno de los tres sistemas de escritura japonesa. Se pueden leer de varias maneras diferentes dependiendo del contexto, por lo que suelen ir acompañados por su lectura en hiragana.

3.3.3. Ejemplo 3

El tercer panel (figura 8) aparece justo después del ejemplo anterior; en él, Narumi se está quejando de la multa, pero Hirotaka le recuerda que es porque ella no se está tomando en serio la cita. En este ejemplo podemos ver dos onomatopeyas, チャリン (chirín), que hace referencia al sonido de un objeto metálico cuando es golpeado ligeramente, y スツ (suutsu), que hace referencia al sonido que hace un objeto que se mueve rápidamente, en este caso es la hucha, que Hirotaka saca rápidamente al ver que Narumi está haciendo otra referencia *otaku*.



Figura 8 Ejemplo 3, traducciones de KF (izquierda) y ECC (derecha)

Fuentes: kengai-fansub.blogspot.com y ECC Editoriales

- En el ejemplo anterior vimos que Kengai Fansub no traducía las onomatopeyas, pero en este caso han decidido traducir la onomatopeya チャリン, que traducen como «clink», pero no traducen スツ. ECC deja la versión original de ambas onomatopeyas y las traduce como subtítulo, como vimos en el ejemplo anterior. チャリン lo traduce como «cling» y スツ como «zis».
- Kengai Fansub omite el punto final.

3.3.4. Ejemplo 4

El cuarto ejemplo (figura 9) es la portada del capítulo 17, en el que Hanako y Narumi discuten porque no están de acuerdo en quién sería el activo y quién sería el pasivo si sus novios (Taro y Hirotaka) estuviesen manteniendo una relación homosexual entre ellos. En el dibujo, Hirotaka y Taro están de espaldas, y en su espalda hay un papel pegado en el que pone 受 (u, de *uke* que significa pasivo), y ellas lo están tapando con un papel que pone 攻 (se, de *seme*, que significa activo). La traducción hecha por Kengai Fansub se encuentra en la parte superior y la traducción de ECC, en la parte inferior de la figura 9.

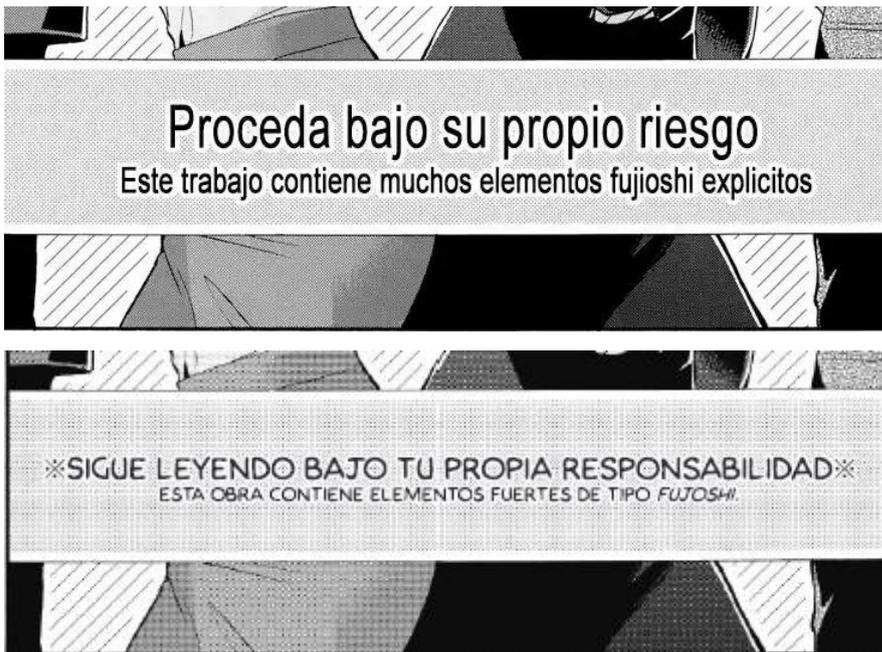


Figura 9 Ejemplo 4, traducciones de KF (arriba) y ECC (abajo)

Fuentes: kengai-fansub.blogspot.com y ECC Editoriales

En la figura 10 puede verse la nota a pie de página de Kengai Fansub y, en la figura 11, la de ECC.

TN: Las hojas de papel que están siendo cubiertas dicen Uke". Las están cubriendo con "Seme".

Figura 10 Nota a pie de página de KF

Fuente: kengai-fansub.blogspot.com

*Activo
**Pasivo

Figura 11 Nota a pie de página de ECC

Fuente: ECC Editoriales

Las siguientes figuras (figura 12, figura 13) son parte del dibujo de Fujita, en el que Hanako y Narumi están tapando los papeles en los que pone «pasivo» con los papeles en los que pone «activo». La figura 12 es la versión original dibujada por Fujita, y la

figura 13, la versión editada por ECC, en la que añaden asteriscos para especificar el significado de lo que pone en los papeles en una nota a pie de página.



