

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Facultad de Traducción e Interpretación

Grado en Traducción e Interpretación Inglés-Francés

Curso 2023/2024

TRABAJO DE FIN DE GRADO

*Traducción y análisis traductológico del manga pedagógico Historia de
Japón de Rurubu*

Autor: Daniel Esquivel Díaz

Tutor: Dr. Agustín Darías Marrero

INFORME DE AUTORIZACIÓN PARA PRESENTAR EL TRABAJO DE FIN DE TÍTULO

DATOS DEL TUTOR DEL TRABAJO DE FIN DE TÍTULO

PRIMER APELLIDO: Darias	SEGUNDO APELLIDO: Marrero	NOMBRE: Agustín
----------------------------	------------------------------	--------------------

DEPARTAMENTO: Filología Moderna, Traducción e Interpretación	CENTRO: Facultad de Traducción e Interpretación
---	--

AUTORIZA:

La presentación del Trabajo de Fin de Título: Traducción y análisis traductológico del manga pedagógico Historia de Japón de Rurubu.

realizado por:

PRIMER APELLIDO: Esquivel	SEGUNDO APELLIDO: Díaz	NOMBRE: Daniel
---------------------------	------------------------	----------------

Las Palmas de Gran Canaria, 23 de mayo de 2024
Firma del Tutor del Trabajo

Fecha de Entrega de la Autorización y del
ejemplar del Trabajo de Fin de Título

SRA. DECANA DE LA FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

1. Se deberá entregar solo una copia digital del TFT (**SIN** copia en papel) en formato PDF en el campus virtual.
2. **IMPORTANTE:** No se debe enviar esta autorización por separado, para que el tutor la firme, y después insertarla en el trabajo, sino que debe enviarse a la firma del tutor ya insertada en la copia del TFT, justo entre la portada y el resto del TFT.

RESUMEN

El aumento de interés en Occidente por la cultura asiática es cada vez más evidente gracias al aumento de obras traducidas del japonés al español que llegan a España mediante servicios de *streaming* en línea como *Netflix* o *Crunchyroll*.

La fusión del manga (cómic japonés) con la didáctica de la historia ha permitido impulsar el interés y conocimiento de la población japonesa sobre la historia de su propio país. La traducción de este cómic didáctico, *Rurubu manga to kuizu de tanoshiku manabu! Nihon no rekishi* (2021), tiene como función difundir ese conocimiento más allá del continente asiático y llegar a aquellas culturas más diferenciadas de la cultura japonesa.

En este trabajo se realizará la traducción del capítulo 7 del cómic y se estudiarán las técnicas de traducción y adaptación de culturemas aplicadas a la traducción del japonés al español. Además, se analizará la frecuencia de uso de estas técnicas y las estrategias empleadas para trasvasar los contenidos entre culturas dispares, así como el nivel de comprensión de los lectores a partir de la traducción propuesta.

Palabras clave: manga, cómic didáctico, técnicas de traducción, historia de Japón, Era Meiji, Era Taisho.

ABSTRACT

In Western countries, the growing interest in Asian culture is becoming increasingly evident thanks to the rising number of Japanese works translated into Spanish as they reach Spain through online streaming services like *Netflix* or *Crunchyroll*.

The fusion of manga (Japanese comics) with history didactics has promoted interest and knowledge among the Japanese population about the history of their own country. The translation of the didactic comic *Rurubu manga to kuizu de tanoshiku manabu! Nihon no rekishi* (2021) aims to disseminate this knowledge beyond the Asian continent and reach cultures that are more distinct from Japanese culture.

In this essay, we will translate chapter 7 of this comic and study the techniques of translation and adaptation of cultural elements applied to the translation from Japanese into Spanish. Additionally, an analysis will be conducted on the frequency of these

techniques and the strategies employed to transfer the contents between distant cultures, as well as the readers' comprehension level based on the proposed translation.

Keywords: manga, didactic comic, translation techniques, history of Japan, Meiji Era, Taisho Era.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS	2
2.1. EL CÓMIC Y EL MANGA	2
2.1.1. Historia del cómic	2
2.1.2. Historia del manga	3
2.2. EL PRODUCTO AUDIOVISUAL.....	5
2.2.1. El lugar del cómic entre los medios audiovisuales	5
2.3. CARACTERÍSTICAS DEL CÓMIC	7
2.4. TRADUCCIÓN DEL CÓMIC	10
2.4.1. Problemas comunes en la traducción del cómic	10
2.4.2. Problemas de traducción relacionados con la cultura	12
2.4.3. Problemas de la traducción japonés-español.....	14
3. TRADUCCIÓN Y PROBLEMAS.....	16
3.1. Objeto de estudio	16
3.2. Metodología	17
3.3. Problemas de traducción y estrategias adoptadas	18
3.3.1. Problemas relacionados con la terminología	18
3.3.2. Problemas relacionados con las onomatopeyas y las interjecciones.....	28
3.3.3. Problemas relacionados con el formato del cómic	30
3.3.4. Adaptaciones necesarias	32
3.3.4.1. Cambios relacionados con la gramática.....	32
3.3.4.2. Cambios relacionados con el diálogo y la oralidad fingida.....	33
3.4. Resultados de la encuesta	35
4. CONCLUSIÓN.....	36
5. BIBLIOGRAFÍA CITADA.....	39
6. BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA.....	42
7. ÍNDICE DE FIGURAS.....	42
8. ÍNDICE DE TABLAS.....	42
9. ANEXOS	43
ANEXO 1. Traducción del manga.....	43
ANEXO 2. Glosario de términos históricos japonés-español de las eras Meiji y Taisho.....	97
ANEXO 3. Diagrama de frecuencia del uso de las técnicas de traducción.....	99

ANEXO 4. Cuestionario en <i>Google Forms</i>	100
---	------------

1. INTRODUCCIÓN

La extensión de la cultura pop japonesa en los medios de comunicación de Occidente ha provocado un aumento de interés por este país, su idioma y su cultura en estas últimas décadas. Sin embargo, el conocimiento general sobre la historia de Japón es ciertamente menor. Nuestra principal motivación para realizar este trabajo es permitir que el público interesado en la historia pueda conocer más sobre este tema. Al traducir al español un libro cuya única edición publicada está en japonés, estamos aumentando el alcance y la audiencia de este libro, así como los conocimientos de esta sobre la historia de Japón. Además, queremos poner a prueba y demostrar la capacidad del traductor para trasladar y adaptar los elementos históricos y culturales a la lengua española, con el fin de que sean comprensibles para todos, incluyendo aquellos individuos con menor conocimiento sobre la historia de Japón.

Por estos motivos, en este trabajo vamos a traducir y analizar un capítulo de un manga didáctico de historia de japon *Rurubu manga to kuizu de tanoshiku manabu! Nihon no rekishi (Historia de Japón de Rurubu)* (2021), que une la didáctica de la historia con los cómics, lo que lo convierte en un medio de aprendizaje llamativo y entretenido. Posteriormente, entregaremos la traducción a una muestra de población para que la lea y responda a un cuestionario para poner a prueba sus conocimientos y su comprensión de la traducción española después de leer el capítulo.

Nuestro trabajo se divide en dos partes: la primera, los fundamentos teóricos obtenidos a través del estudio de documentación del campo de la Traductología y en los que se expone la historia y las características de los cómics y los mangas, su posición entre los textos multimodales y las dificultades que nacen de su traducción. La segunda parte describe el cómic contemplado como objeto de estudio y la metodología práctica desarrollada. También cubre las principales dificultades que han surgido a la hora de traducir el cómic del japonés al español y cómo se han solucionado. Por último, resume los resultados obtenidos del cuestionario que reflejan el nivel de entendimiento de nuestra muestra de población. El trabajo se completa con las conclusiones finales, la bibliografía de las obras citadas y consultadas, y los anexos que incluyen la traducción completa del capítulo 7, así como un glosario de términos históricos japonés-español de las eras Meiji y Taisho elaborado por nosotros, un gráfico que refleja la frecuencia con la que hemos recurrido a las diferentes técnicas de traducción y el formulario utilizado.

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

2.1. EL CÓMIC Y EL MANGA

2.1.1. Historia del cómic

La narración a través de las imágenes es una técnica que lleva existiendo desde los principios de la humanidad, cosa que se puede apreciar en la historia del arte, desde las pinturas rupestres hasta las pinturas contemporáneas. Ciertamente, el cómic es una forma de arte, pero lo que lo diferencia de obras como las cantigas de Santa María (Alfonso X el Sabio, 1270-1282), a menudo consideradas como el antecedente del cómic, es la capacidad de reproducirlos, es decir, que tuvieron su inicio con el invento de la imprenta a mediados del siglo XV. Posteriormente, el nacimiento de la prensa en el siglo XVI y su popularización en el siglo XIX marcan puntos clave en la historia del cómic (Vilches Fuentes, 2014: 13-14).

En la Suiza del siglo XIX, Rodolphe Töpffer, profesor e intelectual respetado en su época, incapaz de seguir los pasos de su padre como pintor debido a una miopía, descargaba su frustración infantil haciendo dibujos que distribuía entre sus alumnos. Al recibir múltiples elogios, Töpffer continuó dibujando y recopiló sus viñetas en álbumes que se vendieron en varios países europeos con mucho éxito. Esto atrajo la atención de muchos artistas que empezaron a hacer sus propios dibujos como el alemán Wilhelm Busch con su *Max und Moritz* (Vilches Fuentes, 2014: 14).

La litografía, una técnica utilizada para publicar en la prensa ilustraciones de gran calidad, fue utilizada en los boletines de noticias, pero posteriormente reveló ser una gran herramienta de crítica contra el sistema. El grabador satírico más importante fue Honoré Daumier, el cual utilizaba la litografía para criticar duramente el gobierno. Vilches Fuentes (2014: 16) concluye que: «En cierto modo, fue la unión de la tradición del grabado satírico y los hallazgos narrativos de Töpffer, que dotaron de ‘movimiento’ a los dibujos, lo que dará a luz al cómic tal y como lo conocemos en los años finales del siglo XIX».

A finales del siglo XIX, en Estados Unidos, los magnates William Randolph Hearst y Joseph Pulitzer revolucionaron el periodismo con nuevas formas de contar las noticias y con una mayor presencia de la imagen. En 1895 se publica la primera página de historieta a color de la historia: *Hogan's Alley*, cuya enorme influencia inspira a los artistas de todo el país para dibujar y experimentar con los cómics, cuyas reglas todavía

no estaban definidas, y a hacer uso de los elementos más característicos del cómic actual como el bocadillo, la onomatopeya o, incluso, el orden de lectura de las viñetas, como es el caso de *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Oldman Muffaroo*, el cual se leía al derecho y al revés, girando la página, entre otros recursos (Vilches Fuentes 2014: 21).

En el mercado franco-belga de los años treinta, además de publicarse mucho material estadounidense, también se publicaron revistas con material autóctono como *Le Journal de Spirou* (1939). En ellas se publicaban cómics que, si tenían éxito, se recopilaban y vendían posteriormente en álbumes. Este sistema de publicación continuó predominando casi hasta la fecha de hoy y contribuyó al desarrollo de esta industria. En 1929 aparece por primera vez en *Le petit vingtième* uno de los personajes más influyentes del cómic franco-belga: Tintin, escrito por Georges Prosper Remi, mejor conocido como Hergé. Después se serializó en *Les Aventures de Tintin et Milou* (Las aventuras de Tintin y Milú), y aunque sus inicios se consideran controvertidos en nuestra época actual por su contenido racista (dada la época en la que se publicó), posteriormente comienza a dar una visión del mundo abierta y tolerante y termina por convertirse en una de las marcas comerciales más lucrativas del cómic mundial (Vilches Fuentes 2014: 48-50).

2.1.2. Historia del manga

Manga es la palabra japonesa que se utiliza en el contexto occidental para referirse a las tiras cómicas, historietas o cómics provenientes de Japón. Se traduce literalmente como «dibujos caprichosos» o «garabatos» (Cobos 2010: 3).

En lo que respecta a sus orígenes, los estudiosos del manga consideran que el rollo gráfico japonés del siglo XII, el *emakimono*, tiene una gran influencia en el estilo del manga actual. Sin embargo, Isao Takahata, director, guionista, productor y cofundador de los aclamados Estudios Ghibli, argumenta que no solo tuvo una influencia en el manga, sino que el manga es una continuación directa de este. Esto se explica en el parecido de las características de ambas formas de dibujo, como su finalidad de entretener al lector, la disposición de las ilustraciones y el sentido de lectura, el cual es de derecha a izquierda y de arriba abajo (Sánchez Revilla, 2014: 47-49).

Una segunda etapa del proceso pictórico japonés surge entre los siglos XVII y XIX. En esta época el país estaba cerrado a toda influencia extranjera, por lo que Japón desarrolló una cultura distintiva que se aprecia en todas las manifestaciones artísticas de este periodo. Durante este tiempo surge la ideología del mundo flotante (*ukiyo*), una forma de pensar basada en que la vida es temporal e irreal, por lo que hay que disfrutar de los placeres que nos ofrece para poder afrontar las penas que conlleva. Sin embargo, bajo el riesgo de ser sancionado por las autoridades, la única forma de acceder a estos placeres era mediante los dibujos. De esta manera, surge el *ukiyo-e*, dibujos del mundo flotante, en los que se retrataban escenas de la vida cotidiana, calendarios, escenas de samuráis u otras sexualmente explícitas. Estos dibujos se usaron como forma de entretenimiento, pero también tuvieron un uso comercial, ya sea para promocionar productos, servicios, o dar a conocer nuevas modas (Sánchez Revilla, 2014: 47-49).

Al abrir sus puertas al exterior, el país experimenta una revolución tecnológica e ideológica durante la revolución Meiji, entre los años 1868 y 1912. El gobierno japonés funda la Nueva Sociedad del Manga con el objetivo de reorientar el manga hacia su finalidad original, la de divertir a los niños, ya que en estas épocas de guerra se había utilizado principalmente para la propaganda. En 1946 se publican las primeras revistas de manga, en las que el escritor y caricaturista Osamu Tezuka (1928-1989) difundió sus creaciones que pronto se convertirían en un modelo para el dibujo de los cómics japoneses (Sánchez Revilla, 2014: 58-60).

El manga se caracteriza, en primer lugar, por su clasificación en función de segmentos demográficos. Así, se dividen en: mangas para niños (*kodomomuke*), para chicos (*shounen*), para chicas (*shoujo*), para adultos hombres jóvenes (*seinen*) y, finalmente, para mujeres adultas jóvenes (*josei*). Dentro de estas categorías hay géneros que se comparten entre ellos, mientras que otros suelen ser exclusivos de un segmento de población (Cabo Baigorri, 2014: 366).

La segunda gran característica del manga es la estilización de las caras humanas. Santiago Iglesias (2012: 11) expone que: «Muchos aficionados occidentales identifican un estilo característico del anime [sic] que no remite a códigos nacionales reconocibles, sino a un metalenguaje común presente en las diferentes historias». Si bien el *anime* (dibujos animados japoneses) y el manga tienen su propio estilo de presentar a los personajes con ojos grandes, narices pequeñas y peinados extravagantes, este estilo se

caracteriza por la ausencia de rasgos distintivos de carácter racial, por lo que crea un lenguaje universal.

Por último, se puede destacar que, debido a la gran demanda de publicación semanal y mensual del manga, dependiendo de la editorial, se suele dibujar y publicar el manga en blanco y negro.

2.2. EL PRODUCTO AUDIOVISUAL

En primer lugar, se debe tener claro lo que es un producto audiovisual. Según la definición de Mayoral Asensio (1998: 1): «Los productos audiovisuales son aquellos productos de comunicación que se sirven de señales auditivas (diálogo, narración, música, efectos) y de señales visuales (imágenes, texto narrativo, subtítulos) para transmitir un mensaje».

En otras palabras, se puede decir que un producto o texto audiovisual está conformado habitualmente por signos verbales y no verbales, y según la cantidad y la importancia que estos tengan dentro del texto se pueden clasificar en diferentes categorías. En lo que respecta a lo «únicamente visual», Zabalbeascoa (2001: 113-115) clasifica los textos en dos tipos: «el texto visual estático» y «el texto visual dinámico». Los textos estáticos presentan la información de forma inmóvil, lo cual permite al lector avanzar más rápido o más lento, según los gustos de cada persona. Por otro lado, los textos dinámicos contienen información que avanza a una velocidad determinada, lo cual obliga a todos los integrantes de la audiencia a procesarla a la vez, puesto que va desapareciendo con el tiempo. Nuestro objeto de estudio, el cómic, es un producto escrito inmóvil por lo que entra en la clasificación de texto visual estático. Además, tiene una finalidad didáctica, que se complementa adecuadamente con el factor estático del cómic, dado que permite al lector procesar la información a una velocidad adaptada a su nivel de comprensión.

2.2.1. El lugar del cómic entre los medios audiovisuales

A pesar de que el cómic es un formato narrativo que reúne prácticamente todos los elementos de una película, su carencia de elementos auditivos pone en duda si realmente se puede clasificar como un medio audiovisual.

Bien se puede afirmar que los cómics generan el fenómeno que se da en el panorama de la descripción científica del lenguaje conocido como la «oralidad fingida» (Brumme, 2008: 7). Es importante mencionar que, debido a la enorme variedad de maneras en las que la oralidad se presenta en lo escrito, se le han atribuido a este fenómeno numerosas denominaciones, una de ellas es la de «oralidad construida». Brumme (2008) afirma que:

Así, se habla también de "oralidad construida", denominación que subraya la intervención de un agente, de alguien que construye determinada ilusión de un lenguaje hablado. En cierta medida, evoca este efecto el verbo *fingir* que igualmente precisa de un agente. Sin embargo, el adjetivo *construida* marca el hecho de que se trata de una técnica, o sea, algo concebido a propósito (Brumme, 2008: 7).

Efectivamente, se trata de una técnica que los autores utilizan de forma deliberada para dotar a su obra de oralidad, con el uso de onomatopeyas y juegos de palabras relacionados con la pronunciación de un idioma, entre otros recursos. Dependiendo de los objetivos que se tengan y las situaciones comunicativas que se presenten en la obra, el nivel de oralidad será mayor o menor. Debido al hecho de que el cómic se apoya mayoritariamente en las ilustraciones—que presentan un sinfín de escenarios para poner en situación al lector—, el cómic prescinde de las narraciones escritas y se centra en crear una atmósfera empapada de oralidad. De esta manera el cómic se separa de otros medios narrativos y crea un género único.

Fernández Paz (2003: 73) argumenta que el título de su artículo *¿Es un libro? ¿Es una película? ¡Es un cómic!* , claramente inspirado en una de las frases de *Superman* , describe de manera muy acertada «la principal característica de este peculiar medio narrativo que es el cómic, a medio camino entre la narrativa escrita y la audiovisual». Una de sus características más importantes es la secuenciación basada en la elipsis narrativa, que consiste en la narración de una sucesión de eventos mediante viñetas que representan un «instante durativo» (Gubern, 1979).

En las películas, el paso del tiempo se reproduce siempre en el mismo espacio: la pantalla. En cambio, en los cómics, esto se muestra en las viñetas. Es decir, que el espacio en los cómics es lo que el tiempo es para las películas (McCloud 1994: 7). Este gran parecido que tienen estos dos medios y sus diferentes, pero efectivos soportes que utilizan para exponer una historia ha llevado a la aparición de numerosas adaptaciones cinematográficas de cómics a películas. Un ejemplo famoso son los cómics de *Marvel* .

Por último, la aparición de los *webtoons* o *webcómic*s (cómic publicados en Internet con la finalidad principal de leerse en los teléfonos móviles, especialmente en Corea del Sur) ha revolucionado la forma de leer y experimentar los cómic. Los autores han encontrado nuevas y creativas formas de sumergir profundamente al lector en la historia. Una de ellas es con los cómic interactivos, en los que uno puede tomar decisiones que afectan y cambian el transcurso de la historia. Otra de ellas, y a la que queremos dar más importancia, es el uso de recursos auditivos dentro del cómic. Mok Hae-Jung (2014) afirma que, a través del desarrollo de la tecnología *web*, podemos escuchar sonidos dentro de los *webcómic*s. Un buen ejemplo de esto es *Horang's Nightmare* o *Horang: Una colección de terror* del autor surcoreano Horang. Se trata de una serie de *webcómic*s creados entre 2011 y 2020 publicados en la plataforma *Webtoon* que se caracterizan por el uso de música, animaciones y efectos de sonidos que, con el fin de generar una atmósfera terrorífica, se reproducen a medida que el lector desliza hacia arriba la pantalla de su móvil.

