



ULPGC
**Universidad de
Las Palmas de
Gran Canaria**

FTI
**FACULTAD DE
TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Facultad de Traducción e Interpretación

Traducción e Interpretación Inglés-Alemán

Curso: 2024/2025

*Análisis comparativo de la escanducción y la traducción profesional en el
mundo del manga*

Alumna: Valeria Rodríguez Lorenzo

Tutor: Humberto García Pérez

RESUMEN

El cómic japonés, comúnmente conocido como manga, ha logrado una gran popularidad a lo largo de los años debido a su internacionalización en los mercados occidentales. Aunque actualmente el manga está considerado como una forma más de literatura y es de fácil acceso en cualquier librería, lo cierto es que su difusión ha sido todo un desafío desde sus orígenes entre los años setenta y noventa. Tanto la cultura japonesa como su idioma presentan una gran cantidad de diferencias con Occidente, lo que convierte su traducción en un verdadero reto. En este contexto nace el concepto que hoy en día conocemos como «escanducción».

Este trabajo busca explicar qué es la escanducción en relación con el mundo del manga; el impacto que ha causado a nivel ético y legal en la industria, así como la percepción social del movimiento; la estructura de los *scans*; las diferencias que existen entre las traducciones producidas por aficionados y por profesionales; y las distintas modalidades que presenta el formato del manga. Finalmente, se realizará un análisis comparativo de dos obras con el objetivo de exponer las diferencias entre ambos procesos desde el punto de vista traductológico. Para ello, por un lado, estudiaremos una obra traducida mediante el proceso de escanducción, utilizado en la actualidad por aficionados; y, por otro lado, una obra traducida de manera profesional, distribuida a través de una editorial.

Palabras clave: escanducción, manga, domesticación, extranjerización

ABSTRACT

The Japanese comic, commonly known as manga, has achieved great popularity over the years due to its internationalization in Western markets. Although manga is now considered another form of literature and is easily accessible in any bookstore, the truth is that its dissemination has been quite a challenge since its origins between the seventies and nineties. Both Japanese culture and language present a large number of differences with the West, making the task of translating manga a real dare. In this context, the concept we know today as "scanlation" was born.

This work seeks to explain what scanlation is in relation to the world of manga; the ethical and legal impact it has had on the industry, as well as the social perception of the movement; the structure of scans, the differences between translations produced by amateurs and those by professionals; and the different modalities the manga format presents. Finally, a comparative analysis of two works will be carried out with the aim of exposing the differences between both processes from a translation studies perspective. To do this, we will study a work translated through the process of scanlation, currently used by enthusiasts, and a work translated professionally, distributed through a publishing house.

Keywords: scanlation, manga, domestication, foreignization

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. ESCANDUCCIÓN Y MODALIDAD EN EL MANGA	3
2.1. HISTORIA DE LA ESCANDUCCIÓN	3
2.1.1. Implicaciones éticas, legales y sociales	7
2.1.2. Estructura de los <i>scans</i>	10
2.1.3. Diferencias entre aficionados y profesionales: domesticación y extranjerización	11
2.2. MODALIDADES DEL MANGA	15
3. ANÁLISIS COMPARATIVO	17
3.1. OBJETO DE ESTUDIO	17
3.2. METODOLOGÍA	18
3.3. OBJETIVOS	19
3.4. ANÁLISIS	19
3.4.1. Cambio de emisor	19
3.4.2. Cambio de significado	21
3.4.3. Ortografía, gramática y redacción	24
3.4.4. Expresiones	26
3.4.5. Aspectos culturales	27
3.4.6. Lenguaje soez	29
3.4.7. Onomatopeyas	30
3.4.8. Omisiones y adiciones	32
3.4.9. Cambios visuales	33
3.4.9.1. Cambios en la fuente	33
3.4.9.2. Traducción de elementos visuales	36
3.4.9.3. Cambios en el paginado	37
4. CONCLUSIONES	39
BIBLIOGRAFÍA	41

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo nos referiremos a la «escanducción» (combinación del verbo «escanear» y el sustantivo «traducción»), en adelante también mencionada como *scanlation*, en el contexto del manga, como el proceso por el cual se escanean, traducen y editan estos textos de un idioma a otro (Ferrer Simó, 2005; Lee, 2009). El movimiento de la *scanlation* está estrechamente relacionado, a su vez, con el *fansub* (contracción de *fan subtitled*, «subtitulado por fanes»), que consiste en el subtitulado *amateur* que llevan a cabo los fanáticos de la animación japonesa (Díaz-Cintas, Muñoz Sánchez, 2006; Ferrer Simó, 2005; O'Hagan 2009). Ambos movimientos se rigen por las mismas costumbres y en ambos casos la práctica es realizada por y para seguidores con el objetivo de hacer que estos contenidos estén disponibles para un público que no habla japonés. Esta actividad comenzó con los primeros grupos organizados de aficionados al manga, denominados *scans*, los cuales se coordinaban para realizar las traducciones de estos textos, pero no fue hasta 1990 cuando esta práctica comenzó a tener éxito y a ser relevante. Posteriormente, gracias al crecimiento de Internet (Jenkins, 2006) y a la digitalización de contenidos, aumentó el trabajo de los *scans* y este se volvió más organizado y multilingüe.

Teniendo esto en cuenta, la escanducción resulta un tema especialmente interesante en relación con el mundo de la traducción, ya que esta práctica es realizada generalmente por fanáticos que no suelen tener formación profesional en traducción. Así, las traducciones distribuidas por *scans* frecuentemente resultan poco precisas y difieren mucho en cuanto a su calidad, lo que plantea dudas sobre los estándares de la traducción profesional. Además, el hecho de traducir manga no solo implica cambiar el idioma, sino también interpretar y adaptar elementos culturales, juegos de palabras y el contexto cultural japonés (Fernández Costales, 2012). Esto resulta una tarea compleja al implicar el uso y manejo de múltiples recursos semióticos en varias lenguas, dado que normalmente las traducciones se realizan desde la lengua de origen, el japonés, a una lengua intermediaria, generalmente el inglés, y, finalmente, a la lengua meta (Valero Porras, Cassany, 2016).

Hoy en día la escanducción sigue siendo una cuestión relevante y de bastante actualidad debido al impacto que tiene en la distribución y accesibilidad del manga. La existencia de la escanducción ha presionado a las editoriales a mejorar la velocidad

y calidad de sus traducciones oficiales, puesto que los *scans* proporcionan versiones rápidas y accesibles, generando así una especie de competencia. Asimismo, las implicaciones legales y comerciales que la escanducción conlleva para la industria hacen que esta práctica sea considerada un tema trascendental en la comunidad del manga. Dado que la escanducción se realiza de manera no oficial por grupos de fanáticos y se distribuye de manera gratuita en línea, este sistema se encuentra en un limbo legal (Fernández Costales, 2012), pues implica la distribución de material con derechos de autor sin permiso expreso de los autores.

El objetivo de este trabajo se centra en realizar una comparativa entre las traducciones realizadas por traductores *amateur* mediante la escanducción y las traducciones llevadas a cabo de manera oficial por traductores profesionales que han sido publicadas por editoriales.

La estructura de este trabajo se divide en dos partes. La primera aborda la historia de los *scans*, la organización de los grupos de escanducción, sus implicaciones éticas, legales y sociales, las diferencias entre traductores *amateur* y profesionales considerando los conceptos de domesticación y extranjerización, y la importancia de la multimodalidad en el manga. La segunda parte consiste en un análisis comparativo de las traducciones del manga *Goodbye, Eri* de Tatsuki Fujimoto, publicado por *Shueisha* en 2022. Compararemos la traducción oficial de Marta Moya, distribuida por *Norma Editorial*, con la versión del *scan Rakuen Translations*, evaluando calidad, adaptación cultural, presentación visual y diferencias en los procesos de traducción.

La elección de este manga como objeto de estudio está motivada en que *Sayonara Eri* es una obra actual y muy popular tanto en Japón como en Occidente. Su autor, Tatsuki Fujimoto, es especialmente conocido por su estilo único y su habilidad para transmitir emociones a través de un tono directo y poético mediante diálogos sutiles y emotivos, por lo que será un buen ejemplo para explorar cómo cada versión maneja la tonalidad y los matices emocionales del texto, elementos cruciales para esta obra en particular. Además, Fujimoto utiliza muchas referencias y expresiones japonesas que requieren de cierta adaptación o explicación para audiencias occidentales, de forma que el análisis de la manera en que ambas versiones abordan estos conceptos nos permitirá observar el nivel de domesticación o extranjerización en estas traducciones.

2. ESCANDUCCIÓN Y MODALIDAD EN EL MANGA

2.1. HISTORIA DE LA ESCANDUCCIÓN

La *scanlation* se remonta a finales de los años 70, aunque la escena moderna de la escanducción surgió gradualmente a partir de la década de los 90, a medida que más gente accedía a Internet y a mejores programas de edición gráfica y distribución de archivos. La página *Inside Scanlation*¹ sitúa la historia de esta práctica en tres periodos: la primera generación, la era clásica (1970 – 1990); la segunda generación, la edad de oro (2000 – 2007); y la tercera generación, el nuevo mundo (2007 – actualidad).

El nacimiento y crecimiento temprano de la escanducción está estrechamente relacionado con el *fansubbing*, término acuñado a partir del concepto *fansub*, y que se refiere al subtítulo *amateur* realizado por aficionados de la animación japonesa. Según algunos estudios, el *fansubbing* comenzó a finales de la década de 1970 (Leonard, 2005) con las cintas VHS (Ferrer Simó, 2005; Watson, 2018) y, a finales de la década de 1990, algunas personas comenzaron a traducir guiones de manga populares (Watson, 2018). Igual que con los *fansubs*, se formaron grupos y se empezaron a editar los guiones traducidos en los mangas escaneados para mejorar la experiencia de lectura. Así nació la primera *scanlation*.