Figura 12 Dibujo de Fujita en el que Hanako tapa el papel de 受 con el de 攻

Fuente: comic.pixiv.net/store/variants/002a4978



Figura 13 Dibujo de Fujita en el que Narumi tapa el papel de 受 con el de 攻, ECC lo señala con un asterisco para añadir posteriormente una nota a pie de página

Fuente: ECC Editoriales

- Ni Kengai Fansub ni ECC han optado por traducir el dibujo de la autora, ambos traductores han utilizado una nota a pie de página (Figuras 10 y 11) para traducir lo que pone en los papeles (Figura 12), la de ECC (Figura 11) es bastante más corta que la de Kengai Fansub (Figura 10), y aporta el mismo significado. Kengai Fansub explica que las chicas están cubriendo los papeles en los que ponen pasivo con aquellos en los los que pone activo, mientras que esto ECC lo trasmite poniendo un asterisco en cada papel para traducir lo que pone, lo que hace que el lector pueda entender lo que está pasando en la situación sin necesidad de hacer uso de mucho espacio y entorpecer la lectura.

- La oración 自己責任でお進みください (Jiko sekinin de o susumi kudasai), literalmente significa «proceda bajo su propio riesgo, por favor», el uso de おみください (o kudasai) indica que la oración es formal. Kengai Fansub traduce este matiz con el uso de usted, mientras que ECC decide obviar ese matiz y utilizar tú (Figura 8).
- Por un lado, Kengai Fansub traduce 進 (susu) como «proceder», lo que refleja de manera más cercana el verbo original, que significa avanzar, progresar. Por otro lado, ECC decide traducirlo como «sigue leyendo», una traducción que, a pesar de que se aleja un poco más del significado original en comparación con la traducción de Kengai Fansub, es más clara y transmite mejor el mensaje de la autora, ya que el japonés es un idioma que suele omitir elementos que se pueden sobrentender según el contexto, y el mensaje que la autora quería transmitir era que el lector deberá proceder con la lectura bajo su propio riesgo.
- Kengai Fansub omite dos puntos finales y ECC omite uno, porque usa los asteriscos como signos de puntuación.

3.3.5. Ejemplo 5

En el quinto ejemplo (figura 14), Hanako y Narumi están manteniendo una conversación sobre una serie que Narumi le recomendó a Hanako, y comienzan a hablar sobre como emparejarían a sus personajes favoritos, el protagonista y su rival. La traducción de Kengai Fansub se encuentra a la izquierda y la de ECC, a la derecha en la figura 14.



31 (Vamos a hablar, amiga mía)

31 (Charlemos, amigo)

Figura 14 Ejemplo 5, traducciones de KF (izquierda) y ECC (derecha)

Fuentes: kengai-fansub.blogspot.com y ECC Editoriales

En la figura 15 se presenta una nota que la traductora de ECC pone a pie de página para explicar lo que significa su traducción.

N. de la T.: En el *yaoi*, el primero de la pareja es el activo y el segundo es el pasivo (activo x pasivo).

Figura 15 nota de traductor de ECC

Fuentes: ECC Editoriales

- Kengai Fansub hace uso del honorífico⁵ japonés *-chan*, que denota cariño y cercanía; ese matiz se pierde en la traducción de ECC.
- Kengai Fansub no traduce la abreviación MC, que significa *Main Character*, ya que el uso de las siglas se ha expandido tanto entre grupos hispanohablantes en internet que la mayoría de los usuarios conoce su significado. ECC sí lo traduce, lo cual hace que la traducción sea más asequible para la gente que no conozca el término.
- Kengai Fansub hace uso de los términos *uke* y *seme*, que es como se denomina al pasivo y al activo respectivamente en una relación gay en el género del *yaoi*. El *yaoi*, también conocido como *Boy's Love* o BL, es un género de *anime* y manga sobre romances entre hombres dirigido principalmente a mujeres. Por su parte,

⁵ Títulos que se utilizan al final del nombre de una persona en japonés.

ECC hace uso de terminología popular de internet (*protagonista x rival*) que no se limita a círculos de aficionados del manga o *anime*, y se utiliza entre todo tipo de fans para emparejar a sus personajes favoritos, sobre todo en las llamadas *fanfics* o *fanfictions*⁶. ECC añade una nota de traductor (Figura 15) en la que explica que el personaje que aparece antes de la x será el activo, y el que aparece después, el pasivo, por lo que ambas traducciones dicen lo mismo: el protagonista es el activo y el rival, el pasivo. Esto ayuda a los lectores que no están familiarizados con la jerga de internet a entender el contexto, mientras que los lectores de la traducción de Kengai Fansub que no estén familiarizados con los términos del *yaoi* no entenderían a qué se refiere.

- ECC hace uso de la cursiva para mostrar que Hana pone énfasis en sus palabras, y en el segundo bocadillo utiliza una tipografía con relleno para indicar que habla más alto. Por su parte, Kengai Fansub hace uso de una tipografía diferente; al igual que ECC, marca que Hana está haciendo énfasis en la primera oración del bocadillo de la izquierda poniendo en negrita la oración, y dejando el texto en los otros bocadillos más pequeño.
- ECC omite un punto final.

