

EL MANGA Y LAS INFLUENCIAS CULTURALES EN LA TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL Y ALEMÁN

María Isabel Parra Escudero

Traducción de cómics y literatura infantil de/al alemán

Tutora: María del Pino Valero Cuadra

20/03/2017

**Trabajo de
Fin de Grado de
Traducción e Interpretación**

RESUMEN

El cómic japonés, más conocido como *manga*, ha ido consiguiendo cada vez más aficionados con el paso de los años. Lo hemos incluido como algo más que forma parte de nuestras vidas sin muchas veces pararnos a pensar en el país donde se creó el *manga*: Japón. Allí la cultura es completamente diferente a la nuestra y el idioma no tiene ninguna conexión con las lenguas occidentales, por lo que sin duda la tarea de traducir manga supone un gran desafío. En el presente trabajo se busca explicar qué es el manga, el impacto que ha causado en España y Alemania y las dificultades que presenta a la hora de traducir. Para finalizar, se realizará un análisis de los referentes culturales del primer tomo de *Naruto* y *Gintama* en español y alemán y las técnicas de traducción que se han empleado.

ZUSAMMENFASSUNG

Der japanische Comic, besser bekannt als Manga, hat im Verlauf der Jahre eine riesige Zahl von Manga-Liebhabern gewonnen. Er ist ein Teil unseres Lebens geworden, ohne dass wir oft darüber nachdenken, woher der Manga stammt: aus Japan. Die japanische Kultur ist ganz anders als unsere und zwischen der japanischen und den westlichen Sprachen besteht keine Verbindung, weshalb es eine große Herausforderung ist Mangas zu übersetzen. Die vorliegende Arbeit befasst sich damit, was der Manga ist, mit der Wirkung, die er in Spanien und Deutschland hervorgerufen hat, sowie mit Schwierigkeiten beim Überstzen von Mangas. Abschließend wird eine Analyse der Kulturikonen des ersten Bandes von *Naruto* und *Gintama* auf Spanisch und Deutsch, sowie der verwendeten Übersetzungstechniken durchgeführt.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.1 Motivación del trabajo.....	4
1.2 Breve explicación del trabajo.....	4
1.3 Objetivos.....	5
1.4 Estructura del trabajo.....	5
2. EL MANGA.....	7
2.1 Definición.....	7
2.2 Géneros.....	8
2.3 Características principales.....	9
3. SITUACIÓN DEL MANGA.....	11
3.1 El manga en España.....	11
3.1.1 Principales influencias.....	12
3.1.2 Editoriales.....	12
3.2 El manga en Alemania.....	14
3.2.1 Principales influencias.....	15
3.2.2 Editoriales.....	16
4. EL MANGA Y LA TRADUCCIÓN.....	17
4.1 Lenguaje oral.....	17
4.2 Japonés.....	17
4.3 Géneros.....	18
4.4 Onomatopeyas.....	19
4.5 Sentido de lectura.....	19
4.6 Bocadillos.....	20
4.7 Referentes culturales.....	21
4.8 Técnicas de traducción.....	22
5. ANÁLISIS DE LAS OBRAS AL ESPAÑOL Y ALEMÁN.....	24
5.1 Justificación de la elección de los textos: Naruto y Gintama.....	24
5.2 Naruto.....	24
5.2.1 Influencia en España y Alemania.....	24
5.2.2 Análisis metodológico y cultural.....	24
5.3 Gintama.....	28
5.3.1 Influencia en España y Alemania.....	28
5.3.2 Análisis metodológico y cultural.....	28
6. GLOSARIO.....	33
7. CONCLUSIÓN.....	35
8. BIBLIOGRAFÍA.....	37

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Motivación del trabajo

El *manga* se ha ido introduciendo poco a poco en el mundo occidental hasta el punto de haberlo adoptado como un elemento más de nuestra sociedad. Se pueden encontrar *mangas* en las librerías o tiendas de cómics, hay eventos dedicados especialmente a ello (como, por ejemplo, el famoso Salón del *Manga* de Barcelona), se vende *merchandising* de todo tipo y también se ha colado en nuestros televisores. ¿Quién no ha visto series míticas como *Dragon Ball*, *Shin Chan*, *Heidi* o *Doraemon*? La mayoría de la gente ha oído hablar del *manga*, pero no todos se llegan a interesar por él. Sin embargo, hay una gran cantidad de personas que hemos crecido viendo esas series y otras muchas más para las que ya se ha convertido en parte esencial de nuestras vidas: esas personas son «otakus», o popularmente más conocidas como «frikis». Yo también me considero una «otaku», y descubrir el mundo del *manga* me ha servido para conocer una cultura tan fascinante e interesante como es la japonesa e incluso llegar a interesarme por aprender japonés y querer viajar a Japón. Esta elección como tema de mi TFG ya no es solo debido a mi afición por el *manga*, sino por toda la cultura que nos transmite sin darnos cuenta. Aquellos que hayamos leído historias ambientadas en Japón y en las que aparecen elementos culturales japoneses, hemos aprendido aspectos sobre la cultura japonesa que abarcan de lo más general a otros aspectos muy específicos que solo los entendidos en el tema pueden saber.

1.2 Breve explicación del trabajo

Este trabajo consiste en el análisis de la translación de los elementos culturales en las traducciones de *mangas* del japonés al alemán y al español. El japonés es una lengua completamente diferente del alemán y español, por lo que la elección de las estrategias de traducción resulta algo fundamental y crucial para que la traducción sea adecuada y a la vez no resulte opaca para los lectores. También se explican las características del *manga* y la situación del mismo en los países de las lenguas meta que se van a estudiar (España y Alemania), así como las series que más influencia han tenido en ambos países a lo largo de los años. Nos centraremos en los elementos que componen un *manga* y los desafíos que pueden suponer a la hora de traducir, así como en las técnicas de traducción que nos ayudarán a superar determinadas dificultades. Para finalizar, se realizará un análisis de dos *mangas* traducidos al español y alemán y se hará un breve estudio comparativo para comprobar las distintas técnicas que se emplean en ambas lenguas y cómo la cultura ha influido en su traducción.

1.3 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es mostrar la importancia de la traducción en el trasvase cultural de una lengua a otra y qué métodos y estrategias se emplean en cada dificultad. El japonés, como ya se ha dicho anteriormente, es una lengua completamente distinta del español y del alemán, por lo que ya de por sí la tarea de traducir es complicada. Si a eso lo sumamos el componente cultural, también distinto al de las lenguas meta, la traducción del japonés se convierte en un verdadero desafío. Por lo tanto, en este trabajo también se quiere analizar si durante el proceso de traducción al alemán y español se ha ido perdiendo algo de información cultural, ya sea por la dificultad a la hora de traducir o por el hecho de que la traducción no quede como algo opaco para el público occidental.

Otro objetivo importante es dejar claro el concepto de *manga*. Mucha gente no sabe qué es exactamente o no sabe diferenciarlo de otro estilo de dibujo. Por lo tanto, es primordial dejar claro desde el principio la definición de *manga* y sus características y la diferenciación respecto al *anime*, del cual se hablará en el punto 2.

La influencia del manga está determinada sobre todo por las publicaciones por parte de las editoriales en cada país. De este modo, es fundamental analizar el impacto del *manga* en los dos países (España y Alemania) y las editoriales que los publican para así poder entender mejor la situación del *manga* en cada país.

Además del análisis de las traducciones al español y alemán, hay que recalcar que en este trabajo también se realiza una comparación respecto a las estrategias empleadas en cada lengua para así poder ver los diferentes resultados, compararlos y comprobar que no existe una solución única para cada problema de traducción.

1.4 Estructura del trabajo

Como ya he explicado con anterioridad, este trabajo se centra principalmente en el aspecto cultural de Japón y su influencia a la hora de traducir. Para ello, es necesario definir el *manga*, como veremos en el siguiente apartado. Dentro de esta definición se realizará una breve explicación etimológica del término *manga*, así como sus orígenes, sus características principales y una delimitación para no confundirlo con otros estilos de dibujo, ni tampoco con el *anime*. Dentro de la definición se encuentran los múltiples y diferentes géneros del *manga*, que serán importante a la hora de situar en contexto los dos *mangas* que se van a analizar.

A continuación, se muestra una explicación sobre la situación del *manga* en España y Alemania, factor importante para conocer la popularidad o el público que hay en ambos países. También se ha considerado importante incluir un apartado en el que se recogen las mayores influencias de obras en cada país, así como las editoriales que distribuyen *manga*.

En el apartado siguiente se explican los elementos del manga que pueden hacer dificultosa la tarea de traducción y el problema que pueden suponer. Dentro de este punto se incluyen también las estrategias para poder resolver con éxito los problemas de traducción.

El siguiente punto es el más importante, en el cual se realiza el análisis de dos obras con un fuerte componente cultural japonés: «Naruto», ambientada en el mundo de los *ninjas*, y «Gintama», ambientada en el mundo de los samuráis. Se explica de forma breve mis motivaciones para haber elegido estas obras y la influencia que han tenido en los dos países de lengua meta. El bloque principal será el análisis metodológico y cultural, que se explicará mediante ejemplos para comprobar las estrategias de traducción elegidas y en el que se compararán las traducciones de ambos idiomas. El último apartado será un glosario a modo de conclusión en el que se resumirán los ejemplos expuestos en el apartado anterior. En él se incluirá el término original en japonés, la traducción y estrategia empleada al español y la traducción y estrategia empleada al alemán. Por último, se encuentran las conclusiones extraídas durante todo el proceso y la bibliografía empleada para realizar el trabajo.

2. EL MANGA

2.1 Definición

Manga es un término que, con el paso de los años, se ha ido incorporando a nuestro vocabulario. Sin embargo, no todos hacen un uso correcto de esta palabra. Por ejemplo, a veces lo consideran como simplemente «dibujos chinos» (cuando su origen ni siquiera viene de China), dibujos para niños o resulta víctima de prejuicios, todo esto debido al desconocimiento sobre este tema.