Aunque no hay una fecha exacta para el surgimiento de los *scans*, se sabe que desde antes de 1999 pequeños grupos producían *fanscans*, término previo a "*scanlation*". Las primeras escanducciones no se distribuían en páginas web, sino por correo electrónico, en CD enviados por correo postal o mediante clubes de anime, similar a lo que pasaba con los *fansubs* de cintas VHS (Watson, 2018). Una de las primeras escanducciones conocidas fue *Phoenix* de Osamu Tezuka, realizada por el grupo *Dadakai* en 1977, cuya traducción fue oficializada por *Viz Media* entre 2002 y 2008. La APA (*Amateur Press Association*) también destacó como la primera organización formal de escanducción.

A partir de 1990, esta práctica creció significativamente gracias a servicios gratuitos como *GeoCities* y *Angelfire*, que permitieron a traductores y *scanlators*

¹ Inside Scanlation es un sitio web creado por fanes y fundado por Doria Shawn bajo el seudónimo de «Gum». Esta página es una colección de material sobre la historia de la comunidad de la escanducción.

publicar sus trabajos en línea. Destacan sitios como *Wot-Club's Inuyasha – Sengoku o-Togi Zoushi*, con traducciones semanales de *Inuyasha* desde 1996, y *The Ultimate Manga Download Archive*, que albergaba 75 MB de manga traducido, una cantidad notable para la época. Además, surgió la revista *Mangajin*, que buscaba introducir el idioma y la cultura japonesa a la audiencia inglesa con traducciones autorizadas, debutando en junio de 1990 y causando un fuerte impacto en la industria.

Asimismo, surgieron importantes proyectos de escanducción como *The Ranma ½ Project*, iniciado en 1996 por Jason Satoru Doyama, que ofrecía guiones traducidos de *Ranma ½*, facilitando su difusión internacional frente a la lenta publicación oficial de Viz Media, iniciada en 1993. Otros proyectos relevantes fueron *The Dragon Ball Project* y *The Kimagure Orange Project*, que tuvieron gran impacto, aunque fueron cerrados tras advertencias sobre derechos de autor de Viz Media.

Alrededor de esta época se creó un canal IRC, es decir, una sala de chat en la que los usuarios pueden comunicarse en tiempo real, llamado *#mangascans*. Este canal se alojaba en el servidor *EFnet*, la red IRC más grande y antigua en ese momento. El canal fue utilizado por personas que compartían los mismos intereses para discutir e intercambiar manga, haciendo de este un lugar de reunión popular tanto para traductores como para escaneadores. Entre los años 1999 y 2000, *#mangascans* se trasladó a *DALnet* y para el año 2000 comenzaron a surgir grupos organizados de *scanlation* de este canal.

El primer grupo de escanducción moderna, llamado *Mangascans*, surgió de este canal, el cual se convirtió en el canal oficial del grupo, y fue formado de manera oficial en abril del año 2000 por un usuario llamado «darkshard». Este usuario reunía y coordinaba traductores, escaneadores y editores para trabajar juntos en los proyectos que llevaba la página y, en poco tiempo, se volvió un grupo de unas 30 personas. *Mangascans* fue el primer grupo en escanear y traducir mangas por completo. Algunos de los proyectos en los que trabajaron fueron los mangas *I's*, *DNA^2* y *Love Hina*.

El canal *#mangascans* pasó de ser un sitio para hablar de intereses comunes relacionados con el manga, a convertirse en un lugar en el que la gente podía descargar escanducciones y discutir sobre ellas. Además, por aquel entonces la mayoría de otros grupos de escanducción tenían sitios web pero no su propio canal de IRC, por lo que

traductores y *scanlators* de otros proyectos también venían a *#mangascans* a distribuir sus trabajos. Así, en vista de la gran cantidad de personas que utilizaban el canal, se creó otro nuevo IRC llamado *#MangaProject* para organizar los proyectos de *Mangascans*.

Otro grupo organizado similar a *Mangascans* fue *MangaScreener*, el cual se centraba en escanear y traducir títulos *shounen*, es decir, mangas cuyo contenido está dirigido especialmente a chicos adolescentes. Este grupo se hizo especialmente relevante ya que durante un tiempo hicieron que sus escanducciones estuvieran disponibles para leer en el navegador como una presentación de diapositivas, formato que resultaba novedoso en la época. *FuguTabei*, *SnoopyCool*, *Studio Robb*, *MangaTranslation* y *Suou Jima* fueron algunos *scans* que también tuvieron impacto en la época.

En 2001, *Mangascans* se disolvió tras terminar de escanducir *Love Hina* y fundó *MangaProject*, enfocado en producir escanducciones de alta calidad para corregir errores comunes en otros *scans*. Para ello, dejaron de usar escaneos disponibles en Internet y comenzaron a comprar y escanear los mangas ellos mismos. Además, para garantizar la calidad de las traducciones, se organizaban de manera que varios editores corrigieran los textos siguiendo las mismas pautas para que la edición fuera consistente y homogénea. *MangaProject* pronto se consolidó como el *scan* en inglés más grande, destacando por la calidad de sus escaneos y lanzamientos, lo que generó preocupación por un posible impacto en las ventas del manga original.

Con esto, asentamos las bases de cómo nació la escena de la escanducción y cómo se desarrolló hasta el punto de formarse grupos organizados y que la cuestión de la calidad comenzara a ser relevante. A partir de aquí entramos en la segunda generación de los *scans*, donde muchos de los grupos populares de 2001 se establecieron de manera oficial. En 2004 y 2005 el movimiento de la escanducción ya cubría todos los géneros de manga posibles mediante varios grupos. Cada uno tenía sus propias series emblema y era frecuente compartir miembros entre grupos con contenidos similares. Este periodo de crecimiento hizo que los *scans* pasaran de publicar entre 15 y 20 capítulos al día, a publicar alrededor de 50 diariamente sobre el año 2006, siendo la mitad de ellos *shounen*.

La principal causa de este progreso fue el desarrollo de grupos más novedosos y reducidos, centrados en distribuir unos pocos proyectos seleccionados, especialmente los títulos más vendidos de *Shounen Jump*, la revista semanal de manga orientada a una demografía *shounen* más popular de Japón. Muchos de estos grupos fueron fundados por *scanlators* con experiencia en *scans* antiguos que eran mucho más grandes, y optaron por diversificarse para lanzar sus propios proyectos. Otro motivo de progreso fue la expansión de Internet, ya que esto facilitó la creación de sitios webs y el intercambio de escaneos.

Con la proliferación de grupos, páginas web y canales IRC, rastrear qué grupo traducía cada serie y cuándo se lanzaban nuevos capítulos se volvió complicado. Para resolver esto, surgieron páginas de reporte donde los *scans* anunciaban sus lanzamientos, ganando exposición y atrayendo lectores. Los fanes visitaban estas páginas para seguir sus mangas favoritos y descubrir nuevas series. Así, se convirtieron en el núcleo de la comunidad de escanducción, destacando sitios como *DailyManga*, *Manga Jouhou* y *MangaUpdates*.

En esta época comenzaron a existir grupos que también se dedicaban a escanear y traducir otro tipo de contenidos relacionados con el manga, como libros de ilustraciones, novelas ligeras y novelas visuales. Asimismo, muchos *scans* empezaron a escanducir materiales de fuera de Japón, como el *manhwa*, término coreano para referirse a los cómics o historietas producidos en Corea del Sur. Un ejemplo de esto sería el grupo *Korean Manhwa Translations*. También se empezaron a explorar algunos géneros de nicho como el *yaoi* o *BL* (*Boys' Love*, «Amor entre chicos»), categoría de anime y manga que se centra en relaciones románticas y/o sexuales entre personajes masculinos dirigido principalmente a mujeres.

A partir del año 2009 entramos en la tercera generación, donde los *scans* ya publicaban hasta 100 capítulos de manga a diario. Entre el 70 y el 75% de ellos eran de demografía *shounen*, porcentaje incluso mayor al de la segunda generación. Esto se debe a que los *raws*, término utilizado para referirse a las versiones sin editar y sin traducir de un manga, de la mencionada *Shounen Jump* eran cada vez más fáciles de encontrar, lo que provocó que cada vez más grupos pequeños se centraran en traducir series contemporáneas de la revista, destacando obras como *Naruto*, *One Piece* y *Bleach*.

Páginas como *MangaHelpers* y *MangaShare* también fueron importantes en este periodo, ya que permitían a los *scanlators* ofrecer partes de un proyecto, como *raws*, *scripts* («guiones») e imágenes limpias, para que otros escaneadores o traductores los completaran, fomentando el crecimiento de la comunidad. En poco tiempo, estas páginas evolucionaron para, además, ofrecer lectura en línea, aunque normalmente alojaban versiones de menor calidad que las que publicaban los *scans* en sus páginas.

La distribución de escanducciones también cambió con la popularidad de webs como *OneManga* y *MangaFox*, que reemplazaron al canal IRC como método principal. Paralelamente, *scans* de *yaoi* y de demografía *shoujo*, es decir, mangas orientados principalmente hacia un público femenino adolescente, se organizaron en plataformas como *Livejournal* y foros con acceso restringido para compartir su contenido. No obstante, algunos de los grupos más tradicionales de *shounen* y *seinen* continuaron utilizando IRC.

A partir de aquí, entraríamos en la escena actual de la escanducción, donde la globalización de los *scans* va en aumento, las páginas de lectura online son cada vez más utilizadas y proporcionan *scanlations* rápidas y de alta calidad, llegando incluso a conseguir lucrarse añadiendo publicidad en sus webs y ofreciendo membresías para acceder al contenido. Sin embargo, actualmente una de las grandes preocupaciones de la comunidad es el problema con los derechos de autor, ya que cada vez más editoriales, como *Shueisha*, *Kodansha* y *Viz Media*, están emprendiendo acciones legales contra los *scans*.

