TESIS DOCTORAL

APROXIMACIONES A LA TRADUCCIÓN Y PARATRADUCCIÓN DEL CÓMIC JAPONÉS: EL MANGA *NEON GENESIS EVANGELION* DE YOSHIYUKI SADAMOTO DEL JAPONÉS AL ESPAÑOL

MARÍA DEL CARMEN BAENA LUPIÁÑEZ

Directora:

Prof. Dra. Isabel Cómitre Narváez

Programa de Doctorado en Lingüística, Literatura y Traducción

Facultad de Filosofía y Letras

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Málaga, 2022

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

AUTOR: María del Carmen Baena Lupiánez

https://orcid.org/0000-0003-4702-4571

EDITA: Publicaciones y Divulgación Científica. Universidad de Málaga

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional:
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode
Cualquier parte de esta obra se puede reproducir sin autorización
pero con el reconocimiento y atribución de los autores.
No se puede hacer uso comercial de la obra y no se puede alterar, transformar o hacer obras derivadas.

Esta Tesis Doctoral está depositada en el Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga (RIUMA): riuma.uma.es

Málaga a 8 de junio de 2022

Dª ISABEL CÓMITRE NARVÁEZ, profesora titular de la Facultad de Filosofía y Letras (Universidad de Málaga),

HACE CONSTAR

Que MARÍA DEL CARMEN BAENA LUPIAÑEZ, con DN/NIE/pasaporte: , es estudiante de doctorado del Programa de Doctorado "Lingüística, Literatura y Traducción", con matrícula activa, y que ha realizado bajo mi dirección, la Tesis Doctoral titulada

"APROXIMACIONES A LA TRADUCCIÓN Y PARATRADUCCIÓN DEL CÓMIC JAPONÉS: EL MANGA *NEON GENESIS EVANGELION* DE YOSHIYUKI SADAMOTO DEL JAPONÉS AL ESPAÑOL"

Revisado el presente trabajo estimo que reúne los requisitos establecidos según la normativa vigente. Por lo tanto, **AUTORIZO** la admisión a trámite y defensa pública de esta Tesis Doctoral para optar al grado de Doctor en la Universidad de Málaga.

Y para que así conste, lo firmo en Málaga a ocho de junio de 2022

Fdo.: ISABEL CÓMITRE NARVÁEZ

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD DE LA TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO DE DOCTOR

D./Dña MARÍA DEL CARMEN BAENA LUPIÁÑEZ
Estudiante del programa de doctorado EN LINGÜÍSTICA, LITERATURA Y TRADUCCIÓN de la Universidad de Málaga, autor/a de la tesis, presentada para la obtención del título de doctor por la Universidad de Málaga, titulada: APROXIMACIONES A LA TRADUCCIÓN Y PARATRADUCCIÓN DEL CÓMIC JAPONÉS: EL MANGA "NEON GENESIS EVANGELION" DE YOSHIYUKI SADAMOTO DEL JAPONÉS AL ESPAÑOL

Realizada bajo la tutorización de PROF. DRA. ISABEL CÓMITRE NARVÁEZ y dirección de PROF. DRA. ISABEL CÓMITRE NARVÁEZ (si tuviera varios directores deberá hacer constar el nombre de todos)

DECLARO QUE:

La tesis presentada es una obra original que no infringe los derechos de propiedad intelectual ni los derechos de propiedad industrial u otros, conforme al ordenamiento jurídico vigente (Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia), modificado por la Ley 2/2019, de 1 de marzo.

Igualmente asumo, ante a la Universidad de Málaga y ante cualquier otra instancia, la responsabilidad que pudiera derivarse en caso de plagio de contenidos en la tesis presentada, conforme al ordenamiento jurídico vigente.

En Málaga, a 8 de JUNIO de 2022

Fdo.: MARÍA DEL CARMEN BAENA LUPIAÑEZ Doctorando/a	Fdo.: ISABEL CÓMITRE NARVÁEZ Tutor/a

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

AGRADECIMIENTOS

La elaboración del presente trabajo ha sido posible gracias a la colaboración y al apoyo de numerosas personas, familiares y amigos, por lo que quisiera expresarles mi más sincero agradecimiento.

A la Dra. Isabel Cómitre Narváez, mi directora de tesis, por su disponibilidad a pesar de los husos horarios Japón-España.

Al Dr. Stéphane Patin de la Universidad de París, por sus valiosos consejos en cuanto a la compilación de corpus se refiere.

Al Dr. José Yuste Frías de la Universidad de Vigo por crear la noción de paratraducción y por ayudarme a entenderla, asimilarla y adoptarla como principio teórico clave en este trabajo.

A la Dra. Rosario Arias Doblas y al equipo administrativo del Servicio de Posgrado de la Universidad de Málaga, por asistirme y guiarme durante todo el proceso de realización de mi doctorado.

Al Dr. Björn-Ole Kamm de la Kyoto University, por acompañarme y guiarme durante mi estancia y mis primeros contactos con la cultura japonesa. Le estaré siempre agradecida por su amabilidad, su paciencia y su dedicación.

A la Dra. Sophie Saffi, de la Universidad de Aix-Marseilla por brindarme la oportunidad de formar parte del Proyecto de Asociaciones Estratégicas de Educación superior del programa Erasmus+ que coordina: «COMIX & DIGITAL: Nouvelles voies, nouvelles formes de BD», financiado por la Unión Europea y gestionado desde el Vicerrectorado de Relaciones Internacionales de la Universidad de Málaga.

A Marc Bernabé, apasionado traductor de manga, por su profesionalidad, por haberme permitido entrevistarle, por haber respondido a mis preguntas con tanto detalle aun siendo una persona muy ocupada y por mostrarse siempre disponible a aclarar mis dudas en relación con la traducción de manga.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Por último (y no por ello menos importante), a mis padres, a mi hermana, a mis abuelos familia y a mi prometida, por haberme apoyado incondicionalmente en los momentos más difíciles y animarme para que siguiera adelante.

単一の世界の創造は

膨大な数の断片と混沌から生まれます

（宮崎駿）

La creación de un solo mundo

nace de un gran número de fragmentos y caos

Hayao Miyazaki

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

RESUMEN

En los últimos años, las investigaciones sobre la traducción de manga han aumentado considerablemente. Sin embargo, aunque son numerosos los estudios que ponen de relieve el éxito y la gran repercusión del manga en el mundo, o los estudios que abordan el análisis del manga desde un punto de vista histórico o sociocultural, son aún escasos los estudios que profundizan en el análisis de los elementos específicos del manga que suponen un desafío a la hora de ser traducidos. Para poder llevar a cabo la presente investigación, me trasladé hasta Japón, más concretamente, hasta Kioto con una ayuda predoctoral de la Universidad de Málaga. Allí realicé una estancia de investigación en la Kyoto University del 1 de octubre de 2018 al 31 de marzo de 2019. Durante esta estancia de seis meses en la Kyoto University como investigadora, asistí a numerosos cursos y eventos relacionados con el tema de estudio de mi tesis doctoral. Asimismo, establecí contacto con investigadores interesados en numerosas vertientes del manga, el anime y la cultura japonesa en general. Además, tuve la oportunidad de conocer a diversos investigadores y traductores del mundo del manga cuyos estudios sobre este ámbito resultaron realmente útiles para esta investigación.