Antes de centrarnos en la definición del término, hay que plantearse una pregunta: ¿cuál es el origen de la palabra *manga* y qué significado tiene? La teoría más popular a nivel internacional es la del traductor y escritor norteamericano Frederick L. Schodt, que expuso en 1983 en su libro *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*: la palabra *manga* (漫画 o también まんが, pronunciada «mahngah») puede significar caricatura, tira cómica o animación. Acuñada por el artista japonés Katsuhika Hokusai en 1814, está formada por los *kanji* «man», 漫, («involuntario») y «ga», 画, («dibujo»). La idea de Hokusai era describir algo como «dibujos caprichosos».

El *manga*, como se suele pensar, no es ni mucho menos un estilo de dibujo de pocos años. Este arte se remonta a muchos siglos atrás, al siglo XI d.C. con el *Chōjugiga* (dibujos satíricos de animales). Durante el período Edo y Meiji, este estilo de dibujo se fue desarrollando y se crearon unas narraciones que podrían ser comparables a las del manga actual, con temas que iban desde la comedia hasta la crítica. Como ya se explicó anteriormente, fue Hatushika Hokusai en el siglo XIX quien acuñó el término *manga* y popularizó dicho término mediante una serie de libros de ilustraciones. El *manga* fue ganando cada vez más popularidad, sobre todo entre los occidentales, quienes decían que poseía una «belleza exótica». El manga moderno se originó por la mezcla con ese estilo de dibujo y el occidental, que a partir de la Segunda Guerra Mundial comenzó a evolucionar hasta el *manga* tal y como se conoce hoy en día.

Por lo tanto, el *manga* se refiere, tanto a las historietas de origen japonés como al estilo de dibujo que se emplea en estas, cuyas características se explicarán en el punto 2.3. Hay que recalcar también la diferencia entre *manga* y *anime*. Las personas que no sean muy entendidas en el tema llamarán *manga* también a las series de televisión de origen japonés. El término correcto para llamar a estas series es *anime*, que es la forma animada para representar historietas y que surgió durante la época dorada de Disney:

El *anime* es una combinación entre un arte visual y un entramado denso de narrativas que tiene como resultado un complejo conjunto de géneros [...] y historias más complejas de las que se pueden encontrar en sus equivalentes occidentales [...]. La animación japonesa tiene diversos formatos: OVA (Original Video Animation), serie de televisión, película, ONA (Original Net Animation) (Goldenstein y Meo 2010: 6).

2.2 Géneros

Si por algo se caracteriza el *manga* es por su gran variedad de géneros dirigida a toda clase de público. Hay una gran cantidad de géneros y, si entramos dentro de los subgéneros, es un número casi incontable, por lo que, en ocasiones, clasificar un *manga* puede resultar una tarea muy complicada. Esta riqueza temática marca una diferencia notable con el cómic occidental. Hay que tener en cuenta también que una historia no será clasificada siempre dentro de un solo género, sino que puede combinar varios. A continuación se explicarán los géneros principales en los que se puede clasificar un *manga* (Cobos 2011: 4):

Kodomo: significa «niño» en japonés. Va dirigido a niños y preadolescentes. Las historias suelen tratar sobre temas para niños o familias y se caracterizan por la ausencia de elementos destinados a audiencias más adultas. Tres conocidos ejemplos son *Pokémon*, *Digimon* y *Doraemon*.

Shonen: significa «chico joven» en japonés. Como su nombre indica, esta temática va dirigida principalmente al público masculino adolescente. Las historias suelen contener lucha, acción, deporte y toques de humor. El tema de las relaciones amorosas suele quedar en segundo plano. Ejemplos de *manga shonen* son *Dragon Ball* o *InuYasha*.

Seinen: significa «hombre joven» en japonés. Este género va dirigido al público masculino adulto, por lo que la narrativa es más adulta y elaborada que las del *shonen*, incluyendo más violencia. El *seinen* suele estar más relacionados con la realidad que el *shonen*.

Shojo: significa «chica joven» en japonés. Este género va enfocado principalmente al público femenino adolescente. La temática hace especial énfasis en el amor y los sentimientos de los personajes.

Josei: significa «femenino» en japonés. Si el *seinen* va dirigido al público masculino adulto, el *josei* va dirigido al público femenino adulto. Estas historias tratan sobre la vida diaria de mujeres adultas. Se trata de una versión más realista del *shojo* en la que el amor se muestra realista y no idealizado.

Ecchi: significa «obsceno» o «lascivo» en japonés. Se trata de obras con connotaciones sexuales y humorísticas sin llegar a mostrar escenas de sexo explícitas.

Yaoi: también conocido como *Boys' Love*, se trata de historias amorosas o de carácter sexual entre hombres.

Yuri: este género trata de historias amorosas o de carácter sexual entre mujeres.

Hentais: significa «pervertido» en japonés. Historias para adultos en las que se muestran escenas de sexo explícito.

Saber clasificar el género de un *manga* resulta fundamental para saber cómo traducirlo y adaptarlo a un público en concreto.

2.3 Características principales

El *manga* es un estilo de dibujo de origen japonés, pero ¿qué es lo que le hace ser tan diferente del resto de estilos de dibujo como, por ejemplo, el americano? Hoy en día ya no se le llama *manga* solo a las historietas de procedencia japonesa, sino a los cómics que reúnen una serie de características para que puedan ser considerados *mangas*. Por ejemplo, podemos decir que existen *mangas* españoles o europeos, aunque no tienen ni la cuarta parte de éxito que uno japonés. Sebastian Keller (2006) enumera algunas características que hacen un *manga* ser lo que es. Así, una de las características principales y rasgo principal por el cual se reconoce un *manga* es el estilo de dibujo y la técnica que se emplea, con personajes detallados de rasgos expresivos y ojos medianos-grandes. Las proporciones no se suelen corresponder con las proporciones humanas reales. El *manga* se sirve de la caricatura para poder deformar la cara y así hacer rasgos y gestos más exagerados (Forero, Herrera y Narváez 2015: 23).



Figura 1. Imagen de *La saga de Caín* (Yuki, 1992)

Los *mangas* suelen estar impresos en blanco y negro debido a los costes de producción. Se puede encontrar a color la cubierta y en algunas ocasiones las primeras páginas del tomo.

Los *mangas* en Japón gozan de un éxito enorme hasta el punto de que se publican capítulos semanales que se incluyen en revistas junto con muchas otras historias (en Alemania se suele dar una situación similar que se explicará más adelante). Por lo tanto, un tomo es la recopilación de varios capítulos de una serie que se ha ido publicando a lo largo de las semanas. Estos tomos están caracterizados por tener una extensión de unas 200 páginas y por su tamaño compacto.

El sentido de lectura de las páginas es a la inversa, es decir, de derecha a izquierda y no de izquierda a derecha. Lo mismo ocurre con las viñetas y bocadillos, por lo que a alguien que no esté acostumbrado a leer *mangas* puede resultarle un poco confuso al principio. Por este motivo, las

editoriales occidentales se encargan de poner una página de advertencia en la última página del tomo (que sería la primera en nuestro sentido de lectura).

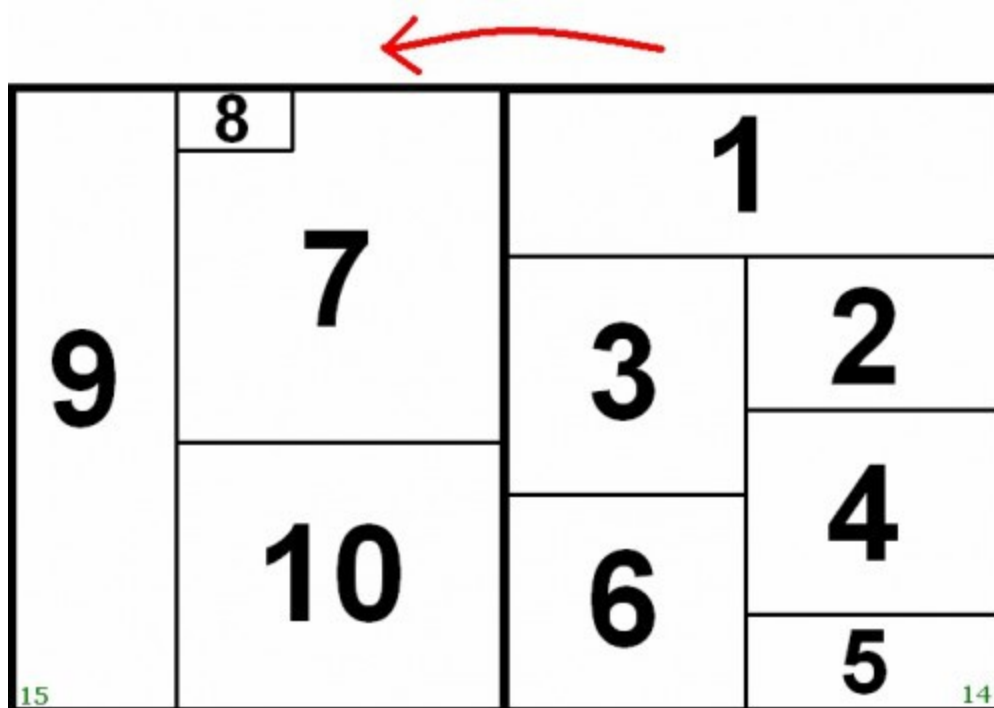


Figura 2. Ejemplo de sentido de lectura. Fuente: <http://laarcadiadeurias.net/manga/el-cansino-debate-sobre-el-sentido-de-lectura-oriental-de-los-mangas/>

Como también se puede observar en la imagen superior, la distribución de las viñetas es más variada que la de los cómics occidentales. También se caracterizan por centrarse en las expresiones de los personajes, dando la impresión en ocasiones de que el tiempo no parece avanzar de una viñeta a otra. También es característico que uno o varios elementos de la imagen ocupen una página o dos.

Un aspecto que ya se ha explicado anteriormente es la riqueza de géneros y subgéneros. Algunos subgéneros abarcan temáticas muy concretas, como, por ejemplo, *harem*, *magical girls* (chicas con súperpoderes), *mecha* (robots), *jidaimono* (historias ambientadas en el Japón feudal), etc. (Cobos 2011: 4).

Las onomatopeyas son un elemento esencial en el *manga*, pues se llegan a utilizar para cualquier clase de sonido y con más frecuencia que en el cómic occidental. A esto se le añaden también los elementos gráficos propios del *manga* (gota de sudor gigante, rayas en la nariz y mofletes para indicar rubor...).