2.1.1. Implicaciones éticas, legales y sociales

Aunque la escanducción existe desde hace décadas, plantea desafíos legales debido a la distribución no autorizada de contenido protegido por derechos de autor. Según Philips (2003), los *scans* fuera de Japón no están necesariamente sujetos a sus leyes de copyright, sino que la legalidad depende del país de distribución y su jurisdicción. Internet complica aún más esta cuestión, al eliminar fronteras claras (Díaz-Cintas y Muñoz Sánchez, 2006). Además, en algunos países existe la cláusula del *fair use* o «uso justo», que permite usar material protegido sin autorización si no se busca lucro o se distribuye con fines educativos.

Ahora bien, socialmente se percibe que esta práctica se encuentra en una especie de limbo legal por su contexto histórico y por los beneficios e inconvenientes que ha conllevado, ya que este dilema plantea un conflicto entre el derecho a la propiedad intelectual y el acceso a contenido cultural.

Como ya hemos mencionado, las escanducciones solían ser la única forma de acceder a mangas traducidos rápidamente y sin censura, ya que las editoriales a menudo adaptan el contenido para el público meta. Así, para poder justificar su actividad, los *scans* desarrollaron un código ético basado en la moralidad que sigue siendo utilizado hoy en día. Según Valero Porras y Cassany (2016), este código incluye normas no-escritas como:

- No se puede traducir mangas que ya estén publicados de manera oficial.
- Si una serie de manga es adquirida por una compañía occidental de forma oficial, los *scanlators* deben dejar de traducirlo, incluso teniendo que eliminar sus traducciones anteriores de este.
- Este trabajo no puede ser remunerado. El objetivo de los *scanlators* debe ser únicamente ganar reconocimiento por su actividad, por lo que suelen añadir una hoja con el nombre del *scan* y de sus participantes al inicio de cada capítulo escanducido como podemos ver en la *Figura 1*.



Figura 1: Hoja de créditos en la scanlation del manga Sayonara Eri del grupo Rakuen Translations

- Está prohibido traducir mangas en los que ya estén trabajando otros grupos de escanducción. Esta norma existe principalmente para evitar que otros grupos roben traducciones y las publiquen como suyas. De hecho, muchos *scans* incluyen una página en sus traducciones pidiendo que no suban sus trabajos en otras plataformas.



Figura 2: Traductores de la plataforma zinchanmanga.net piden que no se publiquen sus escanducciones en otras plataformas



Figura 3: Traductores de la plataforma mangago.me piden que no se publiquen sus escanducciones en otras plataformas

- Se debe reconocer el trabajo de otros *scans* en una hoja de créditos si se ha utilizado como traducción intermedia una de sus traducciones.

De esta manera, los *scanlators* justificaban sus acciones como una respuesta temporal a la lentitud o falta de disponibilidad de ciertos mangas en los mercados internacionales y, además, esperaban poder evitar problemas legales. Asimismo, los *scans* consideraban que se ayudaba a promover la industria del manga en el extranjero al alentar a los fans a comprar versiones oficiales, eliminando sus propias escanducciones una vez y estos títulos se licenciaban. Sumado a lo anterior, empleados de editoriales admitieron que a menudo analizaban la actividad de estos grupos con el fin de determinar qué series tendrían éxito (Brienza, 2016), por lo que esta práctica era mayormente aceptada a nivel social.

Sin embargo, también había grupos que no respetaban estas reglas y continuaban con la traducción de obras licenciadas y ganando dinero con mangas cuyo beneficio económico debería estar destinado legalmente a los titulares de estos. En respuesta, las editoriales occidentales y japonesas comenzaron a tomar acciones legales contra varios *scans* sobre el año 2000, convirtiéndose a partir de ese momento en una continua batalla en la que ambas partes discuten la ética de este tipo de traducción.

2.1.2. Estructura de los scans

La estructura de los grupos de *scanlation* comparte muchas similitudes con la de los *fansubs*. Según Martínez-García (2010) y Díaz-Cintas y Muñoz Sánchez (2006), un *fansub* está formado por *raw providers*, traductores, editores o *typesetters*, sincronizadores, encodeadores, karaoke, correctores o *proofreaders*, revisores o *quality checkers* y distribuidores.

Para hablar de la estructura de los *scans*, seguiremos la taxonomía propuesta por Fabbretti (2016):

- *Raw providers*: son los miembros que se encargan de conseguir las versiones originales del manga, ya sea escaneando un tomo físico de manga o descargando una copia digital no traducida. Este es el punto de partida de todas las escanducciones.
- *Cleaners*: se dedican a preparar las imágenes escaneadas para su edición. Los *cleaners* eliminan el texto de los bocadillos, así como otros elementos visuales susceptibles de ser traducidos. Además, ajustan el contraste y editan las imperfecciones para que el dibujo se vea lo más limpio posible.
- *Redrawers*: su rol es crucial, ya que restauran las partes del manga modificadas durante la limpieza, especialmente aquellas donde el texto cubre el arte, como fondos o personajes. En la *Figura 1* se muestra un ejemplo con dos paneles, uno de la obra original de Tatsuki Fujimoto y otro del *scan Rakuen Translations*.

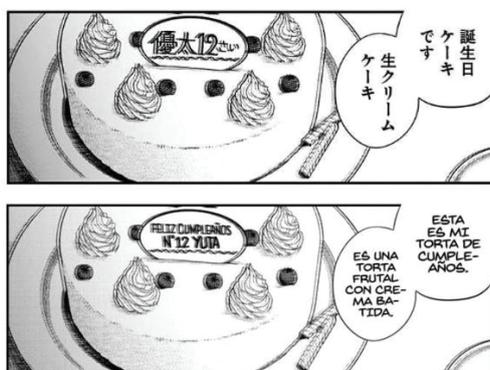


Figura 4: Shueisha (arriba) y Rakuen Translations (abajo)

- Traductores: convierten el contenido al idioma de destino, generalmente del japonés al inglés o del inglés a otra lengua meta. Estos miembros son una parte fundamental del proceso, ya que deben adaptarse al contexto cultural y expresiones idiomáticas japonesas con el objetivo producir traducciones equivalentes para que no se pierda el significado original.
- *Proofreaders* o editores: se encargan de revisar la traducción para asegurar la precisión, fluidez, coherencia y cohesión del texto. También revisan la gramática y la ortografía, y ajusta el texto para que no pierda naturalidad en el contexto cultural de la lengua meta. Esta tarea frecuentemente es llevada a cabo por los traductores.
- *Typesetters*: se dedican a insertar el texto traducido y editado en los bocadillos y otras áreas del manga, como los fondos. Para desempeñar esta función se requiere un buen manejo del diseño gráfico para garantizar la estética y legibilidad, ya que los espacios en los que se introduce el texto son bastante reducidos.
- *Quality checkers*: llevan a cabo el control de calidad, revisando el producto final para asegurarse de que no haya errores de limpieza, traducción o edición, y de que las imágenes y texto se vean bien.
- Distribuidores: una vez completada la escanducción, se encargan de distribuir el capítulo a través de diferentes plataformas, como sitios web de lectura online o redes sociales.

Como vemos, las diferencias residen principalmente en las funciones de sincronizador, encodeador y karaoke de los *fansubs*, y la función de *redrawer* de los *scans*, que son las únicas que no comparten entre sí.

2.1.3. Diferencias entre aficionados y profesionales: domesticación y extranjerización

Varios autores han estudiado las diferencias entre las traducciones producidas por aficionados y profesionales con respecto al mundo del *fansub*, como Wang (2014), Díaz-Cintas y Muñoz Sánchez (2006), y Ferrer Simó (2005). Sin embargo, y aunque

ambos movimientos compartan similitudes, en este apartado nos centraremos específicamente en las diferencias que hay en relación con la *scanlation* siguiendo los estudios de Watson (2018) y O'Hagan (2008).

En su trabajo, Watson (2018) analiza los conceptos «domesticación»² y «extranjerización»³ acuñados por el traductólogo Lawrence Venuti (1995) en relación con el mundo del manga, abordando temas como la censura, el diseño, el estilo de lenguaje y los marcadores culturales. Tanto O'Hagan (2008) como Watson (2018) coinciden en que las traducciones oficiales tienden a la domesticación, perdiendo parte del contexto japonés debido a la influencia occidental. En contraste, las escanducciones suelen ser más fieles al contenido original, pero su enfoque extranjero puede dificultar la comprensión de marcadores culturales para lectores principiantes.

En relación con la censura y edición del manga, Watson (2018) explica que las primeras traducciones oficiales de manga estaban excesivamente domesticadas debido a las diferencias entre los valores y creencias sociales occidentales y japonesas, lo que llevaba a la censura de contenidos considerados inadecuados, como violencia, desnudez, temas sexuales, religión, drogas o alcohol. Los *scanlators*, al no estar sujetos a editores ni restricciones, suelen evitar esta censura en sus traducciones. Un ejemplo de esto se muestra en la *Figura 2*, donde se comparan dos paneles del manga *Rosario+Vampire II* de Akihisa Ikeda: la versión oficial de *Viz Media* a la derecha y la escanducción de *Helzone Scans* a la izquierda.



Figura 5: Viz Media (derecha) y Helzone Scans (izquierda)

En este caso, *Viz Media* alteró esta escena del manga dibujándole un sujetador a un personaje que, originalmente, aparecía con los senos al descubierto.

² Según Lawrence Venuti (1995), la domesticación es una estrategia de traducción que adapta el texto a las normas culturales y lingüísticas del público objetivo, haciendo que la obra sea más accesible y natural para los lectores del idioma de destino.

³ La extranjerización, en palabras de Lawrence Venuti (1995), es una estrategia de traducción que busca preservar la mayor cantidad posible de aspectos culturales y lingüísticos del texto original para mantener el carácter extranjero de la cultura de la lengua de origen.