Dentro de la Kyoto University, mi primer contacto fue con el Prof. Björn-Ole Kamm. Él me orientó durante todo el proceso de solicitud de la estancia, desde el comienzo de la misma hasta su finalización. También me informó acerca de todos los cursos y eventos a los que podía asistir, así como de todos los contactos que necesitaba establecer para llevar a cabo este estudio.

De este modo, además de poder consultar diversos recursos bibliográficos que se encontraban en la biblioteca de la Kyoto University, tuve la oportunidad de asistir a algunos cursos relacionados con la lengua y la cultura japonesa. Establecí contacto con el grupo de investigación perteneciente al *Nichibunken*, o Centro International de Investigación de Estudios Japoneses, el cual formaba parte de Kyoto University. Su director principal era el Prof. Otsuka Eiji, con quien también tuve la ocasión de discutir sobre asuntos relacionados con el estudio del manga y de la cultura popular japonesa.

Asimismo, con el fin de adquirir una mayor información sobre el proceso de creación, producción, edición y venta de mangas en Japón, acudí al Museo Internacional del Manga de Kioto, así como a tiendas manga y de *merchandising* de todo tipo de relacionados con la cultura popular japonesa.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Por último, me trasladé, junto con el Prof. Björn-Ole Kamm hasta la Kyoto Seika University, o «Universidad del Manga», para entrevistar a la Prof.ª Keiko Takemiya sobre la evolución del manga y el proceso de enseñanza de esta universidad, sus instalaciones y los resultados de algunos de sus alumnos, que reflejo en una encuesta incluida en esta tesis doctoral.

En definitiva, mi estancia en la Kyoto University fue más que fructífera, y ha contribuido muy positivamente al desarrollo de mi investigación. Actualmente estoy residiendo en Kioto para continuar con mi labor investigadora.

Por lo tanto, desde que he fijado mi residencia en Japón y al estar en contacto directo con la cultura popular japonesa, he tenido la oportunidad de comprobar que el manga es un medio de expresión de una gran complejidad que refleja el arte y la cultura de Japón. El manga forma parte del acervo cultural japonés y la forma en la que el manga está configurado es la consecuencia de una serie de factores culturales, sociales e históricos y los elementos que desempeñan una función primordial dentro del proceso de producción, traducción y comercialización del manga son tan amplios y están tan intrínsamente ligados a la cultura japonesa que los estudios sobre traducción de manga que he consultado nos parecían insuficientes. El manga que se conoce hoy en día es el resultado de una evolución en su forma y en su formato que se ha venido gestando a lo largo de muchas décadas. En la actualidad el manga parece seguir evolucionando y experimentando con nuevos estilos artísticos y nuevos formatos. El manga digital parece estar tomando cada vez más fuerza dentro del mercado, pero sin dejar de mantener su esencia tanto en sus características lingüísticas y paralingüísticas como en su modo de publicación y distribución.

Objetivos e hipótesis

El presente trabajo es una investigación de carácter descriptivo cualitativo y cuantitativo que pretende observar y describir los diferentes retos de traducción y el tratamiento traslativo de manga o cómic japonés. Parto de la hipótesis según la cual para llevar a cabo una traducción de manga o cómic japonés, es necesario prestar especial atención a su naturaleza verbo-icónica, a la imagen y a los paratextos, es decir a todos los elementos que envuelven, prolongan y rodean al manga durante el proceso de traducción y paratraducción. Ante esta tesitura, me planteo la siguiente pregunta: ¿La imagen y los paratextos reciben un tratamiento traslativo en la traducción de manga o cómic japonés pertinente teniendo en cuenta su importancia dentro de este medio? Los objetivos que se pretenden alcanzar con este estudio son los siguientes:

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

1. Identificar los retos de traducción que presenta el manga objeto de estudio.
2. Analizar la imagen y los paratextos presentes en el manga objeto de estudio.
3. Elaborar una propuesta de clasificación de dichos paratextos.
4. Realizar una propuesta de paratraducción de dichos paratextos.

Metodología

Para alcanzar dichos objetivos, adoptaré la noción de Paratraducción y los tres niveles de análisis (paratraductivo, protraductivo y metatraductivo) definidos por Nouss (2011 *apud* Yuste Frías 2015), para respaldar y validar la hipótesis planteada. En cuanto al corpus de estudio, la elección ha recaído en una de las obras clásicas con más influencia y alcance en Japón: *Neon Genesis Evangelion* que consta de 14 volúmenes en cada idioma: japonés, inglés y español.

Corpus

Son muchos los motivos por los que se ha escogido el manga *Neon Genesis Evangelion* como obra objeto de estudio. *Neon Genesis Evangelion* supuso una auténtica revolución en el ámbito del anime japonés, y aún a día de hoy sigue siendo un referente no solamente a nivel artístico, sino también a nivel narrativo. Existen innumerables estudios sobre *Evangelion* que comprenden desde los aspectos visuales de la serie (la secuenciación de imágenes, los efectos especiales, los diferentes planos, la estructura narrativa) hasta el impacto comercial que tuvo tanto a nivel nacional como internacional.

Sin embargo, y a pesar de la gran cantidad de estudios que se han realizado sobre el anime y el análisis tan exhaustivo que los estudiosos de diversos campos han llevado a cabo sobre esta obra, el manga *Neon Genesis Evangelion* está prácticamente inexplorado dentro del ámbito académico. Las características de su publicación tanto en España como en el resto de países fueron un tanto excepcionales e influyeron de algún modo en la calidad del producto, en el resultado final y en el impacto que tuvo la serie de anime. El manga comenzó a publicarse poco antes del estreno de la serie para, precisamente, promocionarla, y al final acabó lanzándose su último tomo muchos años después del final de la serie y cuando ya la misma había sido consagrada y considerada como una serie de culto. A pesar de esta relación de intermedialidad entre el anime y el manga, la solidez narrativa de este último y los interesantes aspectos lingüísticos y traductológicos que este presenta, los estudios sobre el manga *Neon Genesis Evangelion* son más bien escasos, en comparación con los realizados acerca de su anime, y son aún menos notorios dentro del ámbito de los estudios de Traducción. Por ello, debido al enorme impacto que tuvo dentro del mercado mundial del anime, a la existencia de aspectos remarcables de gran interés

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

que se muestran dentro de la obra con respecto a la lengua y la cultura japonesa, y a la escasez de estudios traductológicos sobre esta obra en formato manga, se ha considerado oportuno elegir *Evangelion* como objeto de estudio.