3. SITUACIÓN DEL *MANGA*

Para poder analizar la influencia cultural del manga en un determinado país se debe conocer cuáles han sido las obras que más huella han dejado y cuáles son las editoriales que distribuyen *mangas*. También es importante resaltar las diferencias que puede haber de un país a otro.

3.1 El *manga* en España

La evolución del *manga* en España se ha ido desarrollando de forma distinta a lo largo de los años. Gómez (2012: 3) expone tres generaciones desde la llegada del *manga* a España. La primera se remontaría a los años 70-80, con series como *Heidi*, *Marco* o *La abeja Maya*¹. Estas series, que se emitían por televisión, tenían un carácter más inocente e infantil que las series que se emitirían más adelante, por lo que el manga, según explica Gómez, no llegó a sufrir por aquel entonces ningún tipo de rechazo. Fue a partir de los años 90, en la segunda generación, cuando se produjo el *boom* del *manga* en España, con *Dragon Ball* como serie más importante, y otras muchas en las que había un mayor componente cultural japonés. Muchas de estas series, dirigidas a un público adolescente e incluso adulto, se emitían en horario infantil. El erróneo concepto del *manga* como dibujos solo para niños y la incompreensión hacia la cultura japonesa comenzó a provocar una animadversión al *manga* por parte de muchos padres y otros sectores, quienes asociaban dicha afición con el desarrollo de conductas violentas. Gómez explica que durante estos años comenzó a aparecer el colectivo *otaku*, que fue consolidándose poco a poco y acabó siendo aceptado en la tercera generación, con *Naruto* o *Doraemon* como representantes principales. Hoy en día, el *manga* está totalmente aceptado gracias también a la superación de los prejuicios que tanto daño hacían a la industria del *manga* en España. Esta nueva generación se caracteriza por la distribución de *manga* y *anime* por todo el país, incluso con librerías especializadas, la creación de eventos dedicados especialmente para el manga (Salón del Manga, Japan Weekend, etc.) o jornadas culturales sobre Japón y su cultura.

Marc Bernabé (2016) ha ido realizando un estudio a lo largo de los años en el que se muestra la producción total de *mangas* en España a lo largo de los años. Bernabé hace especial hincapié en que los datos son únicamente sobre novedades y reediciones editadas, no sobre ventas ni tiradas. Dicho estudio muestra la buena salud que gozaba el *manga* en 2007 y 2008, dos años cúspide en los que se alcanzaron hasta 747 novedades. Con el estallido de la crisis, las ediciones bajaron hasta casi la mitad y no se empezó a recuperar de verdad hasta el año 2015. En 2016 se alcanzó una cifra bastante próxima a las de 2007 y 2008.

¹

En este caso se refiere a series de televisión (anime). No obstante, hablaré de «manga» como concepto general.

3.1.1 Principales influencias

Según explica Santiago (2012: 6), el manga comenzó a cosechar éxito en España a partir de 1975 con la serie de animación *Heidi*, que gustó al público de todas las edades. Tres años después se estrenaría *Mazinger Z*, que, sorprendentemente, tuvo todavía más éxito que *Heidi*. Sin embargo, la violencia y los diálogos provocaron el disgusto de muchos padres, y con ello se dio paso a la cancelación de la serie en TVE. Varios artículos de la revista especializada en videojuegos *Hobby Consolas* escritos por Valdivia (2013) hacen una recopilación de las series que más hondo calaron en España en las últimas décadas. En los años 70 también triunfó *Marco*, con unos niveles muy buenos de audiencia a pesar de la crudeza de la serie. También se añaden *La abeja Maya*, *Ulises 31*, *Candy Candy* y *Kimba, el león blanco*.

A partir de los años 80, muchos *animés* fueron abandonando poco a poco la estética infantil y añorada y fueron aumentando las dosis de acción. Se experimentó un auge de las series de animación gracias a la aparición de canales privados de televisión. Los principales animés en aquellos años fueron *Comando G*, *La aldea del arce*, *Dr. Slump*, *Musculman* y *La vuelta al mundo en 80 días*. La publicación en 1988 del manga *Akira* se convirtió en un éxito de ventas en España.

Valdivia (2013) explica que los años 90 se caracterizan por la publicación de numerosos *animés* de gran calidad, de los cuales se destaca el mítico *Dragon Ball*, que supuso un éxito inesperado para las cadenas de televisión. Otras series de gran calidad que siempre quedarán en el recuerdo de muchos de nosotros son *Oliver y Benji*, *Doraemon*, *Chicho Terremoto*, *Los caballeros del zodiaco*, *Sailor Moon*, *Pokémon*, *Digimon* y *Shin Chan*, esta última considerada como una de las series que mejor acogida ha tenido en nuestro país.

Valdivia comenta que, tras el auge del anime en los años 90, se dio paso a una crisis en la cantidad de obras publicadas en televisión, situación que continúa a día de hoy. Cada vez se iban emitiendo menos series y la única manera de poder verlas era a través de la televisión de pago. Sin embargo, hay muchas series que en este nuevo siglo han conseguido tener éxito y dejar huella como *One Piece*, *Naruto*, *Bleach*, *Fullmetal Alchemist*, *Detective Conan*, *Death Note* o *Cowboy Bepop*. Las dos primeras mencionadas son las que más renombre han conseguido en España durante estos últimos años.

3.1.2 Editoriales

Al contrario de lo que se puede creer, en España hay un número importante de editoriales que publican manga (alrededor de 18). No obstante, según explica Bernabé (2016) en un estudio expuesto en su blog *Mangaland*, hay un número reducido de editoriales que son las que editan la mayor parte de novedades, en concreto, cinco. En el siguiente gráfico se muestra el porcentaje de

novedades editadas en 2016.

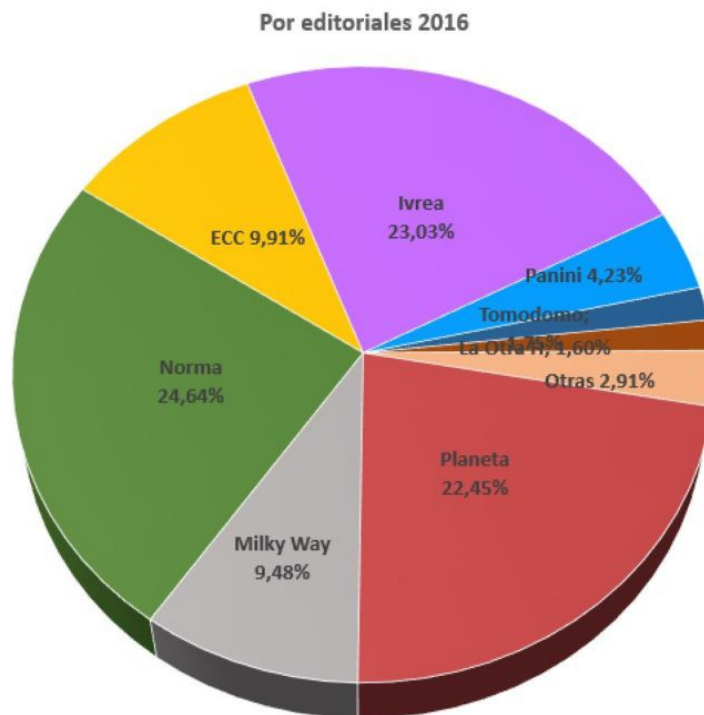


Figura 3: Novedades editadas en 2016. Fuente: <http://www.mangaland.es/2016/12/estadisticas2016/>

Como se puede observar en el gráfico, son cinco las principales editoriales de manga:

Norma: se trata de una de las editoriales que más años lleva editando manga (concretamente, desde 1977). Es una de las editoriales más grandes del mercado español y ha conseguido recopilar obras para todo tipo de lectores, desde el público más infantil al más adulto.

Planeta: fundada en 1949, es la editorial más grande del mercado y la que recoge las obras que más éxito han tenido en España, como *Dragon Ball* o *One Piece*. Se desconoce la fecha exacta en la que comenzó a editar *manga*, pero lleva muchos años dentro ese ámbito.

Ivrea: se trata de una editorial argentina con oficinas en España que nació en 1998. Está especializada en cómics y *manga* y de momento goza de buena salud en el mercado español.

ECC: esta editorial nació en 1995 en Barcelona y, a pesar de haber empezado a editar *manga* en 2014, ha conseguido hacerse hueco dentro del mercado y conseguir buenas ventas en tan solo dos años.

Milky Way: fue fundada en 2013 y publica manga desde 2014. Sin embargo, se trata de una editorial que apuesta por obras que no han sido aceptadas en otras editoriales debido a su estilo o extensión. De esta forma, obtiene una gran variedad de obras.

Considero importante también mencionar de forma breve la editorial Glénat, que en 2011 pasó a

llamarse EDT (Editores de Tebeos). Glénat publicó una gran cantidad de obras, muchas de ellas de gran éxito, e incluso creó la línea Glenat Gaijin, dedicada especialmente a la publicación de obras de autores españoles. Al poco de volver a renacer como EDT, la editorial sufrió un duro golpe al perder sus mejores licencias (como la editorial japonesa *Shueisha*). En 2013 dejó de publicar manga y se dedicó al cómic nacional.

3.2 El *manga* en Alemania

Para poder entender bien la situación también es importante realizar una breve comparación entre ambos países. El mercado del *manga* en Alemania presenta un escenario bastante diferente al de nuestro país. Si en España solo se encuentran *mangas* en grandes librerías o tiendas especializadas en cómics, en Alemania se encuentran en muchas librerías «normales». Se publica una cantidad de tomos mucho mayor que en nuestro país, con una variedad de géneros también mucho mayor, aunque también cabe destacar que, al igual que en el mercado español, los dos géneros imperantes son el *shonen* y el *shojo*. Dejando de lado las típicas series que tienen éxito garantizado (Naruto, One Piece, Dragon Ball...) y que se componen de muchos tomos, las editoriales alemanas se preocupan también por publicar mangas de pocos tomos y cuya publicación ya está finalizada. De esta forma es más sencillo para el lector poder hacerse con la colección completa. El precio de los tomos es ligeramente menor al de España: mientras que en España rondan los 8-9 euros, en Alemania suele costar alrededor de 6-7 euros.