El siguiente punto mencionado por Watson (2018) está vinculado con el diseño de los mangas. Al principio se publicaban «invertidos» para adaptarlos al formato occidental, ya que en Japón se leen de derecha a izquierda. Sin embargo, esta práctica causaba incongruencias cuando la dirección de las acciones era relevante para la trama. Con el tiempo, el formato de derecha a izquierda se estandarizó en las traducciones, y algunas editoriales añadieron páginas explicativas para evitar confusiones.



Figura 6: Norma Editorial, Norma Editorial e Ivrea (de izquierda a derecha)

Lógicamente, dado el carácter *online* de las escanducciones, estas nunca se han invertido y rara vez tienen instrucciones de lectura.

En cuanto al uso del lenguaje, Watson (2018) vuelve a hacer una clara distinción entre las estrategias de traducción utilizadas por los *scans* y las editoriales. Los *scans* emplean la extranjerización para conservar los matices culturales japoneses, aunque esto pueda resultar en traducciones menos fluidas o correctas. Por otro lado, las traducciones oficiales priorizan la legibilidad y familiaridad cultural, sacrificando la autenticidad del texto y eliminando algunos marcadores culturales.

Otras distinciones reseñadas por este autor son la conservación, adaptación o traducción de algunos elementos como los honoríficos japoneses. Este concepto resulta muy relevante a nivel cultural, dado que los honoríficos reflejan desde el género de la persona hasta su estatus social, e incluso el nivel de cordialidad de la conversación. Por ejemplo, el honorífico *-chan* se utiliza de manera afectiva y suele usarse para llamar a niños pequeños, animales o personas a las que se le tiene cariño; el honorífico *-kun* se emplea solo para referirse a personas del sexo masculino, sobre todo cuando son jóvenes, ya que con alguien de mayor edad se suele utilizar el sufijo *-san* en su lugar; otro ejemplo sería el honorífico *-sama*, que es muy formal y respetuoso y se usa para referirse a entidades religiosas o en el mundo de los negocios

al dirigirse a un cliente o a un jefe. Estos honoríficos no existen en otros idiomas, por lo que la falta de equivalencias hace su traducción muy complicada. Las editoriales suelen optar por omitirlos o por traducir los más simples, como «Señor» o «Señora», perdiendo así algunos matices y detalles de los personajes y sus relaciones. Los *scans* por su parte, suelen mantener los honoríficos sin traducir en letras romanas, también conocidas como *rōmaji* (ローマ字), añadiendo a veces una breve explicación del honorífico en los bordes de la página. Por ejemplo, en la *Figura 4* podemos ver dos paneles uno encima de otro del manga *Naruto* de Masashi Kishimoto; el primero pertenece a la traducción oficial de la editorial *Shueisha* y el segundo al *scan GgusS Scan*.



Figura 7: Shueisha (arriba) y GgusS Scan (abajo)

Como podemos ver, la editorial decidió traducir el honorífico *-sama* por «gran», mientras que el grupo de escanducción optó por mantenerlo. En la *Figura 5* observamos que ocurre lo mismo, en el panel oficial situado en la izquierda han traducido *-sensei* por «maestro» y en el panel escanducido se ha conservado el honorífico.



Figura 8: Shueisha (izquierda) y GgusS Scan (derecha)

Otros elementos en los que se plantea este dilema editorial son las técnicas de lucha, ataques de artes marciales, armas, magia, onomatopeyas y efectos de sonido. El enfoque general, de nuevo, es que los *scans* mayoritariamente mantienen estos

elementos, añadiendo a veces una explicación en las notas de traducción, mientras que las traducciones oficiales tienden a suprimirlos o adaptarlos. Podemos ver un ejemplo de esto en la *Figura 6*, donde aparece una técnica de lucha.



Figura 9: GgusS Scan (arriba) y Shueisha (abajo)

En el panel de arriba, traducido por un *scanlator*, podemos ver cómo han mantenido en *rōmaji* el concepto *Jutsu*, así como el nombre de la técnica *Bunshin no Jutsu*, junto con una explicación en el borde del panel. En el caso del panel de abajo, traducido de manera oficial, han traducido *Jutsu* por la palabra «técnica» y adaptado *Bunshin no Jutsu* a «Técnica *Bunshin*», añadiendo como aclaración la palabra «réplica»

El estudio realizado por O'Hagan (2008) también refleja varias diferencias entre traductores profesionales y *amateur* mediante la comparación de traducciones del manga *Shisshou Nikki* (2005) llevadas a cabo por un *scanlator* y un traductor profesional. Su principal objetivo era evaluar si la calidad de los *scanlators* era comparable a la de los profesionales y analizar qué decisiones tomaban para transmitir términos culturales japoneses. La autora concluyó que los aficionados usaban menos notas de traducción y optaban por transferir directamente los términos para mantener la esencia y legibilidad. Asimismo, observó que el *scanlator* conocía referencias género-culturales que para el traductor profesional pasaban desapercibidas.

2.2. MODALIDADES DEL MANGA

El manga es un medio narrativo multimodal que combina imágenes, texto, diseño y elementos gráficos para contar una historia. A diferencia de un texto verbal, utiliza

tanto el lenguaje escrito como el visual, integrando diálogos, expresiones, diseño de paneles, tipos de bocadillos, onomatopeyas y detalles culturales que deben interpretarse de forma conjunta.

El término multimodal hace referencia a cómo diferentes modos de representación, como el visual, verbal o auditivo, interactúan en un texto. Aplicado al manga, la modalidad visual es crucial para interpretar elementos como las emociones de los personajes o el ambiente de una escena, mientras que el modo verbal refleja los diálogos y pensamientos internos de los personajes. Esta interacción multimodal convierte al manga en un formato que no puede entenderse en su totalidad únicamente a partir de un texto escrito, sino que requiere de una lectura global que tenga en cuenta qué significado aporta cada elemento.

Diversos autores como Michal Borodo (2015), Klaus Kaindl (2004), Gunther Kress (2010), Chen-Wen Huang y Arlene Archer (2012) han aportado sus perspectivas sobre la importancia de la multimodalidad en los estudios de traducción y la semiótica, y cómo esto se refleja particularmente en medios como el manga, que combina texto e imagen.

En su obra, Borodo (2015) analiza la traducción de cómics y mangas desde la perspectiva multimodal, enfatizando en la idea de que los traductores deben lidiar con el lenguaje verbal y también con el impacto que tiene la narrativa visual. La organización espacial de los paneles, las onomatopeyas, los gestos de los personajes y los efectos visuales son elementos multimodales que influyen en la forma en que se percibe el texto, y deben ser considerados durante el proceso de traducción.

Por su parte, Kaindl (2004) explica en su estudio que la traducción de mangas implica una interacción entre modos de comunicación verbal y visual. Para este autor, los elementos visuales como las expresiones y posturas de los personajes complementan el texto y, además, comunican significados que pueden ser independientes del diálogo. El reto del traductor es asegurarse de que estas interacciones multimodales se mantengan coherentes y efectivas para el público meta.

En su análisis de textos multimodales, Kress (2010) señala que cada modo tiene su propio potencial de significación y contribuye a la experiencia de lectura. En el caso del manga, la composición visual, es decir, la forma en que los personajes, el fondo y los diálogos se disponen en la página, es de vital importancia para comprender

el desarrollo narrativo y emocional del texto. Esta disposición también se ve afectada por el proceso de traducción, ya que el tipo de bocadillo, el tamaño y color de la tipografía indican el énfasis y tono del texto escrito

Por otro lado, Huang y Archer (2012) Huang y Archer (2012) destacan cómo la multimodalidad influye en la localización del manga, enfatizando la importancia de traducir tanto el texto como adaptar los elementos gráficos y culturales. Un ejemplo claro de multimodalidad es el uso de onomatopeyas, que combinan lo visual y lo auditivo. La investigación muestra que el significado en estos textos no solo proviene del texto escrito, sino de la interacción entre elementos visuales, tipográficos y espaciales, que deben interpretarse en conjunto, incluyendo el diseño de los paneles y las decisiones tipográficas que impactan la lectura.

3. ANÁLISIS COMPARATIVO

3.1. OBJETO DE ESTUDIO

El objeto de estudio de este trabajo es el manga *Sayonara Eri*, también conocido como *Goodbye Eri*, de Tatsuki Fujimoto. Esta obra, publicada en 2022 por la editorial *Shueisha*, es un *one-shot*, es decir, una historia de un solo capítulo, que se ha hecho popular a nivel internacional por los temas complejos e inusuales que trata.

Sayonara Eri presenta la historia de Yūta, un joven que intenta grabar los últimos momentos de su madre enferma y que tras su fallecimiento enfrenta una serie de dilemas emocionales y personales. La trama se desenvuelve en una especie de juego entre lo ficticio y lo real, invitando al lector a cuestionar la realidad de la historia y el rol de los recuerdos en la vida humana. Este enfoque convierte al manga en una obra reflexiva sobre cómo se representa la muerte y el duelo, temáticas poco comunes en obras comerciales. La influencia del cine en la narración y la estética del manga convierten a la obra en un experimento narrativo multimodal, en el que la imagen y el texto crean una experiencia emocional profunda y compleja.

Como objeto de estudio, *Sayonara Eri* resulta fascinante para un análisis de traducción, ya que incluye referencias culturales japonesas, humor sutil y juegos de palabras que resultan difíciles de trasladar a otros idiomas sin alterar el tono y mensaje originales. Las versiones traducidas de esta obra pueden optar por «domesticar» o

«extranjerizar» la obra, afectando así la forma en que se perciben los personajes, así como al contexto emocional. Esta característica lo hace ideal para un estudio comparativo entre una traducción profesional y una realizada por fanes, pues cada enfoque de traducción podría reflejar diferencias significativas en la preservación de la esencia japonesa de la obra y en cómo se transmite el contexto emocional al lector.

Así, para este análisis comparativo utilizaremos la versión oficial traducida por Marta Moya y distribuida por la editorial *Norma* en 2024, y la versión *amateur* llevada a cabo por el *scan Rakuen Translations*, publicada en 2022.