3.3.6. Ejemplo 6

En el ejemplo 6 (figura 16), Hanako y Narumi siguen con la conversación del ejemplo anterior. En esta escena acaban de terminar de discutir, ya que, a pesar de que emparejan a los mismos personajes, no se ponen de acuerdo sobre quién es el pasivo y quién el activo. La traducción de Kengai Fansub se encuentra en la parte superior y la traducción de ECC, en la parte inferior de la figura 16.

⁶ Historias de ficción escritas por aficionados para aficionados sobre sus series, libros o celebridades favoritos.



Figura 16 Ejemplo 6, traducciones de KF (arriba) y ECC (abajo)

Fuentes: kengai-fansub.blogspot.com y ECC Editoriales

El TO es el siguiente (figura 17):



Figura 17 Versión original escrita por Fujita

Fuente: comic.pixiv.net/store/variants/002a4978

- Kengai Fansubs utiliza el término *shippear*, que deriva de la palabra *relationship*; es un término popular entre usuarios de internet que se utiliza para hablar sobre sus parejas favoritas, y explican el término en una nota de traductor (TN, *translator's note*), mientras que ECC utiliza directamente el término *emparejar*.

Kengai Fansub también utiliza el término *fangirlear* y posteriormente tiene que explicar su significado en otra nota de traductor. ECC traduce esto como «charlar de tu tema favorito» que, aunque es una forma más larga de explicar qué quiere decir la autora, evita la necesidad de añadir explicaciones; sin embargo, esta traducción, al contrario que la del fansub, no ofrece información sobre el significado específico del original (萌え語り *moe gatari*) de hablar apasionadamente sobre algo, especialmente sobre tu personaje favorito.

- Kengai Fansub mantiene el uso del honorífico *-kun* detrás del apellido del protagonista, Hirotaka Nifuji, que aparece en el original. Este honorífico se utiliza normalmente para referirse a hombres jóvenes con los que se tiene cierta familiaridad, por lo que ECC ha optado simplemente por utilizar el primer nombre del protagonista para mostrarlo.
- Como hemos visto en casos anteriores (figura 5, figura 8), ECC deja los efectos de sonido en japonés e inglés (en este caso el efecto de sonido en el TO ya estaba en inglés, como podemos ver en la figura 17), mientras que Kengai Fansub lo traduce al español y omite el signo de exclamación de entrada.
- Kengai Fansub comete una falta ortográfica en «me pregunto porque», que debería ser «me pregunto por qué».

3.3.7. Ejemplo 7

En el séptimo ejemplo (figura 18), volvemos a la cita de Narumi y Hirotaka. En medio de la cita, Hirotaka saca su teléfono móvil y comienza a jugar a Pokémon GO. Narumi toma esto como una acción *otaku* y le dice que pague la multa, a lo que Hirotaka dice que todo el mundo ha jugado alguna vez al Pokémon GO. En la figura 18, a la izquierda está la traducción de Kengai Fansub, a la derecha, la de ECC y en la figura 19 se presenta parte de la viñeta original, escrita y dibujada por Fujita.



Figura 18 Ejemplo 7, traducciones de KF (izquierda) y ECC (derecha)

Fuentes: kengai-fansub.blogspot.com y ECC Editoriales



Figura 19 censura original

Fuentes: comic.pixiv.net/store/variants/002a4978

- En el TO (Figura 19) aparecen censuradas las palabras Pokémon y Dragonite. ECC mantiene esa censura. Lo censuran poniendo un círculo negro en medio de la palabra, ocultando una sílaba para que los lectores puedan reconocer la palabra. Esto se debe a que las editoriales pueden verse en problemas si utilizan en sus obras materiales con derechos de autor, como es Pokémon en este caso. Kengai Fansub, al distribuir sus traducciones de manera no legal, no tiene ese problema.
- Igual que en casos anteriores, ECC mantiene la onomatopeya en japonés e inglés. Kengai Fansub no la traduce.
- ECC aprovecha la forma alargada del bocadillo y pone el texto apaisado para poder agrandar el tamaño de la fuente, además de poner el texto con relleno. Por su parte, Kengai Fansub pone el texto en negrita.

3.3.8. Ejemplo 8

En el ejemplo 8 (figura 20), seguimos en la cita de Narumi y Hirotaka. Hirotaka está a punto de comentar con Narumi el último episodio de un anime que están viendo, en el que sale el personaje favorito de Narumi, pero antes de decir nada se detiene, ya que hablar de temas de otakus está prohibido en esta cita. La traducción de Kengai Fansub se encuentra a la izquierda y la traducción de ECC se encuentra a la derecha en la figura 20. Debajo podemos encontrar una nota de traductor de Kengai Fansub (figura 21) y parte del TO escrito por Fujita en el que Hirotaka menciona al personaje favorito de Narumi (figura 22).



Figura 20 Ejemplo 8, traducciones de KF (izquierda) y ECC (derecha)

Fuentes: kengai-fansub.blogspot.com y ECC Editoriales

TN: Si no saben que es una waifu... google pls.

