

Presentado por: Maricarmen Martínez Sandoval

Traducción indirecta de onomatopeyas japonesas al español: un estudio de caso del manga *Black Bird*

Introducción

El tópico de esta investigación cualitativa involucra conceptos de varios campos. El núcleo del trabajo es la onomatopeya y la mimesis del japonés, aunadas con su respectiva traducción al inglés y posteriormente al español para conocer las diversas opciones resultantes en este último; todo ello en el contexto del manga como *scanlation* procedente de un *fansub* y publicado en línea para su libre consulta.

La rápida evolución tecnológica del último siglo nos ha permitido alcanzar metas que antes no eran posibles, como comunicarnos en un instante con una persona que está al otro lado del mundo. Asimismo existe la posibilidad de encontrar cualquier tipo de información navegando en el internet, lo que nos lleva al tema en cuestión, la traducción. Al presente, existe el libre acceso a todo tipo de tiras cómicas sin importar su país de origen ni su lengua, es decir, resulta factible encontrar en línea versiones traducidas de cualquier cómic, especialmente aquel procedente de Asia Oriental.

Debido a esta ventaja de poseer cualquier tipo de información, el mercado del cómic japonés, denominado *manga* ha crecido exponencialmente; sin embargo, según la recopilación de datos de García Núñez y García Huerta (2012) los costos para su producción y distribución fuera de Japón son elevados, al punto de que las compañías editoriales algunas veces no consideran remunerativa la inversión en estos productos, a menos que se trate de uno de los mangas más populares. Dicho suceso, promovió el

surgimiento del fenómeno de la traducción colaborativa en línea: *fansub*, *fandobb*, *scanlation* (Ferrer, 2005), debido a la impaciencia del público para esperar por la versión traducida de su manga favorito.

La dinámica de un *fansub*; como se designa un grupo de producción de fans para fans; consta de tomar el manga original en japonés y traducirlo al inglés para posteriormente traducirlo a otros idiomas. El personal que tiene el conocimiento suficiente del idioma japonés para realizar una traducción es limitado, no obstante, el porcentaje de personas con conocimientos de inglés es más elevado, de modo que pueden traducir del inglés a sus lenguas maternas, lo que genera una traducción indirecta del japonés a múltiples idiomas a través del inglés.

Marco conceptual

La palabra manga, como muchos otros vocablos japoneses, proviene del chino y se escribe con los caracteres 漫 (man), que significa informalidad, y 画 (ga), que significa dibujo. Lo que denota la característica más importante de dicho producto. El manga se publica mensual o semanalmente dependiendo de su popularidad. Es impreso en blanco y negro y en un papel económico. Las reglas para leer un manga se respetan en cualquier traducción, ya sea hecha por fanáticos o por una editorial. Se lee de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo, con la modificación de una escritura horizontal en lugar de vertical acorde a la lengua meta. Los géneros del manga proveen una gama más amplia que el cómic americano o europeo y normalmente son más específicos. La clasificación del manga va desde el contenido (histórico, fantasía, romance), elementos que lo destacan (ecchi [sensual], mecha [robot], mahou [magia]), hasta el público al que va dirigido (shounen [hombres], shoujo [mujeres], jidou [infantil]), por lo que usualmente un manga pertenece a más de una

categoría dependiendo del tema, trama o argumento representativo de cada historia, en palabras de Pomata (2012):

El manga presta especial atención a la profundización del trasfondo y el tratamiento de las emociones y sentimientos de los personajes, pues en las series niponas de manga, es un recurso común mostrar una gran cantidad de emociones y procesos psicológicos. (p. 8)

Acorde a ello, y conforme a la investigación, en seguida se describe uno de los elementos que ayudan a representar el tratamiento de las emociones dentro del manga japonés, y que a su vez presenta un nuevo auge en el mundo de la traducción.