3.2. METODOLOGÍA

Para realizar la comparativa entre la versión oficial de *Sayonara Eri* publicada por *Norma Editorial* y la traducción *amateur* de *Rakuen Translations*, seguiremos una metodología estructurada en bloques temáticos que nos permitirá analizar las diferencias en términos lingüísticos, estilísticos, multimodales y de fidelidad cultural.

En primer lugar, seleccionaremos fragmentos específicos del manga, representativos de aspectos clave como los elementos culturales, lingüísticos y la narrativa emocional. Esto incluirá secciones que presenten diálogos relevantes, referencias y momentos visuales destacados. Seguidamente, capturaremos estos paneles y los colocaremos en segmentos comparables para facilitar el análisis.

En cuanto a la evaluación del contenido, contrastaremos las decisiones lingüísticas de ambas traducciones, prestando especial atención a la elección de palabras, intención lingüística y estructura gramatical, lo que nos ayudará a entender cómo cada versión intenta preservar o adaptar la intención del autor. También observaremos el uso de modismos, jerga y expresiones culturalmente específicas, evaluando si han sido adaptados para un público específico mediante el uso de la estrategia de domesticación o extranjerización.

Por otro lado, tendremos en cuenta cómo cada traducción aborda los elementos culturales, como referencias a festividades o gestos culturales, y comprobaremos si incluyen notas de traducción o aclaraciones. Otro elemento relevante al que atenderemos son las onomatopeyas. Asimismo, analizaremos el estilo y la fluidez de las traducciones, evaluando cómo transmiten el tono emocional de la obra, dado que

Sayonara Eri se caracteriza por su intensidad dramática y su enfoque introspectivo. Examinaremos si alguna de las versiones suaviza o altera el contenido emocional, o si, por el contrario, mantiene la esencia del original.

Por último, estudiaremos si alguna traducción presenta alteraciones en la tipografía, el formato del texto o la disposición de los bocadillos, modificando el estilo visual e influyendo en la percepción y el ritmo de lectura.

3.3. OBJETIVOS

El objetivo general de este análisis es estudiar un corpus de 38 traducciones del japonés o el inglés al español con la finalidad de comparar dos versiones de un mismo manga.

Como objetivos específicos, buscamos:

O.E.1. Comprender las diferentes decisiones que toman los traductores profesionales y aficionados frente a los desafíos lingüísticos y culturales que pueden surgir a la hora de traducir un texto tan complejo y con tantas modalidades como es el manga.

O.E.2. Examinar cómo cada grupo maneja aspectos como la fidelidad cultural o la adaptación del estilo, y cómo el enfoque profesional o *amateur* influye en la interpretación final del contenido para el lector en un contexto occidental.

3.4. ANÁLISIS

3.4.1. Cambio de emisor

En este bloque temático exploraremos ejemplos en los que las traducciones analizadas muestran cambios en el emisor del mensaje original, lo que puede alterar la dinámica de las interacciones entre personajes, la percepción de sus roles o el significado de la escena.



Figura 10: Norma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha

En la *Figura 10* podemos ver cómo en la versión oficial en español colocan la traducción «La comida que has cocinado tú, Yûta» en el bocadillo de la derecha, mientras que la versión *amateur* coloca «Cociné esto». Aquí se produce un cambio de emisor, ya que en la primera se entiende que es el padre de Yûta el que habla y en la segunda que lo hace el propio Yûta. En la versión original utilizan la frase 優太が作った ご飯です (*Yûta ga tsukutta gohan desu*), que significa «La comida que ha cocinado Yûta», por lo que el emisor debería ser su padre.



Figura 11: Norma Editorial y Rakuen Translations

En este caso (*Figura 11*), Eri le está diciendo a Yûta que cada vez que aparece un pezón en una película hace un sonido de agrado, pero Yûta lo niega. *Norma* coloca la traducción «No es verdad» en el bocadillo dirigido hacia Yûta y «Sí lo es» en el bocadillo que sale de Eri; *Rakuen Translations*, por su parte, los coloca a la inversa, de manera que es Eri la que diría «No lo hago» y Yûta contestaría «Sí lo haces». Este cambio de emisor por parte del *scan* afecta al ritmo de lectura y hace confuso el diálogo, ya que, teniendo en cuenta el contexto, lo lógico sería que la conversación transcurra como en la versión oficial.



Figura 12: Norma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha

En la versión original de este panel (Figura 12) Yûta y su padre están viendo algunas de las grabaciones que hizo Yûta de su madre antes de morir. En ella, se puede ver como su madre le dice que, cuando superara su enfermedad, quería hacer un documental sobre su lucha y que, ya que su padre nunca estaba en casa, tenía que grabarla él. La versión oficial de *Norma* también traslada el diálogo de esta forma, pero *Rakuen Translations* hizo un cambio de emisor en su traducción, de manera que es el padre de Yûta el que habla en estos bocadillos, mencionando a la madre de Yûta en tercera persona: «Ella había planeado [...]» «Como yo estaría en el trabajo durante el día, te hizo grabar los vídeos».

3.4.2. Cambio de significado

Este apartado pretende examinar los cambios de significado presentes en algunas traducciones respecto al texto original, alterando la intención, el contexto o mensaje que se transmite en la obra.



Figura 13: Norma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha

En la Figura 13 podemos ver cómo se produce un cambio de significado en la versión oficial en español con respecto a la original y a la *amateur*. En este panel, la

madre de Yûta dice que tiene una cita y Yûta, en la versión original, apunta おめかしお母さん (*Omekashi okāsan*), que significa «Mamá vestida». El *scan* tradujo esta frase de manera bastante similar «Esta es mamá ya vestida», pero *Norma* decidió trasladar esta frase como «Mamá poniéndose guapa», romantizando su comentario, lo que también resulta en una menor fidelidad del mensaje original.



Figura 14: Norma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha

En este ejemplo (*Figura 14*) el profesor de Yûta le está regañando por la película que presentó ante sus compañeros. La versión oficial tradujo el primer bocado como «No puedes presentar una película así», buscando adaptar el mensaje al español de manera clara, enfatizando la gravedad del acto; la versión *amateur* lo tradujo como «Aun así, ¿deberías saber cómo hacer una película mejor que esa!», enfocándose más en la habilidad del personaje que en la crítica emocional, sugiriendo también un tono diferente. Esta traducción implica un cambio de significado, ya que en la versión oficial, el profesor le dice a Yûta あんな映画作ったらダメだよ (*Āna eiga tsukuttara dame daro*), que significa «No puedes hacer esa película», reflejando una intención directa y emocional similar a la que proporciona la traducción oficial.



Figura 15: Noma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha

En la *Figura 15* podemos ver otro cambio de significado del *scan* con respecto a las versiones oficial y original. La traducción de *Norma* indica «Estamos en un edificio abandonado, solo me he limitado a traer este proyector sin pedir permiso a nadie» y la de *Rakuen Translations* «Estamos invadiendo propiedad privada, compré este proyector». Por su parte, la versión original dice 廃墟に無断で携帯映写機持ち込んでんの (*Haikyo ni mudan de keitai eishaki mochikonde n no*), que significa «Entramos aquí con este proyector, sin permiso». Observamos que la versión oficial pone el foco de atención en la acción de usar un espacio vacío y traer el proyector como un acto inocente, priorizando la naturalidad del texto, mientras que la *amateur* cambia el significado al explicitar que están invadiendo propiedad privada. Además, en la primera versión sólo se dice que Eri trajo el proyector y el *scan* añade que lo compró, información que no aparece en el original.



Figura 16: Norma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha

En este fragmento, Yûta le pregunta a Eri qué es lo que le gustó de su película, ya que a nadie más le había gustado. Aquí Yûta dice que どこ面白いのか僕もよ

くわからなくなっちゃった (*Doko omoshiroi no ka boku mo yoku wakaranaku nacchatta*), que significa «Ya ni yo sé qué es lo que me gustaba de ella». *Norma* optó por traducir esto mediante «No atino a adivinar qué es lo que te gustó», cambiando el significado original de la oración. Por otro lado, *Rakuen Translations* tradujo esto como «[...] que ya ni siquiera sé qué era lo que me gustaba de ella», capturando mejor el sentido original de la frase.



Figura 17: Norma Editorial, *Rakuen Translations* y *Shueisha*

El texto original (Figura 17) dice: 主人公の抱えている問題は... 多分... 映画をバカにされた事じゃなくて... (*Shujinkō no kakaete iru mondai wa... tabun... eiga o baka ni sa reta koto ja nakute...*), que significa «El problema que enfrenta el protagonista... probablemente... no es el hecho de que se hayan burlado de la película». La traducción oficial, «Quizá el problema del protagonista no es que se rieran de su película», refleja correctamente la burla. En cambio, la traducción *amateur* de *Rakuen Translations* cambia el sentido al traducirlo como «El problema del protagonista... probablemente... no es que esté filmando una película por diversión», alterando el significado original al sugerir que graba por diversión.

3.4.3. Ortografía, gramática y redacción

En este bloque nos centraremos en los aspectos puramente lingüísticos de las traducciones, analizando errores o elecciones relacionadas con la ortografía, gramática y redacción.



Figura 18: Rakuen Translations

La frase «Te diré si te quedas callado por las próximas nueve horas» que encontramos en la *Figura 18* tiene una estructura confusa debido a la ausencia del pronombre personal átono «lo», que funcionaría como complemento directo en este texto. Además, el uso de «por» en «por las próximas nueve horas» también es incorrecto porque no refleja con precisión la duración de una acción en el español estándar, ya que en contextos temporales el español prefiere el uso de «durante» para indicar un período específico de tiempo.