Figura 21 Nota de traductor de KF

Fuente: kengai-fansub.blogspot.com



Figura 22 Nota de traductor: 嫁 (yome), mujer, esposa

Fuentes: comic.pixiv.net/store/variants/002a4978

- Los usuarios de internet japoneses utilizan «esposa». para referirse a sus personajes favoritos independientemente de su género. Los usuarios en occidente

utilizan *waifu* (pronunciación japonesa de *wife*) y *husbando* (pronunciación japonesa de *husband*). Kengai Fansub mantiene la palabra en femenino, mientras que ECC utiliza el masculino. Esto se debe a que en capítulos anteriores Narumi menciona que su personaje favorito es un hombre, aunque siempre puede estar hablando de otro personaje en este panel.

- Kengai Fansub añade una nota de traductor (Figura 20) que realmente no aporta nada a la traducción, ya que lo único que dice es que si el lector no entiende un término (*waifu*, en este caso) que vaya a buscarlo a Google, aunque cumple una función fática, ya que denota cercanía entre traductor y lector. Los *fansubs*, al no ser oficiales, se pueden tomar la libertad de tratar al lector como si fuese un amigo, ya que ambos pertenecen al mismo círculo de aficionados.
- ECC utiliza la cursiva en este panel para subrayar que los términos *anime* y *husbando* no forman parte de la lengua española estándar, sino que corresponden a una jerga de internet, mientras que Kengai Fansub pone el texto en cursiva para resaltar que Hirotaka está pensando, no hablando.

3.3.9. Ejemplo 9

En este ejemplo (figura 23) podemos ver a Nao, el hermano de Hirotaka, hablando con dos compañeras de trabajo. Nao trabaja en el café al que Narumi y Hirotaka suelen ir. En esta escena, las compañeras de trabajo de Nao habían visto a Nao hablando con Narumi y Hirotaka, y, una vez que la pareja se va del café, las compañeras de Nao se acercan a él para preguntarle de qué los conoce. Nao responde que se trata de su hermano mayor y de la novia de este. Después de que Nao se marche, las compañeras del chico comentan si a Nao le quedaría bien un traje, ya que su hermano mayor llevaba uno puesto. La traducción de Kengai Fansub se encuentra en la parte superior de la siguiente figura (figura 23) y la traducción de ECC se encuentra en la parte inferior.



Figura 23 Ejemplo 9, traducciones de KF (arriba) y ECC (abajo)

Fuentes: kengai-fansub.blogspot.com y ECC Editoriales

- Kengai Fansub, como hemos visto en casos anteriores (figura 16, figura 14), mantienelos honoríficos japoneses. Sin embargo, en este caso, *-chan* no solo denota cariño, es un mote afectuoso que las compañeras de Nao le ponen por ser más joven que ellas. ECC, por el contrario, utiliza recursos léxicos para presentar ese matiz en la traducción, concretamente los sustantivos «crio» y «chavalín».

3.3.10. Ejemplo 10

Este ejemplo (figura 24) forma parte de una página al final del manga en la que la autora explica más sobre los personajes de Ko y Nao, para que los lectores puedan saber más sobre ellos. En este fragmento, la autora está hablando sobre Nao y cómo, al contrario que a su hermano mayor Hirotaka, no se le dan bien los videojuegos. La traducción de Kengai Fansub se encuentra a la izquierda, y la de ECC a la derecha.

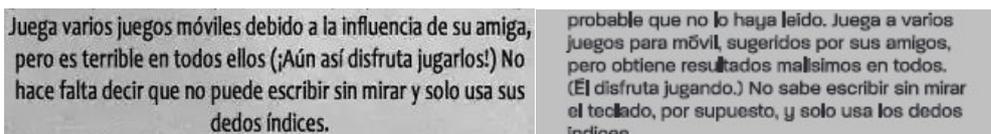


Figura 24 Ejemplo 10, traducciones de KF (izquierda) y ECC (derecha)

Fuentes: kengai-fansub.blogspot.com y ECC Editoriales

- Kengai Fansub comete el error de traducir 友達 (tomodachi) como «amiga». Este sustantivo puede significar amigo, amiga, amigos o amigas dependiendo del contexto, ya que en japonés las palabras no tienen ni género ni número. La traducción de Kengai Fansub sugiere que es Ko la que le recomienda a Nao los videojuegos; sin embargo, esto no es cierto, ya que Nao y Ko acaban de conocerse. Este error se debe a la falta de contexto, ya que quienes realmente le recomiendan juegos a Nao son sus dos amigos, Yoshiki y Kensuke, que aparecen como personajes de fondo en el tercer volumen y se nos presentan al final del cuarto volumen. La traductora de ECC ha sabido reconocer que, debido al contexto, es imposible que Ko haya sido la que le recomienda juegos a Nao, y ha prestado más atención a las imágenes del manga, ya que hay una escena en la que Nao sale jugando con sus dos amigos. Gracias a esto, la traductora ha sido capaz de interpretar el texto correctamente, mientras que los *fansubs*, tal vez porque priorizan la rapidez sobre la calidad en muchas ocasiones, han pasado por alto este detalle.