En conclusión, el cómic es claramente un medio híbrido que hace uso tanto de elementos literarios, narrativos, como de elementos cinematográficos, audiovisuales. Dependiendo de su presentación, ya sea en formato impreso o digital, y de su contenido multimedia, podemos incluir el cómic entre los textos audiovisuales. Realizamos esta clasificación con el fin de poder utilizar documentos sobre la traducción audiovisual en nuestro marco teórico, ya que los problemas que conciernen a este tipo de traducción, tanto en las películas, series de televisión, subtitulación y doblaje también tienen gran importancia en la traducción del cómic. Todos estos tipos textuales audiovisuales comparten la característica de la subordinación del texto a otros canales semióticos (como la imagen o el audio), como es el caso de los subtítulos en las películas, que están subordinados al diálogo; o del texto en los cómic, que está subordinado al tamaño de la viñeta y al dibujo.

2.3. CARACTERÍSTICAS DEL CÓMIC

Gubern (1979: 107-109) explica que los cómic nacen de la unión entre el lenguaje icónico y el lenguaje literario y los define como «estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética». Esto significa que, aunque podrían llamarse precursores de los

cómics, las obras de pintores como El Bosco no se pueden considerar cómics porque carecen de una progresión secuencial. En el caso de los cómics, son los pictogramas los que forman la estructura narrativa y los define como un «conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar». Dentro de esta estructura, los «iconemas» (unidad mínima gráfica con significado, como dos puntos que representan unos ojos y una curva que representa la boca) siempre representan el presente del indicativo, es decir, que los sucesos de la secuencia del cómic siempre ocurren en un tiempo presente. Aunque dentro de la progresión de la narración exista un recuento de eventos del pasado, los dibujos que representan estos eventos aparecen como el presente de dicho pasado. Adicionalmente, la escritura fonética puede estar integrada en el pictograma, pero no yuxtapuesta. Esto significa que la escritura en el cómic constituye su componente literaria, pero no es obligatoria, algo que queda demostrado por la existencia de gran cantidad de historietas mudas.

A efectos de análisis lingüístico, en el cómic se pueden distinguir las «macrounidades significativas», las «unidades significativas» y las «microunidades significativas».

Las «macrounidades significativas» incluyen la globalidad del objeto estético: la estructura de publicación adoptada, el color, los estilemas y grafismo del dibujante. Las «unidades significativas» son las «viñetas» y las «microunidades significativas» son todos los elementos que constituyen la viñeta: el encuadre (la composición, decorado y vestuario de los personajes), las adjetivaciones (angulación e iluminación) y ciertas convenciones exclusivas de los cómics como el globo (en el que se escriben diálogos, sonidos inarticulados, pensamientos y metáforas), las onomatopeyas y las figuras cinéticas (Gubern 1979: 110-111). A continuación, definiremos brevemente estas partes y convenciones presentes en los cómics:

- **Panel o viñeta**

Cuñarro y Finol (2013: 276) los definen como «un recuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historia» y los consideran como la unidad mínima del montaje del cómic. Estas líneas que delimitan los paneles no tienen necesariamente que ser negras, aunque por lo general lo son. En este espacio tienen lugar la acción dibujada y, por lo general, se incluye el texto. Además, el proceso de

lectura de un panel depende de su complejidad icónica, posición y tamaño, y cuantos más elementos contenga un panel, más tiempo tendrá que procurarle el lector a la viñeta.

- **Globos y didascalias**

El globo es una convención específica del cómic que se utiliza para representar gráficamente los diálogos o pensamiento de los personajes. Sus formas pueden variar, pero predomina el óvalo, y apunta a un personaje determinado, al cual se atribuye su contenido fonético. Los globos se leen en un orden específico siguiendo las convenciones del texto, es decir, de izquierda a derecha y de arriba abajo. En el caso del manga, en países occidentales, el orden de lectura es el opuesto, que va de derecha a izquierda (Cuñarro y Finol, 2013: 271). Dependiendo de la forma que adopte el globo se transmiten diferentes estados emocionales. El globo más básico tiene forma de óvalo y no existe en él ninguna connotación especial. Al sustituir la flecha que señala hacia el personaje por pequeñas burbujas se indica pensamiento (diálogo interno). Los globos con picos asimétricos y de forma irregular se utilizan para representar ruidos o gritos. Un globo en forma de nube representa generalmente sueños o recuerdos (*Ibid.*: 273).

El cartucho o didascalia es un espacio rectangular que encapsula el texto dentro del cómic, situado normalmente fuera de la viñeta, cuya función es aportar información adicional sobre el contexto (*Ibid.*: 272).

- **La metáfora visual**

La metáfora visual se define como una convención gráfica propia de los cómics que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico. Algunos ejemplos son los signos de interrogación para expresar perplejidad, la bombilla para expresar una idea nueva, las estrellas después de recibir un golpe, los corazones para representar la pasión, etc. (Gubern 1974: 148). Una metáfora visual nace gracias al sentido que se le da a un signo icónico. Mediante su uso repetido en los cómics se crea un estereotipo al que los lectores se acostumbran y aprenden a determinar su significado de forma instintiva. Los significados de las metáforas visuales pueden variar según el marco cultural (Cuñarro y Finol, 2013: 274).

- **La onomatopeya**

Gubern (1979: 151) define la onomatopeya como «fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal». La

onomatopeya tiene dos funciones: una función acústica y una visual. Desde el punto de vista iconográfico, la intensidad del ruido de la onomatopeya está asociada con su tamaño y color. Al igual que las líneas de movimiento, la onomatopeya ayuda a resaltar la temporalidad de la acción mediante el proceso de integración que realiza el lector (Cuñarro y Finol, 2013: 275-276).

2.4. TRADUCCIÓN DEL CÓMIC

2.4.1. Problemas comunes en la traducción del cómic

La traducción de los cómics presenta diferentes retos que debemos afrontar debido a que en este tipo de textos la plástica y la narrativa se encuentran interrelacionadas (Valero Garcés, 2000: 75). Este tipo de traducción se engloba dentro de la «traducción subordinada», la cual Valero Garcés define de la siguiente manera:

Traducción en la que el texto se encuentra acompañado y, en mayor o menor medida, sometido a códigos extralingüísticos (visuales, sonoros y tipográficos fundamentalmente) que restringen y encauzan el margen de actuación del traductor. (Valero Garcés, 2000: 77)

La traducción subordinada es la que se ocupa comúnmente en estos tipos de textos: textos con ilustraciones; textos segmentados por cuadros, párrafos de distribución irregular; pies de foto; tiras cómicas; traducción cinematográfica; canciones; textos en los que la paginación de la traducción debe coincidir con la del texto original (TO). Todos estos elementos, tanto visuales como sonoros, restringen la libertad del traductor, puesto que está condicionado por dos factores: el cualitativo y el cuantitativo. Por un lado, el traductor se ve obligado a respetar el espacio limitado del TO y, por otro, el margen de desviación, en el caso de que el lector vea una imagen que describe una situación concreta, por ejemplo, disminuyen las posibilidades de realizar traducciones que incluyan algún tipo de adaptación cultural (Valero Garcés, 2000: 77).

Además de los problemas relacionados con el mero trasvase lingüístico que podamos encontrar al traducir de una lengua a otra, también nos encontramos problemas relacionados con el uso de la lengua, como los juegos de palabras, los acentos regionales o extranjeros, dobles sentidos, chistes y uso de jergas. Para resolver eficazmente estos problemas que se suscitan a menudo en los cómics, hace falta tener un gran conocimiento del lenguaje coloquial e informal de ambas lenguas. Valero

Garcés (2000) sugiere las siguientes estrategias de compensación para la traducción del lenguaje informal:

- Adición de elementos diferentes y no solo de texto: expresiones coloquiales, signos de puntuación, palabras para enfatizar, un vocabulario más elaborado, una explicación, un mayor porcentaje de palabras soeces.
- Adaptación de los recursos utilizados en el TO a la nueva lengua con el fin de conseguir el mismo efecto, como por ejemplo imitar un acento extranjero.
- Adaptación de ciertos detalles a la nueva realidad sociocultural.
- Supresión de determinados detalles conocidos en la cultura del TO, pero irrelevantes en la cultura del texto meta (TM).

Otro tipo de problema que surge a menudo en la traducción subordinada, y especialmente en los cómics, es el uso del espacio. Ya sea dentro de una burbuja de diálogo, un cuadro de texto, un cartel, etc., el texto traducido debe respetar el formato del TO, y dentro de lo posible se debe buscar con ingenio una forma de traducir el texto con tal de no sobrepasar el espacio original. Otras soluciones son: cambiar el tamaño de las letras, añadir o quitar signos de puntuación, eliminar o añadir texto o reordenar las palabras (Valero Garcés, 2000: 83).

Finalmente, uno de los problemas de traducción más presentes en cualquier forma de cómic que encontremos son las onomatopeyas. Si bien todos los idiomas suelen tener su propio repertorio de onomatopeyas, las cuales han surgido en base a sus propias convenciones ortográficas y lingüístico-culturales, el inglés sigue siendo la fuente indiscutible para las representaciones de sonidos y onomatopeyas, y muchas expresiones onomatopéyicas ahora parecen formar parte del idioma español a pesar de que originalmente fueron préstamos del inglés (Valero Garcés, 2015: 247). Algunos ejemplos en los que se han encontrado formas de imitar sonidos en español que provienen del inglés son: cuando alguien carraspea en inglés «*ahem*», en español se adapta como «*ejem*». Estas adaptaciones ocurren sobre todo en el traslado de sonidos que denotan sentimiento o actitud a palabras, como la emoción al lograr algo escrito como «*yipee*», en español «*yupi*», o cuando uno se equivoca y dice «*oops*», que en español sería mejor evitar un calco como «*ups*», y en su lugar adaptarlo a «*uy*».

2.4.2. Problemas de traducción relacionados con la cultura

La traducción de los aspectos culturales, o culturemas, supone un reto adicional para cualquier tipo de traductor. Molina Martínez (2006: 76) define culturema como: «un elemento verbal o paraverbal que posee una carga cultural específica en una cultura y que al entrar en contacto con otra cultura a través de la traducción puede provocar un problema de índole cultural entre los textos origen y meta».

Luque Nadal (2009: 2) define culturema como «naciones específico-culturales de un país o de un ámbito cultural y muchos de ellos poseen una estructura semántica y pragmática compleja».

Mayoral Asensio (1994: 76) también define las referencias culturales como «elemento del discurso que por hacer referencia a particularidades de la cultura de origen no son entendidos en absoluto, son entendidos en forma parcial o son entendidos de forma diferente por los miembros de la cultura de término.

Hurtado Albir (2001: 259-260) propone una serie de técnicas para la traducción de culturemas que vamos a nombrar y definir brevemente a continuación:

- Adaptación: reemplazar un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora. Ejemplo: cambiar «*baseball*» por «fútbol» en español.
- Ampliación lingüística: añadir elementos lingüísticos. Ejemplo: traducir «*no way*» a «de ninguna manera». Se opone a la técnica de comprensión lingüística.
- Amplificación: introducir precisiones no formuladas en el TO, como información o paráfrasis explicativas. Ejemplo: añadir en una traducción del árabe al castellano «el mes del ayuno para los musulmanes», junto a la voz «Ramadán».
- Calco: traducir literalmente una palabra o sintagma extranjero; puede ser léxico y estructural. Ejemplo: traducir «*no problem*» por «no hay problema», en vez de una adaptación como «no pasa nada».
- Compensación: introducir en otro lugar del TM un elemento de información o efecto estilístico que no se ha podido reflejar en el mismo lugar en que aparece situado en el TO.

- Compresión lingüística: sintetizar elementos lingüísticos. Ejemplo: trasladar «*yes, so what?*» directamente a «¿Y?» en vez de «¿Sí, y qué?». Se opone a la ampliación lingüística.
- Concentración: expresar un mismo significado en la lengua de llegada con menos significantes. Se opone a la disolución. La concentración y la disolución se parecen a la ampliación y la compresión, pero las primeras se operan a nivel de lengua y las segundas son una cuestión de habla. Ejemplo: «*mail box*» se traduce al español como «buzón».
- Creación discursiva: establecer una equivalencia efímera, totalmente imprevisible fuera de contexto. Ejemplo: la traducción de la película *Rumble Fish* por *La ley de la calle*.
- Descripción: reemplazar un término o expresión por la descripción de su forma o función. Ejemplo: traducir «*panettone*» como «el bizcocho tradicional que se toma en Navidad en Italia».
- Disolución: Un mismo significado se expresa en la lengua de llegada con más significantes. Ejemplo: «buzón» se traduce al inglés como «*mail box*». Se opone a la concentración.
- Equivalente acuñado: utilizar un término o expresión reconocido como equivalente en la lengua meta. Ejemplo: traducir «*They are as like as two peas*» como «Son como dos gotas de agua».
- Generalización: utilizar un término más general o neutro. Ejemplo: Traducir «*pint*» por «cerveza».
- Modulación: efectuar un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del TO; puede ser léxica y estructural. Ejemplo: traducir «*You are going to have a son*» por «Vas a ser padre».
- Particularización: Utilizar un término más preciso o concreto. Ejemplo: traducir del español «cerveza» al inglés «*pint*». Se opone a la generalización.
- Préstamo: Integrar una palabra o expresión de otra lengua, Puede ser puro (sin ningún cambio, como *lobby*) o naturalizado (normalizado a la grafía de la lengua meta, por ejemplo: fútbol).
- Reducción: suprimir en el TM algún elemento de información presente en el TO, ya sea por completo o una parte de su carga informativa.

- Sustitución: cambiar elementos lingüísticos por paralingüísticos (entonación, gestos) o viceversa. Traducir el gesto árabe de llevarse la mano al corazón por «gracias». Se utiliza sobre todo en la interpretación.
- Traducción literal: traducir palabra por palabra un sintagma o expresión. Ejemplo: traducir «*It's raining cats and dogs*» por «Están lloviendo gatos y perros».
- Transposición: cambiar la categoría gramatical. Ejemplo: traducir «*He will be back soon*» por «No tardará en llegar». Aquí se cambió «*soon*» por «tardar».
- Variación: cambiar elementos lingüísticos o paralingüísticos que afectan aspectos de la variación lingüística: cambios de tono textual, estilo, variedad diastrática, dialecto geográfico, etc.

2.4.3. Problemas de la traducción japonés-español

El idioma japonés es muy diferente de cualquier lengua romance, sobre todo en el sistema de escritura y la gramática. Si bien se podría decir que la gramática japonesa es menos compleja que la del español (ya sea porque no existe mayoritariamente una diferenciación entre el singular o el plural, el masculino y el femenino, conjugaciones verbales, entre otros elementos), existen ciertos elementos exclusivos de la lengua japonesa que complican su traducción, incluso llegando a ser imposible encontrar un equivalente en español.

En primer lugar, se debe tener en cuenta que en la formulación de oraciones en japonés constantemente se omiten elementos que resultan obvios para los interlocutores gracias a la información provista por el contexto. El caso más común es la omisión del sujeto cuando es evidente quién realiza la acción. Por ejemplo: *watashi wa pasupooto wo nakushita* (Yo perdí mi pasaporte). En esta frase *watashi* significa «yo», y siempre que no sea esencial especificar quién realiza la acción, encontraremos más frecuentemente oraciones como estas escritas de la siguiente manera: (*watashi wa pasupooto wo nakushita*, con el sujeto omitido, debido a que el lector utiliza el contexto para inferir quién es el sujeto. En las novelas japonesas se suelen incluir todos los elementos gramaticales de la oración, ya que, al carecer del contexto real, el lector depende completamente de la riqueza de la escritura para comprender los elementos de la historia. En el caso contrario, los cómics dan al lector una enorme cantidad de

información visual, por lo que el traductor debe inferir los elementos que son evidentes en el cómic para comprender adecuadamente el texto japonés, en el que aparecen omitidos muchos elementos escritos. Por ejemplo: en la oración *suika* (sandía) *ga suki* (gustar), la carencia de contexto y de otros elementos gramaticales nos imposibilita saber a quién le gusta la sandía.

Uno de los mayores problemas a la hora de traducir del japonés al español son los matices. En el japonés, a pesar de la simplicidad de la conjugación verbal (solo se utiliza una única forma verbal para cada tiempo verbal), existe la posibilidad de añadir matices a las oraciones mediante la forma del verbo, la cual, a menudo, no tiene un equivalente en español. En el japonés existe una inflexión verbal *-te shimau* en la que se expresa que la acción provoca cierta vergüenza al locutor, que la acción ha sido accidental, o que ha terminado realizando esa acción por razones ajenas al locutor. Por ejemplo: *shimintachi wa shi ni tai suru shinrai wo mattaku ushinatte shimatta*, «los ciudadanos han perdido la confianza hacia su ciudad». En la oración japonesa queda claro que el sujeto no tenía razón para perder esta confianza. Este tipo de matices suponen una tarea adicional para el traductor, en la que deberá encontrar un equivalente que refleje correctamente estas inflexiones verbales del japonés y que, en muchos casos, requerirá un mayor uso de palabras en el TM que en el TO (Montaner Montava, 2012: 149-150). Por cuestiones de espacio no vamos a profundizar en otros ejemplos, pero es importante tener en cuenta que existen múltiples matices que expresan vergüenza, agradecimiento, respeto, desdén, bondad, etc.

Otro de los grandes problemas de la traducción del japonés al español es la enorme cantidad de onomatopeyas y mimesis que quedan eliminadas del texto traducido por falta de correspondencia clara con una expresión en español (Ikuno 2017: 150). En el caso de los cómics y el manga, a menudo encontraremos onomatopeyas que transmiten al lector diferentes tipos de sonidos, como «*¡plaf!*» para imitar el sonido de un objeto que choca contra el suelo, o «*toc toc*» para imitar el golpe que da alguien con los nudillos a una puerta. Sin embargo, la riqueza de las onomatopeyas japonesas va más allá de los sonidos. En diversos mangas japoneses encontraremos onomatopeyas que describen el silencio, la ausencia de sonido como «*shin*», a menudo alargado con una raya: «*shi—n*». También suelen aparecer escritas dentro de la viñeta onomatopeyas que expresan emociones, por ejemplo: de sorpresa «*bikkuri*», o de alivio «*sukkiri*», las cuales no corresponden a un sonido, por lo tanto, no se pueden traducir literalmente, y

se tendrían que buscar alternativas como una sustitución por una interjección como «*jay!*» o «*uf*».

3. TRADUCCIÓN Y PROBLEMAS

3.1. Objeto de estudio

La obra y objeto de estudio de nuestra traducción es el manga didáctico *Historia de Japón de Rurubu: ¡Aprender es divertido con mangas y cuestionarios!* (título original: るるぶ マンガとクイズで楽しく学ぶ! 日本の歴史), publicado por JTB Publishing el 30 de diciembre de 2021.

Rurubu es una serie de guías de viajes que se publicaron por primera vez en el periódico de Japón en 1973, y más tarde se recopiló en una serie de libros en 1984. El nombre de Rurubu nace de la última sílaba de estos tres verbos japoneses: *miru*, *taberu*, *asobu* (ver, comer, disfrutar). Esta serie se centra principalmente en Japón y sus regiones, su gastronomía y su historia.

Este libro relata las aventuras de dos niños japoneses, Koyomi y Shinobu, quienes se encuentran con un alienígena llamado Ruburu, que se había estrellado en la Tierra mientras realizaba una investigación sobre la historia de Japón. Tras esto, los niños se unen a su equipo para descubrir los relatos que forman la historia de este país. Esta obra fue creada con la intención de ayudar principalmente a niños y a estudiantes de secundaria japoneses a conocer de forma general la historia de Japón desde la prehistoria hasta la actualidad mediante numerosas tiras cómicas e ilustraciones. El libro está actualizado hasta su fecha de lanzamiento, por lo que hace mención de sucesos recientes como la pandemia de Covid-19. La historia de Japón está fragmentada en distintos periodos o eras que están delimitados por los cambios de emperador. Esta obra está dividida en 9 capítulos que cubren los 17 grandes periodos de la historia de Japón. A lo largo de los capítulos aparecen preguntas de *trivia* para aumentar los conocimientos de cultura general del lector, y al final de cada capítulo hay un pequeño cuestionario para poner a prueba lo que has aprendido. Las preguntas siempre son acerca de tres temas: historia, cultura y figuras históricas. Esta obra hace uso de cómics didácticos cortos que incluyen numerosos elementos cómicos para mantener la atención del lector o facilitar la comprensión de ciertos conceptos mediante el humor y juegos de palabras.

La versión del libro que usaremos para nuestra traducción es una versión digital en color adquirida en la página www.booklive.jp. El sentido de lectura del libro sigue los estándares japoneses, es decir, de derecha a izquierda y de arriba abajo. La distribución de la información dentro de las páginas suele ser la siguiente:



A la derecha del todo aparece en grande el título que resume el tema que se va a tratar en las siguientes páginas. El cuadro amarillo de abajo contiene información acerca de la cronología, figuras históricas relevantes durante ese periodo y localizaciones. Inmediatamente después aparece un cómic de 4 paneles en el que se introducen, normalmente de manera cómica, los sucesos relevantes de ese periodo. En cada capítulo hay una pregunta de *trivia* que aparece dentro de un cuadro verde oscuro en forma de pizarra. En la izquierda aparece información de diversos temas: figuras históricas, reformas políticas, estilo de vida, sistemas gubernamentales, etc., y en la parte inferior de todas las páginas aparecen datos curiosos y las respuestas a la *trivia*. Estos dos últimos no siguen un orden de lectura obligatorio, el lector decide en qué orden leerlo.