Figura 19: Rakuen Translations

Este ejemplo de la versión *amateur* presenta varios errores. En primer lugar, se hace un uso incorrecto de «cada que», ya que en español la versión correcta es «cada vez que». En segundo lugar, falta la tilde en la «í» de «si», dado que en este caso se utiliza como un adverbio de afirmación. Además, esta ausencia de tilde se repite en la frase «Si lo haces», donde también falta el punto al final de la oración.



Figura 20: Rakuen Translations

En este fragmento podemos ver el uso incorrecto de «cuando en el momento», ya que la expresión resulta redundante y confusa, debiéndose utilizar una de las dos en lugar de ambas a la vez. Además, el verbo «ordenar» no requiere la preposición «a» cuando se refiere a una persona o cosa que recibe la orden, por lo que la frase

debería corregirse a «¿Y luego la vampira ordena a nuestro protagonista hacer una película?».



Figura 21: Rakuen Translations

En esta frase, «suena que» es agramatical puesto que el uso de «a» es necesario para completar la oración al ser intransitivo. Asimismo, encontramos varios errores en la oración ubicada en el tercer bocadillo. La preposición «con» no es adecuada, dado que denota compañía y para expresar que algo será bien recibido por un grupo de personas se debería utilizar la preposición «por», que indica la relación entre la acción y los receptores de esa acción. Además, el pronombre relativo «quienes» también se está utilizando de manera inapropiada, puesto que sería preferible utilizar la conjunción «que» para referirse al antecedente en la oración de relativo.



Figura 22: Rakuen Translations

En este fragmento obtenido de la versión *amateur* podemos observar que falta el uso de la coma entre cada repetición de sonido en las onomatopeyas. Cada interjección debería separarse como unidades independientes para evitar la formación de una palabra compuesta, lo cual sería incorrecto según las normas ortográficas.

3.4.4. Expresiones

Estudiaremos ejemplos en los que alguna traducción adapta oraciones del texto original utilizando expresiones frecuentes del habla hispana, proceso que puede considerarse una forma de domesticación al hacer el texto más accesible para el público meta, en este caso, de habla española.



Figura 23: Norma Editorial



Figura 24: Norma Editorial



Figura 25: Norma Editorial



Figura 26: Norma Editorial

En la *Figura 23, 24, 25 y 26* podemos observar que se utilizan expresiones como «Jolín...», «¡Cierra el maldito pico!», «¡No se calla ni bajo el agua!» y «Me dio calabazas». Su uso introduce un elemento de domesticación en el texto, ya que estas expresiones son comunes en el habla cotidiana española y, al utilizarlas, se muestra una clara intención de adaptar la obra para que el público español se sienta familiarizado con el contexto y las interacciones. Sin embargo, estas expresiones también reducen la fidelidad a la versión original y pueden modificar la intención de los mensajes.

3.4.5. Aspectos culturales

En este apartado abordaremos cómo ambas traducciones manejan los elementos culturales presentes en la obra original, analizando cómo se adaptaron para el público objetivo. Exploraremos casos donde estos elementos fueron conservados u omitidos, pudiendo producir un choque cultural ante la posible dificultad del lector para comprender referencias o costumbres ajenas a su entorno.



Figura 27: Norma Editorial y Rakuen Translations

En este panel (*Figura 27*) podemos observar diferencias en términos de precisión lingüística y contexto cultural. La versión oficial de *Goodbye, Eri* menciona a Yûta Itô utilizando el acento circunflejo en la «u» y en la «o», mientras que la *amateur* lo omite. El acento circunflejo se utiliza para transcribir las vocales largas,

ya que el nombre original se pronunciaría con dos «u» y el apellido con dos «o». Así, su uso permite que el nombre conserve su pronunciación original y muestra la atención al detalle que ha puesto *Norma* a la hora de traducir esta obra, una consideración importante para aquellos lectores que buscan fidelidad cultural. Su omisión, por el contrario, puede dar la impresión de que se ha pasado por alto un aspecto cultural significativo y denota una falta de esfuerzo para transmitir correctamente este nombre japonés.



Figura 28: *Rakuen Translations*

En este caso vemos como *Rakuen Translations* ha utilizado el símbolo «〜» detrás de la palabra «Siguiente». En japonés, este recurso se utiliza frecuentemente para añadir matices al tono de una oración, expresando una prolongación vocal o una entonación desenfadada. De esta manera, la elección de utilizar este símbolo se entiende como un intento de preservar el tono original y aspecto cultural japonés. No obstante, hay que tener en cuenta que este elemento no se adapta al sistema de escritura en español y que, además, puede resultar confuso para los lectores no familiarizados con él.



Figura 29: *Norma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha*

En esta figura podemos observar que el texto original expresa ラインにお見舞い動画送りました (*Rain ni omimai dōga okurimashita*), que significa «Te envié un vídeo por Line para animarte». Aquí, Yūta deja claro que el medio que utilizó para

enviar el vídeo es «Line», una aplicación de mensajería muy popular en Japón, siendo este un detalle cultural muy importante. Sin embargo, *Rakuen Translations* omite su mención y traduce la oración como «Te envié un vídeo de recuperación», al contrario que la versión de *Norma*, la cual conserva este elemento. La exclusión de «Line» hace que la frase pierda conexión con el contexto cultural japonés y reduce la riqueza del entorno narrativo.

3.4.6. Lenguaje soez

En esta sección analizaremos cómo una traducción profesional y una *amateur* trasladan las palabras malsonantes presentes en el texto original, evaluando casos en los que este tipo de lenguaje es utilizado, suavizado u omitido.



Figura 30: Norma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha

En este ejemplo podemos ver el texto original 糞映画でしたあ (*Kuso eiga deshita*), que significa «Fue una película de mierda», que expresa de manera concisa y directa desagrado por la película en cuestión al utilizar un término altamente despectivo. La traducción oficial de *Norma*, «¡Una mierda!» es una opción que captura el tono crudo y vulgar del original, manteniendo el carácter provocador de la obra. La versión *amateur*, por su parte, ha traducido esta oración como «¡Fue una mala película!», siendo una alternativa más moderada y neutral que cambia completamente el impacto y la actitud de la expresión original, ya que, aunque sigue siendo una crítica negativa hacia la película, no conserva el tono vulgar ni el nivel de desprecio presente en el original.



Figura 31: Norma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha

El texto original de este fragmento (Figura 31) está compuesto por la interjección も~ (Mō~), que denota frustración o fastidio, y ほっといて (hottōite), que es una forma coloquial de decir «déjame en paz». La traducción oficial «Joder, déjame en paz» mantiene un tono fuerte y vulgar, consistente con el estilo del autor que a menudo utiliza lenguaje soez y con mucha carga emocional. Aunque la expresión «déjame en paz» se ha trasladado como en el original, el uso de «joder» en la traducción agrega un matiz de enfado y aumenta el impacto emocional del mensaje. La traducción de *Rakuen Translations*, «Sólo déjame solo», es más suave y menos emocional que la oficial y, a pesar de transmitir la idea de querer estar solo o no ser molestado, el énfasis emocional se pierde y da la sensación de que el protagonista quiere estar solo de una manera más calmada.

3.4.7. Onomatopeyas

En este bloque temático examinaremos cómo *Norma* y *Rakuen Translations* traducen las onomatopeyas de la obra, un elemento visual y sonoro característico del manga que afecta a la inmersión del lector y a la fidelidad al estilo del autor.



Figura 32: Norma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha

En este panel la obra original utiliza la onomatopeya タンタ タラ~ン! (*Tanta tara~n*), utilizada para crear una sensación de suspense o sorpresa. La traducción

oficial de esta onomatopeya es «¡Tachán, tachán!», expresión ampliamente utilizada en la cultura hispanohablante para representar un momento dramático y que se asemeja más a la onomatopeya utilizada originalmente en términos de sonoridad. La versión *amateur* la tradujo como «¡Dun dun-dun dunnn!», que se utiliza comúnmente en películas o en la cultura pop para indicar un giro dramático o una revelación y que también evoca un sonido de tambor o una secuencia de notas musicales. Aunque ambas opciones capturan un momento de tensión, utilizan diferentes enfoques, de manera que la versión de *Norma* resulta más familiar para un público hispanohablante y la de *Rakuen Translations* ofrece una variante más cinematográfica.



Figura 33: Norma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha

En este ejemplo, Eri le dice a Yûta que hace un sonido cada vez que aparece un pezón en una película. En la versión original, el sonido よっしや (*Yoshya*) expresa emoción y humor, ya que Eri lo usa para burlarse de Yûta. La versión de *Norma* traduce este sonido como «hm», lo que suena más neutral y pierde el tono de la escena. En cambio, la versión del *scan* usa «ooh sí», que refleja mejor la emoción y el tono burlón del original.



Figura 34: Norma Editorial y Rakuen Translations

En este caso podemos ver como la traducción oficial ha utilizado la onomatopeya «¡Puaj!» para denotar asco, siendo la más común, correcta y apropiada

en español. *Rakuen Translations* ha preferido traducir esta onomatopeya por «¡Ewww!», onomatopeya derivada del inglés que, aunque es ampliamente comprendida y es utilizada en muchos contextos globales, no es la opción más natural ni precisa en español para denotar asco. Así, la traducción de *Norma* resulta más fiel al uso común del español, mientras que la *amateur* utiliza una opción que podría ser entendida por una audiencia más amplia, pero que pierde precisión cultural y lingüística.

3.4.8. Omisiones y adiciones

Este apartado trata sobre evaluar ejemplos en los que alguna traducción omite información presente en el texto original o añade contenido que no aparece en él, analizando si estas modificaciones responden a necesidades de adaptación cultural, estilística o lingüística.