Tanto el anime como luego el manga experimentaron un éxito sin precedentes, y el impacto que tuvo tanto a nivel comercial como social lo convirtieron en un auténtico fenómeno que traspasó fronteras y revolucionó la forma de concebir el anime y el manga. Más de veinte años después del primer lanzamiento de la obra, *Neon Genesis Evangelion* es una obra que sigue estando muy de actualidad en Japón y que continúa cosechando éxitos en cada producto y en cada iniciativa que se lanza y se produce basados en la serie. Por ello, una propuesta de taxonomía y de paratraducción de los paratextos de *Neon Genesis Evangelion* resulta más que necesaria y conveniente para que la obra en español se ajuste a los parámetros comerciales y a las características actuales de los aficionados a la serie.

Estructura

El presente trabajo pretende demostrar la importancia de los paratextos a través de un análisis en tres niveles desarrollado por el Grupo de Investigación en Traducción y Paratraducción (T&P) de la Universidad de Vigo encabezado por el Dr. Yuste Frías. En primer lugar, se abordará la Paratraducción, base teórico-práctica de este trabajo. Seguidamente, se plantearán los tres niveles de análisis en torno a los cuales gira este estudio. El primer nivel de análisis, el nivel discursivo o metatraductivo abarca las teorías más significativas en los Estudios de Traducción que, de alguna manera, han hecho referencia o han sido utilizadas como marco teórico en el ámbito de la traducción de cómics, a saber la teoría de los polisistemas, las teorías funcionalistas, las descriptivistas y la interpretativa. De la gran cantidad de teorías sobre traducción que existen en la actualidad, se han tratado estas teorías debido a su aplicación teórica a la traducción de cómics que algunos autores han llevado a cabo. Por ejemplo, hasta donde se ha podido comprobar con las fuentes a las que se ha tenido acceso, algunos investigadores han sobre traducción de cómics han basado sus investigaciones en la teoría interpretativa (Hurtado Albir, 1990), en la teoría del polisistema y en la descriptiva (Rodríguez Rodríguez, 2019) y en la teoría funcionalista (Dejiane Dotel, 2021). Por lo tanto, aunque aplicarlas a nuestro estudio podría aportar una visión incompleta e insuficiente del manga y sus paratextos, siguen siendo necesarias de mencionar para obtener una visión general de la forma en la que los estudios de traducción han abordado la traducción de cómics hasta el momento.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En segundo lugar, se expondrán algunas de las perspectivas de la traducción de manga más relevantes, como Zanettin, Jüngst, Mangirón e Inose para, así, llevar a cabo un estado de la cuestión sobre la traducción de manga y obtener una visión amplia sobre la forma en la que la traducción de manga ha sido abordada en los estudios de traducción. Si bien estos estudios resultan de muy gran relevancia para nuestra investigación y aportan datos importantes sobre el tratamiento del manga en el extranjero, mediante la exposición de estos estudios pretendemos demostrar la falta de ocasiones en las que el tratamiento de la imagen y los paratextos han sido abordados en los estudios sobre traducción de manga y la necesidad de hacerlo en investigaciones posteriores.

En tercer lugar, se abordarán todos los aspectos que componen el manga como fenómeno cultural, su historia y evolución, sus principales características y su impacto en el mercado nacional e internacional. De esta forma, no solamente se ofrece una perspectiva puramente teórica sobre la traducción del manga, sino también sociológica y comercial.

Finalmente, se tratará de manera más exhaustiva la traducción oficial del japonés al español de *Neon Genesis Evangelion*. En la contextualización, se explicará la importancia e influencia de esta mítica obra en la cultura popular japonesa y los retos de traducción que supone. Así se justifica la necesidad de una revisión de la traducción al español de *Neon Genesis Evangelion* desde la perspectiva de la Paratraducción, otorgándole a la imagen y a los paratextos la importancia que realmente merecen. Para ello, se realizará un análisis paratraductivo con el fin elaborar una propuesta de taxonomía de los tipos de paratextos que aparecen en *Neon Genesis Evangelion*. Siguiendo a Yuste Frías (2011), se dividirán los paratextos en epitextos y peritextos icónicos, verbales y verbo-icónicos. Por último, tras observar y analizar los tipos de técnicas utilizados en la traducción oficial española de esta obra, se realizará una propuesta de paratraducción de dichos paratextos.

La paratraducción

El término «paratexto» acuñado por Genette es un neologismo se define en *Seuils* como «aquello por lo cual un texto se hace libro y se propone como tal a sus lectores, y, más generalmente, al público» (1987 [2001:7]). Por lo tanto, los paratextos se tratarían de todos aquellos elementos que rodean la obra y le aportan las características propias de su medio (que, en el caso del estudio de Genette, eran principalmente las obras literarias). Centrándonos en la paratextualidad y en sus componentes, Genette estableció dos elementos paratextuales fundamentales y que estos experimentan cambios «dependiendo de la época, cultura, género, autor, obra y edición» (Genette, 1997: 3). Los elementos paratextuales son los peritextos y los epitextos. De este modo, Genette (1997) establece

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

que la combinación de los peritextos y de los epitextos forma los paratextos en los que se fundamenta la paratraducción.

El término «paratraducción», según explica Yuste Frías (2005; 2006; 2011; 2015) es un concepto creado por el Grupo de Investigación Traducción & Paratraducción (T&P) de la Universidade de Vigo en 2005 y por el cual se pone de manifiesto la significativa importancia de las entidades icono-textuales verbo-icónicas y materiales que se relacionan directa o indirectamente con el texto principal dentro de la traducción. Está basado en la definición de «paratexto» que ofreció Genette en *Palimpsestes. La littérature au second degré* (1982) y sobre el cual profundizaría más adelante en *Seuils* (1987).

Según Yuste Frías (2015), el objeto de estudio del Grupo T&P de la Universidade de Vigo con respecto a la paratraducción son «todas aquellas producciones paratextuales que, en un principio, no suelen considerarse objeto de estudio de la traducción porque no son textos propiamente hablando, sino paratextos». Mediante el concepto de «paratraducción» se pretende analizar todos aquellos paratextos que envuelven los textos traducidos para que quede constancia de su existencia, su recepción y su consumo en el mundo de la edición tanto en forma de libro como en cualquier otro formato editorial posible en la era digital.