3.2. Metodología

En este trabajo hemos traducido y analizado el contenido del capítulo 7 (páginas 186 a 221), que cubre los periodos Meiji (1868-1912) y Taisho (1912-1926). Estos periodos están marcados por la modernización del país, la occidentalización de su cultura y la creación de su primera constitución. Nuestra traducción está centrada principalmente en todos los cómics de esta unidad. Debido a su gran extensión, hemos excluido la traducción de elementos externos a los cómics, a excepción de ciertas páginas que

incluyen información esencial para responder al cuestionario al final de la unidad didáctica. La traducción completa se encuentra en el anexo 1 de este trabajo (p. 42).

Después, hemos considerado los principales problemas que han surgido a la hora de traducir, empezando por aquellos de mayor frecuencia. Explicaremos las principales técnicas de traducción que hemos utilizado y las adaptaciones que han resultado necesarias para trasladar, entre otros aspectos, la oralidad del diálogo japonés al español.

Finalmente, al no contar con nadie con conocimientos de japonés que pudiera evaluar nuestra traducción, la hemos entregado a nuestros compañeros de la Facultad de Traducción e Interpretación para que la lean y posteriormente respondan al cuestionario del final del capítulo para comprobar que han entendido el contenido de la traducción. Este cuestionario se difundió a través de *Google Forms*, acompañado de una breve presentación de nuestro trabajo y una serie de instrucciones (anexo 4, p. 100). En este, los sujetos de prueba pueden especificar qué grado estudian, qué año están cursando y responder de forma anónima a las preguntas. Mediante el análisis de los resultados de la encuesta pretendemos verificar si nuestra traducción permite a los sujetos acceder a los contenidos didácticos. Por último, hemos realizado un glosario de términos históricos japonés-español de las Eras Meiji y Taisho que se encuentra en el anexo 2 de este trabajo (p. 97).

3.3. Problemas de traducción y estrategias adoptadas

3.3.1. Problemas relacionados con la terminología

Sin duda el problema más frecuente al que nos hemos enfrentado en esta traducción es la traducción de términos históricos. A menudo, en los textos de la historia de Japón escritos originalmente en español o inglés, por ejemplo, encontramos una multitud de términos sin traducir, que se han dejado en el TO en forma de préstamo léxico. La razón por la que se hace esto es porque dichos textos suelen estar dirigidos a un público con conocimiento anterior de estos términos. Estos textos suelen estar acompañados también de explicaciones que facilitan la familiarización y comprensión de los términos en cuestión. Sin embargo, nuestra traducción se ocupa de un texto de historia de Japón escrito en japonés y dirigido a un público japonés, por lo que, evidentemente, queremos que el efecto en nuestros lectores españoles sea el mismo que el de un japonés, es decir,

una fácil comprensión de los términos históricos, sin necesidad de añadir una explicación por cada nuevo término que encontrábamos.

Es por eso que también elaboramos un glosario para facilitar la comprensión de estos términos a los lectores hispanohablantes y crear un estándar en la traducción de terminología sobre historia del japonés al español.

La principal dificultad que encontramos a la hora de traducir terminología histórica japonesa al español es la de transmitir el mismo significado en la menor cantidad de palabras posibles, es decir, traducir el mismo término por otro término y no por una explicación. Esto ha sido especialmente difícil porque el japonés es un idioma cuyo alfabeto está constituido por ideogramas llamados *kanji*, que provienen de los caracteres chinos. Un ideograma es una imagen convencional o símbolo que representa un ser o una idea, pero no palabras o frases fijas que los signifiquen (Real Academia Española, 2014). Un solo *kanji* transmite todo un significado y solo ocupa el espacio de un carácter. Por ejemplo: 犬 (*inu*), que significa «perro». Una gran parte del léxico japonés está formada por palabras de tanto un *kanji* como de dos; por ejemplo: 日本 (*nihon*), «Japón» o 歴史 (*rekishi*), «historia». Sin embargo, existe un grupo lingüístico en japonés denominado 四字熟語 (*yoji jukugo*), que significa «palabras compuestas por cuatro caracteres». Este grupo se caracteriza no solo por ser utilizado frecuentemente, sino también por su enorme cantidad de significados. Estos se utilizan en una gran variedad de situaciones, tanto para denominar términos simples del día a día como 高速道路 (*kousoku dorou*), «autopista», como conceptos: 目茶苦茶 (*mecha kucha*), «sinsentido» o «absurdo». Al mismo tiempo, existen muchas palabras compuestas de este estilo que resultan especialmente difíciles de traducir puesto que hacen alusión a algún tipo de dicho o enseñanza. Por ejemplo: 鶏口牛後 (*keikou gyuugo*), formado por los símbolos de pollo, boca, vaca y cola, pero su significado subyacente es que «es mejor ser el líder de un grupo pequeño que un subalterno de una gran organización». La razón por la cual conocemos todo el significado de este dicho a través de solo cuatro símbolos es porque proviene de la abreviación del dicho japonés 鶏口と為るも牛後と為る無かれ, que significa literalmente «más vale ser el pico de un gallo que la cola de un buey». De la misma manera nos hemos enfrentado a un número de términos de este estilo, cuyos problemas hemos resuelto de diferentes maneras.

Uno de los términos más recurrentes en nuestra traducción, el cual es una palabra compuesta de cuatro símbolos, es 文明開化 (*bunmei kaika*), formado por las palabras *bunmei*, «civilización», y *kaika*, «ilustración». Este término hace referencia al proceso de modernización por el que pasó Japón durante la era Meiji (1868-1912), en el cual se adoptaron numerosas costumbres, estilos de vestimenta, alimentación, edificación y la tecnología de los países europeos. Mediante la creación discursiva hemos traducido este término como «occidentalización», de ahí que la traducción literal no sea viable. Con este término en su contexto, el lector español comprenderá con mayor facilidad su significado y lo asociará con el proceso que llevó a Japón a tener un estilo de vida más occidental.

Un término que resultó especialmente difícil de traducir ha sido la palabra compuesta por cuatro símbolos 富国強兵 (*fukoku kyouhei*) formada por las palabras *fukoku*, «país rico», y *kyouhei*, «ejército poderoso». Este es un eslogan que utilizó el gobierno de la era Meiji para referirse a sus metas durante el proceso de occidentalización, las cuales eran conformar un país rico y un ejército poderoso. La traducción de este término resultó ser complicada, puesto que en la primera pregunta del cuestionario de la página 220 aparece como una de las tres opciones disponibles para rellenar una oración. En este caso lo hemos traducido mediante la modulación a «el enriquecimiento del país y fortalecimiento del ejército» para mantener la coherencia gramatical de toda la oración, puesto que era necesario que las tres opciones disponibles del cuestionario concordasen con la expresión «llevar a cabo». No era factible traducirlo en forma de eslogan porque no respetaría la concordancia de la oración. Por ejemplo: «Enriqueced al país y fortaleced al ejército».

En la misma pregunta se presenta el mismo problema con el término 廃藩置県 (*haihan chiken*). Esta también es una palabra compuesta por cuatro símbolos, formada por las palabras *haihan*, «abolición de los *han*», y *chiken*, «establecimiento de prefecturas». Pero antes de explicar cómo hemos afrontado el problema que nos supone este término, vamos a aclarar primero cómo hemos traducido la palabra 藩 (*han*).

El término *han* surge de la era Edo y se refiere a los feudos o tierras feudales que controlaban los *daimyou*, «señores feudales», tanto en el ámbito civil como en el militar. Estos dominios existieron a lo largo de la era Edo (1603-1868), hasta su abolición en 1871. Como la unidad anterior a la que hemos traducido nosotros habla del periodo Edo

y explica lo que es un *han*, aquel que haya leído el libro desde el principio no necesitará una explicación de este término. Sin embargo, al tener en cuenta que nuestros sujetos de prueba van a leer únicamente la traducción de esta unidad, como hemos indicado antes, y no tienen conocimiento anterior acerca de este término, hemos decidido utilizar la generalización para traducirlo a «feudos», «tierras feudales» o «dominios feudales», según el contexto.

Volviendo a la traducción de la palabra compuesta 廃藩置県 (*haihan chiken*), como habíamos mencionado antes, presenta el mismo tipo de problema que *fukoku kyouhei* por aparecer incluido en toda una oración, por lo que debe respetar la concordancia gramatical de la misma. En este caso, hemos utilizado la reducción para traducirlo a «abolición del sistema feudal». La traducción completa debería haber sido «abolición del sistema feudal y establecimiento de las prefecturas», sin embargo, hemos decidido omitir la última parte con el fin de evitar una repetición excesiva, pues debemos tener en cuenta que este término es la respuesta correcta que completa la frase. Por ende, en el resto de la oración ya aparece una explicación del término: «[...] sustituyó todos los dominios feudales por prefecturas y les asignó prefectos». De no omitir la parte final del término, además de resultar repetitivo, la respuesta a esa pregunta sería todavía más evidente de lo que ya es.

Como se mencionó anteriormente, el término 大名 (*daimyou*) se refiere a los señores feudales. Hemos logrado esta traducción mediante la técnica de la descripción, la cual creemos que es la más apropiada, puesto que una traducción literal no es admisible, dado que los símbolos de este término significan literalmente «gran nombre».

Dentro de esa misma pregunta aparece el término 県令 (*kenrei*), que se refiere a los gobernadores que se establecieron durante la era Meiji en cada prefectura. Este término viene acompañado con 知事 (*chiji*) entre paréntesis. Ambos términos significan lo mismo, pero la razón por la que aparecen juntos en la oración es porque antes se conocía a los gobernadores de las prefecturas por el nombre *kenrei* y desde 1886 se les empezó a llamar *chiji* hasta la actualidad. Hemos traducido ambos por «prefecto» y hemos utilizado la reducción para omitir la repetición del mismo término, dado que nuestros lectores desconocen el hecho de que en japonés se les llamaba de dos maneras distintas.

Continuando con los problemas de terminología, en la pregunta 2 de la página 220 nos encontramos con el término 征韓論 (*seikanron*). Este está formado por los caracteres de conquista, Corea y debate o teoría, y hace referencia a la teoría que propusieron Takamori Saigo y Taisuke Itagaki a favor de conquistar Corea. Este evento tiene una gran importancia durante la era Meiji, considerando que Japón se encontraba en plena modernización y una expedición a Corea habría significado un enorme gasto económico, por lo que al final se descartó. El problema con la traducción de este término radica en que a este debate se le conoce de forma general en los libros históricos de Japón como *Seikanron*, cosa que podemos observar en estudios como el de Anderson (2002: 255): «Although the Restoration is a complex topic, I focus here solely on the Korean issue which surfaced in the early 1870s and came to be known as *seikanron*»¹; o el de Berlinguez (2008: 223) «Until now, many have readily associated Saigo's position with the expression *seikanron* [...]»². Sin embargo, el objetivo de nuestra traducción es que nuestros lectores entiendan su contenido sin necesidad de explicar la terminología, por lo que decidimos traducir cada uno de sus caracteres de forma literal: «Teoría sobre la conquista de Corea».

Al avanzar a la pregunta número tres de la página 220 nos encontramos con los términos 大日本帝国憲法 (*dainihon teikoku kenpou*) y 日本国憲法 (*nihonkoku kenpou*). El primero hace referencia a la constitución actual de Japón que se publicó en 1946 y se puso en marcha en 1947. El segundo hace referencia a la primera constitución de Japón, que se publicó en 1889 y se puso en marcha en 1890. El problema con estos dos términos radica en la forma de diferenciar estas dos constituciones. La traducción de la constitución publicada en 1889 es «Constitución del gran imperio de Japón» o «Constitución del imperio de Japón», mientras que la que se publicó en 1947 se traduce por «Constitución de Japón». Sin embargo, debemos tener en cuenta que también se le conoce a la constitución japonesa de 1889 como «la Constitución Meiji», gracias al hecho de que se publicó durante la era Meiji. Podemos comprobarlo en varios estudios como el de Juárez Becerra (2013): «El mestizaje de la constitución Meiji para la preservación y la supervivencia ante el exterior»; el de Kazuhiro (2007): «The Meiji

¹ «Aunque la Restauración es un tema complicado, me centraré únicamente en el problema coreano que nació al inicio de la década de 1870, y que se conoce como *seikanron*» (Anderson, 2002: 255) (Traducción propia).

² «Hasta ahora, muchos asocian inmediatamente la posición de Saigo con la expresión *seikanron* [...]» (Berlinguez, 2008: 223) (Traducción propia).

Constitution: The Japanese Experience of the West and the Shaping of the Modern State»³; o el de Akita (1962): «The Meiji Constitution in Practice: The First Diet»⁴. La decisión colectiva de adoptar esta denominación nace de la necesidad de eliminar la posible ambigüedad que existe en los nombres de ambas constituciones al ser tan parecidos. Al mismo tiempo, el lector de nuestra traducción puede comprender rápidamente la posibilidad de que se trata de dos constituciones reales y no, por ejemplo, de una pregunta trampa en la que una de las constituciones no existe. Es por esta razón que hemos elegido el nombre de «la Constitución Meiji», cuya traducción se obtuvo mediante la creación discursiva.

En la pregunta 6 de la página 221 vuelve a aparecer el término 文明開化 *bunmei kaika* «occidentalización» como una de las opciones para responder a la pregunta, entre las que también aparece el siguiente término: 文明開花 (*bunmei kaika*). Si bien ambos términos se leen de la misma manera, el primer término, «occidentalización», se escribe con los símbolos de «abrir» y «cambiar», que juntos forman la palabra japonesa con significado de «Ilustración», mientras que el segundo está formado por los símbolos de «abrir» y «flor», que juntos dan en japonés «florecer». El problema presente es que este último término no hace referencia a ningún evento histórico de Japón y no aparece en ningún diccionario japonés. Su aparición en esta pregunta es un juego de la fonética de las palabras para obligar a los lectores japoneses a prestar atención sobre la forma en la que se escribe el término correcto. Este juego de palabras se pierde a la hora de traducirlo al español debido a que el japonés y el español son muy diferentes. No obstante, podemos mantener la intención de la obra original mediante la compensación. En vez de elegir la traducción literal y obtener «el Florecimiento Cultural», hemos optado por traducir 文明開花 (*bunmei kaika*) a «la Orientalización», debido a que al igual que en el TO, no se trata de un término histórico real y solo existe para crear confusión en el lector e invitarle a leer con atención la pregunta para responderla correctamente. Adicionalmente, estamos conservando la rima y musicalidad de ambas palabras, al mismo tiempo que mantenemos el número más parecido posible de sílabas entre ellas.

³ «La Constitución Meiji: la experiencia japonesa del oeste y la formación del estado moderno» (Kazuhiro, 2007) (Traducción propia).

⁴ «La Constitución Meiji en la práctica: la primera dieta» (Akita, 1962) (Traducción propia).

En la pregunta 8 de la página 221 aparecen los términos *modern girl* y *office lady* escritos en *katakana*, el abecedario japonés destinado a la escritura de palabras de procedencia extranjera, entre otros usos. Estos términos aparecen escritos de la siguiente manera: モダンガール (*modan ga-ru*) y オフィスレディ (*ofisu redi*), puesto que se intenta imitar la fonética de las palabras procedentes del inglés. El término *modern girl* llegó a Japón en la era Taisho (posterior a la era Meiji) para describir a las mujeres que iban al día con la moda del momento, mientras que el término *office lady* empezó a usarse posteriormente para referirse a las mujeres que trabajaban a tiempo completo en las oficinas. Como ambos términos se leen en inglés, hemos decidido mantenerlos en inglés en la traducción.

En la página 186 del cómic figura el término 幕府 (*bakufu*), que hace referencia al gobierno militar que existió en Japón durante casi 700 años y que tuvo su final durante la era Meiji. Se escribe con los caracteres de «cortina» y «gobierno», lo que se debe a que, en los campamentos de los tiempos antiguos, el general montaba su tienda y llevaba a cabo los asuntos militares. Es importante mencionar que, a este general, que poseía el mayor rango militar, se le conoce como «sogún» y el diccionario de la Real Academia Española (2014) ha aceptado el término. Nuestra traducción para *bakufu* deriva entonces del término «sogún» en «sogunato». También podemos encontrarlo escrito como «shogunato», pero la Fundeu RAE recomienda la grafía «sogunato»⁵. Este término se utiliza ampliamente en los estudios de historia de Japón, como podemos observar en los ejemplos de Hillsborough y Pareja (2011) en *Los últimos samuráis: historias de valor, fidelidad y venganza en los últimos años del sogunato*, y de Collado Campaña (2008) en «La reforma del shogunato: el Estado de Japón (1960-2005)».

Ahora se nos presenta el mismo problema que tuvimos con el término 藩 (*han*), «dominios feudales», pues nuestra intención es que los lectores entiendan la traducción sin necesidad de añadir explicaciones excesivas. Por eso, consideramos la traducción de *bakufu* como «gobierno militar», a través de las técnicas de traducción de descripción y amplificación. Sin embargo, consideramos igualmente importante dejar en el TM el término «sogunato», debido a su enorme importancia en la historia de Japón y a su uso tan extendido.

⁵ Consultado el 7 de febrero de 2024 en el siguiente enlace:
<https://www.fundeu.es/consulta/shogunato/#:~:text=¿El%20término%20shogunato%20es%20válido,sh%2C%20lo%20recomendable%20es%20sogunato.>

En la viñeta 1 del cómic de la página 186 aparecen los términos 洋服 (*youfuku*) y 洋食 (*youshoku*), que significan «ropa occidental» y «comida occidental» respectivamente. Estos términos nacieron con la introducción de la cultura europea y americana, para diferenciarlos de la gastronomía y vestimenta japonesa que ya existía en el país. Por lo que respecta a la comida, los platos de estilo japonés son mucho más predominantes en la actualidad. En su contraparte, la vestimenta de estilo occidental predomina, con un 83% de ropa occidental y un 17% de ropa oriental en estudiantes (Furukawa y Toyoda, 1979). Conociendo estos datos, consideramos que no es necesario especificar que la ropa que utilizan los personajes es occidental, por lo que hemos utilizado la reducción para traducir *youfuku* a «ropa» en este caso. Esto es adecuado sobre todo gracias a la presencia en la misma viñeta de *youshoku*, que hemos traducido por «comida occidental», lo que nos sirve para especificar que tanto la ropa como la comida de la que se habla en la escena son de Occidente.

En la viñeta 4 de la página 186 aparece el término 寺子屋 (*terakoya*) formado por los símbolos de «templo», «niño» y «casa». Su traducción es «colegio templo» o «colegio del templo» y hace referencia a los colegios privados que existían en los templos, en los que los monjes, guerreros y médicos enseñaban a los niños a leer, escribir y a usar el ábaco. Consideramos importante el uso de la ampliación para traducir *terakoya* a «colegios privados de los templos», en lugar de solo «colegios de los templos», debido a que, como el contexto lo exige, es necesario que el lector entienda que este tipo de colegio era privado, lo que contrasta con los colegios públicos que se establecieron al inicio de la era Meiji.

En la viñeta 6 de la página 186, Shinobu expresa su descontento sobre la prohibición de la posesión de espadas y del corte de pelo *chonmage*, un corte de pelo que utilizaban los samuráis durante el período Edo y era un símbolo de su estatus y su estilo de vida (O'Brien, 2008). Con el fin de que nuestros lectores entiendan el significado de *chonmage*, hemos utilizado la técnica de la descripción para traducirlo a «peinado de samurái». Dentro de la misma viñeta también aparece el término 手裏剣 (*shuriken*), formado por los símbolos de «mano», «detrás» y «espada», y es un tipo de pequeña arma blanca arrojadiza en forma de estrella. Debido a que tiene sus orígenes en Japón y representa un elemento importante característico de los ninjas, además de su popular aparición en series y películas relacionadas con Japón, hemos utilizado esta palabra

como préstamo puro, por lo que aparece escrita en el TM en cursiva y su plural, al igual que el plural en japonés, se mantiene igual, sin la necesidad de una -s final. Adicionalmente, no vemos la necesidad de adaptar o cambiar este término, porque dentro de la viñeta Shinobu está sujetando un *shuriken* con la mano, lo que aclara las posibles dudas del lector acerca de lo que significa y muestra la complementariedad de texto e imagen en el texto audiovisual y su valor pedagógico en los cómics didácticos.