Figura 35: Norma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha

En esta figura observamos una omisión de información por parte del *scan*, en comparación con la versión oficial y la original. En este caso, *Rakuen Translations* traduce «Durante la clase, quiero que resumas cada una en una sola frase», dejando ambigüedad sobre a qué se refiere con «cada una». En la versión original, Eri dice 授業中は昨日見た映画5つをそれぞれ一言で説明できるようにまとめてみて (*Jugyō-chū wa kinō mita eiga itsutsu o sorezore hitokoto de setsumei dekiru yō ni matomete mite*), que significa «Mientras estés en clase, intenta resumir en una frase cada una de las cinco películas que vimos ayer». Así, vemos que el *scan* omite

mencionar el dato de que son cinco películas y, además, que las vieron ayer, eliminando la conexión directa con el contexto reciente de la historia.



Figura 36: Rakuen Translations y Shueisha

La frase «En la película, el plot avanzaba como una historia profunda y sensible...», sacada de la traducción de *Rakuen Translations* (Figura 36), añade los adjetivos «profunda» y «sensible», ya que el texto original es あの映画では 良い話の様に 進んでたけど (*Ano eiga de wa yoi hanashi no yō ni susundeta kedo*), que significa «En esa película, parecía que la historia avanzaba bien, pero...». La adición de estos adjetivos cambia el matiz del mensaje y afecta la interpretación de la película, utilizando una descripción valorativa que le proporciona cualidades que no están implícitas en el mensaje original, el cual resulta más neutral.

3.4.9. Cambios visuales

En este bloque temático analizaremos los cambios visuales realizados en las traducciones, centrándonos en fragmentos que incluyen modificaciones en la fuente tipográfica, la omisión de negritas o el reordenamiento del paginado respecto al original. Exploraremos cómo estas alteraciones afectan a la experiencia de lectura, la percepción del énfasis en el texto y la coherencia narrativa.

3.4.9.1. Cambios en la fuente



Figura 38: Norma Editorial y Rakuen Translations



Figura 37: Norma Editorial y Rakuen Translations

En la *Figura 37 y 38* observamos que *Rakuen Translations* utiliza una fuente distinta en los bocadillos. Tatsuki Fujimoto es conocido por usar un enfoque minimalista y sutil, por lo que en la versión oficial y en la original estas oraciones se muestran con naturalidad y sin énfasis gráfico a pesar de la carga emocional de su contenido. Al hacer este cambio, el *scan* añade una capa de interpretación que no refleja el estilo del autor, dándole un tono más dramático y triste.



Figura 39: Norma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha



Figura 40: Norma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha

En estos dos paneles la versión *amateur* toma un enfoque contrario al que hemos visto con los cambios de fuente de los textos, omitiendo el uso de la negrita en estos dos paneles. Tanto en el original como en la traducción oficial de este manga, la negrita se utiliza para enfatizar estas oraciones, añadiendo una carga emocional o de importancia y ayudando al lector a captar el énfasis que el personaje, en este caso Eri, pone en sus palabras. Esta omisión por parte de *Rakuen Translations* afecta negativamente a la experiencia de lectura, ya que sin esta herramienta tipográfica las

palabras pierden fuerza emocional y pueden sentirse más planas, haciendo que el lector perciba un tono más neutral en lugar de entusiasmo o énfasis.



Figura 41: Norma Editorial, Rakuen Translations y Shueisha

Este ejemplo es especialmente relevante debido a su contexto. En la historia, Yûta graba una película sobre el proceso de la enfermedad de su madre hasta su muerte a petición de ella. En su película, Yûta la muestra amable y simpática. Cuando llegó el momento de su muerte, Yûta no pudo grabarla por lo duro de la situación. Más adelante en la historia, el padre de Yûta le dice que él sí lo grabó. En este punto, se nos muestra que su madre era, en realidad, bastante cruel con él, pero Yûta sólo quiso mostrar las partes bonitas de ella en la película para poder recordarla de esa manera. En la grabación que hizo el padre de Yûta, la madre pregunta por qué él no había venido a grabarla, a lo que el padre le responde que Yûta no había sido capaz. Como vemos en el panel, su madre responde que fue «inútil hasta el final», siendo estas sus últimas palabras.

El motivo de utilizar la negrita en esta oración por parte de la versión original y la traducción oficial es evidente: subrayar el desprecio y la crudeza de las palabras de la madre de Yûta. Esto amplifica el impacto emocional en el lector, ya que sus últimas palabras están llenas de odio hacia su hijo, y también enfatiza el contraste entre la imagen idealizada que Yûta mostró en su película y la realidad de cómo su madre lo trataba. La omisión de la negrita en la versión de *Rakuen Translations* debilita el peso emocional y narrativo de este momento, ya que, aunque el texto sigue siendo el mismo, la falta de énfasis tipográfico disminuye la percepción de crudeza y la importancia de la oración.

3.4.9.2. Traducción de elementos visuales

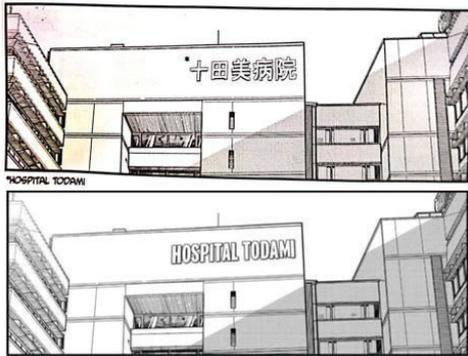


Figura 43: Norma Editorial y Rakuen Translations



Figura 42: Norma Editorial y Rakuen Translations

En las Figuras 42 y 43, Norma opta por traducir los elementos visuales mediante notas de traducción, mientras que la versión *amateur* edita el dibujo para incorporar las traducciones. La versión oficial prioriza la conservación artística y cultural, manteniendo los caracteres de kanji y otros elementos para preservar el ambiente japonés. Esto permite al lector distinguir lo original de lo añadido para facilitar la comprensión. En cambio, el *scan* ofrece una lectura más accesible al integrar la traducción en el dibujo, simplificando la obra para aquellos menos familiarizados con el manga, pero sacrificando la fidelidad cultural.

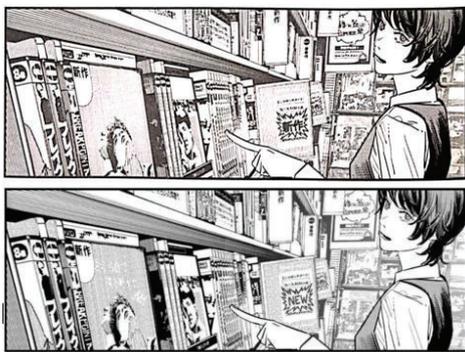


Figura 45: Norma Editorial y Rakuen Translations



Figura 44: Norma Editorial y Rakuen Translations

Sin embargo, cabe resaltar que, como podemos ver en la Figura 44 y 45, la versión oficial no traduce algunos de los elementos visuales de la obra. Esto puede deberse a que Norma no haya considerado estos elementos como esenciales o, incluso, a haberlos pasado por alto, limitando la accesibilidad de la obra. Rakuen Translations los ha traducido, de nuevo, integrándolos en dibujo, asegurando que el lector pueda comprender todos los aspectos del contenido aunque sólo sean complementarios a la narrativa. Esto también supone una oportunidad para el *scan* de diferenciarse al

ofrecer un valor añadido, atrayendo a lectores que busquen una experiencia más completa.

3.4.9.3. Cambios en el paginado



Figura 46: Norma Editorial



Figura 47: Rakuen Translations

En este ejemplo (Figura 46 y 47), *Rakuen Translations* cambia el paginado, mostrando primero la página 52, luego la 54 y, finalmente, la 53. En el orden original, Yûta y Eri habla sobre la película que él presentó, y Eri revela que, aunque tenía algunas quejas, no la encontró aburrida. Luego, en la página 54, Eri confiesa que realmente le encantó. Este cambio afecta el ritmo de lectura y el flujo emocional, ya que interrumpe la secuencia que el autor quiere transmitir. Además, altera la coherencia del diálogo, ya que Eri primero dice que le gustó, y luego menciona sus quejas. El cambio también causa confusión en la narrativa visual, ya que los lectores dependen tanto del texto como de las imágenes para entender el tono del diálogo.

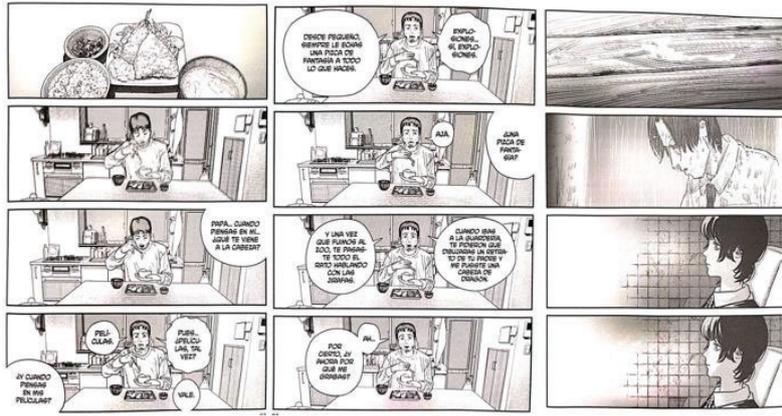


Figura 48: Norma Editorial



Figura 49: Rakuen Translations

En esta secuencia (Figura 48 y 49) ocurre lo mismo, la traducción *amateur* vuelve a ordenar de manera diferente las páginas del manga, de manera que encontramos primero la número 82, luego la 84 y seguidamente la 83. En este contexto, el cambio afecta sobre todo a la coherencia de la continuidad temática, dado que originalmente Yûta está teniendo una conversación con su padre, la cual termina en la página 83, y en la 84 Yûta pasa de estar en su casa con su padre, a estar en el edificio abandonado con Eri viendo una película. Al poner el panel con Eri en medio del diálogo con el padre de Yûta, se interrumpe el diálogo y se desorienta al lector, dando la sensación de que la página 84 es un *flashback* o un salto temporal.