Tras aplicarla a casos prácticos, tanto Garrido Vilariño (2007) como Yuste Frías (2009) llegaron a la conclusión de que, de la misma forma que un texto no puede existir sin paratexto, una traducción tampoco se puede concebir sin la paratraducción. La razón es porque la paratraducción no solamente introduce y presenta la traducción, sino que la rodea, envuelve, prolonga y acompaña en la lengua y cultura meta y posibilita su misma existencia dentro del mundo editorial tanto en formato papel como en cualquier otro formato.

La noción de paratraducción es, sin lugar a dudas, la más completa y la más adecuada para abordar el tratamiento de la imagen y de los paratextos en traducción de manga por las connotaciones que implica y por la suma complejidad de todos los elementos que rodean, prolongan y envuelven la obra y que influyen significativamente en su producción, traducción, publicación y distribución. Puesto que los estudios sobre traducción de manga desde el punto de vista de la paratraducción parecen ser, a pesar de su conveniencia, muy escasos, nos gustaría contribuir con este estudio al desarrollo de futuros estudios sobre

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

paratraducción de manga, abrir una nueva vía de investigación y demostrar la asombrosa complejidad del manga como medio y de su traducción.

Estudios teóricos sobre traducción de manga

En primer lugar, se exponen algunas teorías significativas que, según las fuentes a las que se ha tenido acceso, hacen referencia o han sido utilizadas como marco teórico para la traducción de cómics. En segundo lugar, se presentan algunos de los estudios que se han centrado en la traducción de manga. Las teorías y los autores que se presentan han servido para demostrar su destacable relevancia en los estudios sobre traducción, traducción de cómics y traducción de manga y para demostrar la labor investigadora que se ha realizado hasta llegar a la conclusión de que, en efecto, la teoría de la Paratraducción nos parece la más apropiada para abordar la traducción de manga.

Tras analizar algunas teorías sobre traducción (teoría de los polisistemas; teoría funcionalista; teoría descriptivista y teoría interpretativa) y sobre traducción de cómics (la traducción subordinada en el cómic y el enfoque semiótico de Celotti) se ha observado que los Estudios de Traducción y los estudios sobre traducción de comics han evolucionado en sus concepciones de la traducción y, más concretamente de la traducción del cómic. Si bien en los primeros estudios se consideraba la imagen como un elemento que limitaba y restringía las capacidades de traducir del texto original a una lengua meta, y se enmarcaba la traducción del cómic dentro de la traducción subordinada, los trabajos más recientes parecen tener más en consideración la imagen y los paratextos indisociables del texto. Sin embargo, a diferencia de otros tipos de cómics, el manga presenta características específicas, no solamente formales, visuales y narrativas que requiere un tratamiento traslativo *sui generis.*

En cuanto a los estudios sobre manga en sí, se han estudiado a los siguientes autores: Barbieri; Zanettin; Jüngst; Mangirón e Inose.

Barbieri destaca un aspecto fundamental dentro de la traducción de cómics que va en consonancia con la relación equilibrada (y no subordinada) entre imagen y texto que nosotros abogamos en este trabajo. Aunque aplicado a la traducción de cómics y no a la de manga en concreto, Barbieri define la relación entre texto e imagen como «de correspondencias». Mediante esta relación de correspondencia, Barbieri (1991) le estaría otorgando a la imagen el mismo valor que al texto y estaría reafirmando su capacidad para desambiguar el mensaje proporcionado por el texto. Por lo tanto, ya desde principios de los años 90, Barbieri (1991) entiende la compleja relación entre el texto y la imagen y no las sitúa a distintos niveles narrativos y discursivos. En cuanto a la traducción de

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

manga se refiere, Barbieri (2004) destaca por sus trabajos pioneros sobre la adaptación de los mangas por las editoriales extranjeras que manipulan los peritextos invirtiendo el orden de lectura para el público occidental lo que genera incoherencias y situaciones absurdas que desvirtúan el rítmo y el lenguaje visual del original como la aparición de samuráis que en el manga traducido se vuelven zurdos. Barbieri (2006) analiza la fascinación que ejercen las historias de ambientación oriental. Sin embargo, el manga y el anime japoneses no se producen pensando en el público occidental, ya que el mercado interno del cómic es mucho más amplio y excluye los intereses comerciales de Occidente. Según el autor, la razón del éxito del manga se encuentra en el hecho de que en el manga la tradición japonesa de narración gráfica se fusiona con la del cómic americano. En este sentido, los cómics japoneses son tan familiares como extraños para el público occidental y dan testimonio de la globalización.

Barbieri (2004, 2006) destaca elementos que se consideran fundamentales y que coinciden con ciertas capacidades que favorecen la comprensión lingüística y paralingüística de la obra, así como una cierta sensibilidad cultural. Estos preceptos permiten reafirmar la necesidad de analizar en profundidad todos los elementos que rodean, prolongan y envuelven los mangas.

Por su parte, Zanettin (2016) describe la situación de las licencias de manga en el extranjero y la función que cumple cada agente dentro de este proceso (centrándose sobre todo en Estados Unidos). Asimismo, en cuanto a la traducción de manga en sí, Zanettin (2018) aborda principalmente el tema de la censura. Así, Zanettin explica que la censura de traducción de manga en países europeos se lleva a cabo principalmente por razones políticas, culturales, religiosas, económicas y en función de la aceptabilidad moral y vulnerabilidad del lector de la lengua meta. Se observa que Zanettin (2018) parece centrarse casi exclusivamente en los aspectos comerciales y de negocios que conforman la publicación de manga en el extranjero. Si bien ésta es una parte muy importante dentro del proceso de traducción y aspectos como el merchandising y el marketing son importantes epitextos que rodean, envuelven y prolongan la obra original, habría sido interesante que este autor hubiera analizado de qué forma las particularidades del proceso de licencia afectan directamente al producto final traducido. Parece mencionar brevemente que en algunos países se aplica cierta censura y explica el motivo de estas censuras, pero no parece profundizar demasiado más en ello ni en el impacto de estas decisiones editoriales en el resultado final.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En cuanto a Jüngst, la autora dedica su estudio prácticamente en su totalidad a la traducción de manga (principalmente al alemán). Destaca la gran complejidad que supone la traducción de cómic japoneses a lenguas europeas en comparación con aquellos cómics traducidos de una lengua europea a otra debido a las características formales (orden de lectura), lingüísticas (escritura vertical de los diálogos de los bocadillos) y estéticas (imágenes editadas en blanco y negro) del manga. En primer lugar, Jüngst (2008a) ofrece una visión general del modo en el que los primeros manga solían traducirse al alemán. Por otra parte, Jüngst (2008a) también aporta algunos datos sobre las principales dificultades de traducción de manga al alemán (aunque aplicable también a otros idiomas) y algunos de los elementos lingüísticos y visuales más característicos del manga. En este caso, sus observaciones se centran esencialmente en la parte estética del manga (es decir, en los peritextos) y en cómo los intentos por mantener la elegancia y el atractivo del lenguaje visual del manga afecta también a las técnicas de traducción aplicadas en distintos aspectos. Todas las tendencias que expone esta autora están orientados a plantear una sola idea: conservar la estética del texto original japonés, sin importar demasiado la comprensión de su significado, puesto que el contexto puede orientar al lector y mostrarle este significado sin necesidad de realizar grandes y costosas modificaciones. Los elementos que esta autora destacan son los siguientes: extranjerismos atractivos; onomatopeyas; uso del alfabeto japonés con fines estéticos; explicación de palabras japonesas y contenido pictórico. Los puntos que señala Jüngst parecen estar destinados a conservar la imagen y la estética original de los peritextos del manga original en los mangas traducidos en la medida de lo posible, en contraposición a las prácticas que se llevaban a cabo en la traducción de manga hace algunas décadas. En este sentido la autora señala algunos aspectos que se consideran muy relevantes para este estudio y que, hasta entonces, pocos estudios parecen haber tratado en profundidad: el uso de extranjerismos y el del alfabeto japonés con fines estéticos. En efecto, estas son dos tendencias que también se pueden observar en la obra objeto de estudio y que cumplen una función muy relevante dentro de la obra. Sin embargo, Jüngst parece centrarse solamente en los aspectos lingüísticos y en algunos de los peritextos del manga (como las onomatopeyas) y no parece hacer mención alguna a otros peritextos igualmente importantes en la publicación de manga, como por ejemplo el formato o a los epitextos que rodean, envuelven y prolongan la obra. Por lo tanto, puesto que no abarca todos y cada uno de los