En la viñeta 10 del cómic de las páginas 186 y 187 aparece el término 幕末 (*bakumatsu*) que está formado por los símbolos de «cortina» (en este caso hace referencia al sogunato) y de «fin». Este término se refiere al fin del gobierno militar, que ocurrió al final del periodo Edo, lo que dio paso al inicio de la era Meiji. En el cómic de las páginas 186 y 187 aparece este término de la siguiente manera: 幕末に江戸幕府が... (*bakumatsu ni edo bakufu ga...*). La traducción de este fragmento sería: «En las últimas etapas del sogunato, el sogunato de Edo...». Sin embargo, esta traducción se puede mejorar mediante las técnicas de reducción y modulación. Si tenemos en cuenta que el último sogunato que existió fue el de Edo a finales del periodo Edo, podemos omitir esa especificación y escribir solamente «sogunato». Además, en lugar de traducir *bakumatsu* como «el fin del sogunato», lo traduciremos por «a finales del periodo Edo», dado que ocurren al mismo tiempo y es, precisamente, el evento que marca el final de esta época. Como resultado, la traducción más apropiada de este fragmento es: «A finales del periodo Edo, el sogunato...».

En la viñeta 1 de la página 188 aparece el nombre de una de las salas del palacio imperial de Kioto: 紫宸殿 (*shishinden*). Está formado por los símbolos de «morado», «palacio» y «sala». En esta sala se llevaban a cabo ceremonias de sucesión al trono, banquetes y fiestas de año nuevo. La mejor técnica de traducción para este término sería la descripción: «sala de ceremonias del palacio de Kioto». Una traducción literal no sería convincente, al igual que tampoco sería adecuado traducirlo como «la sala *shishinden*», como aparece en muchos estudios históricos en inglés (*shishinden hall*) como el de Shiraishi (2022): «[...] a set of wall panels for the Shishinden Hall in the imperial palace in Kyoto»⁶; o el de Michitaro y Whitehouse (1942): «[...] the inheritor of

⁶ «Un conjunto de paneles de pared para la sala *shishinden* en el Palacio Imperial de Kioto» (Shiraishi, 2022) (Traducción propia).

his art of sarugaku to play sixty-six sarugaku pieces in the Shishinden Hall featuring thirty-two Chinese sages»⁷.

A lo largo de la traducción aparece el nombre de 江戸 (*edo*) en múltiples ocasiones, ya sea para referirse al periodo Edo (江戸時代 *edo jidai*) o al sogunato de Edo (江戸幕府 *edo bakufu*). Como se puede observar en los dos ejemplos anteriores, el nombre de Edo siempre va acompañado por especificaciones, es decir, el periodo o el sogunato. Sin embargo, en la viñeta 1 de la página 188 aparece por primera vez en el TO sin estar acompañado de ninguna especificación. Esto es porque se refiere a la ciudad de Edo, la cual es conocida hoy en día como Tokio, la capital de Japón. Mientras que Tokio es un nombre familiar para casi cualquier persona del mundo, no muchas personas están al tanto del antiguo nombre de esta ciudad, por lo que es importante utilizar la ampliación para traducir *edo* a «la ciudad de Edo».

En la misma viñeta aparece el término 五箇条の誓文 (*gokajou no seimon*) y se refiere al juramento que publicó el emperador en el que se establecían las estrategias políticas del nuevo gobierno Meiji. Entre las numerosas denominaciones que recibe este documento, como la de «Carta Juramento» utilizada en la investigación de Rosales Inzunza (2017) o la de «Juramento de la Carta» utilizada por Sarquís (2018), preferimos utilizar, en este caso, la traducción literal «Juramento en cinco artículos», puesto que, sobre todo en este cómic introductorio del capítulo, se hace énfasis en el contenido de estos cinco artículos. Podemos encontrar esta denominación en trabajos como el de Petrongolo (2023) o el de Villaseñor Rodríguez (2010).

El término 公家 (*kuge*), que aparece en la misma viñeta, hace referencia a los nobles que trabajaban para la corte imperial, formaban parte de la aristocracia y tenían poder político. Hemos utilizado la técnica de generalización para traducirlo por «aristócrata».

En la viñeta 6 del cómic de la página 188 y 189 aparecen múltiples términos de órganos políticos que se han tenido que traducir mediante la técnica de descripción. El primer caso es el término 太政官 (*dajoukan*), formado por los símbolos de «grande», «gobierno» y «órgano». Hemos traducido este término como «Consejo supremo del estado». El segundo caso es el de 開拓使 (*kaitakushi*), formado por la palabra *kaitaku*

⁷ «El heredero de su arte de *sarugaku* para interpretar sesenta y seis piezas de *sarugaku* en la sala *shishinden*, que presenta treinta y dos sabios chinos» (Michitaro y Whitehouse, 1942) (Traducción propia).

que significa «reclamación de tierras» y por el símbolo de «comisión». Este órgano se creó en 1869 con el fin de gestionar las tierras de Hokkaido, la prefectura más al norte de Japón. Hemos traducido este término como «Comisión de colonización de Hokkaido».

En la página 192 aparece el término 欧米 (*oubei*) que significa literalmente «Europa y los Estados Unidos». Dado que este término sintetiza los Estados Unidos y todas las potencias de Europa en una sola palabra, creemos apropiado utilizar la técnica de concentración para traducirlo a «Occidente», dado que el tema imperante de esta unidad es la competitividad de Japón contra las potencias de Occidente.

El término ハイカラ (*haikara*), literalmente «*high collar*», se utilizaba durante la era Meiji para referirse en general al estilo de vida, alimentación y vestimenta de los países europeos que se introdujeron en Japón durante esta época, y proviene del «cuello alto», dado que los miembros de las asambleas que iban a Europa volvían vestidos con jerséis de cuello alto. También se utilizaba para describir a la gente que perseguía las tendencias de moda más recientes de la época. En la página 192 aparece este término de la siguiente manera: ハイカラ生活 (*haikara seikatsu*), que se traduce literalmente a «estilo de vida de cuello alto». Mediante la técnica de creación discursiva, hemos traducido este término por «estilo de vida occidental». Por otro lado, en la viñeta 2 de la página 194 aparece este término de la siguiente manera: *minna* (todos) + *zuibun* (bastante) + *haikara* (*high collar*). Esto se puede traducir literalmente como «sois muy cuello alto». En este caso también hemos utilizado la creación discursiva para traducir «*high collar*» por «moderno».

Como conclusión, podemos observar que muchos de estos problemas léxicos reflejan la heterogeneidad cultural entre Japón y Occidente.

3.3.2. Problemas relacionados con las onomatopeyas y las interjecciones

A continuación, vamos a analizar los problemas que han surgido a la hora de traducir las onomatopeyas características de los cómics.

Antes de comenzar, debemos aclarar que, en las grafías de las onomatopeyas japonesas, una raya escrita después de una vocal representa un sonido alargado. Por

ejemplo: el sonido que hace un tambor puede ser ドン (*don*) «*pam*», ドーン (*doon*) «*paam*», o incluso ド——ン (*doooooon*), «*paaaaaam*».

Una de las onomatopeyas más frecuentes en este cómic es ジャーン (*ja—n*), que aparece en las páginas 186, 192, 195 y 214. Esta onomatopeya se traduce normalmente por «*tachán*», que representa el efecto de sonido que se hace sonar, normalmente de trompetas, cuando presentan a una persona importante o algún objeto llamativo. No obstante, en el caso de la viñeta 3 de la página 214, esta onomatopeya se utiliza como efecto de sonido de algo chocando contra otro objeto, lo que genera un sonido poco armonioso, que acompaña la sorpresa o estado de *shock* de una persona.



En este caso concreto lo hemos traducido por «*crash*». En el resto de los casos en los que esta onomatopeya representa unas trompetas, lo hemos traducido como «*tacháán*». La repetición de la vocal junto con su tilde es necesaria para representar el sonido alargado indicado en japonés mediante la raya (—).

Asimismo, queremos hacer un inciso sobre la onomatopeya バーン (*ba—n*) de la página 195. A pesar del hecho de que esta onomatopeya representa el sonido de un golpe de tambor «*bam*», en este contexto es el equivalente a un «*tachán*», al tratarse de un efecto de sonido que se utiliza normalmente en la televisión y el manga para presentar algún objeto impresionante, en este caso, un edificio de ladrillos. Hemos utilizado la técnica de traducción de adaptación, mediante la que cambiamos un elemento cultural del TO por un elemento de la cultura del TM.

En la viñeta 4 de la página 186 encontramos la onomatopeya プー (*pu—*), que representa el sonido de un globo o, en este caso, un chicle hinchándose de aire. Como

opinamos que esta onomatopeya es poco común, lo más apropiado es traducirla por «*fuuu*», la cual es un préstamo naturalizado de «*puuu*».

En la viñeta 9 del cómic de las páginas 186 y 187 encontramos la onomatopeya ドーン (*do—n*) cuando aparece un personaje que ha engordado repentinamente. El sonido «*don*» en japonés se utiliza para describir un fuerte golpe de tambor o una explosión. Consideramos que es posible que esto se trate de una diferencia cultural, mientras que en Japón se utiliza un sonido explosivo para describir a una persona gorda, posiblemente por su peso, en las caricaturas occidentales suele ser más común la asociación de la gordura con la elasticidad o la forma redonda de su cuerpo, por lo que una onomatopeya más apropiada para esta situación sería «*boing*». Esta traducción es producto de una adaptación, en la que se ha cambiado un elemento de la cultura del TO por otro de la cultura del TM.

La onomatopeya ワイワイ (*wai wai*) representa el sonido de una multitud hablando en un volumen alto y, dependiendo de la situación, la hemos traducido de diferentes maneras. En la viñeta 5 del cómic de las páginas 188 y 189 aparece junto a dos hombres que están teniendo una conversación incesante y ruidosa. En este caso hemos traducido «*wai wai*» por «*bla bla*». En el caso de la viñeta 1 de la página 206, esta onomatopeya aparece junto a una multitud en un festival. Como se trata en este caso de muchas conversaciones ininteligibles y no de una sola conversación, lo hemos traducido por «*run run*».

3.3.3. Problemas relacionados con el formato del cómic

La traducción del japonés al español puede resultar considerablemente más difícil cuando se trata de cómics. Esto se debe a la subordinación del texto a la imagen en este tipo de texto. El contenido de las burbujas de diálogo y didascalias está limitado a las dimensiones del recuadro en el que se encuentre, por lo que la traducción tiene que adaptarse a este espacio. A esto se suma el hecho de que el japonés tiene abecedario pictográfico, por lo que puede transmitir una mayor cantidad de información en una menor cantidad de caracteres. Todo ello ve reflejado claramente en el ejemplo de 兄 (*ani*), que significa «hermano mayor». Otro ejemplo presente en nuestra traducción es el

término 欽定憲法 (*kinten kenpou*), el cual con tan solo cuatro caracteres nos transmite toda esta información: «constitución aprobada por el emperador».

El primer problema concreto relacionado con el espacio al que nos enfrentamos se encuentra en la segunda viñeta del cómic de la página 186 en el que aparece un cuadro de texto que dice 天皇中心 (*tennou chuushin*). Este término se traduce literalmente por «el emperador como centro», en este caso, centro de poder.



Debido a que el recuadro en el que aparece la expresión es muy pequeño, nos vemos en la obligación de omitir mediante la reducción una parte de la información. Dado que los personajes de esta viñeta ya estaban explicando que se creó un estado con el emperador como centro del poder, consideramos adecuadas las siguientes alternativas para la traducción del recuadro:

- «El emperador». Con esta traducción queda claro que el dibujo de la viñeta es de un emperador.
- «Centro del poder». Con esta traducción el lector intuye que se trata del emperador, que es la figura que posee la autoridad. En esta traducción también se ha hecho uso de la amplificación para especificar que el emperador es el centro «del poder».

Finalmente hemos elegido por la segunda opción, habida cuenta de que el tema que impera en esta viñeta es el poder centralizado del emperador. También consideramos necesaria la reducción, por cuanto, de no ser así, incluir la traducción completa en el TM provocaría la necesidad de disminuir enormemente el tamaño de las letras, lo cual resultaría difícil de leer.

En la viñeta 7 del cómic de las páginas 188 y 189 encontramos otro problema relacionado con el espacio. Dentro de esa viñeta encontramos un dibujo de un hombre

sujetando un cartel que dice 県令 (*kenrei*), que significa «gobernador de la prefectura». Como solución, hemos utilizado el término «prefecto», que también se utiliza en otros contextos, por ejemplo, para denominar a los responsables de los departamentos en Francia.

3.3.4. Adaptaciones necesarias

En este apartado vamos a cubrir una serie de problemas relacionados con la gramática, los diálogos y la oralidad fingida. Debido a la gran extensión de este apartado, vamos a resumir los resultados de la traducción mediante una tabla dividida en tres columnas: la primera columna contiene la información de la página y la viñeta donde se encuentra la frase o término, la segunda columna contiene la frase o término del TO que supuso dificultad a la hora de su traducción, la tercera contiene el método o técnica que utilizamos para traducirlo, y la cuarta el TM. Es importante señalar que las traducciones provistas dentro de los paréntesis para los elementos de las oraciones japonesas son meramente orientativas y no reflejan una traducción exacta del término señalado.

3.3.4.1. Cambios relacionados con la gramática

Página y viñeta	Frase o término	Técnica de traducción	Traducción
Pág. 186, viñeta 3.	<i>Han</i> (dominios feudales) + <i>ni kawatte</i> (en lugar de) + <i>ken</i> (prefecturas) + <i>ga okareta</i> (verbo «colocar» en voz pasiva).	Modulación para transformar la voz pasiva del japonés a una oración de pasiva refleja.	Se establecieron prefecturas en lugar de los dominios feudales.
Pág. 187, viñeta 8.	<i>Yagate</i> (finalmente) + <i>kankoku</i> (Corea) + <i>wo heigou shita</i> (se unió).	Modulación para transformar voz pasiva a pasiva refleja, y amplificación.	Finalmente se unió Corea al territorio japonés ⁸ .
Pág.	<i>Shinobu</i> (nombre propio) + <i>wa</i>	Modulación para	¡Tú sí que has

⁸ Corea formó parte del territorio japonés desde 1910 hasta 1945 y, pocos años más tarde, se dividió en dos naciones (Fernández Liesa y Borque Lafuente, 2013: 27).

187, viñeta 9.	<i>kyuusoku ni</i> (rápido) + <i>ookikunatta</i> (crecer/engordar). <i>yo!</i>	cambiar el nombre propio al pronombre «tú», y variación.	engordado a toda máquina!
Pág. 188, viñeta 2.	<i>Susumeyou</i> (sigamos); <i>osameyou</i> (gobernemos); <i>kikou</i> (escuchemos).	Modulación para cambiar la forma verbal.	Deben seguir; deben gobernar; deben escuchar.

Tabla 1. Cambios relacionados con la gramática.

3.3.4.2. Cambios relacionados con el diálogo y la oralidad fingida

Las decisiones que hemos tomado en este apartado acerca de las adaptaciones estilísticas están destinadas a proveer al lector una traducción mucho más natural que si tradujésemos todo de forma literal. Esto se refleja sobre todo en los diálogos más informales que se dan entre los personajes. En algunos, las adaptaciones que hemos hecho han sido mínimas, mientras que en otros casos ha sido necesario un cambio mayor por cuestiones que analizaremos a continuación.

Página y viñeta	Frase o término	Técnica de traducción	Traducción
Pág. 186, viñeta 1.	<i>Sonna ni</i> (tanto) + <i>taberu</i> (comer) + <i>no</i> (partícula de pregunta).	Ampliación lingüística.	¿Te vas a comer todo eso?
Pág. 186, viñeta 1.	<i>Oishii</i> (delicioso).	Ampliación lingüística y adaptación.	¡Qué rico!
Pág. 186, viñeta 2.	<i>Tabesugita</i> (comer demasiado).	Variación.	Estoy que reviento.
Pág. 186, viñeta 4.	- [...] <i>Gimu kyouiku</i> (educación obligatoria) <i>ni</i> <i>natta</i> (se volvió).	Compensación. Se sustituye el juego fonético entre las	- [...] Aquí la educación se volvió una obligación.

	- <i>Sore wa</i> (eso es) + <i>gamu</i> (chicle).	palabras « <i>gimu</i> » y « <i>gamu</i> » del japonés por «obligación» y «emoción».	- Qué emoción... (Dicho con ironía y disgusto).
Pág. 186, viñeta 5.	<i>Bunmei kaika</i> (Occidentalización) + <i>tte iu</i> (se llama) + <i>no yo ne</i> (¿no?; ¿verdad?).	Ampliación lingüística y compensación para la partícula japonesa « <i>ne</i> », que requiere una respuesta del interlocutor.	Te refieres a la Occidentalización, ¿verdad?
Pág. 187, viñeta 9.	<i>Nihon wa</i> (Japón) + <i>kyuusoku ni</i> (a gran velocidad) + <i>kindaika shite</i> (se modernizó) + <i>sugoi ne</i> (es genial).	Ampliación lingüística, adaptación y modulación. Cambio estructural.	¡Cómo mola! Japón se modernizó a toda máquina.
Pág. 187, viñeta 10.	<i>Yaseru</i> (voy a adelgazar) + <i>zo!</i> (partícula de énfasis).	Variación.	¡Hora de adelgazar!
Pág. 188, viñeta 1 y pág. 192, viñeta 3.	<i>E—</i> (<i>Eeeh</i>)	Adaptación. Sustitución de la interjección japonesa de sorpresa « <i>eeeh</i> » por «¿¡qué?!».	¿¡Qué?!
Pág. 188, viñeta 1.	<i>Yomi ageteiru</i> (está leyendo) + <i>no ne</i> (¿no?; ¿verdad?).	Transposición para reformular la frase en una pregunta.	¿Lo está leyendo?
Pág. 188, viñeta 1.	- [...] <i>migi</i> (derecha) + <i>ni iru</i> (estar) + <i>no wa meiji tennou dayo</i> . (el emperador Meiji). - <i>Meiji tennou</i> (el emperador Meiji) + <i>tte anna ni</i> (tan) + <i>wakainda!</i> (joven).	Variación y reducción. Hemos omitido la repetición de «Meiji».	- [...] A su derecha se encuentra el emperador Meiji. - ¡Pero qué joven estaba el emperador!
Pág. 188,	<i>Kido Takayoshi san</i> (nombre propio) + <i>to</i> (y) + <i>Okubo</i>	Adaptación y ampliación lingüística.	¡Pero si son el Sr. Takayoshi y el Sr.

viñeta 3.	<i>Toshimichi san!</i> (nombre propio).		Okubo!
Pág. 195, viñeta 5.	<i>Gaikokujin</i> (extranjero) + <i>ga unten surundayo</i> (conducir) + <i>ne</i> (¿no?; ¿verdad?).	Compensación para la partícula japonesa « <i>ne</i> ».	El tren lo lleva un extranjero, ¿verdad?
Pág. 202, viñeta 2 y 3.	憲法 <i>Kenpou</i> (constitución); 剣法 <i>kenpou</i> (artes marciales con espada); 絹布 <i>kenpu</i> (seda).	Creación discursiva. Se intenta conservar la rima original mediante palabras que rimen en español.	Constitución; exhibición; distribución.

Tabla 2. Cambios relacionados con el diálogo y la oralidad fingida.

En conclusión, las técnicas más utilizadas para afrontar este tipo de problemas son la ampliación lingüística, la amplificación y la modulación. La necesidad de utilizar estas técnicas permite observar el gran número de diferencias lingüísticas y culturales que se presentan entre el TO y el TM. A esto se suman las técnicas de adaptación, compensación y variación, que utilizamos para dotar al TM de la naturalidad del diálogo oral a través de la oralidad fingida. Finalmente, cabe mencionar que, al igual que utilizamos la reducción para evitar las repeticiones excesivas del TO, usamos constantemente la ampliación para añadir elementos implícitos en el TO que resulta necesario explicitar en el TM. Algunos ejemplos de esto son la viñeta 4 de la página 189 y la viñeta 3 de la página 198 anteriormente mencionadas.

3.4. Resultados de la encuesta

En este apartado vamos a exponer los resultados de la encuesta puesta en marcha para verificar el nivel de comprensión de los lectores del TM. Los sujetos de muestra para la encuesta han sido 5 alumnos de cuarto año del Grado en Traducción e Interpretación Inglés-Francés de la Facultad de Traducción e Interpretación de la ULPGC. Se les ha entregado nuestra traducción y el cuestionario para evaluar su comprensión del texto, que se encuentra al final del anexo 1 (p. 94).

Por lo que se refiere a las preguntas del apartado 1, «Historia», todos los sujetos han respondido bien a todas las preguntas excepto a la primera pregunta, en la que solo el 60% respondió correctamente.

Con respecto a las preguntas del apartado 2, «Estilo de vida y cultura», podemos observar un mayor porcentaje de respuestas incorrectas en la segunda y tercera pregunta. En la segunda pregunta de ese apartado, el 20% respondió incorrectamente «el calendario lunar». En la tercera, un 40% respondió incorrectamente «*office lady*». En esta última pregunta es comprensible la confusión de los lectores debido al gran número de términos parecidos en inglés que aparecen en el TM: *office lady*, *bus girl* y *modern girl*.