Otro elemento diferenciador son las revistas gratuitas que proporcionan las editoriales *manga* alemanas. Estas revistas (que suelen ser trimestrales) incorporan muestras de lectura de algunas novedades acompañadas de una breve sinopsis. También incluyen las fechas de lanzamiento de todas las novedades y el precio. En estas revistas también se les da importancia a los autores *manga* alemanes que asimismo han conseguido hacerse un hueco en el mercado.

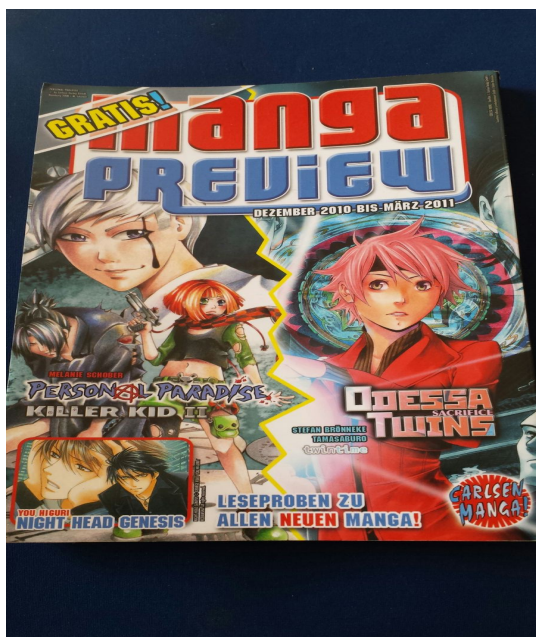


Figura 4: Revista *manga*, fuente propia (Carlsen Manga Verlag, 2010)

Según explica Franz Winter (2009), la industria del manga en Alemania comenzó en los años 80, pero no alcanzó un éxito mayor hasta los años 90, donde los números de ventas comenzaron a subir. Winter muestra el gran éxito del manga en las últimas décadas con un ejemplo de la editorial Carlsen. Esta editorial consiguió en 1995 un beneficio de ventas de 400.000 euros, mientras que en 2002 subió a más de 16 millones de euros. También expone que tan solo con las principales editoriales (cinco) se publican alrededor de 800 novedades anuales, una cifra mayor que las novedades publicadas por todas las editoriales en España en sus mejores años. Sin embargo, en Alemania también se sufre o se ha sufrido el prejuicio de que el manga son historias puramente violentas o sexuales. A pesar de todos los prejuicios que puede recibir de alguna parte de la población, el *manga* ocupa un 75 % del volumen total de ventas de cómics, según datos proporcionados por Bastian Knümann (2006).

El *manga* en Alemania, al igual que ocurre en España, se ha convertido en un modo de vida para sus fans. Desde 1999 se celebra anualmente *Animagic*, una de las convenciones sobre *manga* y *anime* más grandes de Europa, donde, además de comprar productos y *merchandising* relacionados con este mundillo, los visitantes pueden participar en concursos de *cosplay* (disfrazarse de un personaje que te guste) o karaoke, hacer cursos de japonés, de dibujo u otras manualidades, etc. También se celebra la *German Comic Con* en cuatro ciudades diferentes a lo largo del año, convención en la que el manga también ha conseguido ganarse un puesto importante.

3.2.1 Principales influencias

Al igual que en España, el *manga* comenzó a entrar en las vidas de los alemanes a través del televisor. Sturm y Teich (2006: 50) explican que en el país germano tuvo su entrada en 1961 con la película *Der Zauberer und die Banditen*. Esta producción estaba especialmente dirigida al público infantil, al igual que otras series de gran éxito como *Heidi* o *Kimba, der weiße Löwe*. Según Sturm y Teich, este era uno de los motivos por los que se empezó a originar el prejuicio de que el *manga* y el *anime* eran dibujos solo para niños. Sin embargo, la emisión de las películas *Akira* y *Ghost in the Shell*, de un carácter más adulto y serio, supuso un contraste en comparación con las otras series. Otras de las series que tuvieron éxito durante los años 70 y 80 son aquellas inspiradas en clásicos infantiles como *Anne mit den roten Haaren*, *Peter Pan* o *Sara, die kleine Prinzessin*.

A partir de los años 90, el tema de los superhéroes se volvió muy popular; fueron años en los que la serie *Sailor Moon* alcanzó la fama y supusieron la entrada al mundo del *manga* para muchos. Sturm y Teich recalcan que el auténtico boom empezó con *Dragon Ball*, que fue el primer tomo que se publicó en el sentido original de lectura (oriental). A partir de ese entonces la demanda comenzó a subir exponencialmente, también como consecuencia del estancamiento del mercado de cómics.

Otra de las series estrella fue *Pokémon*, serie inspirada en un videojuego de la *Game Boy* y que consiguió aumentar el éxito y a influencia del *manga* y el *anime* en Alemania. Sturm y Teich (2016, 114) señalan que, a partir del comienzo del siglo XXI, el Studio Ghibli, estudio de cine de animación japonesa, comenzó a ganar muchos fans en ambos países gracias a películas como *La princesa Mononoke (Prinzessin Mononoke)*, *El castillo ambulante (Das wandelnde Schloss)* o *El viaje de Chihiro (Chihiros Reise ins Zauberland)*, esta última ganadora de un Óscar en la categoría de mejor película de animación.

A partir del 2000 y con la llegada de internet a la mayoría de los hogares se comenzó a leer y ver series en la red. En Alemania, al igual que en España, también triunfaron series como *Naruto*, *One Piece*, *Bleach* o *Fullmetal Alchemist*.

3.2.2 Editoriales

Según Sturm y Teich (2006: 53), hay numerosas editoriales que se encargan de publicar manga, pero son cinco las que publican la mayor parte de novedades.

Carlsen Verlag: publica *mangas* bajo el nombre de Carlsen Manga. Esta editorial publica cómics, *manga* y libros infantiles y juveniles. Fue la primera editorial en publicar un tomo en el sentido de lectura oriental con *Dragon Ball*.

Tokyopop: se trata de una editorial estadounidense que abrió una sucursal en Alemania en 2004, llamándose así *Tokyopop Deutschland*. Esta editorial se dedica especialmente a la distribución de *manga*, de modo que es una de las que más tomos publica y más variedad de género tiene, desde *shonen* y *shojo* hasta *josei* y *yaoi* (género que las principales editoriales españolas no se han aventurado a publicar en grandes números).

Egmont: publica *manga* bajo el nombre de *Egmont Manga & Anime*, también conocido como *EMA*. Se fundó en el año 2000 con motivo del gran boom que estaba experimentando el manga en Alemania en aquellos años. Ha publicado obras muy conocidas como *Detective Conan*, *Sailor Moon* o *Inu Yasha*.

Panini: a partir del año 2000 Panini empieza a publicar manga con el nombre de *Planet Manga*. Esta editorial tiene varias líneas de publicación: *Planet ab 16 Jahren*, *Planet shojo* y *Planet Video*.

Kazé: editorial francesa especializada en *manga* y, sobre todo, *anime*. Esta empresa es una de las editoriales que más publica en Europa e incluso ha sacado un canal propio de televisión (Kazé TV) dedicado especialmente al *anime*.

4. EL MANGA Y LA TRADUCCIÓN

Traducir *manga* no equivale solo a pasar un texto del japonés a la lengua meta, sino que plantea una serie de elementos que bien podrían considerarse como dificultades de traducción. Marc Bernabé (2012) hace una explicación de dichas dificultades en una interesante conferencia sobre el *manga* y la traducción que dio en Santiago de Chile. A continuación se numerarán y explicarán dichos elementos.

4.1 Lenguaje oral

Al igual que ocurre con los cómics y con los diálogos de las novelas, los textos del *manga* (excepto las narraciones) son lenguaje oral, es decir, es el lenguaje hablado plasmado en papel. Este factor supone una complicación a la hora de traducir, pues el traductor puede tener el descuido de inclinarse por la opción de querer escribir el texto de una forma muy correcta que puede que no se corresponda con el lenguaje oral. Bernabé recomienda también que los diálogos deben aportar frescura aunque estos no sean exactos al texto origen. La traducción del *manga* consiste en un proceso creativo que nos tiene que transmitir emociones, por lo que es más importante mantener el espíritu del mensaje que pecar de ser literales y que los diálogos queden poco naturales.

4.2 Japonés

Casi todos los *mangas* que se traducen son los que vienen de Japón, por lo que la lengua origen será el japonés. *El nihongo* (compuesto por los *kanjis* 日本語, los dos primeros «Japón» y el último «idioma») es el nombre con el que se denomina esta lengua en japonés.

Su particularidad es que es un idioma aglutinante, es decir, las relaciones gramaticales y las conjugaciones de tiempo, aspecto, modo, etc., se expresan mediante la unión de sufijos o partículas y palabras o radicales verbales (Ruiz 2012: 15).

Como es sabido, el japonés tiene un sistema de escritura completamente diferente al nuestro. Se compone de dos silabarios que, como su nombre indica, son caracteres que se agrupan por sílabas excepto el carácter *n*, que solo expresa un sonido consonántico. Estos dos silabarios o *kana* se conocen como *hiragana* y *katakana*, los dos compuestos por 46 caracteres. Aparte de estos dos silabarios, el japonés utiliza *kanji* (caracteres chinos) y *rômanji* (letras romanas). Como explica Marc Bernabé en su libro *Japonés en Viñetas* (2001: 19-28), el *hiragana* se utiliza para escribir palabras propiamente japonesas que no pueden escribirse con *kanji*, los *kanji* poco comunes o cuando la persona no recuerda cómo se escribía un *kanji* en concreto, mientras que el *katakana* se utiliza para las palabras extranjeras (muy comunes en esta lengua) y los nombres de persona o topónimos que no son japoneses, coreanos o chinos. Los *kanji* son caracteres que representan objetos o conceptos que pueden escribirse tanto en conjunto como solos para poder formar palabras

y no es necesario conocerlos todos para saber japonés (existen más de 50.000). El tema de los nombres propios también es distinto, pues primero va el apellido y después el nombre, de modo que a veces puede ser motivo de confusión para el lector occidental. Por lo tanto, el traductor debe cambiar el orden por el occidental para así poder adaptarlo al lector de Occidente. Dentro de esta lengua hay muchos dialectos de diferentes regiones, por lo que en el *manga* también hay personajes que hablan otros dialectos. La tarea del traductor es poder caracterizar bien a los personajes e intentar que a la hora de traducir a la lengua meta la traducción no pierda calidad. Para ello también hay que tener en cuenta, tanto el registro lingüístico como el contexto en el que se sitúan los personajes e incluso el estado de ánimo en el que se encuentran.