Dentro de un cómic o manga se complementan: el aspecto icónico, visual, lingüístico y verbal; en este último se incluyen los globos de diálogo, el texto de apoyo y las onomatopeyas (Segovia, 1999), siendo este último factor, aquel que nos compete en este trabajo. Este elemento gráfico funge como contextualizador sonoro de la secuencia narrativa presentada en las viñetas de un cómic. Sin embargo, como se expuso en el apartado anterior, en el manga existe una tendencia remarcable a enfatizar otro tipo de rasgos, más de índole emocional o visual; esto, en el idioma japonés se puede conseguir utilizando el mismo elemento gráfico, la onomatopeya. No obstante, dentro del mundo de la traducción, esta unidad lingüística, tal como menciona Inose (2009) en su tesis doctoral, presenta una complejidad distinta dependiendo del idioma en el que se expresen; en este caso desde el japonés a otras lenguas.

Las variables que rodean los datos de la investigación son bastante informales al haber obtenido los datos de la producción de un *fansub*. El cual inicialmente creció poco a poco, para posteriormente propiciar toda una organización y un nuevo fenómeno para la traducción. Los miembros del *fansub* traducen a contrarreloj; especialmente cuando se trata de un manga esperado por el público; así que es primordial entregar a la brevedad posible la

traducción que se les ha encomendado, ya que, sin la traducción, los otros miembros del grupo de trabajo no pueden proseguir con el proceso de producción. Al realizar una traducción tan apresurada surgen prioridades, entre las cuales la más importante es darle al lector algo descifrable y funcional para que comprenda la historia, mientras los detalles, lamentablemente, no entran en la lista de las prioridades. Este es el caso de la onomatopeya, se le presta poco cuidado y atención, sea por el tamaño en el que aparece en la viñeta, o por su dificultad para traducir; inconscientemente se puede catalogar como menos relevante para la historia debido a que no afecta el argumento principal.

Resultados y conclusiones

El objetivo era conocer las diversas opciones que surgen de su traducción indirecta, donde el inglés juega el papel de lengua pivote, y cómo este influye en la interpretación de su significado y utilidad dentro del manga al momento de llevar a cabo la traducción al español. Para ello se tomaron como referencia primordial las técnicas de traducción de Vinay & Darbelnet (1958).

La traducción de una onomatopeya o una mimesis es complicada debido al uso que tiene en cada cultura, si bien es una unidad lingüística que propicia la creatividad de un traductor, no basta con hacer invenciones y mantener la forma si al final el sentido resulta ser ambiguo. Un *fansub* tiende a representar las onomatopeyas y las mimesis del manga japonés por medio de interjecciones impropias, las cuales se crean a partir de verbos, sustantivos, adjetivos y en ocasiones adverbios.

El uso de interjecciones impropias logra una aproximación al significado expresado en la versión original, aunque prescinda completamente de la forma onomatopéyica o mimética que aparece en el texto fuente. En materia de estas unidades lingüísticas e icónicas, en algunos casos se tuvo que moldear la idea central de acuerdo con los grafemas

disponibles en la lengua meta, dando como resultado un neologismo icónico; en otros casos, fue necesario adaptar completamente el ítem tomando como referencia el contexto visual que lo acompaña. Esto último, en datos numéricos pareció ser aquel que más convenía para el *staff* del *fansub*, quienes siempre están traduciendo rápidamente para responder a la demanda de sus seguidores y al mismo tiempo generar un resultado comprensible para la audiencia.

Referencias

Ferrer, M., R. (2005). Fansubs y scanlations: La influencia del aficionado en los criterios profesionales. *Puentes*, 6, 27-44.

García Núñez, R. & García Huerta, D. (2012). El manga y su divulgación en México. *Paakat, Revista Electrónica de Tecnología y Sociedad*, 2, s. p. Obtenido en:

<http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/171>.

Inose, H. (2009). *La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas al español y al inglés: los casos de la novela y el manga*. (Tesis inédita). Granada: Universidad de Granada. Obtenido en: <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/2410/1/18193778.pdf>.

Pomata, J. (2012). *El manga como recurso de enseñanza, adquisición y aprendizaje en la clase de español como LE/L1/L2*. (Tesis inédita). Alicante: Universidad de Alicante. Obtenido en: <http://web.iess.ehime-u.ac.jp/PomataManga.pdf>.

Segovia, A. B. (1999). *El comic: comunicación e imagen*. Sevilla: Junta de Andalucía.

Vinay, J. P & Darbelnet, J (1958). *Stylistique comparée du français et de l'anglais*. París: Didier.