Kengai fansub comete un error sintáctico en la oración «¡Aún así disfruta jugarlos!», debería ser «Aun así disfruta jugando con ellos».

3.3.11. Ejemplo 11

El último ejemplo (figura 25) es parte de la misma página que mencionamos en el ejemplo anterior (figura 24). En esta parte de la página, la autora escribe una conversación por chat entre Nao y Ko que ocurre poco después de que se conociesen.

The image shows a chat conversation between Nao and Ko. The left side shows the Kengai Fansub (KF) translation, and the right side shows the ECC Editorial translation. The conversation is in Spanish and includes a note about gender in English.

Left side (KF translation):

- Nao: ¡Gracias de nuevo por ayudarme, Kou-kun! Visto.
- Ko: ¡Creo que comienzo a tomarle el truco a este juego, gracias por toda tu ayuda! Visto.
- Nao: Digo, aunque aun soy malo en ello. (‘_’)
- Ko: Siempre me sorprende lo bueno que eres... Quiero ser al menos la mitad de bueno que tú algún día. (> <); ¡Haré mi mejor esfuerzo! Visto.
- Nao: ¿Estás dormido? Visto.
- Ko: En fin, ¡asegurate de ir a visitarme a Starbucks de nuevo! (‘▽’*) / ¡Buenas noches!
- Nao: Igualmente. Pienso que acostumbrarse es la parte mas difícil. No soy tan bueno. Por favor haz tu mejor esfuerzo. Lo siento, no estoy acostumbrado a usar mi teléfono de esta manera, así que no puedo responder tan rápido como tú. Aun no voy a dormir, pero buenas noches para ti también.
- Ko: Visitaré de nuevo. Visto.

Right side (ECC translation):

- Nao: ¡GRACIAS POR LO DE HOY, KŌ? Leído
- Ko: ¡CON TU AYUDA, YA ENTIENDO EL JUEGO MÚCHO MEJOR! Leído
- Nao: AUNQUE SIGO SIENDO MALISIMO. (‘_’)
- Ko: TÚ ERES INCREÍBLE, ME GUSTARÍA APRENDER A JUGAR TAN BIEN COMO TÚ. (> <); ¡ME ESFORZARÉ! Leído
- Nao: ¿YA TE HAS IDO A DORMIR? Leído
- Ko: VUELVE OTRO DÍA AL STARTBO A JUGAR, ¿VALE? (‘▽’*) / ¡BUENAS NOCHES! Leído
- Nao: DE NADA. SUPONGO QUE SERÁ DURO HASTA QUE TE ACOSTUMBRES. NO SOY INCREÍBLE. ÁNIMO, LO CONSEGUIRÁS. DISCULPA, NO USO MÚCHO EL MÓVIL Y ME RETRASO CON LAS RESPUESTAS, PERO AÚN NO ME HE IDO A DORMIR, BUENAS NOCHES.
- Ko: VOLVERÉ UN DÍA DE ESTOS. Leído

Nota: como en inglés el género lo ponen neutral, lo colocamos en masculino porque Nao cree que Kou es hombre

Figura 25 Ejemplo 11, traducciones de KF (izquierda) y ECC (derecha)

Fuentes: kengai-fansub.blogspot.com y ECC Editoriales

- Kengai Fansub mantiene el uso del honorífico *-kun* del original. Este honorífico se utiliza normalmente para referirse a hombres jóvenes, como mencionamos en el ejemplo 6, aunque en ciertas situaciones sociales también se puede utilizar para mujeres. Como hemos explicado previamente, el japonés carece de género, al igual que el inglés (Kengai Fansub alterna entre traducciones del inglés y del japonés), por lo que, como explica Kengai Fansub en su nota, Nao piensa que Ko es un hombre, pero ella no lo sabe. Kengai Fansub decide traducir los adjetivos en masculino, pero ECC decide hacer uso de adjetivos sin género para mantener la neutralidad del original; con ello, resuelve la contradicción de que se esté hablando de una mujer en masculino y esta no lo corrija. Sin embargo, esto puede confundir a los lectores españoles; con el uso del *-kun* en el original, queda claro que Nao piensa que Ko es un hombre, pero este matiz se pierde en la traducción, por lo que los lectores pueden que no entiendan el problema de comunicación que se da entre estos dos personajes.
- Kengai Fansub hace un calco de la expresión inglesa *I will do my best*, y la traduce como «haré mi mejor esfuerzo», que no suena muy natural en español.

3.3.12. Resultados de las comparaciones

Tras explicar las diferencias principales entre las traducciones, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

En lo que se refiere a la traducción de los efectos de sonido, hemos visto que las traducciones del *fansub* no son constantes, ya que hay ocasiones en las que los dejan en japonés (figura 5, figura 8), y otras en las que sí los traducen al español (figura 8, figura 16). La traductora de ECC, por otro lado, siempre deja el dibujo del efecto de sonido original, y la traducción como subtítulo (figura 5, figura 8, figura 16).