Después de esta pequeña introducción se puede llegar a la conclusión de que a la hora de traducir no se puede llevar el mismo proceso que en una lengua románica. Se trata de una estructura lingüística totalmente diferente, por lo que se debe descomponer la oración en japonés para volverla a montar desde cero a lenguas como el español o alemán. Volviendo a la conferencia dada por Marc Bernabé, este explica que a este factor se le añade la ausencia de género, número y del tiempo futuro, elementos que hacen que el japonés se convierta en una lengua muy ambigua a la hora de traducir y en ocasiones resulte un problema. Un ejemplo común en el *manga* es la presencia de personajes ambiguos que, debido a su aspecto, no se sabe con exactitud si son chico o chica. Ante esta dificultad, el traductor puede intentar documentarse en el caso de que la serie esté finalizada en Japón y leer y buscar en otros capítulos más avanzados si hay alguna señal que le indique el sexo del personaje. En caso de que la serie no esté finalizada, el traductor tendría que limitarse a intentar no utilizar marcas de género en ese personaje para continuar con la ambigüedad (ejemplo: poner «qué cansancio» en vez de «estoy cansado/a»).

4.3 Géneros

Como ya se explicó en el apartado 2.2, una de las características del manga es la gran cantidad de géneros que tiene con el fin de abarcar a todo tipo de público. Estos géneros van desde los temas más generales hasta los más específicos, como los *mangas* que tratan sobre temas médicos o gastronómicos. En estos temas no basta simplemente con tener un conocimiento general, sino que será necesario documentarse sobre el tema para que la traducción sea lo más correcta, exacta y precisa posible. Por ejemplo, si nos encargan traducir un manga ambientado en el Japón medieval, es casi seguro que aparecerán elementos típicos de esa época. Por lo tanto, tendríamos que documentarnos sobre temas como la cultura, las costumbres o la política de aquellos años para tener un mayor conocimiento del tema y traducir sobre seguro. De esta forma, también se consigue satisfacer al público meta, que es al fin y al cabo la finalidad del *manga* además de entretener.

4.4 Onomatopeyas

Hiroko Inose (2009: 36-38) explica que las onomatopeyas tienen un uso muy extendido en Japón. Se utilizan desde la conversación coloquial hasta los artículos de periódicos de calidad, en los nombres de productos comerciales, en las obras literarias y, por supuesto, en el *manga*. Las onomatopeyas en japonés no se pueden comparar a las de otras lenguas como el español o alemán, por lo que traducirlas supone un gran quebradero de cabeza para los traductores. Inose clasifica tres tipos de onomatopeyas:

Giseigo: imitaciones de las voces humanas o de los animales. Ejemplo: *kyaakyaa* (voz alta y alegre de una mujer hablando) y *wanwan* (ladrido de un perro).

Giongo: palabras que imitan los sonidos reales. Ejemplo: *zaazaa* (sonido de la lluvia fuerte) y *sarasara* (sonido de la corriente del río).

Gitaigo: palabras que expresan estados o impresiones que vienen de los sentidos de la vista, el tacto, etc. que no sean el oído. Ejemplo: *niyaniya* (descripción de la sonrisa irónica) y *yuttari* (descripción del estado de relajación).

Ante este panorama, y volviendo a la conferencia impartida por Bernabé (2012), este expone tres posibilidades de traducir onomatopeyas, función en la que será muy importante también la labor del rotulista:

La primera opción es la de solo traducir lo que haya dentro de los bocadillos y dejar las onomatopeyas como están, es decir, en japonés. Esta opción es la más sencilla para el traductor y se podría prescindir del trabajo del rotulista, pero no traducir las onomatopeyas da la sensación (para alguien que no sepa japonés) de que falta el sonido, de que se ve la onomatopeya pero no se sabe cómo suena. Hay sonidos que se pueden deducir por el dibujo, como el ruido de un coche o de una explosión. Sin embargo, en las onomatopeyas de estados de ánimo (*gitaigo*) no se puede deducir si no se sabe japonés.

La segunda opción sería la adaptación total. Esto consiste en traducir todas las onomatopeyas del tomo y sustituir las que están en japonés por las onomatopeyas en español. Se trata de un trabajo laborioso en el que el rotulista tiene un papel esencial para la adaptación. Además, el rotulista debe tener una muy buena habilidad y ser muy preciso, pues, si las onomatopeyas se encuentran encima del dibujo y no trabaja con cuidado, puede estropearlo.

La tercera opción es la más correcta para Bernabé. Consiste en dejar la onomatopeya como está y poner al lado la traducción en pequeño o poner un asterisco al lado de la onomatopeya y escribir la traducción en el margen de la página. De esta forma, el dibujo no se altera y el lector puede saber de qué sonido se trata.

4.5 Sentido de lectura

Como ya se sabe, el *manga* en Japón se lee de derecha a izquierda y los bocadillos de arriba a abajo

y de derecha a izquierda. Según Bernabé (2012), hay dos opciones de adaptación:

Adaptar el tomo mediante el «efecto espejo», es decir, occidentalizarlo. Este efecto se consigue poniendo las viñetas de las páginas del revés. Sin embargo, se trata de una técnica en la que hay que llevar mucho cuidado con algunos elementos, como letreros o mapas. Estos elementos no se deben poner del revés porque podría haber un error de coherencia. Bernabé expone el ejemplo del saludo nazi, que si se gira la plancha lo harían con el brazo izquierdo en vez de con el derecho. Además, poner las viñetas del revés puede suponer una desvirtualización del dibujo en algunas ocasiones. Si el dibujante no es muy bueno y el dibujo se pone del revés se pueden notar los errores del dibujo. Al voltear las viñetas se debe llevar a cabo una tarea de edición para que se vea de la misma manera como la concibió el autor. Se trata de una opción anticuada que tanto en España como en Alemania apenas se usa, solo en series que llevan muchos años publicándose, como *Detective Conan*.



volteo correcto

volteo incorrecto

Figura 5: Una viñeta volteada de forma correcta y otra de forma incorrecta. Fuente: <http://letrablankaeditorial.es/el-sentido-de-lectura-de-un-manga/>

La segunda opción sería mantener el sentido de lectura tal y como está y poner una página de advertencia sobre cómo se debe leer el tomo, como se explicó en el apartado 2.3. Esta es la opción más usada y evita muchos quebraderos de cabeza.

4.6 Bocaballos

Los bocaballos o globos son un elemento esencial en el cómic. La dificultad de este elemento en el *manga* a la hora de traducir radica en el idioma japonés. Esta lengua es muy sintética y en unos pocos caracteres se escribe lo que en otras lenguas como el español o alemán se necesitaría el doble de caracteres o incluso el triple, ya que un solo *kanji* puede significar una palabra entera. A continuación se exponen dos ejemplos:

(1) 春 [*haru*] (1 carácter) → primavera (9 caracteres)

(2) 私は日本人です [*watashi wa nihonjindesu*] (7 caracteres) → yo soy japonés (14 caracteres contando espacios)

A esto se le añade que el japonés, al igual que el chino, no usa espacios entre palabra y palabra. La lectura de los bocadillos es en vertical, por lo que estos suelen ser estrechos y pequeños. Este factor supone un desafío para el traductor, pues tiene un espacio muy pequeño para que quepa todo y ello puede conllevar la pérdida de información en el texto meta.



Figura 6: Ejemplo de bocadillos en japonés del *manga Mokuyoubi no Furutto* (Masakazu 2010: 33)

Bernabé da como solución escribir con un tamaño de letra más pequeño para que pueda caber lo máximo posible y ser lo más conciso posible para así poder ahorrar caracteres. También aconseja no escribir palabras muy largas, ya que, al ser los bocadillos estrechos, se tendrían que usar muchos guiones de separación de palabras y se puede entorpecer la lectura.

4.7 Referentes culturales



Figura 6: *Teru teru bōzu*, un muñeco que se cuelga para ahuyentar el mal tiempo. Se trata de un referente cultural usado en el *manga* y *anime*. Serie: *Detective Conan*

Son aquellos elementos característicos de una cultura que están presentes en un texto y que, por remitir a realidades desconocidas en la cultura meta, pueden provocar problemas de traducción, ya sea porque el receptor no las entiende, o las entiende solo de forma parcial o distinta. (Gamero 2005: 91).

Se trata del objeto de estudio principal que debemos tratar y analizar en el apartado 5. El *manga*, en un principio, estaba escrito solo para el público nipón, ya que jamás se hubieran imaginado que pudiera llegar a extenderse por todo el mundo. En muchos tomos aparecen elementos del día a día en Japón, de la historia o folklore japonés. Al ser una cultura tan distinta a la española y alemana, es muy probable que haya términos que jamás hayamos escuchado y que el traductor necesite de alguna manera adaptarlos. Bernabé (2012) expone en la conferencia tres opciones a la hora de traducir:

Opción adaptativa: consiste en eliminar el término original y sustituirlo por un término más generalizador para que el público meta lo pueda entender. Ejemplo: traducir *sukiyaki* por «estofado» o *takoyaki* por «bolitas de pulpo». El problema de esta opción es que siempre habrá una pérdida de información y la cultura japonesa se ve domesticada.

Opción literal y rigurosa: se trata de dejar el término en japonés como está y añadir una nota a pie de página para explicar el significado. De esta forma, el término original no se ve afectado y, aunque quede un elemento exótico, hay una explicación que nos ayuda a entender el término y así aprender elementos culturales de la cultura origen.

Opción explicativa: consiste en aprovechar el espacio del bocado para escribir una paráfrasis explicativa. El problema de esta opción es que no suele haber mucho espacio en el bocado. Ejemplo: Hoy se celebra el *hinamatsuri*, el festival de las niñas.

La cultura japonesa se va haciendo cada vez más conocida. Conforme se va expandiendo hay menos términos que se traducen y que ya son de conocimiento general (como *sushi*, *wasabi* o *judo*).