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

aspectos que engloban la traducción de manga, su aportación acaba siendo muy interesante y relevante para este estudio, pero incompleto.

Mangirón (2012) centra sus estudios sobre el manga desde el punto de vista de la transmedialidad (Jenkins, 2003). En este caso, la autora describe el muy cercano vínculo entre las industrias del manga, anime y videojuegos japoneses con la naturaleza transmediática de los productos comercializados (epitextos) por dichas industrias. Considero que Mangirón ha destacado el concepto de la transmedialidad en los productos culturales japoneses y ha puesto en relieve un aspecto muy importante de las estrategias comerciales japonesas que hasta ahora parece que pocos autores han mencionado anteriormente: la relación del manga con otros productos japoneses como el anime, los videojuegos y el merchandising. Este hecho no puede obviarse ni omitirse en el estudio de algunos de estos medios por separado puesto que, sin quererlo, productos como el merchandising se convierten en epitextos del manga al rodear, prolongar y extender el imaginario de la obra original. El impacto del manga y todo lo que implica su comercialización no podría entenderse si se dejan de lado el resto de epitextos que complementan la historia original y que amplía el universo en el que se desarrolla la misma. Por lo tanto, si no se tienen en cuenta todos estos factores, los estudios sobre traducción de manga siempre estarán faltos de contexto.

Por último, los estudios realizados por Inose se centran principalmente en la traducción tanto de novelas como de manga del japonés a otras lenguas occidentales, como inglés, español o francés, y viceversa. En este sentido, si bien la autora ha tratado temas muy variados, estos se centran principalmente en analizar el modo en el que los elementos culturales japoneses son representados en las obras literarias japonesas y occidentales, en su impacto tanto dentro como fuera de Japón y en su traducción a varios idiomas. Aunque sin duda el estudio más relevante de Inose es el que esta autora realiza sobre las onomatopeyas y las palabras miméticas japonesas en el manga, aportando una visión bastante clara y completa sobre estos peritextos verbo-icónicos tan particulares del manga. La aportación de Inose ofrece una visión extraordinariamente amplia de las onomatopeyas japonesas y pone de relieve un aspecto muy importante de la lengua japonesa y que hasta ahora los estudios no parecen haber abordado en detalle: los giongo, giseigo y gitaigo y gijogo. Podría afirmarse que su aportación es muy completa y aporta datos muy relevantes para la traducción de onomatopeyas y expresiones miméticas en el manga. La autora destaca el carácter tanto lingüístico como visual de la onomatopeya y

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

plantea su estudio teniendo en cuenta su naturaleza verbo-icónica, sin dejar de lado ninguno de sus componentes. Sin embargo, como es sabido, el manga se compone de muchos más elementos que también deben ser analizados dentro de los estudios de traducción de manga. Las onomatopeyas y expresiones miméticas son solamente una parte (aunque muy destacable) de los manga. Por lo que es necesario un enfoque que permita abordar todos los elementos que conforman el manga sin priorizar unos sobre otros.

Contexto sociocultural y práctica profesional

En el siguiente apartado, se aborda el contexto sociocultural del manga, sus características, su lenguaje visual, su evolución a lo largo de las décadas y el impacto nacional y mundial de este medio de expresión artística en el mercado del cómic. Se analizan los agentes, las normas, las instituciones y los procedimientos vinculados al proceso de traducción lo que permitirá entender la complejidad, la importancia e influencia del manga.

Los puntos que se señalan en este apartado son los siguientes:

- Orígenes: antes y después de Tezuka, donde se explican los orígenes del manga desde los siglos XI y XII con los denominados *chōjū-giga* (鳥獣戯画) hasta nuestros días
- Híbridos en el manga, en el que se muestran las distintas formas en las que los mangas japoneses han influenciado en los artistas de cómics extranjeros tanto a nivel artístico como a nivel narrativo con medios como el «OEL manga» (Original English Language manga), que designa aquellas obras que adquieren elementos correspondientes al manga y cuyos autores son de habla inglesa (Cha y Reid, 2005); el «amerimanga», que son aquellas obras publicadas en Estados Unidos (Moreno Acosta, 2012); «euromanga» (Lamerichs, 2015), que son los desarrollados y publicados en Europa; «western manga», «world manga», «global manga» (Brienza, 2015), «manga-influenced comics», «neo-manga», «nissei comic», o «manfra» (los procedentes de Francia) e «iberomanga», aunque también llamado «mangañol» (los procedentes de España). En este caso, pongo especial énfasis en el denominado La Nouvelle manga. La Nouvelle Manga es un neologismo creado por Kiyoshi Ksumi, editor de la revista *Comickers,* para describir los cómics del autor francés Boilet (Romero Leo, 2017: 88). Se trata de un medio híbrido que combina el ritmo narrativo del manga japonés con la estética y el diseño de los cómics franco-belgas. Boilet,

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

pionero y fundador de este nuevo movimiento, afirma en su primer «Manifiesto de la *Nouvelle Manga*» que sus mayores inspiraciones fueron las técnicas utilizadas en el cine francés de la *Nouvelle Vague* de los años 60, las estrategias ilustrativas de los cómics franco-belgas y los valores estéticos del manga y del arte tradicional japonés (Boilet, 2001).