4. CONCLUSIONES

El análisis realizado sobre las traducciones del manga *Goodbye, Eri* al español, comparando las versiones profesional y *amateur*, nos ha permitido alcanzar los objetivos planteados. En lo que respecta al objetivo primigenio del trabajo (estudiar un corpus de traducciones con la finalidad de evidenciar las diferencias fundamentales entre ambas versiones), se ha materializado gracias a los ejemplos propuestos como objeto de estudio.

En relación con el primer objetivo específico del trabajo (comprender las diferentes decisiones tomadas por ambos traductores frente a los desafíos lingüísticos y culturales planteados), hemos observado que la traducción profesional, distribuida por *Norma Editorial*, destaca por su capacidad para equilibrar la fidelidad al texto original con la accesibilidad al público hispanohablante. Esto se refleja en decisiones como la incorporación de notas de traducción, el uso de expresiones y onomatopeyas frecuentes en la lengua española y la conservación del estilo del texto original. Por otro lado, la traducción *amateur* de *Rakuen Translations* opta por una mayor accesibilidad, empleando estrategias que hacen el texto más comprensible para todo tipo de públicos, como la integración de elementos visuales traducidos dentro de los dibujos y el uso de onomatopeyas genéricas. No obstante, esta versión también presenta desafíos significativos en términos de coherencia narrativa y calidad lingüística. Los frecuentes cambios de emisor y alteraciones de significado hicieron que el texto fuera menos cohesivo y ralentizara el ritmo de lectura, afectando la comprensión de la trama. A esto se suman numerosas faltas de ortografía, gramática y redacción que debilitan la calidad general de la obra y afectan a la experiencia del lector. Además, algunas decisiones relacionadas con el lenguaje soez o la adición de información resultaron en traducciones que carecieron de énfasis o que, por el contrario, fueron excesivamente emocionales, lo que no permite que el mensaje original se transmita de manera equivalente.

En cuanto al segundo objetivo específico (examinar cómo cada grupo maneja aspectos como la fidelidad cultural o la adaptación del estilo, y cómo el enfoque profesional o *amateur* influye en la interpretación final del contenido), la traducción profesional ha mostrado una mayor atención al contexto cultural y multimodal, respetando la estructura narrativa original y conservando recursos como la negrita

para enfatizar elementos clave. Sin embargo, dado el grado de domesticación presente en esta versión, también encontramos ejemplos en los que se sacrifica algo de precisión cultural con el fin de hacerlo más familiar para los lectores. En el caso de *Rakuen Translations*, las alteraciones visuales, como la reordenación de páginas, la modificación de fuentes, la omisión de negritas y la eliminación de elementos culturales como el acento circunflejo en el nombre del protagonista, generaron inconsistencias respecto a la versión original, evidenciando una menor fidelidad tanto cultural como estilística.

Por último, el análisis muestra que el enfoque profesional denota un trabajo realizado por expertos, evidenciado mediante la cuidada redacción de los textos y el uso de estrategias de traducción complejas como la aplicación de equivalencias lingüísticas para trasladar expresiones del texto original al español. Este enfoque afecta de manera positiva a la experiencia del lector ya que, aunque esta versión conlleva algo de domesticación y ciertos matices puedan diluirse, logra ofrecer un texto fluido y natural que se adapta a la versión original de la obra. Por otro lado, el enfoque *amateur* ofrece una experiencia de lectura considerablemente inferior para el público. Esto se debe a que su traducción carece del rigor y la calidad características de un trabajo profesional, reflejado en errores lingüísticos, alteraciones contextuales y problemas visuales. Estos fallos afectan a la fluidez narrativa y a la coherencia de la obra, impactando negativamente en la interpretación final del contenido. La falta de estrategias avanzadas de traducción y los cambios no justificados demuestran que la versión hecha por aficionados carece del conocimiento y la especialización necesarios, resultando en un producto que no logra transmitir de manera efectiva la intención del autor al lector occidental.

Con todo, este análisis pone de manifiesto la importancia de un enfoque profesional en la traducción de textos multimodales como el manga, donde las decisiones lingüísticas, visuales y culturales deben alinearse cuidadosamente para preservar la esencia de la obra. Si bien la traducción *amateur* ofrece una perspectiva accesible, sus múltiples errores comprometen la coherencia, el ritmo y el impacto emocional del texto, subrayando la necesidad de un trabajo meticuloso y profesional para garantizar una experiencia de lectura enriquecedora y fiel al original.

BIBLIOGRAFÍA

Borodo, M. 2015. Multimodality, Translation and Comics. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, 23. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/271941326_Multimodality_translation_and_comics

Brienza, C. 2016. *Manga in America: Transnational Book Publishing and the Domestication of Japanese Comics*. London, New York: Bloomsbury.

Costales, A. F. 2012. Collaborative Translation Revisited: Exploring the Rationale and the Motivation for Volunteer Translation. *Forum-International Journal of Translation*, 10. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/244477611_Collaborative_Translation_Revisited_Exploring_the_Rationale_and_the_Motivation_for_Volunteer_Translation

Díaz, J. y Muñoz, P. 2006. Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. *The Journal of Specialised Translation*, 6. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/252503048_Fansubs_Audiovisual_Translation_in_an_Amateur_Environment

Fabretti, M. 2016. The Use of Translation Notes in Manga Scanlation. *Transcultural*, 8(2). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/317816648_The_Use_of_Translation_Notes_in_Manga_Scanlation

Ferrer, M. R. 2005. Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. *Puentes*, 6. Recuperado de <https://wpd.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub6/04-Maria-Rosario-Ferrer.pdf>

Fujimoto, T. 2022. *Goodbye, Eri* (*Rakuen Translations*, Trad.). Publicación amateur. Documento de Internet consultado el 10 de septiembre de 2024 en <https://zonatmo.com/viewer/fc700efb4cb4cce7e112991839070524/cascade>.

— 2022a. さよなら絵梨 [Sayonara Eri]. Shueisha.

— 2024. *Goodbye, Eri* (Moya, M., Trad.) Norma Editorial.

Huang, C.-W.; Archer, A. 2012. *Uncovering the Multimodal Literacy Practices in Reading Manga and the Implications for Pedagogy*. *New Media Literacies and Participatory Popular Culture across Borders*. Ed. Williams, B.; Zenger, A. New York: Routledge. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Arlene-Archer/publication/280154339_Uncovering_the_multimodal_literacy_practices_in_reading_manga_and_the_implications_for_pedagogy/links/5719f27c08aed43f632367b9/Uncovering-the-multimodal-literacy-practices-in-reading-manga-and-the-implications-for-pedagogy.pdf

Ikeda, A. 2008. *Rosario+Vampire II* (Vol. 1) (K. Inoue, Trad.). Viz Media.

— 2008a. *Rosario+Vampire II* (Vol. 1). Viz Media.

— 2011. *Rosario+Vampire II* (Vol. 1) (*Helzone Scans*, Trad.). Publicación *amateur*. Documento de Internet consultado el 10 de septiembre de 2024 en https://www.mangago.me/read-manga/rosario_vampire_ii/mr/rosario-vampire-ii/6/

Inside Scanlation. (n.d.). *History of Scanlation*. *Inside Scanlation*. Documento de Internet consultado el 20 de junio de 2024 en www.insidescanlation.com.

Kaindl, K. 2004. *Multimodality in the Translation of Humour in Comics*. *Perspectives on Multimodality*. Ed. E. Ventola, C. Cassily y M. Kaltenbacher. Amsterdam: John Benjamins. Recuperado de https://www.academia.edu/12009363/Multimodality_translation_and_comics_Perspectives_Studies_in_Translatology_Vol_23_No_1_2015_pp_22_41

Kishimoto, M. 1999-2014. *Naruto* (*GgusS Scan*, Trad.). Publicación *amateur*. Documento de Internet consultado el 17 de agosto de 2024 en <https://culturanimation.com/news/5ea5b90649ff5/cascade1>.

— 1999-2014a. *Naruto*. Shueisha.

Kress, G. 2010. *Multimodality: A Social-semiotic Approach to Contemporary Communication*. Nueva York: Routledge

Leonard, S. 2005. Celebrating Two Decades of Unlawful Progress: Fan Distribution, Proselytization Commons, and the Explosive Growth of Japanese Animation. *UCLA Entertainment Law Review*, 12. Recuperado de <https://escholarship.org/uc/item/0n29d9kq>

Martínez-García, E. M. 2010. Los Fansubs: el Caso de Traducciones (no tan) Amateur. *Tonos Digital*, 20. Recuperado de https://www.um.es/tonosdigital/znum20/secciones/monotonos-los_fansubs.htm

O'Hagan, M. 2008. *Fan Translation Networks: An Accidental Translator Training Environment? Translator and Interpreter Training. Issues Methods and Debates*. In: Ed. Kearns, John. Londres: Continuum. Recuperado de https://www.academia.edu/1175252/John_Kearns_ed_Translator_and_Interpreter_Training_Issues_Methods_and_Debates_London_and_New_York_Continuum_2008_223_pp

Phillips, G. 2003. *Legality of fansubs*. *Anime News Network*. Documento de Internet consultado el 7 de agosto de 2024 en www.animenewsnetwork.com.

Valero Porras, M. J.; Cassany, D. 2016. Traducción por Fans para Fans: Organización y Prácticas en una Comunidad Hispana de Scanlation. *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, 37. Recuperado de <https://bid.ub.edu/es/37/cassany.htm>

Venuti, L. 1995. *The Translator's Invisibility*. London y New York: Routledge.

Wang, F. 2014. Similarities and Differences Between Fan-sub Translation and Traditional Paper-based Translation. *Theory and Practice in Language Studies*, 4 (9). Recuperado de <https://www.academypublication.com/issues/past/tpis/vol04/09/20.pdf>

Watson, M. 2018. Translation Studies: Shifts in Domestication and Foreignisation in Translating Japanese Manga and Anime (Part Two). *Kagoshima Junshin Women's Junior College Research Bulletin*, 48. Recuperado de https://k-junshin.repo.nii.ac.jp/record/663/files/kiyo_48_18.pdf