Finalmente, el tercer apartado, «Figuras históricas», es donde podemos observar la mayor cantidad de respuestas incorrectas. En la pregunta 1 de ese apartado, el 40% de los sujetos han respondido «Sanetomi Sanjo» en lugar de «el emperador Meiji». Esto se debe muy probablemente a nuestra traducción. Mientras que Sanetomi Sanjo fue quien leyó la política del gobierno Meiji, quien la ideó fue el emperador Meiji. Para arreglar esta ambigüedad, en lugar de utilizar el verbo «publicar», podríamos aclarar esta confusión cambiándolo por «idear» o «crear».

Tanto en la pregunta 2 como en la 3 de este apartado, solo el 20% ha respondido incorrectamente. Esto se debe probablemente a la poca familiarización de nuestros sujetos con los nombres japoneses, que resultan, sin duda, muy diferentes a los españoles. No se debe a una mala traducción, ya que los nombres que figuran en las opciones de respuesta ni siquiera aparecen en la traducción, por lo que solo hace falta un poco de atención para responder correctamente a la pregunta.

En conclusión, mientras que la mayoría de nuestros sujetos han respondido correctamente al cuestionario, hay un porcentaje importante que demuestra con claridad las flaquezas de nuestra traducción. La media de puntuación de los sujetos, en una escala del 0 al 10, ha sido de 8,1. Esto significa que el porcentaje de respuestas correctas ha sido del 81%. Muchos de los errores surgieron debido a la abundancia de términos en inglés del TM y por la falta de atención de los sujetos de prueba. Gracias a este análisis, podemos continuar mejorando nuestra redacción y podremos evitar las ambigüedades a la hora de traducir.

4. CONCLUSIÓN

Este trabajo permite observar con claridad y de manera empírica la dificultad que supone la traducción del japonés al español, debido a que son dos idiomas que giran en

torno a culturas vastamente distintas y distantes. A través de la introducción de elementos de Occidente a lo largo de la evolución histórica de Japón, su cultura se ha ido acercando poco a poco a la nuestra, siempre conservando los aspectos más profundos de su tradición. En ese sentido, nuestra traducción versa sobre un periodo histórico de hace poco más de 150 años, por lo que nos enfrentamos a un gran reto repleto de terminología histórica exclusiva de esa época. Para traducirla correctamente, hemos tenido que documentarnos extensamente sobre las traducciones existentes de este campo del japonés al inglés y al español. En consecuencia, hemos hecho uso de terminología extendida, a la vez que hemos recurrido a numerosas técnicas de traducción para crear nuestra propia terminología (anexo 2), que esperamos que sirva a los traductores del japonés de este periodo histórico.

La traducción de la historia de Japón es un campo fascinante que supone cada vez más retos al traductor cuanto más retrocedamos en el tiempo. Y, sin embargo, la traducción del japonés moderno al español sigue suponiendo un gran desafío que requiere de un gran entendimiento de su lengua, su cultura y los factores sociales que la rodean.

De este modo, la realización de este trabajo nos ha permitido llevar nuestra capacidad de traducción y adaptación cultural al límite. Así, a través del uso de las técnicas de traducción, hemos podido encontrar soluciones a problemas tanto del ámbito lingüístico, en especial, fonético para los juegos de palabras empleados con finalidad didáctica en el cómic; terminológico con el léxico ya mencionado; y cultural para transmitir realidades de épocas cronológicas pasadas y distantes en el espacio, como su nombre indica, del Lejano Oriente.

A estas dificultades traductológicas relacionadas en particular con el par de lenguas en juego, se suman los problemas vinculados con la subordinación del texto a la imagen y al espacio de los cómics como textos audiovisuales, y los problemas que surgen debido al sistema de escritura pictográfico del japonés, los cuales hemos solucionado mediante las técnicas de modulación, reducción y transposición, entre otras.

Al analizar la frecuencia de uso de las técnicas de traducción empleadas en nuestra traducción, como se puede observar en el diagrama del anexo 3 (p. 99), la modulación es la técnica que hemos utilizado más en este trabajo, junto con la ampliación lingüística, la amplificación y la descripción. Este hecho nos permite notar la diferencia entre la

gramática japonesa y la española, y cómo hemos tenido que hacer mayor uso de las técnicas basadas en la reformulación y la adición de elementos para que el TM contenga lo necesario para garantizar su comprensión. La habilidad del traductor japonés-español se debe basar principalmente en la capacidad de reformular y añadir los componentes necesarios sin alterar el contenido del TO, para facilitar la aceptabilidad del TM.

A pesar del tamaño reducido de nuestra muestra de población, gracias a la traducción de este cómic didáctico y la encuesta implementada en consecuencia, hemos demostrado, a nuestro entender, que es posible para cualquier persona leer y aprender sobre un tema nuevo sobre el cual no conocen nada y responder correctamente a preguntas relacionadas con esta materia. Sería ideal llevar a cabo una encuesta a más sujetos con el fin de obtener resultados más precisos y corregir más el TM. Mediante nuestro trabajo, hemos logrado adaptar un TO de una cultura lejana de forma que sea comprensible para cualquier lector del TM.

5. BIBLIOGRAFÍA CITADA

- Akita, G. (1962). The Meiji Constitution in Practice: The First Diet. *The Journal of Asian Studies*, 22, pp. 31-46.
- Anderson, R. W. (2002). Jingū Kōgō "Ema" in Southwestern Japan: Reflections and Anticipations of the "Seikanron" Debate in the Late Tokugawa and Early Meiji Period. *Asian folklore studies*, 61, pp. 247-270.
- Berlinguez-Kōno, N. (2008). How Did Saigō Takamori Become A National Hero After His Death? The Political Uses Of Saigō's Figure And The Interpretation Of Seikanron. In *The Power of Memory in Modern Japan*, pp. 222-239. Editorial Brill.
- Brumme, J. (2008). La oralidad fingida: descripción y traducción: teatro, cómic y medios audiovisuales. *La oralidad fingida*, pp. 1-180. Editorial Iberoamericana Vervuert.
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y palabra*, 72.
- Collado Campaña, F. (2008). La reforma del shogunato: el Estado de Japón (1960-2005). *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 19 (3).
- Cuñarro, L., y Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic: códigos y convenciones. *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*, 22.
- Fernández Liesa, C. R., y Borque Lafuente, E. (2013). El conflicto de Corea [archivo PDF]. Recuperado de <http://publicacionesoficiales.boe.es>.
- Fernández Paz, A. (2003). ¿Es un libro? ¿Es una película? ¡Es un cómic! *Educación y biblioteca*, 143, pp. 72-77.
- Furukawa C. y Toyoda S. (1979). 和服に関する研究 (第 1 報): 既製和服に対する消費者意識と実態. 名古屋女子大学紀要, A Study on Japanese Clothes (I) Consumers' Consciousness and Behavior for Ready-made Japanese Clothes. *Journal of the Nagoya Women's College*, 25, pp. 29-39.
- Gubern, R. (1974). *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Editorial Lumen.
- (1979). *El lenguaje de los cómics*. Editorial Península.

- Hillsborough, R. y Pareja, A. (2011). *Los últimos samuráis: historias de valor, fidelidad y venganza en los últimos años del sogunato*. Editorial Edaf.
- Hurtado Albir, A. (2001). *Traducción y traductología*. Editorial Cátedra.
- Ikuno, Y. (2017). Problemas de traducción de las onomatopeyas japonesas al español: un análisis sintáctico-semántico de sus categorías léxicas. *Cuadernos CANELA*, 28, pp. 150-159.
- Juárez Becerra, M. J. (2013). El mestizaje de la constitución Meiji para la preservación y la supervivencia ante el exterior [archivo PDF]. Recuperado de https://www.academia.edu/5321225/El_mestizaje_de_la_Constitución_Meiji_para_la_preservación_y_la_supervivencia_ante_el_exterior?auto=download.
- Kazuhiro, T. (2007). The Meiji Constitution: The Japanese Experience of the West and the Shaping of the Modern State. *Dîvân: Disiplinlerarası Çalışmalar Dergisi*, 25, pp. 149-174.
- Luque Nadal, L. (2009). Los culturemas: ¿unidades lingüísticas, ideológicas o culturales?. *Language design: journal of theoretical and experimental linguistics*, special issue, pp. 93-120.
- Mayoral Asensio, R. (1994). La explicitación de la información en la traducción intercultural. *Estudis sobre la traducció*, 1, pp. 73-96.
- (1998). Traducción audiovisual, traducción subordinada, traducción intercultural. *Seminario de Traducción subordinada*, pp. 1-12. Facultad de Filología de la Universidad de Sevilla.
- McCloud, S., & Martin, M. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Editorial Kitchen Sink Press.
- Michitaro, S. y Whitehouse, W. (1942). Seami Jûroku Bushû. Seami's Sixteen Treatises [Continued]. *Monumenta Nipponica*, 5 (2), pp. 466-500.
- Mok, H. J. (2014). A Study of sound expression in Webtoon [archivo PDF]. Recuperado de <https://koreascience.kr/article/JAKO201430756851561.page>.
- Molina Martínez, L. (2006). *El otoño del pingüino: análisis descriptivo de la traducción de los culturemas*. Editorial Universitat Jaume I.

- Montaner Montava, M. A. (2012). La traducción del japonés al español: consideraciones desde una concepción cognitivista y cultural de la Lingüística. *Estudios de traducción*, 2, pp. 147-155.
- O'Brien, S. G. (2008). Splitting Hairs: History and the Politics of Daily Life in Nineteenth-Century Japan. *The Journal of Asian Studies*, 67 (4), pp. 1309-1339.
- Petrongolo, A. A. (2023). Modernización y Educación en la era Meiji: Tsuda Umeko, una emergente de la Misión Iwakura. En el X Congreso Nacional de la Asociación Latinoamericana de Estudios de Asia y África (ALADAA) (Córdoba, modalidad virtual, septiembre de 2022) [archivo PDF]. Recuperado de <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/156406>.
- Real Academia Española: Diccionario de la lengua española, 23ª ed., [versión 23.7 en línea]. Consultada el 11 de mayo de 2024 en: <https://dle.rae.es>.
- Rosales Inzunza, S. (2017). Del feudalismo al desarrollo. La reforma política que México debe aprender a Japón [archivo PDF]. Recuperado de academia.edu.
- Sánchez Revilla, A. E. (2014): El manga sobre el santuario Yasukuni 靖国論 del mangaka Kobayashi Yoshinori y su relación con la memoria sobre la Guerra de los Quince Años (1931-1945), un acercamiento desde la historia cultural. *Mirai. Estudios Japoneses*, 6, pp. 179-190.
- Santiago Iglesias, J. A. (2012). Generación Manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España. *Puertas a la lectura*, 24, pp. 10-27.
- Sarquís, D. (2018). La modernización de Japón durante la era de la restauración Meiji. *Revista de Relaciones Internacionales de la UNAM*, 131, pp. 75-98.
- Shiraishi, E. (2022). Fictitious Images of the Ainu: Ishū Retsuzō and Its Back Story. *Japan review: Journal of the International Research Center for Japanese Studies*, 36, pp. 89-109.
- Valero Garcés, C. (2000). La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados. *trans. Revista de traductología*, 4, pp. 75-88.
- (2015). *11 Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation and Production of Comic Books. A Case study: Comics Books in Spanish*. Editorial Routledge.

Vilches Fuentes, G. V. (2014). *Breve historia del cómic*. Editorial Nowtilus.

Villaseñor Rodríguez, F. (2010). La importancia del modelo occidental de derecho en la creación del Estado japonés. *Boletín mexicano de derecho comparado*, 43 (127), pp. 297-321.

Zabalbeascoa, P. (2001). El texto audiovisual: factores semióticos y traducción. *Doble o nada*, 1, pp. 112-126.

6. BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

Cabo Baigorri, M. D. (2014). El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa. *Espacio, tiempo y forma. Serie V, Historia contemporánea*, 26, pp. 355-375.

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Vista general de las páginas 202-203.....	17
Figura 2. Compilación de la onomatopeya ジャーン (tachán), páginas 186, 192, 195 y 214.....	29
Figura 3. Primer plano del recuadro en la viñeta 2, pág. 186.....	31
Figura 4. Diagrama de frecuencia del uso de las técnicas de traducción.....	99

8. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cambios relacionados con la gramática.....	32
Tabla 2. Cambios relacionados con el diálogo y la oralidad fingida.....	33

9. ANEXOS

ANEXO 1. Traducción del manga.

Páginas 186-187

第7章 明治・大正時代

1868-1925年

西洋文明を取り入れ近代化が進む

近代国家の誕生
 文明開化と生活の西洋化
 植民地をもつ帝国に

1868 戊辰戦争 / 明治元暦 / 文藝の振興 / 富強
 1869 戸部省の設置 / 官制の改正 / 官制の改正
 1871 福澤諭吉 / 西洋事情の出版 / 戊辰戦争終結
 1872 学制発布 / 第一号郵便 / 日本初の教科書
 1873 板金貨幣 / 地租改正
 1874 内閣制度の創設 / 勅諭の公布 / 自由民権論の出版
 1877 西南戦争おこる
 1879 道庁設置 / 外務省設置 (陸軍省分) / 郵便制度の改正 / 自由民権論の出版
 1881 板垣退助ら、自由党を結成
 1885 自由党の成立 / 自由党の成立 / 自由党の成立
 1889 大日本帝国憲法公布 / 自由党の成立 / 自由党の成立
 1890 第一回国権伸張会が結成される
 1894 日清戦争開戦 (~1895)
 1895 下関条約締結 / 日本、台湾を獲得
 1902 日英通商航海条約締結 / 自由党の成立 / 自由党の成立
 1904 日露戦争開戦 (~1905)
 1905 ポーツマス条約締結 / 日本、南樺太を獲得
 1910 韓国併合
 1911 中国で辛亥革命おこる
 1914 第一次世界大戦開戦 (~1918)
 1915 日本、袁世凱政府に對する21ヶ条要求を提出
 1917 ロシア革命で、社会主義的政権誕生
 1918 日米通商航海条約締結 / 自由党の成立 / 自由党の成立
 1919 シベリア出兵を終わる
 1919 パリ講和会議 / ベルサイユ条約締結 / 自由党の成立 / 自由党の成立
 1920 国際連盟加盟 / 日本は常任理事国に
 1922 ワシントン海軍軍縮条約締結
 1923 関東大震災
 1925 東京放送局、ラジオ放送開始 / 自由党の成立 / 自由党の成立
 治安維持法成立 / 普通選挙法成立

★...世界の出来事

186

El periodo Meiji y Taisho. 1868-1925. La adopción de la cultura occidental impulsa la modernización.

Viñeta 1:



- Ruburu: (burbuja 1) La ropa que lleváis puesta (burbuja 2) y la comida occidental que coméis en la actualidad en realidad llegó a Japón durante la Era Meiji.
- (Texto flotante 1): ¿Te vas a comer todo eso?
- (Texto flotante 2): ¡Qué rico!

Viñeta 2:



- Ruburu: (burbuja 1) Las reformas del sogunato de Edo, el gobierno militar, no tuvieron éxito y tras la guerra de Boshin nació un estado moderno con el emperador como el centro de autoridad.
- Koyomi: (burbuja 2) ¿Un estado moderno?
- (Cuadrado con texto): Centro del poder
- (Texto flotante 1): Estoy que reviento...
- (Onomatopeya): *tacháááán*

Viñeta 3:



- Ruburu: (burbuja 1) En lugar de los dominios feudales, se establecieron las prefecturas, se enviaron funcionarios procedentes de un gobierno centralizado (burbuja 2) y se crearon sistemas políticos como el sistema de gabinetes, la Constitución Meiji y la Dieta Imperial.
- (Cuadrado azul): Constitución Meiji
- (Cuadrado blanco): Hirobumi Ito

Viñeta 4:



- Ruburu: (burbuja 1) También se construyeron escuelas primarias en todo el país a lo largo de este periodo. A diferencia de los colegios privados de los templos, aquí la educación se volvió una obligación.
- Koyomi: (burbuja 2) Qué emoción...
- (onomatopeya): *fuuu*

Viñeta 5:



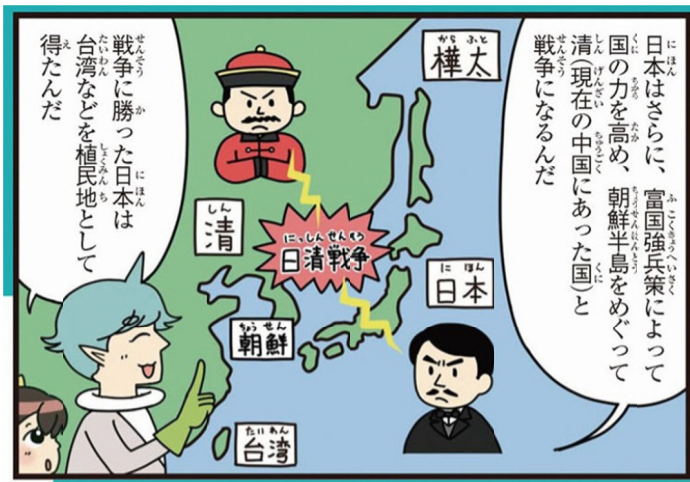
- Ruburu: (burbuja 1) Gracias a la iniciativa del gobierno se construyeron edificios de ladrillo al estilo occidental, se fabricaron lámparas de gas y se extendieron vías férreas.
- Koyomi: (burbuja 2) Te refieres a la Occidentalización, ¿verdad? A partir de este momento el estilo de vida de los japoneses empezó a ser cada vez más como el del oeste.
- (Textos de arriba abajo): Edificios occidentales, ferrocarril, creación del yen, calendario solar.

Viñeta 6:



- Shinobu: (burbuja 1) ¡También prohibieron llevar espadas y peinarse como samurai! (burbuja 2) ¿Incluso prohibieron los *shuriken*?
- (Texto flotante): buaaa

Viñeta 7:



- Ruburu: (burbuja 1) Mediante la estrategia de enriquecimiento de la nación y fortalecimiento del ejército, Japón aumentó todavía más su poder y entró en guerra con Shin (un país que se encontraba en el territorio actual de China), por la península de Corea. (burbuja 2) Japón ganó la guerra y se hizo con Taiwán como una de sus colonias.
- (Textos de arriba abajo): Karafuto, Qing, guerra sino-japonesa, Japón, Corea, Taiwán.

Viñeta 8:



- Ruburu: (burbuja 1) Después de eso, Japón venció a Rusia en la guerra ruso japonesa y consiguió el sur de Karafuto. (burbuja 2) Y, por último, Corea (la actual península de Corea) se unió al territorio japonés.
- (Textos de arriba abajo): Karafuto; a partir del sur del paralelo 50 norte; Corea.

Viñeta 9:



- Shinobu: (burbuja 1) ¡Cómo mola! Japón se modernizó a toda máquina.
- Koyomi: (burbuja 2) ¡Tú sí que engordaste a toda máquina!
- (Onomatopeya): *boooing*.

Viñeta 10:



- Ruburu: (burbuja 1) Gracias a la modernización, los EE. UU. y varios países de Europa reconocieron la enmienda de los tratados desiguales que habían firmado con el shogunato a finales del periodo Edo. (burbuja 2) Así fue como Japón se convirtió en el único imperio de Asia que poseía colonias.
- (Textos de arriba abajo): Enmienda de los tratados desiguales, abolición de la extraterritorialidad, restablecimiento de los aranceles.
- (Textos flotantes de izquierda a derecha): ¡Hora de adelgazar!, *oooh...*

第7章
明治・大正時代

政治を一新!

明治維新

明治時代初期

189 **歴史クイズ** の巻 1

Q02 長州藩族和田家に生まれた木戸は、桂野の子になって桂小五郎と名乗ったよ。講堂に敷からされたので「逃げの小五郎」というあだ名もつけられたんだって。

1888年 3月14日
京都御所新御殿

五箇条の誓文は、天照大神に誓ったことにより、有力な大官大賈たちが従うという形で作られたんだ。

五箇条の誓文

- 一、全国で広く意見を聞いて政治を興す。心を一つにして国を治めよう。
- 二、国民が責任をもって国政を成し遂げよう。
- 三、知識を尊に求め、天皇中心の国を築き上げよう。
- 四、皇室を尊に敬い、皇室の中心の国を築き上げよう。
- 五、皇室の誓文を守り、皇室の中心の国を築き上げよう。

189 **豆知識**

五箇条の誓文を出した翌日、政府は庶民に向けて、徹底的な徳政を守ることを、徳政を備むことやキリスト教の禁止などを五箇条の誓文として出したよ。

明治新政府のしくみ (1871年8月)

太政官		
左大臣	正卿	右大臣
左大臣・大員	太政大臣・三条実美	右大臣・岩倉具視
参議: 西園隆盛・木戸孝允・板垣退助・大隈重信		
大蔵省	文部省	司法省
工部省	農商務省	陸軍省
海軍省	内務省	外務省
神祇官	典義官	典義官
宮内省	典義官	典義官
典義官	典義官	典義官
典義官	典義官	典義官

歴史データ

年代	19世紀後半
場所	日本各地
関連人物	明治天皇、三条実美、大久保利通、西園隆盛、木戸孝允、岩倉具視
関連する場所	京都御所(兵庫県神戸市)、江戶城(東京都千代田区)など

歴史クイズ

明治維新以前の木戸孝允は、何という名で知られる?