- Manga digital, donde se explican y se muestran algunos gráficos sobre la tendencia del manga a ser cada vez más consumido en formato digital. Los mangas digitales se englobarían dentro del término paraguas «webcómic». El término webcómic proviene de las palabras inglesas «web» y «comic» y se refiere a todos aquellos cómics que son publicados en formato digital en Internet. La palabra webcómic es el término general para referirse a este tipo de obras y existen muchos tipos de webcómics, cada uno de ellos con un formato y unas características determinadas. Dentro de los webcómics japoneses o mangas digitales, Santiago Iglesias (2016: 137-153) distingue tres tipos diferentes: webmanga (contenidos creados exclusivamente para internet, para su distribución y disfrute online a través de páginas web, blogs o revistas de webcómic); e-manga (mangas creados específicamente para el medio digital, pero respetando las convenciones características del formato impreso) y digi-manga (obras digitalizadas que fueron creadas originalmente para un soporte físico y que fueron puestas a disposición del lector a través de tiendas online).
- El manga como elemento representativo de Japón: El «Cool Japan», en el que se analiza la estrategia económica de marketing llevada a cabo en Japón mediante el empleo del «soft power» (poder blando) para revitalizar el crecimiento económico del país nipón.
- Las características del manga, en el que se señalan aspectos del manga como la imagen y su lenguaje visual; el uso/ausencia del color en el manga; las líneas cinéticas; las expresiones faciales; el vestuario y la importancia de los detalles.
- Impacto nacional y mundial del manga, en el que se exponen los siguientes puntos: evolución de la recepción y el impacto del manga en el mercado del cómic mundial; el mercado del manga en Japón y el mercado del manga en España. La práctica profesional en España: Daruma Serveis Lingüístics y Bernabé, en el que se explican algunos aspectos prácticos de la práctica profesional de la traducción de manga. En su obra *Japón, manga, traducción y vivencias de un apasionado del país del sol naciente*, Bernabé (2018), fundador de la empresa Daruma Serveis Linguistics y un

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

auténtico referente dentro de la industria del manga en España, presenta su visión personal y profesional de algunos de los retos de traducción de manga más comunes y las soluciones que tanto él como su equipo toman cuando tienen que lidiar con las mismas. Esta perspectiva permite observar el funcionamiento de la industria de la traducción de manga desde dentro y los problemas reales específicos del manga a los que los traductores tienen que enfrentarse de forma recurrente. A este respecto, considero que las decisiones de traducción de manga comentadas por Bernabé (2018) en su obra se basan principalmente en el mantenimiento de la naturalidad, la fluidez y la fácil lectura de las obras en español y, salvo excepciones, sus traducciones van a estar orientadas en esa dirección. Sus observaciones desde un punto de vista profesional que resultan pertinentes para este estudio. Con respecto a las estrategias de traducción y adaptación de manga, Bernabé destaca cuatro grandes tendencias principales:

- Occidentalización total: se trataba de la modalidad más común cuando se comenzó a traducir manga para países occidentales. Se invertían las páginas para que siguieran el orden de lectura occidental y se retocaban y traducían las onomatopeyas. La ventaja era que el lector occidental (y poco familiarizado con el formato del manga y con la lengua japonesa) podía leer cómodamente el manga. El inconveniente era que se alteraba excesivamente la composición de la página y se sucedía situaciones atípicas como la abundancia de personajes zurdos o la aparición de mapas y diagramas invertidos.
- Occidentalización parcial: en este caso, las páginas no se voltean, pero se traducen y adaptan todas las onomatopeyas y efectos de sonido. La ventaja es que la composición de la página se mantiene intacta y el lector puede disfrutar de la misma tal y como el autor la concibió. Asimismo, la traducción de onomatopeyas y efectos de sonidos permite que los lectores no se pierdan ninguna información ni ningún matiz. La desventaja es que traducir onomatopeyas y efectos de sonido requiere inevitablemente manipular la imagen original. Por lo tanto, es necesario que el rotulista posea unos niveles técnicos altos. Además, este tipo de adaptación suele ser más costoso para una editorial, puesto que la tarifa del rotulista tiende a ser mayor ante este tipo de cambios.
- Fidelidad 100% al dibujo: se trata de traducir únicamente el texto que se encuentra dentro de los bocadillos de texto, sin realizar ningún cambio en la imagen. La ventaja es que el dibujo se mantiene completamente inalterado,

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

por lo que el lector podrá disfrutar de la obra en su vertiente más pura. El inconveniente es que, al no traducirse ni adaptarse elementos como las onomatopeyas (sobre todo aquellas que expresan sentimientos, las llamadas «gitaigo»), se pierde prácticamente toda la información ambiental que contiene la obra. Por lo tanto, el lector no podrá percatarse de muchos matices que pueden resultar importantes para la historia y la experiencia de lectura queda mermada.

- «Subtitulado»: consiste en mantener las onomatopeyas en japonés, pero añadiendo debajo o al lado de las mismas su adaptación en pequeño tamaño. La ventaja es que el dibujo no es manipulado y se presenta toda la información necesaria para comprender la historia. El inconveniente es que algunos usuarios afirman que estos pequeños añadidos contribuyen a recargar la página más de lo necesario.

La traducción oficial del manga *Neon Genesis Evangelion*

En este apartado se justifica el uso de esta obra como objeto de este estudio, abordando los siguientes aspectos: argumento; recepción; premios; impacto social; impacto en la industria del anime, referencias en otros animes y parodias; peregrinación a Hakone; tienda en Tokio; pachinko; karaoke; shinkansen y spin off, reboots y otras adaptaciones. También se explican datos sobre el manga original y las traducciones directas (traducción al inglés y al español) realizadas de la obra original.

A continuación se abordan los retos de traducción del manga de *Neon Genesis Evangelion*. Se han dividido en los siguientes dos bloques:

- Retos estéticos: estos retos están relacionados especialmente con el tratamiento de la tipografía y el uso de la lengua con fines estéticos (peritextos verbales y verbo-icónicos). A su vez se subdividen en: cambio de tipografía en el rotulado; uso del alfabeto japonés con fines estéticos y tratamiento de las onomatopeyas.
- Retos lingüísticos: algunos de los retos lingüísticos que se pueden encontrar en la traducción de manga están relacionados principalmente con los extranjerismos y las referencias culturales (peritextos icónicos). Se subdividen en: uso de extranjerismos en japonés; tratamiento de las referencias culturales; uso de préstamos (uso del inglés en letras romanizadas; uso del alemán en letras romanizadas; nombres de instituciones; prevalencia de palabras extranjeras sobre las japonesas y extranjerismos cuyo uso está

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

muy extendido en japonés); términos y expresiones en katakana originalmente japoneses; términos y expresiones que pueden escribirse usando diferentes caracteres; tratamiento de los kanjis y de los furiganas (kanjis sustituidos por hiraganas; kanjis sustituidos por katakanas; otras formas de escritura alternativas; empleo de letras romanizadas y empleo de un furigana equivalente en significado, pero no en fonética); tratamiento de los efectos de sonido y las onomatopeyas; uso de onomatopeyas y palabras miméticas; tratamiento de los nombres propios y los honoríficos y notas a pie de página.