4.8 Técnicas de traducción

Existe una serie de técnicas que nos ayudan a conseguir hacer una buena transmisión del TO al TM. Puesto que hay muchos autores que denominan dichas técnicas de forma distinta o realizan una clasificación diferente, en este trabajo se seguirá la clasificación de Hurtado (2001: 269-271). La siguiente lista recoge 17 técnicas que se explicarán brevemente:

1. Adaptación: Reemplazar un elemento cultural de la cultura origen por otro propio de la cultura meta.

2. Amplificación: Introducir formulaciones que no existen en el TO, como las notas a pie de página.

3. **Calco:** Traducción literal de una palabra.
4. **Compensación:** Introducir en otro lugar del texto un elemento de información que no ha podido reflejarse en el mismo sitio en el que está situado en el TO.
5. **Corrección o mejora:** Se corrige o mejora algo que se considera un error o errata del TO.
6. **Creación autónoma:** El traductor introduce algo nuevo que no estaba en el TO.
7. **Creación discursiva:** Equivalencia totalmente imprevisible que se establece fuera de contexto.
8. **Equivalente acuñado:** Utilizar un término socialmente reconocido como equivalente del TO.
9. **Generalización o neutralización:** Sustituir un elemento opaco por otro más aceptable para el receptor del TM.
10. **Literalismo:** Traducción palabra por palabra de una expresión que posee una versión acuñada distinta.
11. **Modulación:** Realizar un cambio del punto de vista. Puede ser léxica o estructural.
12. **Normalización:** Convertir en normal algo que en el TO era original o novedoso.
13. **Omisión o elisión:** Eliminar un elemento que no resulta convincente en el TM.
14. **Particularización:** Utilizar un término más preciso que el que hay en el TO.
15. **Préstamo o no traducción:** Integrar una palabra sin modificarla (préstamo puro) o integrar la palabra naturalizada. Se hablará de **transliteración** cuando se transcriben nombres propios de letras y sonidos de una palabra en alfabeto no latino (chino, ruso, japonés...).
16. **Sustitución (intersemiótica):** Cambiar elementos lingüísticos por paralingüísticos o viceversa.
17. **Transposición:** Cambio de categoría gramatical.

5. ANÁLISIS DE LAS OBRAS AL ESPAÑOL Y ALEMÁN

5.1 Justificación de la elección de los textos: *Naruto* y *Gintama*

Las dos obras elegidas para analizar las traducciones al español y alemán son *Naruto* y *Gintama*. Ambas obras son del género *shonen*, es decir, van dirigidas al público masculino adolescente, de modo que las dos traducciones tienen un mismo tipo de lector meta. Las dos historias tienen como trasfondo dos elementos puramente japoneses: ninjas y samuráis. Por lo tanto, a la hora de traducir, el traductor se habrá encontrado con un gran número de referentes culturales. Cabe resaltar que el universo en el que transcurre la historia de *Naruto* es ficticio (aparecen términos inventados por el autor), mientras en *Gintama* la historia se sitúa en Edo, el antiguo Tokyo.

5.2 *Naruto*

Naruto es un *manga* creado por Masashi Kishimoto que trata sobre Naruto Uzumaki, un ninja hiperactivo cuyo mayor deseo es convertirse en *hokage* (jefe de su aldea ninja). Lo que él desconoce es que dentro de él tiene encerrada a una bestia ancestral, motivo por el cual toda su aldea, la Villa Oculta de la Hoja, lo margina. La historia se finalizó con el tomo 72. El traductor al español es el ya citado Marc Bernabé, y al alemán, Miyuki Tsuji.

5.2.1 Influencia en España y Alemania

Naruto se ha convertido, sin duda, en una de las historias *manga* más importantes y conocidas del siglo XXI. Es de las obras más vendidas en ambos países y ha creado una nueva corriente de «otakus», en especial dentro del público joven. También ha dado pie a conocer y adentrarnos más en el mundo de los ninjas. Esta serie se publica en Alemania por la editorial *Carlsen Manga*, mientras que en España lo publicó Glénat (conocido más tarde como EDT) y, a partir de su caída, lo comenzó a publicar Planeta Cómic.

5.2.2 Análisis metodológico y cultural

A continuación se expondrán varias tablas con el término en japonés, su traducción al español y alemán y debajo de dicha tabla una breve explicación del término y la técnica de traducción empleada en cada lengua. Cabe resaltar que, debido a la extensión del trabajo, no se hará un análisis de todos los referentes, sino que se escogerán aquellos que son más relevantes para la historia y también aquellos más interesantes a la hora de comparar las estrategias utilizadas.

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
九尾の狐 [<i>kyubi no kitsune</i>]	zorro (demoníaco) de nueve colas	Neunschwänzige Fuch(sungeheuer)

En la mitología japonesa, los *kyubi no kitsune* son unas criaturas demoníacas de nueve colas y con aspecto de zorro. Dentro de la serie *Naruto* se ha acabado acortando el término solo a *kyubi*, pero

ambos traductores han considerado acertado ocultar el término en japonés y poner un equivalente aproximado al español y alemán. Se ha utilizado en ambos casos la técnica de **equivalente acuñado**.

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
忍者 [<i>ninja</i>]	ninja	Ninja

Un ninja (en Japón) era un grupo de mercenarios entrenados especialmente para misiones como asesinatos, espionaje o sabotaje, conocidos también por sus habilidades de camuflaje. Son el elemento principal de la serie, por lo que ambos traductores han decidido dejar el término original japonés (**préstamo**), pues es una palabra conocida que al utilizarla no resulta opaca. No obstante, Bernabé lo ha traducido al inicio del primer tomo como «guerreros de la sombra» en un par de ocasiones, nombre por el que también son conocidos los ninja.

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
先生 [<i>sensei</i>]	maestro	Meister

Un *sensei* en japonés es un maestro que se encarga de enseñar a un alumno dentro de un arte (como el arte ninja o *ninjutsu*). En este caso, se ha decidido en ambos casos **particularizar** el término por otro más propio de las lenguas meta.

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
術 [<i>jutsu</i>]	técnica	Kunst

Los *jutsu* son técnicas o artes (Kunst) que utiliza un ninja en la batalla y que un ser humano ordinario no puede imitar (dentro del universo de *Naruto*). Al no haber ningún equivalente en las lenguas meta, se ha utilizado la técnica de la **particularización** para que el término no resultara opaco.

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
ラーメン [<i>ramen</i>]	fideos	Nudelsuppe

El *ramen* es la versión japonesa de los fideos chinos, que goza de mucha popularidad en Japón y cada vez más en occidente. A pesar de ser una palabra conocida especialmente para los que solemos leer *manga*, ambos traductores han decidido traducir el término por otro más generalizador

(**generalización**) a pesar de que esto conlleve pérdida de información (el *ramen* no se parece a la sopa de fideos normal que se puede tomar en España o Alemania).

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
木ノ葉隠れの里 [Konohagakure no Sato]	Villa Oculta de la Hoja	Konohagakure

Konohagakure no Sato (literalmente, aldea entre hojas) es el pueblo donde vive Naruto. Al ser un lugar ficticio, no hay un préstamo o un equivalente establecido. En este caso, Bernabé ha decidido crear un topónimo nuevo en español que guardara cierta relación con el término en japonés (**creación discursiva**), mientras que Tsuji ha decidido mantenerlo en japonés y reducir las dos últimas palabras (**transliteración + reducción**).

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
火影 <i>Hokage</i>	(maestro) <i>hokage</i>	(Meister) <i>Hokage</i>

Se trata de otro término creado por Kishimoto. Un *hokage* (nombre compuesto por los *kanji* fuego y sombra, lo cual significaría literalmente «sombra de fuego») es el líder supremo de la Villa Oculta de la Hoja y es habitualmente el ninja más poderoso. En ambas traducciones se ha recurrido a dos técnicas: **préstamo** al escribir el mismo nombre que en japonés y **amplificación** al utilizar en algunas ocasiones «maestro» o «Meister» para acompañar el término.

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
下忍 [<i>genin</i>]	<i>ninja</i> de grado inferior	Unter- <i>Ninja</i>
上忍 [<i>jōnin</i>]	<i>ninja</i> de grado superior	Ober- <i>ninja</i>

Un *genin* y un *jōnin* significan literalmente «ninja bajo» y «ninja alto». Un *genin* es el rango más bajo de los *ninja* (aprendices), mientras que los *jonin* son la élite de los *ninja* de mayor nivel. En la traducción al español se ha optado por **generalizar** el término incluyendo los grados como escala, mientras que en alemán se ha traducido el término literalmente del japonés (**traducción literal**).

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
くノ一 [<i>kunoichi</i>]	Kunoichi + explicación (nota al pie)	Mädchen

Una *kunoichi* es el término utilizado para una mujer *ninja* o que practica el arte del *ninjutsu*. Las

técnicas empleadas han sido totalmente diferentes para cada idioma. Mientras que en español se ha decidido mantener la palabra en japonés más una breve explicación (**préstamo + amplificación**), en alemán se ha utilizado un término más general (**generalización**) que ha hecho perder información del texto origen.

Haciendo recuento de los términos, nos encontramos en la traducción al español con que se ha empleado una técnica de equivalente acuñado, un préstamo, un préstamo + amplificación, dos particularizaciones, tres generalizaciones y una creación discursiva. En la traducción al alemán se han empleado dos técnicas de traducción literal, un equivalente acuñado, un préstamo, un préstamo + amplificación, dos particularizaciones, una transliteración + reducción y una generalización. Como se puede observar, ambos traductores han decidido no conservar en la mayoría de los casos el término original en japonés y adaptarlos a la lengua meta, probablemente porque el hecho de dejar el término original supondría escribir una nota al pie por cada uno, lo cual entorpecería la lectura. Al contrario que en *Gintama*, la historia de *Naruto* no transcurre en Japón, sino en un mundo ficticio con elementos culturales japoneses, por lo que el traductor puede que no se vea tan «obligado» a mantener los términos originales. Ambos traductores han decidido mantener en el idioma original los términos *ninja* (que ya está totalmente adaptado tanto al alemán como al español) y *hokage* (término inventado por Kishimoto).