Kengai Fansub deja los honoríficos japoneses como parte del texto en español (figura 14, figura 26, figura 23, figura 25), mientras que ECC no los añade y transmite el matiz que añaden los honoríficos (*-chan* en la figura 14 y en la figura 23, *-kun* en la figura 16 y en la figura 25) a través de la traducción, como, en el ejemplo 9 (figura 23), utilizando palabras que especifiquen que se está hablando de alguien joven (crío, chavalín), o como en el ejemplo 6 (figura 16), en el que la traductora hace que Hanako se refiera a Hirotaka por su primer nombre, en vez de por su apellido seguido del honorífico *-kun*, para demostrar que es una persona con la que tiene cierta confianza.

Kengai Fansub hace uso abundante de las notas de traductor, que en muchas ocasiones son bastante largas (figura 10, figura 25). En sus notas de traductor suelen explicar términos (figura 16) y el motivo de sus decisiones de traducción (figura 25). Además, se dirigen al lector con un registro coloquial (figura 21). Por otro lado, las notas de traductor de ECC son escasas, y lo más cortas posible (figura 11).

Kengai Fansub comete un error de traducción debido a falta de contexto, y un calco del inglés (figura 25). Además, comete un error sintáctico en el ejemplo 10 (figura 24), un error ortográfico en el ejemplo 6 (figura 16), y omite varios signos de puntuación (figura 3, figura 5, figura 8, figura 9). Por su parte, ECC omite dos signos de puntuación (figura 9, figura 14).

Kengai Fansub hace uso de terminología muy específica de círculos de internet, como el de los aficionados al *yaoi* (figura 10), lo que hace que el grupo de lectores a los que se dirigen sea menos amplio que al que ECC se dirige, ya que ECC utiliza una terminología que está más expandida entre los usuarios de internet occidentales en comparación con la terminología que utiliza Kengai Fansub. Esta última que está más expandida entre usuarios de internet orientales o usuarios que están familiarizados con la jerga de internet, *anime* y manga oriental.

Por último, Kengai Fansub hace uso de la negrita para denotar énfasis en la voz del personaje (figura 14), y cursiva para pensamientos (figura 20). ECC, por su parte, utiliza letras con relleno en blanco y borde negro para denotar que el personaje está hablando más alto de lo normal o poniendo énfasis en sus palabras (figura 14, figura 18), y utiliza la cursiva para denotar que el personaje está hablando más bajo de lo normal (figura 18) o utiliza términos que no están recogidos por la RAE, como en el ejemplo 8 (figura 20), cuando Hirotaka menciona un *anime*.

4. CONCLUSIONES

En este trabajo hemos abordado la historia del *fansub* para obtener información que nos ayudara a explicar las decisiones que se observan en las traducciones estudiadas. Nuestro objetivo principal era comparar las traducciones para estudiar cómo se enfrentan los diferentes tipos de traductores (*fansubs* y traductores profesionales) a los problemas que se pueden encontrar a la hora de traducir un texto multimodal de una cultura muy diferente.

Es posible que la necesidad de producir un trabajo rápido o la carencia de contexto pueda llevar a los traductores a cometer errores. También hemos podido observar que los traductores de ECC prestan más atención los modos visuales del manga, lo que consigue que sus traducciones aporten más información al lector sin necesidad de recargar el texto con notas del traductor, y son más constantes en sus decisiones de traducción.

Aparte de esto, las diferencias entre los dos grupos de traductores son mayormente estilísticas; como hemos podido observar, las traducciones de Kengai Fansub son más informales, se pueden tomar la libertad de dirigirse al lector como si de un amigo se tratase y explicar la razón de sus traducciones, comentar el contexto o hacer sugerencias (por ejemplo, en la figura 20, Kengai Fansub le sugiere al lector que, si no sabe lo que significa *waiifu*, lo busque en Google) para que la lectura resulte más sencilla. Esto puede deberse a que no siguen las normas de una editorial y, al ser un proyecto basado en la afición, la relación que establecen con sus lectores es más cálida y cercana.

El grupo de destinatarios al que se dirigen son aficionados al género que están traduciendo, específicamente los denominados *otakus*, que son los fans de la cultura japonesa, *anime* y manga, ya que a lo largo de sus traducciones es evidente que, para entender ciertos términos o información, el lector debe tener conocimientos previos de la jerga utilizada por fans de *anime* y de manga. Por otro lado, el grupo de destinatarios al que se dirige ECC es más amplio; es cierto que su público principal lo constituyen también los aficionados al manga, pero la terminología que usan es más común en los círculos de aficionados en occidente, de tal manera que no es completamente necesario que el lector conozca la jerga del manga.

Como hemos mencionado a lo largo del trabajo, la cultura japonesa es muy diferente a la española, pero a través de sus decisiones de traducción, ECC consigue transmitir los matices que la versión japonesa muestra a través de los honoríficos o la jerga, al mismo tiempo que mantiene la transparencia en el sentido apuntado por Venuti

(1995), es decir, que sigue la convención propia de la tradición occidental de que los textos traducidos parezcan textos escritos originalmente en la lengua meta.