Posteriormente se explican las técnicas de traducción empleadas en *Neon Genesis Evangelion* basándonos en las estrategias y técnicas propuestas por Bernabé (2018: 98-101) y por Inose (2007: 103-119). Así, las técnicas de traducción serían las siguientes:

- Traducción adaptativa: aplicada a los extranjerismos en inglés y alemán que aparece en la obra, se trataría del mantenimiento de aquellos extranjerismos que aparecen en la versión original en la versión española.
- Traducción explicativa: consiste en la desambiguación de aquellos términos cuya pronunciación, transcripción o significado no están claros en la versión original y en la traducción se introduce el término con el significado pretendido en el original.
- Occidentalización parcial: este caso se produce cuando aparecen varios paratextos en una misma imagen y no se traducen y editan todos, sino solamente algunos de ellos.
- Traducción adaptativa: esta técnica se observa en aquellas imágenes cuyo paratexto no ha sido alterado de ninguna forma en su traducción. También se produce cuando los extranjerismos que aparecen en los diálogos han sido mantenidos en la traducción al español sin ninguna aclaración o especificidad.
- Traducción literal: se produce cuando el significado de un término o frase de la lengua original coincide con la traducción a la lengua meta.

La técnica más empleada ha sido la de la traducción literal (48,7%), seguido de la traducción adaptativa o generalizadora (32,5%), la traducción explicativa (17%) y, por último, la occidentalización parcial (1,5%).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Según se puede observar a partir de estos resultados, concluyo que la predominancia de la traducción literal, la traducción adaptativa y la traducción explicativa muestra que la tendencia predominante en las primeras traducciones de manga de adaptar y amoldar la traducción al público de la lengua y cultura meta coexiste con la tendencia más actual de

traducción de manga de mantener el exotismo de la lengua y cultura original mediante la no adaptación de la imagen, al ser esta la segunda técnica más predominante de las empleadas en los retos de esta obra.

En cuanto a la traducción de onomatopeyas y palabras miméticas, en *Neon Genesis Evangelion* las onomatopeyas han sido sistemáticamente traducidas, rotuladas y editadas al español en la versión española, las palabras miméticas han seguido un proceso de traducción más diverso y dispar debido probablemente al reto que supone traducir y adaptar un aspecto tan único de la lengua y de la cultura japonesa que no existe prácticamente como tal en español. Por lo tanto, basándonos en la clasificación de técnicas de onomatopeyas y palabras miméticas japonesas al español y al inglés de Inose (2007), las técnicas de traducción al español de las 110 palabras miméticas que aparecen en *Neon Genesis Evangelion* fueron las siguientes: no traducción; traducción usando verbo; traducción usando parafraseo; traducción usando adjetivo; traducción usando pronombre; traducción usando interjección; traducción usando adverbio y sustantivo; traducción usando adverbio y verbo; traducción usando adverbio; traducción usando expresión; traducción usando sustantivo; traducción usando locución; traducción usando adjetivo y verbo; traducción usando pronombre y verbo y traducción usando verbo y sustantivo. La técnica más empleada ha sido la de la no traducción (28%); la traducción usando adverbio (16%); la traducción usando verbo (15%) y la traducción usando expresión (12,7%). Las técnicas menos frecuentes fueron algunas como la traducción usando adjetivo y verbo (0,9%), la traducción usando interjección (0,9%) o la traducción usando pronombre (0,9%). De modo que parece no haber una uniformidad en el empleo de técnicas de traducción de palabras miméticas, lo cual demuestra que la traducción al español simplemente intenta adaptarse de la mejor forma posible al significado original de la palabra mimética al intentar reproducir el mismo significado con los recursos que la lengua de origen dispone, aunque el resultado final varíe con respecto al original. La prevalencia de adaptar y naturalizar las onomatopeyas al español en beneficio de la comprensión lectora parece ser predominante en la traducción al español de *Neon Genesis Evangelion*, aunque eso signifique tener que alterar la imagen y el resultado final varíe significativamente en ocasiones de la imagen original.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Propuesta de taxonomía de los paratextos en *Neon Genesis Evangelion*

En primer lugar, se ha realizado un análisis cualitativo y cuantitativo de la paratraducción de los paratextos que aparecen en las versiones en japones, inglés y español del manga de *Neon Genesis Evangelion*. Para llevar a cabo este análisis, en primer lugar, se ha elaborado una tabla basada en la ficha técnica realizada por Molodojen Molodojen (2017) en su estudio y en la base teórica aportada por Yuste Frías (2011).

A continuación, se han extraído y seleccionado los paratextos que aparecen en cada una de las tres versiones de la obra utilizadas para el corpus. De los 14 volúmenes de cada una de las versiones seleccionadas (japonesa, inglesa y española), se han seleccionado y agrupado 350 peritextos según la taxonomía original que se ha elaborado en este estudio. El criterio de selección y análisis de estos 350 paratextos se basa en la necesidad de dichos peritextos de ser paratraducidos al no tener en cuenta la importancia de la imagen.

Dentro de los peritextos estarían los peritextos icónicos, peritextos verbales y peritextos verbo-icónicos siguiendo los estudios llevados a cabo por Yuste Frías (2011) a este respecto. A través de este análisis estudio la forma en la que se ha tratado la imagen en la versión oficial española del manga de *Neon Genesis Evangelion* desde el punto de vista de la paratraducción.

Retomando las características ofrecidas por el enfoque paratraductológico, se considerarán «peritexto» todos aquellos elementos que envuelven, y «epitextos» todos los aspectos que prolongan y rodean la obra, pero que se encuentran fuera de la misma, como las decisiones editoriales o los aspectos comerciales y culturales. Mientras que la presentación de los epitextos servirá de referencia para demostrar la magnitud del alcance de los paratextos en *Neon Genesis Evangelion*, la propuesta de taxonomía de los paratextos y la propuesta de paratraducción de los mismos estará más centrada en los peritextos que rodean, envuelven y conforman esta obra.