Centrándonos en mi valoración personal, habría dejado la mayoría de los términos en japonés más una explicación en una nota al pie. Como aficionada al *manga* que soy, mi opción habría sido mantener términos como, por ejemplo, *ramen*. Para los fans más acérrimos nos puede resultar molesto que *Naruto* se coma una sopa de fideos o *Nudelsuppe* y no un *ramen*, ya que, aunque el *ramen* también sea una sopa, se pierde el matiz de este plato japonés tan popular y que, además, el protagonista *Naruto* nombra en numerosas ocasiones. Por otro lado, traducir *kyubi no kitsune* por zorro de nueve colas o *Neunschwänzige Fuch* me ha parecido una decisión acertada, pues ya existe un equivalente acuñado para este término antes de que esta obra saliera a la luz. También es cierto que, conforme esta obra ha ido ganando seguidores, el término zorro de nueve colas se ha ido dejando de lado en España y Alemania para que se conozca simplemente como *Kyubi*. Los grados *ninja* de *genin* y *jōnin* los habría usado como préstamo en ambos idiomas, ya que las traducciones son (para mí) poco convincentes y ha acabado ocurriendo el mismo caso que con el *kyubi*: el público se ha acostumbrado a utilizar el término original, probablemente debido a que muchos lectores siguen el *manga* por internet. En estas páginas las traducciones están hechas por aficionados, por lo que suelen dejar más términos en japonés que en los tomos oficiales. En el caso de *Konohagakure no Sato*, me ha parecido más acertada la opción alemana que la española. Sin embargo, debido a los mismos motivos que sucedió con el término *kyubi*, *genin* y *jōnin*, la aldea

acabó siendo más conocida en ambos idiomas como *Konoha*. Me ha parecido muy acertada la opción española de dejar *kunoichi*, mientras que en la opción alemana se ha producido una gran pérdida de información al traducirlo como *Mädchen*, por lo que me parece una opción totalmente desacertada.

Habiendo hecho este análisis se puede observar que, cuando una serie se hace tan famosa como es el caso de *Naruto*, al final acaba volviéndose más popular la opción más leída por los fans (en páginas de internet) que la opción dada por los mismos traductores en los tomos traducidos.

5.3 *Gintama*

Gintama es un manga creado por Hideaki Sorachi. La historia transcurre en Edo, que ha sido conquistada por unos seres del espacio, motivo por el cual los samuráis han caído en desgracia. El protagonista, Gintoki Sakata, es un samurái que va de trabajo en trabajo junto con dos amigos para poder pagar el alquiler. Además de la acción, uno de los elementos principales de esta historia es el humor. El traductor al español es Marc Bernabé y al alemán, Daniel Büchner.

5.3.1 Influencia en España y Alemania

Gintama goza de una gran popularidad en Japón, todo lo contrario que en Europa. A pesar de que tiene una historia que engancha, no ha conseguido grandes números de ventas. En España, la serie se dejó de publicar en el tomo 16, mientras que en Alemania, que parece que goza de mejor salud, sigue publicándose. Glénat fue la editora de este *manga* en España, mientras que en Alemana es Tokyopop.

5.3.2 Análisis metodológico y cultural

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
侍 [samurai]	Samurái	Samurai

Los samuráis eran una élite militar que gobernó Japón durante cientos de años. Eran unos guerreros cuyo objetivo era cumplir las órdenes del señor al que servían. Se trata de un término completamente incorporado a ambas lenguas. En ambas lenguas se utiliza como **préstamo**, pero en el caso del español es un **préstamo naturalizado** (al llevar la tilde se ha incorporado de forma natural a la lengua).

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
江戸 [Edo]	Edo + explicación (nota al pie)	Edo + explicación (nota al pie)

Edo es el nombre que tuvo Tokyo hasta la restauración Meiji en 1868. Es un nombre conocido para

el lector meta, por lo que se ha dejado el nombre original (**transliteración**) más una explicación a pie de página (**amplificación**) para que así la información sea completa.

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
刀 [katana]	katana/espada	Schwert

El término *katana* se utiliza para referirse a un sable japonés. Bernabé ha usado en este caso dos técnicas de traducción: utilizar el **préstamo** (*katana*) y el **equivalente acuñado** (espada) en diferentes ocasiones. En alemán se ha utilizado solo el **equivalente acuñado**.

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
木兎 [bokutô]	Bokutô + explicación (dentro del bocadillo)	Holzschwert

Un bokutô es un sable de madera empleado en las artes marciales y que sirve como sustitutivo de la *katana*. A la hora de traducir al español se ha traducido utilizando el término original como **préstamo**. Al ser la primera vez que se introduce el término, Bernabé ha incluido la descripción «espada de madera» (**amplificación**) para que las siguientes veces que se use el término sea solo usando el préstamo. En el alemán se ha utilizado el **equivalente acuñado**, ocultando así el término en japonés.

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
ちゃん [chan]	-	-chan + explicación (nota al pie)
君 [kun]	-	-kun + explicación (nota al pie)

Se trata de dos sufijos honoríficos que se usan al final del nombre de una persona (ejemplos en esta obra: Shin-chan o Shinpachi-kun). El sufijo *chan* se utiliza con función de diminutivo hacia niños pequeños o chicas en señal de afecto, mientras que el sufijo *kun* se utiliza en hombres de menor edad o categoría que la del hablante. Al tratarse de una particularidad japonesa que no tiene equivalentes al castellano, Bernabé ha decidido **omitir** los sufijos. Büchner ha decidido mantenerlos (**préstamo**) y añadir una explicación a pie de página (**amplificación**).

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
切腹 [seppuku]	Seppuku + explicación (dentro del bocadillo)	Seppuku + explicación (nota al pie)

El seppuku, que forma parte del código de los samuráis, consiste en rajarse el vientre para morir con honor en lugar de morir a manos del enemigo (también es una forma de pena capital). Aunque también se conoce como «rajarse el vientre», Bernabé ha decidido mantener el término en japonés (**préstamo**) y añadir una breve explicación dentro del bocadillo (**amplificación**). En alemán también se han utilizado las mismas técnicas, con la diferencia de que la explicación se ha dejado en una nota al pie.

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
しゃぶしゃぶ [shabushabu]	shabushabu + explicación (nota al pie)	Shabushabumahl
すき焼き [sukiyaki]	sukiyaki + explicación (nota al pie)	Sukiyaki + explicación (nota al pie)
饅頭 [manju]	Pastelitos	Manju + explicación (nota al pie)

Los dos primeros términos son dos platos típicos japoneses que podrían considerarse (en términos muy genéricos) como un equivalente del estofado. Estos dos platos tienen como parecido el estilo para servirlo, empleando carne y verduras cortadas muy finas y añadiendo salsas. Puesto que al traducirlo de forma adaptativa se produciría una pérdida de información, ambos traductores han decidido dejar los nombres en japonés. En el segundo término han utilizado las mismas técnicas de traducción (**préstamo + amplificación**), mientras que en el primer término se ha usado también **préstamo** y añadido una nota al pie (**amplificación**) en español y en alemán se ha usado el **préstamo** y añadido «Mahl» (**amplificación**), aunque en este caso el lector alemán desconocería qué clase de plato es el *shabushabu*.

El tercer término es *manju*, un tipo de golosina japonesa tradicional rellena de pasta de judía. Bernabé ha decidido **generalizar** el término a la hora de traducir (probablemente consideraba que el término no era muy relevante como para dejarlo en japonés) y Büchner ha decidido usar la misma técnica que con el *sukiyaki* (**préstamo + amplificación**).

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
幕府 [bakufu]	bakufu + explicación (nota al pie)	Shogunat

El *bakufu*, más conocido como shogunato, fue el gobierno militar (con el shōgun como gobernante) establecido en Japón desde mitades del siglo XII hasta la Restauración Meiji en el siglo XIX. Aunque en español existe el equivalente acuñado (shogunato), Bernabé ha decidido mantener la palabra original y añadir una nota al pie (**préstamo + amplificación**), mientras que en alemán se

ha traducido por su **equivalente acuñado**.

Término original	Traducción al español	Traducción al alemán
新選組 [<i>Shinsengumi</i>]	Shinsengumi + explicación (nota al pie)	Shinsengumi

Este término también tiene relación con el *bakufu*. Se trata de una tropa semipolicial del último periodo del shogunato (mediados del siglo XIX) que actuó especialmente en Kyoto. En este caso, ambos traductores han decidido dejar el término original (**transliteración**), con la ligera diferencia de que en español se ha añadido una breve nota al pie para que se entienda mejor la palabra. En el caso de la traducción al alemán, es probable que no haya puesto la ampliación porque se puede sobreentender por el contexto de la historia que se trata de una tropa a las órdenes del shōgun.

Haciendo recuento de los términos, en la traducción al español se han empleado dos préstamos (uno de ellos naturalizado), cinco préstamos + ampliación, una transliteración, una transliteración + ampliación, dos omisiones, una generalización y un equivalente acuñado. En la traducción al alemán se han empleado tres técnicas de equivalente acuñado, una transliteración, una transliteración + ampliación, un préstamo y seis préstamos + ampliación.

Gintama goza de muy buena salud en Japón, mientras que en Europa el *manga* no alcanza a tener la tirada de ventas necesaria para poder decir que tiene éxito. El motivo principal de su decadencia en occidente puede ser debido a que la historia está cargada de referentes culturales japoneses (y también elementos históricos y políticos como el *bakufu* o el *Shinsengumi*), además de tener un humor y unos chistes que solo un japonés o alguien que haya vivido allí o conozca muy bien la cultura podrá entender. Por ese motivo, los traductores han decidido mantener los términos originales, ya que, de lo contrario, la historia habría perdido gran parte de su esencia. Es interesante observar el contraste de los términos analizados respecto a *Naruto*. En este caso, se han mantenido la mayoría de los referentes culturales y añadido explicaciones tanto en notas al pie como dentro de los bocadillos.

Según mi valoración personal, he de decir que la gran mayoría de opciones me parecen acertadas salvo algunas excepciones. En el caso de *katana* habría utilizado la palabra como préstamo, ya que es el nombre que se usa para designar la espada utilizada tradicionalmente por los samuráis y es un término que está naturalizado en ambas lenguas. En cuanto al uso de los sufijos de tratamiento -chan y -kun, son, en mi opinión, una traducción totalmente innecesaria. Ni en español ni en alemán existe un uso similar ni una traducción para estos sufijos, por lo que, en este caso, omitirlos me parecería la mejor opción. La opción española de usar *bokutō* como préstamo más una breve

explicación en el primer bocadillo que aparece me parece más acertada que utilizar un equivalente acuñado (como en el caso de *Holzschwert*) que hace desaparecer el término original. Traducir *bakufu* por *Shogunat*, a pesar de que se pierde el término original, también es una buena traducción y, de esta forma, el traductor se ahorra poner otra nota al pie (las notas al pie pueden entorpecer la lectura).