En cualquier caso, no podemos extrapolar los resultados que hemos encontrado en este estudio a todos los grupos de *fansub* que existen. Nuestro estudio tiene también otras limitaciones, por ejemplo, no hemos podido profundizar en el origen de las *scanlations*; lo único que sabemos de ellas es que parten del mismo movimiento de traducción del *fansub*. Además, solo hemos podido comparar las traducciones que ofrece un único grupo de *fansub* con las de una sola traductora. En investigaciones futuras, se podría estudiar más a fondo el origen de las *scanlations*. También se podría estudiar una muestra mayor con más cantidad de traducciones de diferentes grupos de *fansub* para analizar las técnicas de traducción que utilizan, compararlas con las técnicas que utilizan los traductores profesionales, y asimismo comparar los resultados finales de ambas partes. En este trabajo hemos visto que los traductores del grupo de Kengai Fansub se apoyan menos en los medios visuales del manga en comparación con Olinda Cordukes Salleras, la traductora de ECC, a la hora de traducir, lo que puede resultar en errores en la traducción (ejemplo 10, figura 24); se podría investigar si realmente esto es algo que la mayoría de los traductores de grupos de *fansub* hacen, en comparación con los traductores profesionales.

A pesar de lo limitado que es nuestro trabajo, cabe concluir que nos ha ayudado a entender mejor la naturaleza de los movimientos de traducción por aficionados y los motivos de las diferencias que podemos encontrar en las traducciones según la experiencia del traductor.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Borodo, M. 2015. «Multimodality, translation and comics». *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, 23. 22-41.
- Carreras I Goicoechea, M.; Flores Acuña, E.; Provezza, M. 2008. *La traducción de cómics. Corto Maltés, Lupo Alberto y Dylan Dog en español*. Italia: Roma.
- Carrington, V. 2004. «Texts and Literacies of the Shi Jinrui». *British Journal of Sociology of Education*, 25. 215-228.
- Castillo Cañellas, D. 1996. «El discurso de los tebeos y su traducción». Documento de Internet consultado el 11 de mayo de 2022, en <https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebeostraducccion.pdf>
- Chow, Y. F. 2021. «A social semiotic multimodal analysis of atejí translation in manga». *Social Semiotics*. 1-21.
- Cohen, B. 2001. «The BitTorrent Protocol Specification». Documento de Internet consultado el 6 de abril de 2022 en http://www.bittorrent.org/beps/bep_0003.html
- Díaz Cintas, J.; Muñoz Sánchez, P. 2006. «Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment». *The Journal of Specialised Translation*, 6. 37-52.
- Ferrer Simó, M. R. 2005. «Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales». *Puentes*, 6. 27-44. Consultado el 21 de marzo de 2022
- García, C. 2021. «Gramática para cómics». Documento de Internet consultado el 19 de mayo de 2022 en <https://gcomics.online/blog/gramatica-para-comics/>
- Hatcher, J. S. 2005. «Of Otakus and Fansubs: A Critical Look at Anime Online in Light of Current Issues in Copyright law». *Script-ed*, 2. 545-571. Consultado el 6 de abril de 2022.
- Hian Hou, C. 2007. «Anime firm boss gets online death threats». Documento de Internet consultado el 12 de abril de 2022 en <https://web.archive.org/web/20090221162427/http://www.asiamedia.ucla.edu/article-southeastasia.asp?parentid=76054>

- Ho, V. 2008. «Pacnet ordered to turn over customer records». Documento de Internet consultado el 11 de abril de 2022 en <https://www.zdnet.com/article/pacnet-ordered-to-turn-over-customer-records/>
- Kaindl, K. 2004. «Multimodality in the Translation of Humour in Comics». En E. Ventola, C. Charles y M. Kaltenbacher (Eds.), *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam: John Benjamins. 173-192.
- Koulikov, M. 2007. «Singapore Anime Licensor Pursues Illegal Downloaders». Documento de Internet consultado el 11 de abril de 2022 en <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-08-03/singapore-anime-licensor-pursues-illegal-downloaders>
- Lee, H. 2011. «Participatory media fandom: A case study of anime fansubbing». *Media, Culture & Society*, 33. 1131-1147. Consultado el 6 de abril de 2022.
- Leonard, S. 2005. «Celebrating Two Decades of Unlawful Progress: Fan Distribution, Proselytization Commons, and the Explosive Growth of Japanese Animation». *UCLA Entertainment Law Review*, 12. 191-263. Consultado el 21 de marzo de 2022.
- Loo, E. 2018. «Five Chinese nationals arrested in Japan for translating manga, games for distribution». Documento de Internet consultado el 20 de abril de 2022 en <https://soraneews24.com/2018/02/03/five-chinese-nationals-arrested-in-japan-for-translating-manga-games-for-distribution/>
- Luo, S. 2007. «Odex defends “enforcement action”». Documento de Internet consultado el 12 de abril de 2022 en <https://www.asiaone.com/News/The%2BStraits%2BTimes/Story/Odex%2Bdefends%2B%2527enforcement%2Baction%2527.html>
- Macdonald, C. 2003. «Unethical Fansubbers». Documento de Internet consultado el 20 de abril de 2022 en <https://www.animenewsnetwork.com/editorial/2003-06-08/2>
- Macdonald, C. 2007. «Nine Poles Held by Police over “Fansubs”». Documento de Internet consultado el 20 de abril de 2022 en