1. 桂小五郎
2. 桂野
3. 木戸孝允
4. 大久保利通

Título: Inicio de la era Meiji. ¡Remodelando la política! La restauración Meiji.

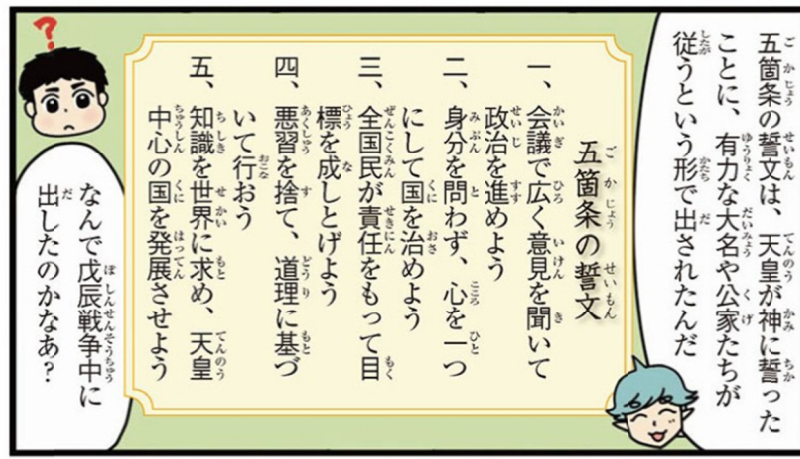
(Cuadro amarillo): Datos históricos. Fecha: Segunda mitad del siglo XIX. Ubicación: Todas las regiones de Japón. Personas importantes: El emperador Meiji, Sanetomi Sanjo, Toshimichi Okubo, Takamori Saigo, Takayoshi Kido, Motomi Iwakura. Lugares importantes: Palacio Imperial de Kioto (Prefectura de Kioto, ciudad de Kioto), Castillo Edo (ciudad de Tokio, distrito de Chiyoda), etc.

Viñeta 1:



- (Texto en la caja negra): 14 de marzo de 1868, Palacio Imperial de Kioto, sala de ceremonias.
- Ruburu: (burbuja 1) En la ciudad de Edo, mientras que Takamori Saigo y Kaishu Katsu discutían sobre la rendición del castillo de Edo, en Kioto se presentó el Juramento en cinco artículos como política del nuevo gobierno de la era Meiji.
- Koyomi: (burbuja 2) ¿El emperador está leyendo a los dioses la política del gobierno?
- Ruburu: (burbuja 3) No, ese es el representante de los aristócratas, Sanetomi Sanjo. A su derecha se encuentra el emperador Meiji.
- Shinobu: (burbuja 4) ¡Pero qué joven estaba el emperador! (Tenía 14 años en ese entonces).
- (Onomatopeya): ¡¿Qué?!

Viñeta 2:



- Ruburu: (burbuja 1) El emperador publicó el Juramento en cinco artículos como promesa ante Dios, de manera que los poderosos señores feudales y aristócratas tuvieron que someterse a él.
- Shinobu: (burbuja 2) ¿Por qué se publicó en plena guerra de Boshin?
- (Cuadro de texto): Juramento en cinco artículos. Uno, debemos escuchar abiertamente las opiniones en las asambleas para dirigir la política. Dos, debemos unir nuestros corazones y gobernar la nación sin importar nuestra posición social. Tres, todos los ciudadanos deben asumir su responsabilidad para alcanzar sus objetivos. Cuatro, debemos abandonar las malas prácticas y actuar basándonos en la razón. Cinco, debemos buscar el conocimiento en el mundo y desarrollar una nación con el emperador como centro.

Viñeta 3:



- Kido Takayoshi: (burbuja 1) Creía necesaria una política que abarcara todo el país para unificar Japón.

- Toshimichi Okubo: (burbuja 2) Estaríamos a la merced de las potencias extranjeras si Japón siguiese dividido. (burbuja 3) Debemos evitarlo a toda costa.
- Ruburu: (burbuja 4) ¡Pero si son el Sr. Takayoshi y el Sr. Okubo!

Viñeta 4:



- Shinobu: (burbuja 1) ¿Fue usted, Sr. Kido, quien ideó la redacción del Juramento?
- Kido: (burbuja 2) El Juramento se basa en las ideas de varias personas y, finalmente, yo las recopilé.

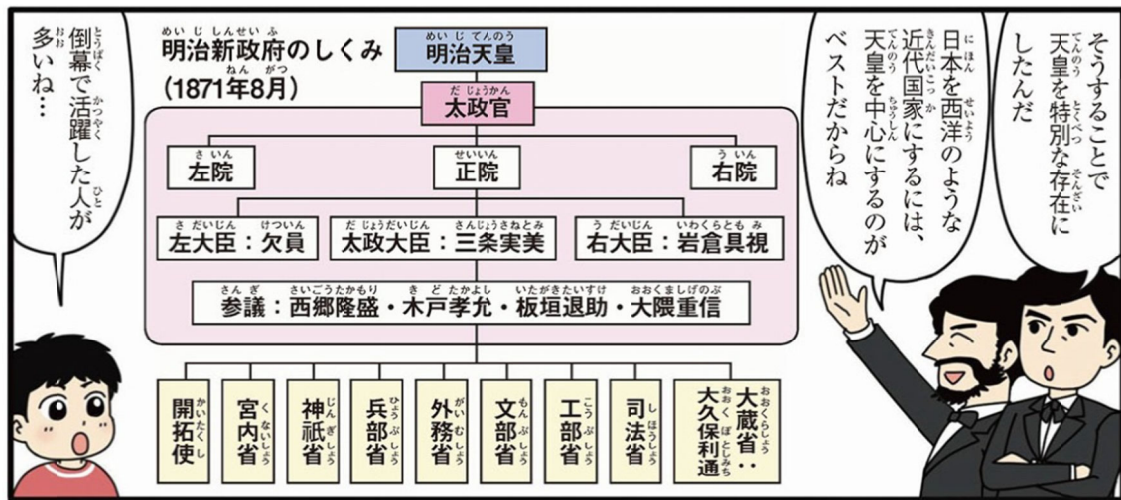
Viñeta 5:



- Toshimichi: (burbuja 1) Has hecho bien en hacer el primer artículo acerca de escuchar las opiniones abiertamente, Kido.

- Kido: (burbuja 2) Así es, debemos basar la política en la opinión de muchas personas y no solo en la de los señores feudales.
- Koyomi: (burbuja 3) ¿Por qué has elegido hacerlo en la forma de un juramento ante Dios?
- (Onomatopeya en letras rojas): *bla bla bla*
- (Texto flotante en negro): Disculpad...

Viñeta 6:



- Kido: (burbuja 1) Hacerlo de esta forma sirvió para convertir al emperador en un ser especial.
- Toshimichi: (burbuja 2) La mejor decisión para convertir a Japón en una nación moderna como las de Occidente era convertir al emperador en el centro del poder.
- Shinobu: (burbuja 3) Con que mucha gente participó en el derrocamiento del shogunato...
- (Título en negro): Estructura del nuevo gobierno de la era Meiji (agosto de 1871)
- (Mapa conceptual): (cuadro azul) emperador Meiji, (cuadro rojo) Consejo supremo del estado, Consejo de izquierda, Consejo central, Consejo de derecha, Ministro de Izquierda: vacante, Ministro supremo: Sanetomi Sanjo, Ministro de derecha: Tomomi Iwakura, Consejero del estado: Takamori Saigo, Takayoshi Kido, Taisuke Itagaki, Shigenobu Okuma, Comisión de colonización de Hokkaido, Ministerio de la Casa Imperial, Ministerio de deidades, Ministerio de la milicia, Ministerio de asuntos exteriores, Ministerio de educación, Ministerio

de obras públicas, Ministerio de justicia, Ministerio de finanzas: Toshimichi Okuma.

Viñeta 7:



- Kido: (burbuja 1) Para que el gobierno pudiera administrar directamente cada región, se obligó a los señores feudales a devolver sus tierras (dominios feudales) y los registros de residencia (donde se registraba la población del feudo) al gobierno y se sustituyeron los dominios feudales por prefecturas.
- Ruburu (burbuja 2): Se trata de la devolución de los feudos y la abolición del sistema feudal.
- (Textos flotantes): Os devuelvo mis tierras, (caja) feudos, (cartel) prefecto.

Viñeta 8:



- Toshimichi: (burbuja 1) También estamos considerando trasladar la capital de Kioto. Pienso que Osaka sería un buen lugar...
- (Texto flotante): Osaka

Viñeta 9:



- Toshimichi: (burbuja 1) Ahora que me acuerdo, me pregunto cómo habrá ido la discusión entre Saigo y Katsu...
- (onomatopeya en negro): Mmm...
- Shinobu: (burbuja 2) Seguro que pronto te llegan las noticias de la rendición del castillo de E...
- (Onomatopeya en azul): PAF
- Koyomi: (burbuja 3) ¡NO LE PUEDES DECIR ESO!
- (Onomatopeya en azul 2): *fiuuuuu*



強い国を目指す 欧米に負けない

明治時代初期
お雇い外国人

歴史データ

年代	19世紀後半～20世紀初め
場所	日本各地
関連人物	渋沢栄一、岩崎弥太郎、富岡製糸場 (群馬県前橋市)、磯島 (長崎県長崎市)、三池炭鉱 (福岡県大牟田市)、岡谷製糸博物館 (長野県岡谷市) など

歴史クイズ

世界文化遺産の1つ、磯島炭鉱のあった磯島(長崎市)の別名は？

① 出島 ② 宝島 ③ 車庫島

← P.193

豆知識 明治時代、生糸は日本最大の輸出品となり、日本は1909年に世界最大の生糸輸出国になった。富岡製糸場と産業遺産関連施設は世界文化遺産に登録されているよ。

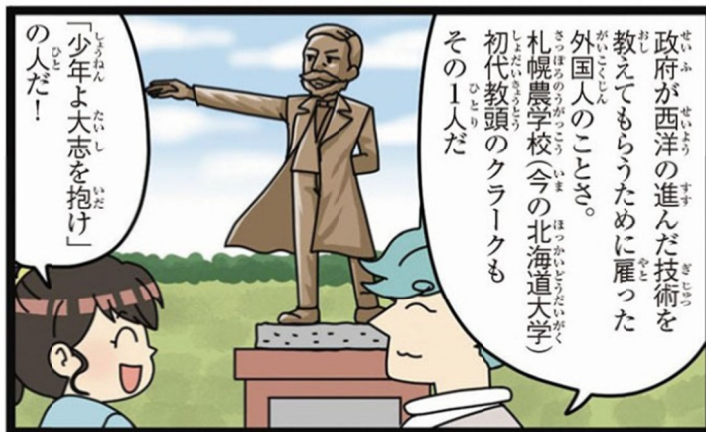
Título: Inicio de la era Meiji. Apuntando a ser un país que no perderá contra Occidente.

Viñeta 1:



- Ruburu: (burbuja 1) En Japón, durante la era Meiji había miles de asesores extranjeros.
- Koyomi: (burbuja 2) ¿Asesores extranjeros?
- (Onomatopeya): ¡Tachán!

Viñeta 2:



- Ruburu: (burbuja 1) Son extranjeros que contrataba el gobierno para aprender sobre la avanzada tecnología del Oeste. Uno de ellos fue el primer vicepresidente de la Escuela de Agricultura de Sapporo (actualmente la Universidad de Hokkaido), el Dr. Clark.
- Koyomi: (burbuja 2) ¡Es él quien dijo “chicos, sed ambiciosos”!

Viñeta 3:



- Ruburu: (burbuja 1) Algunas personas recibían hasta 1000 yenes (6,23€) de salario por parte del gobierno.
- Koyomi y Shinobu: (burbuja 2) ¿¡QUÉ?! (burbuja 3) ¡Pero si es mucho menos que nuestra paga semanal!
- (Texto flotante): ¿¡1000 yenes!?

Viñeta 4:



- Ruburu: Si lo pasas a su valor actual, ¡su salario era de más de 6 millones de yenes! (37000€ aproximadamente). Era un salario más alto que los 800 yenes de Sanetomi Sanjo, el funcionario más destacado del gobierno.
- Koyomi y Shinobu: (burbuja 2) ¿No estamos hablando de un salario anual?
- (Textos flotantes): (en rojo) ja, ja, ja; (en negro) increíble...

第7章
明治・大正時代

文明開化でハイカラ生活

明治時代前期

歴史データ

年代	19世紀後半～20世紀初め
場所	東京、横浜、神戶、長崎
関連人物	福沢諭吉、津和野子、明治天皇
関連する場所	博物館明治村(愛知県犬山市)、鉄道博物館(埼玉県川越市)、東京博物館、郵政博物館(ともに東京都墨田区)など

歴史クイズ

福沢諭吉の『西洋事情』の題名は「天は人の上に人を造らず、人の上に入る雑草は？」

① 天 ② 地 ③ 人 ④ 草

豆知識

新橋-横浜間に鉄道を通す際、今の品川駅から由町駅付近は、高輪砲臺という砲台を築いて海上に砲台を築かせた。2019年、品川駅の工事中にその石垣の一部が見つかった。

195

Título: Primera mitad de la era Meiji. La occidentalización y el estilo de vida occidental.

Viñeta 1:



- Ruburu: (burbuja 1) Hoy vamos a probar el estofado de res de la era Meiji.
- Shinobu: (burbuja 2) Es un poco diferente del sukiyaki.
- Koyomi: (burbuja 3) ¡Qué bueno está! Sabe a miso.
- (Cuadro de texto): Yokohama, primavera de 1875.
- (Texto flotante): ¡Guau!

Viñeta 2:



- Mujer: (burbuja 1) En el periodo Edo casi no se comía carne de vaca ni de cerdo, por lo que su preparación es la misma que el estofado de jabalí con miso (*botan-nabe*), que existe desde hace mucho tiempo. (burbuja 2) Qué pinta más moderna tenéis. ¿Habéis probado ya el *aiscrin*?
- Koyomi y Shinobu: (burbuja 3) ¿*aiscrin*?

Viñeta 3:



- (Cuadro de texto): Bashamichi, Yokohama.
- Shinobu: (burbuja 1) Con que se refería a *ice cream*, helado en inglés.
- Ruburu: (burbuja 2) Este fue el primer puesto de helados de Japón. La carne de res y la leche también se expandieron en la era Meiji. Vayamos en tren a conocer al promotor de la comida occidental, Yukichi Fukuzawa.
- (Textos flotantes): (a la derecha) ¡Qué rico! (a la izquierda) Yo soy Fukuzawa.

Viñeta 4:



- (Cuadro de texto): Estación de Yokohama (actualmente la estación de Sakuragicho)
- Ruburu: (burbuja 1) Tardaremos poco menos de una hora hasta Shinbashi, Tokio. El pasaje cuesta lo que hoy en día serían unos 5000 yenes. (burbuja 2) La duración es el doble y el precio es 10 veces mayor que en la actualidad.
- (Texto flotante): ¿Quéééé?

Viñeta 5:



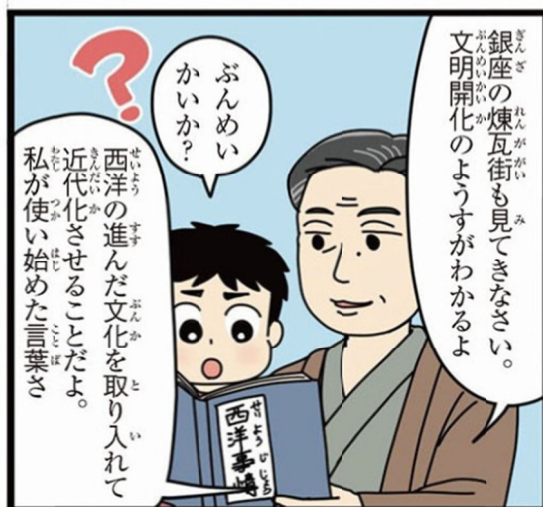
- Shinobu: (burbuja 1) El tren lo lleva un extranjero, ¿verdad?
- Ruburu: (burbuja 2) Tras la construcción del ferrocarril, los primeros conductores eran ingleses, ya que era tecnología británica.
- Koyomi: (burbuja 3) ¡Ooh, parece que estamos corriendo a través del mar!

Viñeta 6:



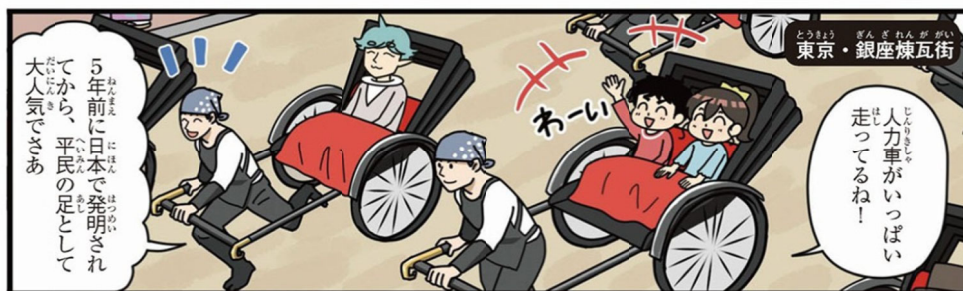
- (Cuadro de texto): Sala de discursos de Mita, Tokio.
- (Texto flotante): ¡una pregunta!
- Koyomi: (burbuja 1) Profesor Fukuzawa, ¿por qué decidió promover la carne de reses y la leche?
- Fukuzawa: (burbuja 2) El valor de los humanos está determinado por su volumen de estudio. Para estudiar, es necesario obtener los nutrientes de la carne y la leche y obtener un cuerpo fuerte como el de los occidentales.
- (Cuadros de texto): (en amarillo) El fomento del estudio, (en blanco) Yukichi Fukuzawa.

Viñeta 7:



- Fukuzawa: (burbuja 1) Observa esta calle de ladrillos en Ginza. Así comprenderás el estado de la Occidentalización.
- Shinobu: (burbuja 2) ¿la Occidentalización?
- Fukuzawa: (burbuja 3) Es la adopción de la cultura del Oeste para impulsar la modernización. Yo inventé el término.
- (Cuadro de texto): Situación del Oeste.

Viñeta 8:



- (Cuadro de texto): Ginza Bricktown, Tokio.
- Koyomi: (burbuja 1) ¡Hay montones de taxis humanos circulando!
- Hombre: (burbuja 2) Se inventaron en Japón hace 5 años y se han vuelto muy populares. Somos las piernas del pueblo.
- (Texto flotante): ¡Yupi!

Viñeta 9:



- Koyomi: (burbuja 1) ¡Qué bonito! Hay tantos edificios de ladrillos que no parece Japón.
- Ruburu: (burbuja 2) La ciudad ardió en un gran incendio, por lo que se construyeron edificios resistentes al fuego.

- (Onomatopeya): tachááán.

Viñeta 10:



- Mujer: (burbuja 1) ¡Probad el pan de judías! ¡Hasta a su majestad el emperador le encanta!
- Shinobu: (burbuja 2) Vaya, este pan de judías...
- Koyomi: (burbuja 3): Así es, es idéntico al que venden en la actualidad.

明治時代前期

新政府への 不満が爆発

歴史データ

年代 1877年

場所 熊本県、宮崎県、鹿児島県

関連人物 西郷隆盛、江藤新平

関連する場所 熊本城、田原坂(熊本県田原市)、城山(鹿児島県鹿児島市) など

歴史クイズ

1876年に軍人や警官以外が刀を差すことを禁止した法令は?

- 1 刀狩令
- 2 廃刀令
- 3 脱刀令

198

Título: Primera mitad de la era Meiji. El descontento contra el gobierno explota.

Viñeta 1:



- (Cuadro de texto): Septiembre de 1877, últimos días de la rebelión de Satsuma. La aparición de la silueta de Takamori Saigo vestido con su uniforme sobre Marte provocó una gran conmoción.
- Ruburu: (burbuja 1) En esta época Marte pasó muy cerca de la Tierra.

Viñeta 2:



- Ruburu: (burbuja 1) El ejército del gobierno había derrotado al Sr. Saigo durante la rebelión de Satsuma, quien fue obligado a suicidarse en el monte Shiroyama en Kagoshima.
- Saigo: (burbuja 2) Hasta aquí he llegado...

Viñeta 3:



- Ruburu: (burbuja 1) Después se esparció un rumor de que Saigo no había muerto, sino que había ido a Marte.
- Shinobu: (burbuja 2) ¡¿Eh?! (burbuja 3) ¡¿el Sr. Saigo era un marciano?!

- Koyomi: (burbuja 3) Es solo que en Kagoshima le tenían en alta estima. También hay teorías de que se fue a Rusia.