6. GLOSARIO

Naruto

Término original	Traducción al español	Página	Técnica(s) de traducción	Traducción al alemán	Página	Técnica(s) de traducción
九尾の狐	zorro (diabólico) de nueve colas	5	Equivalente acuñado	Neunschwänzige Fuch(sungeheuer)	3	Equivalente acuñado
忍者	Ninja	5	Préstamo	Ninja	3	Préstamo
火影	(maestro) hokage	10	Préstamo + amplificación	(Meister) hokage	8	Préstamo + amplificación
先生	Maestro	11	Particularización	Meister	9	Particularización
術	Técnica	12	Particularización	Kunst	10	Particularización
ラーメン	Fideos	16	Generalización	Nudelsuppe	14	Generalización
木ノ葉隠れの里	Villa Oculta de la Hoja	61	Creación discursiva	Konohagakure	59	Transliteración + reducción
くノ一	Kunoichi	89	Préstamo + amplificación	Mädchen	87	Generalización
上忍	ninja de grado superior	93	Generalización	Ober-Ninja	91	Traducción literal
下忍	ninja de grado inferior	119	Generalización	Unter-Ninja	91	Traducción literal

Gintama

Término original	Traducción al español	Página	Técnica(s) de traducción	Traducción al alemán	Página	Técnica(s) de traducción
刀	katana/espada	5	Préstamo/ equivalente acuñado	Schwert	5	Equivalente acuñado
侍	Samurái	5	Préstamo naturalizado	Samurai	5	Préstamo
江戸	Edo	6	Transliteración + amplificación	Edo	6	Transliteración + amplificación
木兎	(espada de madera) bokutô	14	Préstamo + amplificación	Holzschwert	14	Equivalente acuñado
ちゃん	-	-	Omisión	-chan	21	Préstamo + amplificación
切腹	Seppuku	25	Préstamo + amplificación	Seppuku	25	Préstamo + amplificación
君	-	-	Omisión	-kun	26	Préstamo + amplificación
しゃぶしゃぶ	Shabushabu	34	Préstamo + amplificación	Shabushabumahl	34	Préstamo + amplificación
幕府	Bakufu	67	Préstamo + amplificación	Shogunat	67	Equivalente acuñado
すき焼き	Sukiyaki	88	Préstamo + amplificación	Sukiyaki	88	Préstamo + amplificación
饅頭	Pastelitos	126	Generalización	Manju	126	Préstamo + amplificación
新選組	Shinsengumi	145	Transliteración + amplificación	Shinsengumi	145	Transliteración

7. CONCLUSIÓN

En el presente trabajo se ha buscado explicar las diferencias que posee el manga respecto al cómic occidental, es decir, qué es lo que hace al manga único. Además de los múltiples géneros, el estilo de dibujo y la particularidad del formato de los tomos, existen una serie de elementos que hay que tener muy en cuenta a la hora de traducir. En cada dificultad (apartado 4.1) se ha intentado proponer soluciones para poder superarlas de la mejor forma posible. Como ya se ha dicho con anterioridad, todos o casi todos los mangas que se traducen están en japonés, por lo que hay que tener un dominio muy grande de este idioma, lo que, debido a la total desconexión con el español y el alemán, presenta grandes dificultades. Sin embargo, hay que resaltar que, más que el hecho de dominar la lengua origen, se debe dominar todavía más la lengua meta para que quede un texto claro, dinámico y fluido.

En cuanto a la situación del *manga* en ambos países (España y Alemania), es importante comentar la diferencia de publicaciones en Alemania respecto a España, pues en el país germano las editoriales apuestan más por las novedades y no solo por las historias que tienen más posibilidades de garantizar buenas ventas. No obstante, los comienzos del *manga* y el *anime* en ambos países llevaron polémica y falsos tópicos consigo, situación que costó años cambiar, sobre todo dentro del sector adulto. También se ha podido observar que ha habido series que han sido un éxito rotundo en ambos países y que han supuesto un antes y un después para sus fans, como *Dragon Ball* o *Pokémon*.

Uno de los elementos principales del *manga* y probablemente uno de los que más atraen a los fans es la cultura japonesa, que es completamente distinta a la nuestra. Cuantos más *mangas* (ambientados en la cultura japonesa) se leen, más se aprende y más términos y conceptos se van añadiendo a nuestro conocimiento, llegando al punto de que a veces el lector meta no necesite las notas del traductor para comprender un término o que se sienta molesto si ve algún término adaptado (como, por ejemplo, traducir *ramen* por «fideos»).

Centrándonos en el análisis, podemos comprobar que en el manga *Naruto* se ha optado en ambas lenguas por una traducción más adaptativa y generalizadora en lugar de exotizarla. La opción domesticadora nos ayuda a tener una lectura más fluida, pero nos llevará también a sufrir una pérdida de información del texto origen. Cabe mencionar que en ningún caso se está valorando la traducción en el sentido de si es acertada o incorrecta, ya que dentro de la traducción las técnicas que se utilizan no son «buenas» o «malas». Mientras tanto, en *Gintama* abundan los préstamos, sobre todo en la traducción al alemán. En ambas historias hay términos que están completamente incorporados a nuestra lengua y a la alemana, como samurái o *ninja*. Otros términos que no están incorporados, como *bokutô* o *sukiyaki*, nos resultarán extraños al principio, pero conforme vayamos

leyendo pasará a ser parte de nuestro vocabulario como una palabra más.

Los ejemplos extraídos de los dos mangas nos ayudan a ver cómo ha sido la tarea del traductor, a qué referentes culturales se ha tenido que enfrentar (ya no solo a los referentes, sino a todos los elementos mencionados en el apartado 4.1), cuáles son las técnicas de traducción que se han empleado en cada caso y cómo afectan esas técnicas en el lector meta. Estas técnicas decidirán si el lector leerá un término adaptado, domesticando así la traducción, o se encontrará con un nuevo término explicado y así aprenderá más sobre la cultura japonesa.

8. BIBLIOGRAFÍA

BERNABÉ, Marc. (2001) “Japonés en viñetas”. Barcelona: Norma Editorial.

BERNABÉ, Marc. (2012) “El manga y la traducción”. Conferencia dada en la Universidad de Santiago de Chile. <https://www.youtube.com/watch?v=j-ZOv2cVA18>

BERNABÉ, Marc. (2016) “Estadísticas manga 2016”. *MangaLand*. Página web: <http://www.mangaland.es/2016/12/estadisticas2016/>

COBOS, Tania Lucía. (2011) “Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina”. México. Extraído de la revista *Razón y palabra*, número 72. Versión electrónica: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf

FORERO, Jofre Anderson, HERRERA, Mony Carolina y NARVÁEZ, Byron Javier. (2015) “El manga, una herramienta didáctica en los procesos de lectura”. Bogotá: Cooperación Universitaria Minuto de Dios.

GAMERO PÉREZ, Silvia. (2010) “Traducción alemán-español: aprendizaje activo de destrezas básicas: guía didáctica”. Castellón: Universitat Jaume I.

GÓMEZ ARAGÓN, Anjhara. (2012) “Otakus y cosplayers. El reconocimiento social del universo manga en España”. Sevilla: Universidad de Sevilla. Revista *Puertas a la lectura* 24, pp. 58-70. Versión electrónica: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026648>

GOLDENSTEIN, Bárbara y MEO, Analía Lorena. (2010) “Representación de la sociedad actual desde la animación japonesa”. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

HURTADO ALBIR, Amparo. (2001) “Traducción y traductología. Introducción a la traductología”. Madrid: Cátedra.

INOSE, Hiroko. (2009) “La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas al español y al inglés: Los casos de la novela y el manga”. Granada: Universidad de Granada. Tesis doctoral.

KELLER, Sebastian. (2006) *Der Manga und seine Szene in Deutschland von den Anfängen in den 1980er Jahren bis zur Gegenwart*. Regensburg: Universität Regensburg

KNÜMANN, Bastian. (2006) *Deutsche Mangabranche boomt weiterhin*. Handelsblatt, 5 de abril de 2006. Versión electrónica: <http://www.handelsblatt.com/panorama/kultur-kunstmarkt/manga-und-anime-deutsche-mangabranche-boomt-weiterhin/2637798.html>

RUÍZ PI, Silvia. (2012) “El manga y la traducción: cuestiones lingüísticas, metodológicas y técnicas”. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Trabajo de fin de grado.

SANTIAGO, Jose Andrés. (2012) “Generación manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España”. Vigo: Universidad de Vigo. Revista *Puertas a la lectura* 24, pp. 10-27. Versión electrónica: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026509>

SCHODT, Frederik L. (1983) *MANGA! MANGA! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha.

STURM, Michaela y TEICH, Melanie. (2006) *Faszination Manga und Anime: Der Erfolgskurs asiatischer Comics und Animationsfilme in Deutschland*. Stuttgart: Hochschule der Medien Stuttgart. Diplomarbeit.

VALDIVIA, Thais. (2013) “Los animes de la década de los 70”. *Hobby Consolas*. Versión electrónica: <http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/animes-decada-70-56636>

VALDIVIA, Thais. (2013) “Los animes de la década de los 80”. *Hobby Consolas*. Versión electrónica: <http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/animes-decada-80-56884>

VALDIVIA, Thais. (2013) “Los animes de la década de los 90”. *Hobby Consolas*. Versión electrónica: <http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/animes-decada-90-57140>

VALDIVIA, Thais. (2013) “Los animes del siglo XXI”. *Hobby Consolas*. Versión electrónica: <http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/animes-partir-siglo-xxi-57419>

WINTER, Franz. (2009) *Mehr als nur große Augen. Religiöse Themen in der Manga-Literatur*. Evangelische Zentralstelle für Weltanschauungsfragen, noviembre de 2009. Versión electrónica: http://www.ezw-berlin.de/html/15_1562.php