<https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-05-18/9-poles-held-by-police-over-fansubs>

Mäntylä, T. 2012. «Piracy or productivity; unlawful practices in anime fansubbing». Documento de Internet consultado el 7 de abril de 2022 en <https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/3301>

Martínez García, E. M. 2010. «Los fansubs: el caso de traducciones (no tan) amateur». *Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, 20. Documento de Internet consultado el 21 de marzo de 2022 en https://www.um.es/tonosdigital/znum20/secciones/monotonos-los_fansubs.htm

Maxwell, A. 2017. «Unauthorized Subtitles For Movies & TV Shows Are Illegal, Court Rules». Documento de Internet consultado el 12 de abril de 2022 en <https://torrentfreak.com/unauthorized-subtitles-for-movies-tv-shows-are-illegal-court-rules-170421/>

O'Hagan, M. 2008. «Fan Translation Networks: An Accidental Translator Training Environment? ». *Translator and Interpreter Training: Issues, Methods and Debates*, 1. 158-183. Reino Unido: Londres.

Phillips, G. 2003. «Legality of Fansubs». Documento de Internet consultado el 25 de marzo de 2022 en <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2003-06-08/3>

Pineda, R. A. 2016. «2 Chinese Men Arrested in Japan for Illegally Subtitling, Uploading Anime». Documento de Internet consultado el 20 de abril de 2022 en <https://www.animenewsnetwork.com/news/2016-10-28/2-chinese-men-arrested-in-japan-for-illegally-subtitling-uploading-anime/.108205>

Pineda, R. A. 2017. «Man Arrested in Japan for Releasing Ange Vierge Anime With Chinese Subtitles». Documento de Internet consultado el 20 de abril de 2022 en <https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-02-17/man-arrested-in-japan-for-releasing-ange-vierge-anime-with-chinese-subtitles/.112367>

Raya, A. 2019. «Los subtítulos son ilegales si los ha hecho la afición, según una nueva sentencia». *El Español*. Documento de Internet consultado el 21 de

- abril de 2022 en https://www.elespanol.com/omicrono/20170421/subtitulos-ilegales-hecho-aficion-nueva-sentencia/210229755_0.html
- Ressler, K. 2013. «Swedish Fansub Site Closed By Copyright Enforcement Agency». Documento de Internet consultado el 20 de abril de 2022 en <https://www.animenewsnetwork.com/news/2013-07-10/swedish-fansub-site-closed-by-copyright-enforcement-agency>
- Ressler, K. 2016. «Kyoto Police Arrest 2 Chinese Suspects for Uploading Anime». Documento de Internet consultado el 20 de abril de 2022 en <https://www.animenewsnetwork.com/news/2016-09-28/kyoto-police-arrest-2-chinese-suspects-for-uploading-anime/.107007>
- Rubinstein-Ávila, E.; Schwartz, A. 2006. «Understanding the Manga Hype: Uncovering the Multimodality of Comic-Book Literacies». *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 50. 40-49. Consultado el 25 de abril de 2022.
- Tatsugawa, M. M. 1997. «The Anime Timeline». Documento de Internet consultado el 5 de abril de 2022, en <https://www.apricot.com/%7Eshogun/timeline.html>
- van der Sar, E. 2017. «Founder of Fan-Made Subtitle Site Convicted for Copyright Infringement». Documento de Internet consultado el 20 de abril de 2022 en <https://torrentfreak.com/founder-of-subtitle-site-convicted-for-copyright-infringement-170914/>
- Venuti, L. 1995. *The Translator's Invisibility. A History of Translation*. Londres: Routledge.
- Wang, F. 2014. «Similarities and Differences between Fansub Translation and Traditional Paper-based Translation». *Theory and Practice in Language Studies*, 4. 1904-1911.
- Watson, M. 2017. «Translation Studies: Shifts in Domestication and Foreignisation in Translating Japanese Manga and Anime (Part One) ». *Kagoshima Junshin Women's Junior College Research Bulletin*, 47. 129-137.
- Watson, M. 2018. «Translation Studies: Shifts in Domestication and Foreignisation in Translating Japanese Manga and Anime (Part Two)». *Kagoshima Junshin Women's Junior College Research Bulletin*, 48. 273-276.

- Watson, M. 2019. «Translation Studies: Shifts in Domestication and Foreignisation in Translating Japanese Manga and Anime (Part Three) ». *Kagoshima Junshin Women's Junior College Research Bulletin*, 49. 67-76
- Watson, M. 2020. «Translation Studies: Shifts in Domestication and Foreignisation in Translating Japanese Manga and Anime (Part Four) ». *Kagoshima Junshin Women's Junior College Research Bulletin*, 50. 87-97.
- Zhi-peng, R. 2014. «Body Language in Different Cultures». *US-China Foreign Language*, 12. 1029-1033.