Página 200



Título: De la primera mitad hasta mediados de la era Meiji. El movimiento por la libertad y los derechos del pueblo que luchó con sus palabras.

Viñeta 1:



- Ruburu: (burbuja 1) Taisuke Itagaki puso en marcha el movimiento por la libertad y los derechos del pueblo, que exigía la libertad y el derecho al voto.
- Taisuke: (burbuja 2) ¡Hay que exigir al gobierno la creación de una asamblea legislativa para que el pueblo pueda participar en la política!
- (Cuadro de texto): Taisuke Itagaki

Viñeta 2:



- Ruburu: (burbuja 1) 9 años después, en 1881, el gobierno prometió crear la Dieta Nacional. Fue entonces cuando Itagaki fundó el primer partido político de Japón: el partido liberal. (burbuja 2) Sin embargo, al año siguiente un rufián lo apuñaló en el pecho.
- (Caja de texto): Partido liberal

Viñeta 3:



- Koyomi: (burbuja 1) ¡Esta me la sé! Él dijo “aunque Itagaki muera, la libertad no morirá”, ¿verdad?
- Shinobu: (burbuja 2) Bueno, aunque eso es solo un rumor. Al final perdió la vida, ¿no?
- (Textos flotantes): (en negro) Aunque Itagaki muera, la libertad no morirá; (en azul) *buaaa*

Viñeta 4:



- Ruburu: (burbuja 1) No, en realidad eso no significa que haya muerto. De hecho, tras la apertura de la Dieta Nacional (la Dieta Imperial) se convirtió en ministro del Interior.
- Shinobu: (burbuja 2) Ah, ¿sí?
- (Texto flotante en negro): No me des por muerto.
- (Onomatopeyas): (en rojo) *levantarse...* (en amarillo): uf.

明治時代中期

東アジア初の立憲制国家に

1889年2月11日、東京

わー、たくさんの人が集まっている

何のお祭ですか。新しい憲法のお披露文だっしょ

みんな、いっしょに祝おう

みんな、いっしょに祝おう

憲法が公布された

憲法が公布された

大日本帝国憲法が公布されたことを祝っているんだよ

憲法に基づいて政治を行う国を「立憲制国家」というよ

歴史データ

年代	1880年代～1890年代
場所	東京
関連人物	伊藤博文、井上馨、黒田清隆、大隈重信
関連する場所	国会議事堂、憲政資料館(ともに東京都千代田区など)

歴史クイズ

アジア初の立憲制国家となった国は？

①トルコ ②インド ③タイ

P.203

1936年に今の国会議事堂ができるまで、帝國議会は依の議事堂で開かれたけど、復讐事堂は火事で2度焼失したんだ。日清戦争中は広島に臨時の議事堂がつくられたよ。

202

Título: Medios de la era Meiji. De camino a ser la primera nación constitucional de Asia del este.

Viñeta 1:



- (Cuadro de texto): 11 de febrero de 1889, Tokio.
- Shinobu: (burbuja 1) guau, cuánta gente hay aquí.
- (Onomatopeyas): (en amarillo) ¡hurra! ¡hurra! (en azul) *clac, clac; oooh, viva*.

Viñeta 2:



- Koyomi: (burbuja 1) ¿De qué es este festival?
- Hombre 1: (burbuja 2) Parece que hay una exhibición de un espadachín.
- Hombre 2: (burbuja 3) Que va, es una distribución de chaquetas de seda.
- (Onomatopeyas): Guau, hurra, viva.

Viñeta 3:



- Chico 1: (burbuja 1) Estamos celebrando la promulgación de la Constitución Meiji.
- Chico 2: (burbuja 2) ¡Celebremos todos juntos! ¡Hurra!
- (Cuadro de texto): Estudiantes de la Universidad Imperial.
- (Onomatopeyas): ¡Hurra! ¡Hurra!

Viñeta 4:



- Hombre 1: (burbuja 1) ¿Qué es una constitución?
- (Cuadro de texto): Y fue así como en este día se fundó por primera vez el grito de los tres *hurra*s... Quiero decir, fue en este día que se promulgó la primera constitución de Asia del este.

Página 204

明治時代中期 日本と清が衝突!

★山日語ではフグをフクとよんでいるよ

春帆楼の日本清和記念館内

「下関条約が結ばれた歴史を再現しているよ。」
伊藤博文と陸奥宗光がここで清・中国の代表と談判を繰り返したんだ。

「おいしいから解禁!」

「これは1894年に、博文がフグを食べた場所なんだよ。さかきにもなつた場所なんだ。」

「おいしい!」

「解禁されるまで、禁止なんだよ。死ぬことからフグは「危険」な食べ物とされてたんだ。」

「解禁!」

「解禁されたら、もうあんなにおいしいから、もういっぱい食べていいよ。」

「解禁!」

「解禁されたら、もうあんなにおいしいから、もういっぱい食べていいよ。」

「解禁!」

「解禁されたら、もうあんなにおいしいから、もういっぱい食べていいよ。」

歴史データ

年代	1894~1895年
場所	朝鮮半島、中国大陸、黄海
参戦人物	明治天皇、陸奥宗光、伊藤博文
参戦する場所	広島(広島県立歴史博物館)、日清講和記念館(中国領事館跡)、中華館(中国領事館跡)など

歴史クイズ

16世紀末にフグ食を禁止したとされるのは誰?

- 1 織田信長
- 2 豊臣秀吉
- 3 徳川家康

204

Título: Mediados de la era Meiji. ¡Japón y Qing entran en conflicto!

Viñeta 1:



- (Cuadro de texto): Interior del Museo conmemorativo de la reconciliación entre Japón y Qing en el hotel Shunpanro.
- Ruburu: (burbuja 1) Esta es una recreación de la habitación donde se firmó el Tratado de Shimonoseki. Aquí, Hirobumi Ito y Munemitsu Mutsu se reconciliaron con el estadista Hongzhang Li de Qing (China).
- Koyomi: (burbuja 2) Cuando pienso en Shimonoseki se me vienen a la mente los platos de pez globo.

Viñeta 2:



- Ruburu: (burbuja 2) Ya que estaba de paso, Shimonoseki se convirtió en el lugar donde Hirobumi levantó la prohibición del pez globo en 1887.
- (Texto en rojo): ¡Está tan bueno que ya no está prohibido!

Viñeta 3:



- Ruburu: (burbuja 1) Hasta antes de levantar la prohibición, al pez globo se le llamaba “rifle” porque su veneno era mortal y los guerreros tenían prohibido comerlo.
- Shinobu: (burbuja 2) Me pregunto si Hongzhang Li probó el pez globo.
- (Texto flotante): ¡Qué rico!

Viñeta 4:



- Ruburu: (burbuja 1) Pues sí que se comió un rifle... a la cara...
- (Cuadro de texto): Un joven japonés que se oponía a la reconciliación disparó a Hongzhang Li y lo hirió gravemente.
- (Texto flotante): Vaya....

明治時代後期

日本がロシアを破る!

1905年3月 日比谷公園の提灯行列

1905年5月 日比谷公園の戦勝祝賀会

1905年9月5日 日比谷

1905年10月 新橋の龍旗門

この頃のロシアは、不平等を求めて南下し、東アジアやバルカン半島へ進出していった。

歴史データ

年代 1904~1905年

場所 中国東北部、日本海

関連人物 与野野品子、乃木希典、東郷平八郎、小村寿太郎

関連する場所 記念館二笠(神奈川県横浜市)、日比谷公園(東京都港区)

歴史クイズ

日露戦争時、日本兵に配られた薬は？

- ① 正露丸(正露丸)
- ② 徳産赤心丸
- ③ 手津赤心丸

P.207

豆知識 日露戦争の日本の戦費は前18億円(露戦前の国の歳入の7倍にもなったよ。その7割は国内外からの借金(国債)だったけど、国民も大層な増税にとても苦しめられたんだ。

Título: Segunda mitad de la era Meiji. ¡Japón derrota a Rusia!

Viñeta 1:



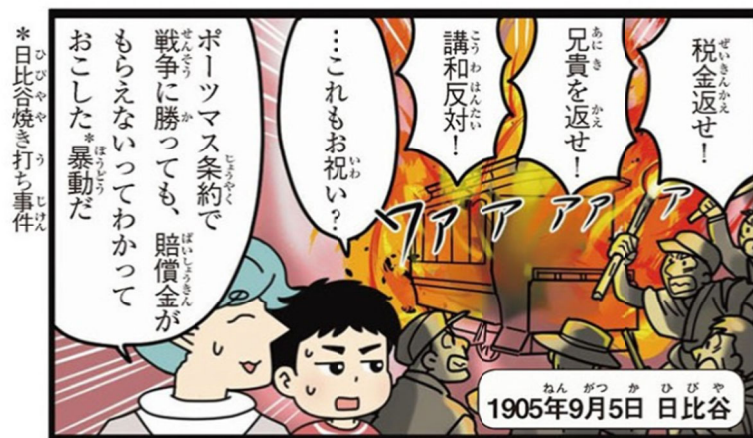
- Koyomi: (burbuja 1) ¡Ah! ¡Cuánta gente! ¿Qué tipo de festival es este?
- Ruburu: (burbuja 2) Estamos celebrando la victoria en Mukden del ejército terrestre japonés contra Rusia.
- (Cuadro de texto): Marzo, 1905. Desfile de linternas en el parque Hibiya.
- (Onomatopeyas): bla bla bla, ja ja ja.

Viñeta 2:



- Ruburu: (burbuja 1) Durante el periodo de la guerra ruso japonesa, las celebraciones conmemorativas de las victorias de Japón fueron muy populares en todo el país.
- Multitud: (burbuja 2) ¡Hurra por la victoria de la Batalla de Tsushima! ¡Hurra!
- (Cuadro de texto): Mayo, 1905. Celebración de la victoria en el parque Hibiya.
- (Onomatopeyas): ¡Hurra! ¡Hurra! ¡Oooh! ¡Oooh!

Viñeta 3:



- Persona 1: (burbuja 1) ¡Devolvedme mis impuestos!
- Persona 2: (burbuja 2) ¡Devolvedme a mi hermano!
- Persona 3: (burbuja 3) ¡No a la reconciliación!
- Shinobu: (burbuja 4) ¿Esto también es una celebración?

- Ruburu: (burbuja 5) Aunque hayamos ganado la guerra con la firma del tratado de Portsmouth, el pueblo se enteró de que no recibirían una indemnización y provocó una revuelta*. *Incidente incendiario de Hibiya.
- (Cuadro de texto): 5 de septiembre de 1905. Hibiya.

Viñeta 4:



- Shinobu: (burbuja 1) Últimamente hay demasiadas celebraciones...
- Multitud: (burbuja 2) ¡Hurra por el regreso del almirante Togo! ¡Hurra!
- (Cuadro de texto): Octubre, 1905. Arco del triunfo de Shinbashi.

大正時代に参戦 第一次世界大戦

1917年6月1日
徳島 板東俘虜収容所

外国の人が多いね

第一次世界大戦中にベートーベンの第九の日本初演奏が行われたよ

年々よく聞く曲ね

日本人は音楽が好きで、ドイツの文化や技術を積極的に取り入れてきたんだ

大正上吉神社に保存するドイツ餅

ドイツの文化や技術を積極的に取り入れてきたんだ

ドイツの文化や技術を積極的に取り入れてきたんだ

ありがとうございます
ドイツさん

ドイツの文化や技術を積極的に取り入れてきたんだ

歴史データ

年代	1914~1918年
場所	舞臺(中国)、海軍演習(パラオ)、加波島、島嶼部(フィリピン)、戸島、ウイソソ大演習
参戦する国	ドイツ(同盟国)、日本(同盟国)

歴史クイズ

第一次世界大戦、バルカン半島はヨーロッパでとよまれた？

①大正時代 ②大正時代 P211

Título: Inicio de la era Taisho. Japón participa en la Primera Guerra Mundial.

Viñeta 1:



- (Cuadro de texto): 1 de junio de 1917. Campo de prisioneros de guerra de Bando, Tokushima.
- Ruburu: (burbuja 1) Durante la Primera Guerra Mundial se interpretó por primera vez en Japón la novena sinfonía de Beethoven.
- Koyomi: (burbuja 2) Esta pieza se toca a menudo a finales de año.
- Shinobu: (burbuja 3) Hay muchos extranjeros.

Viñeta 2:



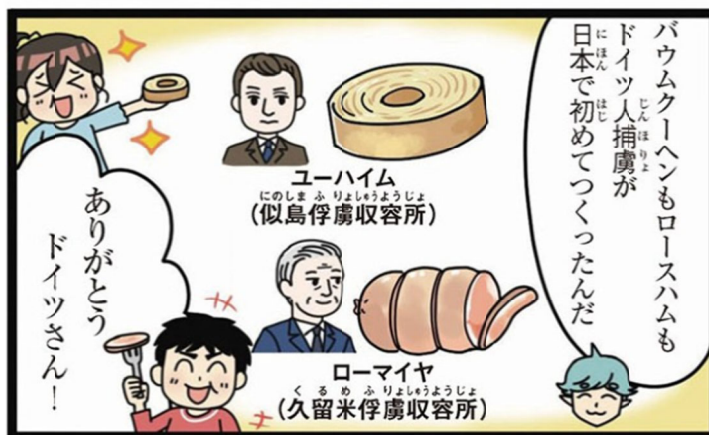
- Ruburu: (burbuja 1) Son prisioneros de guerra militares que trajeron desde Qingdao, China. Alrededor de 4700 prisioneros vivieron en campos de detención esparcidos por todo Japón. (burbuja 2) Los japoneses entablaron amistad con ellos y aprendieron sobre la cultura y la tecnología alemana. Incluso se llevó a cabo un partido internacional de fútbol en Hiroshima.

Viñeta 3:



- Ruburu: (burbuja 1) Especialmente los residentes locales llamaban cariñosamente a los detenidos del campo de prisioneros de Bando “Sr. alemán”, y antes de regresar a su país construyeron un pequeño puente conmemorativo.
- (Cuadro de texto): Puente alemán que aún existe en el santuario Oasahiko.

Viñeta 4:



- Ruburu: (burbuja 1) Incluso fueron prisioneros alemanes quienes cocinaron por primera vez en Japón el baumkuchen y el jamón de lomo.
- Koyomi y Shinobu: (burbuja 2) ¡Gracias Srs. alemanes!
- (Textos flotantes): Juchheim (campo de prisioneros de Ninoshima), Lohmeyer (campo de prisioneros de Kurume).

Página 212

歴史データ	
発祥	1918~1923年
場所	日本各地
関連人物	後藤新平、西光万吉、平塚らいてう
関連する場所	東京記念館、江戸東京博物館(ともに東京都墨田区)など

歴史クイズ

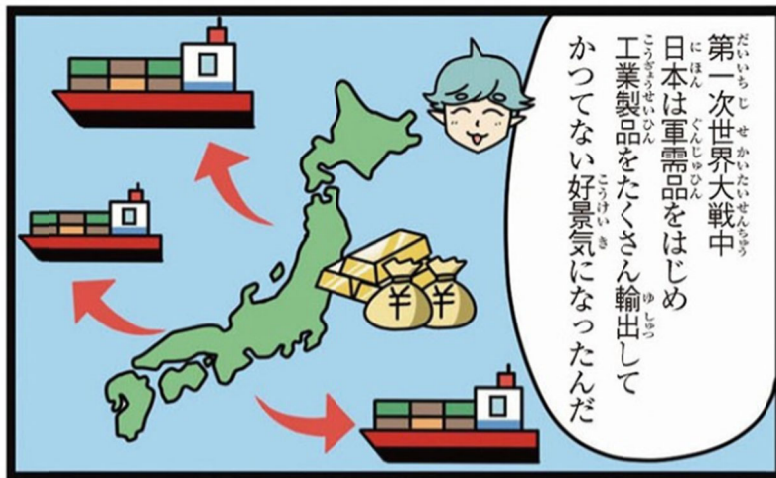
平塚らいてうが『新報』創刊号に書いた「前刊の辞」の冒頭の一部「元始女性は○○だったよ、○○に入るのは？」

①甲斐 ②太閤 ③姫君

212

Título: Medios a finales de la era Taisho. La economía de guerra y el gran terremoto de Kanto.

Viñeta 1:



- Ruburu: (burbuja 1) A lo largo de la primera guerra mundial, Japón exportó numerosos bienes industriales, incluyendo armamento militar, lo que provocó una ola de prosperidad económica nunca antes vista.

Viñeta 2:



- Ruburu: (burbuja 1) Gracias a la economía de guerra aparecieron repentinamente los “nuevos ricos”, uno tras otro.
- Shinobu: (burbuja 2) ¡Está quemando un billete!
- Koyomi: (burbuja 3) Qué desperdicio...
- (Texto flotante): ¿Cómo te has quedado? Ahora sí que están claras las cosas.

Viñeta 3:



- Ruburu: (burbuja 1) Junto con el desarrollo de la industria pesada y química, se construyeron centrales hidroeléctricas en todo el país y la principal fuente de energía pasó a ser el vapor.
- (Cuadro de texto): Central eléctrica n. °1 de Inawashiro
- (Texto flotante): ¡Todavía existe!

Viñeta 4:



- Ruburu: (burbuja 1) También aumentaron rápidamente el número de casas que utilizaban electricidad.
- Koyomi: (burbuja 2) ¿Cómo te has quedado? ¡Ahora sí que están claras las cosas!
- (Onomatopeya en rojo): ¡pam!
- (Texto flotante en negro): ¡Oooh!

大正時代 花開く 大衆文化

歴史データ

年代 1910年代~1920年代

場所 東京、大阪ほか

関連人物 北条三郎、志賀重昂、野口英世

関連する場所 新橋歴史博物館(東京都港区)、天保歴史博物館、天保くらしの学習館(ともに天保天保館など)

歴史クイズ

大正時代の映画で、有田静江が主演した作品は？

①『キング』 ②『浮城物語』 ③『忍術映画』

大正時代、映画では天保、神戶線の開通が認められた。その一環として、1913年には今の宝塚歌劇団の前身となる宝塚歌劇団も結成されたよ。

Título: Era Taisho. El florecimiento de la cultura popular.

Viñeta 1:



- Ruburu: (burbuja 1) En la era Taisho ya se podía ir tranquilamente al cine.
- Shinobu: (burbuja 2) ¡Ah! ¿Estamos viendo una peli de ninjas?
- Ruburu: (burbuja 3) En esta época, surgió un auge de las artes ninja entre los niños a través de una serie de libros de bolsillo llamada Tachikawa Bunko.

Viñeta 2:



- Shinobu: (burbuja 1) ¡¿Pero es que ese hombre no piensa callarse?!)
- Ruburu: (burbuja 2) Las películas (fotografías en movimiento) todavía no tenían sonido. Para eso estaba el narrador que explicaba la trama de la película, decía las líneas en alto y emocionaba a la audiencia.
- (Texto flotante): ¿Un vídeo con comentarios en vivo?

Viñeta 3:



- Koyomi: (burbuja 1) Ahora que lo pienso tiene una voz muy atractiva. Y qué guapo es.
- Ruburu: (burbuja 2) La popularidad del cine aumentó gracias a la habilidad de los narradores. En ocasiones, el narrador se adaptaba al público y cambiaba el diálogo.
- Shinobu: (burbuja 3) ¿Incluso la música?

- (Texto flotante en negro): Oh...
- (Onomatopeya en rojo): ¡Crash!

Viñeta 4:



- Shinobu: (burbuja 1) ¿Una banda tocaba la música en vivo?
- (Onomatopeya): ¡Tatatachán!

大正時代

盛り上がる 大正デモクラシー

歴史データ

年代: 1911~1932年

場所: 日本各地

関連人物: 尾崎行雄、原敬、吉野作造、市川房枝、犬養毅

関連する場所: 国会議事堂、憲政記念館 (ともに東京都千代田区) など

歴史クイズ

原敬首相のあだ名は？

- ① 鉄血宰相
- ② ライオン宰相
- ③ 平民宰相

豆知識 1928年の第1回普通選挙で8名もの社会主義勢力が当選すると、政府は選挙直後の3月15日に全国の共産党員を治安維持法違反容疑で一斉につかまえた(三・一五事件)。

Título: Era Taisho. La entusiasmante democracia Taisho.

Viñeta 1:



- (Cuadro de texto): 1928, centro de votación para las elecciones generales de los miembros de la Cámara de Representantes.

- Ruburu: (burbuja 1) Estas son las primeras elecciones generales sin tener en cuenta la cantidad de impuestos pagados.
- Shinobu: (burbuja 2) ¿Antes no podías votar si no pagabas más de 150 000 yenes?
- (Onomatopeya): *Run run*

Viñeta 2:



- Ruburu: (burbuja 1) Así es. Posteriormente lo bajaron a 100 000 yenes y luego a 30 000. (burbuja 2) ¡La cantidad de electores ahora es de 12 400 000 aproximadamente! ¡El cuádruple de la última vez! 1 de cada 5 personas de la población tiene poder electoral.
- (Texto flotante): Todos los varones mayores de 25. (Cuadro verde) Poder electoral.

Viñeta 3:



- Koyomi: (burbuja 1) Pero, entonces solo pueden votar los hombres.

- Ruburu: (burbuja 2) Hubo un movimiento para el derecho electoral de las mujeres, pero no se hizo realidad hasta 1945.
- (Textos flotantes): (parte superior) ¡Alcancemos una sociedad pacífica con un poder político igualitario! (cuadro) Fusae Ichikwa, (parte inferior) No es justo.

Viñeta 4:



- Koyomi: (burbuja 1) ¡Cuando volvamos a la era presente yo también iré a votar!
- Ruburu: (burbuja 2) ¡Claro, cuando cumplas los 18 años!
- (Texto flotante): ¡Vamos!

士族の不满が西南戦争に発展
近代化を進める明治政府に負担を強いられ、平民の不满は高まった。**地租**(土地にかかる税金)は江戸時代の年貢よりも厳しく、各地で**地租改正反対一揆**がおこったよ。また、士族たちも政府に特権を奪われ、不满をつのらせた。**西郷隆盛**や**江藤新平**は、朝鮮を武力で開国させ(**征韓論**)、士族の不满をそらせようとした。でも、**大久保****利通**らに反対されて政府を去り、1874年、江藤は佐賀で不平士族を率いて反乱をおこした。以後、各地で**士族の反乱**があいつぎ、1877年には、西郷が鹿児島で**西南戦争**がおこった。でも、政府軍に鎮圧され、これを最後に武力による士族の反乱は終わったんだ。

El descontento de los exsamuráis provoca la rebelión de Satsuma

Presionados por el gobierno de la era Meiji, que impulsaba la modernización, las quejas del pueblo iban en aumento debido a las cargas que se les imponían. La contribución territorial (el impuesto sobre las tierras) era todavía más implacable que el impuesto agrícola de la era Edo, lo que llevó al levantamiento en contra de las reformas de la contribución territorial.

Además, El gobierno revocó los privilegios de las familias de exsamuráis, lo que aumentó su descontento. Takamori Saigo y Shinpei Eto propusieron la apertura de Corea (teoría a favor de la conquista de Corea) por medio de la fuerza militar, con la intención de desviar la insatisfacción de los exsamuráis. Sin embargo, algunas figuras del gobierno como Toshimichi Okubo se opusieron a esto, por lo que abandonaron el gobierno y, en 1874, Eto lideró a los exsamuráis descontentos y provocó un levantamiento en Saga.

Posteriormente surgieron más insurrecciones de exsamuráis por todo el país, y en 1877 Saigo preparó una armada e inició la rebelión de Satsuma. No obstante, el ejército del gobierno los aplastó, por lo que resultó ser la última rebelión de exsamuráis.

1872年には、**学制**が定められ、全国に**小学校**が誕生した。**太陽暦**にかわったのも、**新橋**―**横浜**間に**鉄道**が開通したのも同じ年だよ。また、**郵便**や**電信**(**電報**)、**電話**などの**通信網**も整えられていった。こうして、**都市部**を中心に**「文明開化」**が急速に実現していったんだ。

都市から始まった文明開化
文明国を目指した明治政府は、西洋の近代技術だけでなく、社会制度なども積極的に取り入れようとした。1871年に出発した**岩倉使節**団は2年近くかけて欧米をめぐり、**岩倉具視**をはじめ、**木戸孝允**や**大久保利通**など、政府の有力者の多くが、西洋のいろいろな制度や技術を学んだんだ。
西洋の衣食住などを取り入れることも進められた。役所や学校などに**洋風建築**が取り入れられ、皇室や政府の高官たちが**洋食**や**洋装**などを率先して実践した。そうして、西洋の文化が、上から下へと普及していったよ。

La Occidentalización que comenzó en las ciudades

El gobierno de la era Meiji quería construir una nación a través de la integración proactiva no solo de la tecnología de Occidente, sino también de su estructura social. La Misión Iwakura, conformada por Motomi Iwakura, Takayoshi Kido, Toshimichi Okubo, entre otras figuras políticas importantes, partió hacia Europa y los EE. UU. para estudiar a lo largo de dos años las instituciones y tecnologías del Occidente.

También se llevó a cabo la adopción de la vestimenta, alimentación y vivienda occidental. Se construyeron edificios de estilo occidental para los ayuntamientos y escuelas, y se priorizó la occidentalización de la alimentación y vestimenta del emperador y de los altos funcionarios del gobierno. De esta manera, la cultura del oeste se esparció de arriba hacia abajo.

En 1872 se estableció el sistema escolar y los colegios de educación primaria aparecieron por todo el país. En el mismo año se empezó a utilizar el calendario solar y se abrió la línea ferroviaria de Shinbashi-Yokohama. Además, se establecieron redes de comunicación como el correo postal, el telégrafo (telegramas) y el teléfono. Así es como la Occidentalización se implementó velozmente, empezando por las ciudades.

もっと知りたい!

あこがれの職業婦人
都市部を中心に電話交
換手やタイピスト、バス
の車掌など、女性の職種
が広がった。それらの仕
事につく職業婦人に、少
女たちはあこがれたよ。



バスの女性車掌
は「バスガール」
とよばれたよ



¡Quiero saber más!

Las anheladas mujeres de carrera.

Con el aumento de puestos de trabajo para las mujeres en las ciudades aparecieron las mujeres de carrera, que trabajan como operadoras de teléfono, conductoras de buses o mecanógrafas, entre otros. Las chicas aspiraban de esta época aspiraban a convertirse en una mujer de carrera y trabajar en uno de estos puestos.

(Burbuja de diálogo): A las mujeres que conducían buses se les llamaban “*bus girl*”.

大日本帝国憲法の発布と帝国議会
憲法は、近代国家にとって、なくてはならないものだった。自由民権運動の中、民間では国民の権利の強い憲法案がまとめられた。でも政府は、1885年に初代内閣総理大臣となった伊藤博文を中心に、西洋諸国の憲法を研究して国家の力が強い憲法をつくっていったんだ。

そして、1889年2月11日、天皇が定めた憲法(欽定憲法)として、大日本帝国憲法が発布された。翌年には衆議院の選挙が行われて第1回帝国議会が開かれたよ。こうして日本は、東アジア初の憲法と民撰議院(国民が選んだ議員による議会)をもった立憲制国家となったんだ。

La promulgación de la Constitución Meiji y la Dieta Nacional

La constitución era imprescindible para la modernización del país. Durante el Movimiento por la libertad y los derechos del pueblo, en el ámbito civil se redactó una propuesta de constitución que enfatizaba fuertemente los derechos del pueblo. Sin embargo, en 1885, Hirobumi Ito se convirtió en el primer ministro de Japón de primera generación y dirigió una investigación de las constituciones de varios países del Oeste y creó una constitución que fortaleciese el poder del estado.

Entonces, el 11 de febrero de 1889 se promulgó la Constitución del gran imperio de Japón (Constitución Meiji), aprobada por el emperador. Al año siguiente, se llevaron a cabo las elecciones de la Cámara de Representantes y se estableció la primera Dieta Imperial. Así fue como Japón se convirtió en la primera nación constitucional de Asia del Este en tener una constitución y un congreso de elección popular (un congreso en el que el pueblo elige a sus representantes).

2 暮らし・文化

●明治時代、西洋の進んだ文化を取り入れて近代化させる
【①文明開化 ②文明開化 ③大衆文化】が進められ、鉄道や洋風建築などがつくられました。

●1872年に日本の暦は、
【①太陽暦 ②太陰暦 ③伊勢暦】にかわりました。

●大正時代、電話交換手やバスの車掌など、外で仕事につく女性は
【①モダンガール ②オフィスレディ ③職業婦人】とよばれました。

クイズでおさらい!

明治・大正時代

おさらいクイズ ①～③のなかから正しい言葉を選んで文を完成させよう。

3 人物

●【①三条実美 ②岩倉具視 ③明治天皇】は、京都御所で神に誓う形で、明治政府の方針を「五箇条の誓文」に示しました。

●明治政府を去った
【①大隈重信 ②板垣退助 ③大久保利通】は、自由民権運動を進め、日本初の政党「自由党」を結成しました。

●初代内閣総理大臣となった
【①伊藤博文 ②犬養毅 ③大隈重信】は、ドイツの憲法を参考に、憲法制定を進めました。

初代内閣総理大臣は禁止されていたフグ食を解禁したよ

1 歴史

●明治政府は中央集権的な君主制国家をつくるため、
【①文明開化 ②富国強兵 ③廃藩置県】を行って藩を県にかえ、県令(知事)におさめさせました。

●1877年、西郷隆盛が政府に不満を持つ士族と
【①征韓論 ②西南戦争 ③佐賀の乱】をおこしました。

●1889年に主権は天皇にあるとする
【①日本国憲法 ②皇室典範 ③大日本帝国憲法】が公布されました。

●日露戦争に勝った日本は、ロシアと
【①ポーツマス条約 ②下関条約 ③ベルサイユ条約】を結びました。

●1925年の【①治安維持法 ②徴兵令 ③普通選挙法】で、25歳以上の男性に選挙権があたえられました。

西郷隆盛がおこしたものは、最後の「士族の反乱」になったよ

¡Repasa con un cuestionario! Periodo Meiji y Taisho.

Elige entre las opciones 1 a 3 para completar correctamente las siguientes frases:

Historia

- Para crear un estado monárquico centralizado, el gobierno de la era Meiji llevó a cabo la Occidentalización el enriquecimiento del país y fortalecimiento del ejército la abolición del sistema feudal, sustituyó todos los dominios feudales por prefecturas y les asignó prefectos.
- En 1877, Takamori Saigo, junto con las familias de exsamuráis descontentas con el gobierno, llevó a cabo la teoría sobre la conquista de Corea la rebelión de Satsuma la rebelión de Saga.
- En 1889 se promulgó la Constitución de Japón la Ley de la Casa Imperial la Constitución Meiji, que establecía que la soberanía residía en el emperador.
- Japón, tras ganar la guerra ruso japonesa, firmó el Tratado de Portsmouth el Tratado de Shimonoseki el Tratado de Versalles con Rusia.

- Los varones mayores de 25 años recibieron el derecho a votar gracias a **la Ley de preservación de la paz** **la Ley de conscripción** **la Ley electoral general** de 1925.

Estilo de vida y cultura

- En el periodo Meiji, se llevó a cabo un proceso de modernización llamado **la Orientalización** **la Occidentalización** **la cultura popular**, que incorporó influencias occidentales avanzadas, lo que resultó en la construcción de ferrocarriles y edificaciones de estilo occidental.
- En 1872, el calendario que se usaba en Japón pasó a ser **el calendario solar** **el calendario lunar** **el calendario de Ise**.
- En el periodo Taisho, las mujeres que trabajaban fuera de casa, como las operadoras de teléfono o las conductoras de bus, se les llamaba generalmente **modern girl**, **office lady** **mujer de carrera**.

Figuras históricas

- En el Palacio Imperial de Kioto, **Sanetomi Sanjo** **Tomomi Iwakura** **el emperador Meiji** presentó en forma de una promesa ante Dios la política del gobierno de la era Meiji mediante el Juramento en cinco artículos.
- **Shigenobu Okuma** **Taisuke Itagaki** **Toshimichi Okubo** puso en marcha el movimiento por la libertad y los derechos del pueblo y formó el primer partido político de Japón: el partido liberal.
- **Hirobumi Ito** **Tsuyoshi Inukai** **Shigenobu Okuma** tomó como referencia la Constitución alemana para avanzar la redacción de la Constitución de Japón.

ANEXO 2. Glosario de términos históricos japonés-español de las eras Meiji y Taisho.

JAPONÉS	ESPAÑOL
廃藩置県 <i>haihan chiken</i>	Abolición del sistema <i>han</i> y establecimiento de prefecturas.
お雇い外国人 <i>oyatoi gaikokujin</i>	Asesor extranjero del gobierno de la era Meiji.
日本海海戦 <i>nihonkai kaisen</i>	Batalla de Tsushima; Batalla en el mar de Japón.
衆議院 <i>shuugiin</i>	Cámara de representantes.
五箇条の誓文 <i>gokajou no seimon</i>	Carta de juramento; Juramento en cinco artículos; los cinco juramentos.
丁髷 <i>chonmage</i>	<i>Chonmage</i> ; peinado de samurai.
文明開化 <i>bunmei kaika</i>	Civilización e Iluminación; la Occidentalización.
寺子屋 <i>terakoya</i>	Colegios templo.
開拓使 <i>kaitakushi</i>	Comisión de colonización de Hokkaido.
参議 <i>sangi</i>	Consejero del estado.
正院 <i>sein</i>	Consejo central.
右院 <i>uin</i>	Consejo de derecha.
左院 <i>sain</i>	Consejo de izquierda.
太政官 <i>dajoukan</i>	Consejo supremo del estado.
欽定憲法 <i>kintei kenpou</i>	Constitución aprobada por el emperador.
大日本帝国憲法 <i>dai nippon teikoku kenpou</i>	Constitución Meiji; Constitución del gran imperio de Japón.
倒幕 <i>toubaku</i>	Derrocamiento del sogunato.
版籍奉還 <i>hanseki houkan</i>	Devolución de las tierras y personas de los señores feudales al emperador.
帝国議会 <i>teikoku gikai</i>	Dieta imperial.
国会 <i>kokkai</i>	Dieta Nacional; Dieta de Japón.
富国強兵 <i>fukoku kyouhei</i>	Enriqueced el país, fortaleced el ejército.
士族 <i>shizoku</i>	Familias guerreras; familias de guerreros; familias de exsamuráis.
藩 <i>han</i>	Feudo; tierra feudal; dominio feudal.
幕末 <i>bakumatsu</i>	Fin del shogunato; fin del periodo Edo.
県令 <i>kenrei</i>	Gobernador de la prefectura; prefecto. (Término anticuado en japonés).
知事 <i>chiji</i>	Gobernador de la prefectura; prefecto.
中央集権 <i>chuuou shuuken</i>	Gobierno autoritario centralizado.
日露戦争 <i>nichiro sensou</i>	Guerra ruso japonesa.
年貢 <i>nengu</i>	Impuestos agrícolas; impuestos agrícolas anuales.
公家 <i>kuge</i>	<i>Kuge</i> ; aristócrata de la corte imperial.
徴兵令 <i>chouheirei</i>	Ley de conscripción.
治安維持法 <i>chian ijihou</i>	Ley de preservación de la paz.
普通選挙法 <i>futsuu senkyouhou</i>	Ley electoral general.
外務省 <i>gaimushou</i>	Ministerio de asuntos exteriores.

神祇省 <i>jingishou</i>	Ministerio de deidades.
文部省 <i>monbushou</i>	Ministerio de educación.
大蔵省 <i>ookurashou</i>	Ministerio de finanzas.
司法省 <i>shihoushou</i>	Ministerio de justicia.
宮内省 <i>kunaishou</i>	Ministerio de la casa imperial.
兵部省 <i>hyoubushou</i>	Ministerio de la milicia.
工部省 <i>koubushou</i>	Ministerio de obras públicas.
太政大臣 <i>daijou daijin</i>	Ministro supremo.
岩倉使節団 <i>iwakura shisetsudan</i>	Misión Iwakura; Embajada Iwakura.
近代化 <i>kindaika</i>	Modernización.
君主制 <i>kunshusei</i>	Monarquía.
自由民権運動 <i>jiyuu minken undou</i>	Movimiento por la libertad y los derechos del pueblo.
内閣総理大臣 <i>naikaku souri daijin</i>	Primer ministro de Japón.
西南戦争 <i>seinan sensou</i>	Rebelión de Satsuma; Guerra del Sudeste.
戸籍 <i>koseki</i>	Registro familiar; registro de residencia.
明治維新 <i>meiji ishin</i>	Restauración Meiji.
紫宸殿 <i>shishinden</i>	Sala de ceremonias del palacio imperial de Kioto.
征韓論 <i>seikanron</i>	<i>Seikanron</i> ; teoría/debate a favor de la conquista de Corea.
大名 <i>daimyou</i>	Señor feudal.
清 <i>shin</i>	Shin (antiguo país de China).
内閣制度 <i>naikaku seido</i>	Sistema de gabinetes; sistema de ministros.
主権 <i>shuiken</i>	Soberanía; autoridad.
幕府 <i>bakufu</i>	Sogunato.
選挙権 <i>senkyoken</i>	Sufragio; derecho al voto.
不平等条約 <i>fubyoudou joutyaku</i>	Tratados desiguales.

ANEXO 3. Diagrama de frecuencia del uso de las técnicas de traducción.

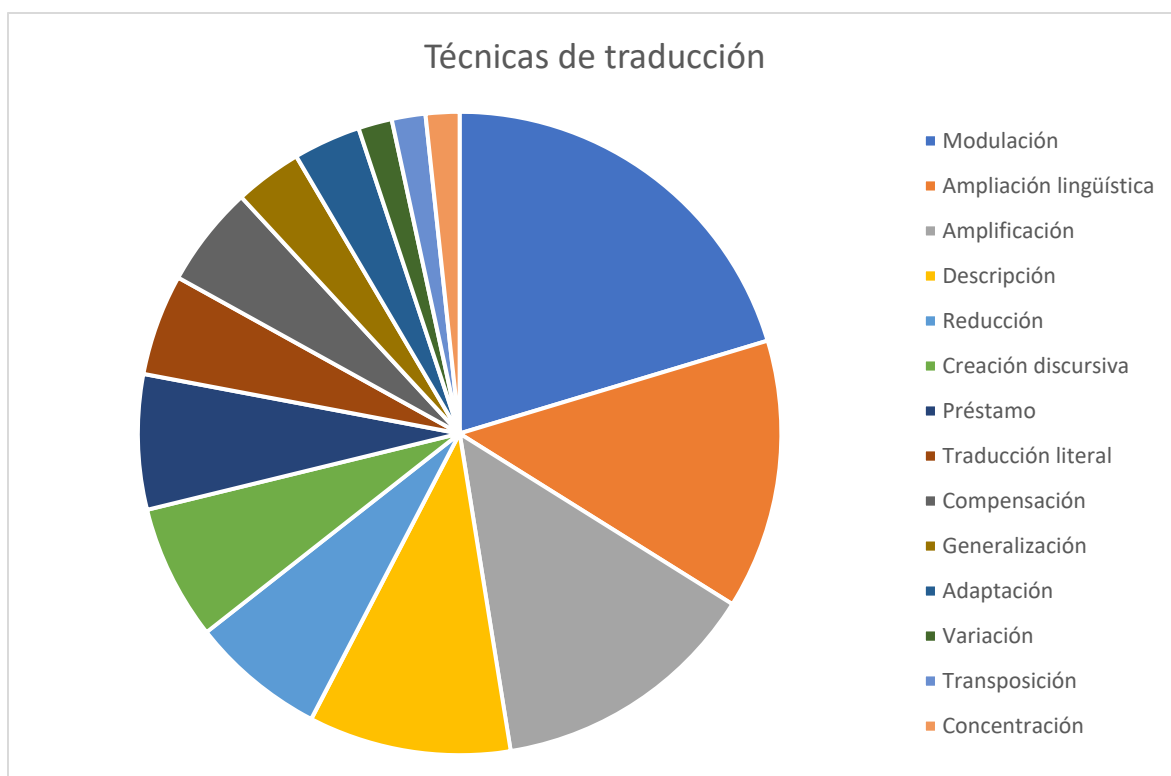


Figura 4. Diagrama de frecuencia del uso de las técnicas de traducción.

ANEXO 4. Cuestionario en *Google Forms*

Enlace del cuestionario: <https://forms.gle/d4V2qUoEdYoQ9LTKA>

Mensaje introductorio:

Primero que nada, les agradezco enormemente su participación en la lectura de la traducción para mi TFG de la FTI. La traducción es de un cómic didáctico sobre la historia de Japón durante el periodo Meiji (1868-1912). Como esta traducción ha sido del japonés al español, necesito voluntarios para leer mi traducción y responder al breve cuestionario sobre los contenidos de la traducción, con el fin de comprobar que los lectores entienden bien mi traducción (no te preocupes, es bastante más fácil de lo que crees).

La participación es anónima. Sin embargo, les pediré que especifiquen qué grado estudian y cuántos conocimientos previos tienen sobre la cultura japonesa (mucho, poco o nada).

Si tienen alguna pregunta, por favor, no duden en contactar con Daniel Esquivel: daniel.esquivel101@alu.ulpgc.es

Muchas gracias de nuevo.

¿Qué grado estás estudiando?

- Grado Inglés-Francés
- Grado Inglés-Alemán
- Doble Grado Inglés-Alemán e Inglés-Francés
- Doble Grado Traducción-Turismo

¿En qué curso estás? (Primero, segundo...)

- Primero
- Segundo
- Tercero
- Cuarto
- Quinto

Conocimientos previos sobre la cultura japonesa:

- Mucho
- Poco
- Nada

El contenido de las preguntas aparece en el anexo 1 (p. 95-96).