De este modo, los epitextos en *Neon Genesis Evangelion* son los siguientes: el manga como reflejo de la sociedad japonesa; tipos de manga y de público; el fenómeno otaku; el trabajo del mangaka; la industria del manga y los formatos de publicación. Considero que los elementos presentados como epitextos de *Neon Genesis Evangelion* rodean, prolongan, envuelven y forman la obra de forma directa y afectan a su concepción, recepción e interactuación con el público de forma verdaderamente significativa. Así, por ejemplo, el manga como reflejo de la sociedad japonesa y el fenómeno otaku son epitextos de *Neon Genesis Evangelion* en cuanto influyen en la concepción de la historia, de su imagen y de sus peritextos. Los peritextos los se ha dividido en dos bloques: peritextos

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

que introducen, presentan y publicitan *Neon Genesis Evangelion* y peritextos dentro de la narrativa de *Neon Genesis Evangelion*. Dentro de los peritextos que introducen, presentan y publicitan la obra, se ha realizado una subdivisión en cuatro partes: parte exterior del volumen; parte interior del volumen; aspectos culturales y aspectos de publicación. En la parte exterior del volumen se han distinguido los siguientes elementos: portada; contraportada; lomo; sobrecubierta anterior/posterior; interior de la portada/contraportada; guarda anterior/posterior; guarda volante anterior/posterior; entrevistas y comentarios; contenido promocional; imagen de cierre; biografía del autor; créditos e imágenes con texto introductorio. La parte interior del volumen se clasifica del siguiente modo: índice y subdivisión de capítulos; resumen e introducción de los personajes; paginación; sentido de lectura; bocadillos y onomatopeyas. Los aspectos culturales se han dividido en honoríficos y antropónimos. Por último, los aspectos de publicación se han clasificado del siguiente modo: título; subtítulo; formato editorial específico; periodicidad; elección entre color y blanco y negro; tipo de papel; precio y glosario de onomatopeyas. En cuanto a los peritextos dentro de la narrativa de la obra, se han clasificado, a su vez, en peritexto icónico, verbal y verbo-icónico. Se consideran como peritextos icónicos los carteles, los manuscritos y las inscripciones. Los peritextos verbales son los subtextos dentro del bocadillo; las señalizaciones; los bocadillos con forma de línea; las notas al pie de página y los textos dentro de la imagen. Por último, se han clasificado como peritexto verbo-icónico los siguientes elementos: onomatopeyas y palabras miméticas fuera del bocadillo; onomatopeyas dentro del bocadillo; interjecciones visuales en la imagen; interjecciones visuales dentro del bocadillo y textos visuales dentro del bocadillo. Las onomatopeyas fuera del bocadillo suponen un caso especial de estudio, puesto que son tan abundantes que sería suficiente para que este estudio solamente tratara este tipo de peritextos verbo-icónicos. Además, todos y cada uno de ellos siguen un patrón de paratraducción muy específico: todas y cada una de las onomatopeyas han sido traducidas y adaptadas en *Neon Genesis Evangelion* usando onomatopeyas españolas.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Propuesta de traducción de los peritextos en *Neon Genesis Evangelion*

Tras realizar un análisis de los peritextos seleccionados, las estrategias de paratraducción que se proponen son las siguientes:

- Paratraducción total

- Paratraducción parcial

Se define como paratraducción total aquella estrategia por la cual se paratraducen todos y cada uno de los peritextos que aparecen dentro de la viñeta. Todo el mensaje que transmite el peritexto original se paratraduciría a la lengua y a la cultura meta sin realizar cambios significativos en la imagen. Por el contrario, se define como paratraducción parcial los casos en los que se lleva a cabo la paratraducción de solamente algunos de los peritextos que aparecen dentro de la viñeta. Una paratraducción parcial se llevaría a cabo solamente en caso de que la paratraducción de un peritexto conllevase una alteración significativa de la imagen que pudiese perjudical a las características visuales, estéticas y artísticas de la imagen.

Si bien, tras conocer y analizar los preceptos que ofrece la Paratraducción, se observa que es completamente necesario paratraducir todos los peritextos que envuelven, rodean y prolongan, en el caso de que la paratraducción perturbase, invadiese o fuese en detrimento de la calidad y de la estética de la imagen original, se considera que una paratraducción parcial funcionaría mejor que una paratraducción total. Los ejemplos en los que se procede a la paratraducción parcial en *Neon Genesis Evangelion* son principalmente aquellos en los que aparece algún peritexto verbo-icónico fuera del bocadillo y forma parte intrínseca de la imagen (por lo que, mediante una paratraducción parcial, podría existir el riesgo de que la imagen se viera seriamente perjudicada a nivel estético y visual). Por lo tanto, en todo momento se debe evaluar la conveniencia o no del empleo de una paratraducción total o parcial.

Para ilustrar con ejemplos las definiciones de paratraducción total y parcial, se han seleccionado 10 ejemplos de paratraducción total (de los cuales se muestran 6 propuestas de paratraducción) y 3 ejemplos de paratraducción parcial. El porcentaje de paratraducción parcial de los 13 tipos de peritextos (a saber, cartel; manuscrito; inscripción; subtexto dentro del bocadillo; onomatopeya y palabra mimética fuera del bocadillo; onomatopeya dentro del bocadillo; interjección visual en la imagen; interjección visual dentro del bocadillo; bocadillo con forma de línea; nota al pie de página; texto visual dentro del bocadillo y dentro de la imagen) es de un 18%, mientras que el porcentaje de paratraducción total es de un 82%. El tipo de estrategia de paratraducción empleado no depende tanto del tipo de peritexto en sí, sino de la forma en la que los peritextos aparecen dentro de la imagen. Por ejemplo, si en una imagen aparece

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

una inscripción y una onomatopeya fuera del bocadillo que ocupa gran parte de la imagen, la estrategia de paratraducción empleada sería la de la paratraducción parcial, puesto que se paratraduciría la inscripción y, sin editar la imagen, se añadiría una nota junto a la onomatopeya fuera del bocadillo.

Conclusiones

Tras explicar las conclusiones finales a las que se ha llegado en este estudio y haber validado la hipótesis que fundamenta el mismo, se destaca el gran deseo de continuar investigando sobre la paratraducción, participando en eventos académicos y realizando colaboraciones con otros investigadores que permitan desarrollar esta línea de investigación así como diseñar metodologías docentes en programas de investigación. Como participante del Proyecto de Asociaciones Estratégicas de Educación superior del programa Erasmus+ «COMIX & DIGITAL: Nouvelles voies, nouvelles formes de BD», financiado por la Unión Europea y gestionado desde el Vicerrectorado de Relaciones Internacionales de la Universidad de Málaga que reúne investigadores, docentes y estudiantes Erasmus en diseño, rotulación y traducción de cómics de cuatro países: Escuela de San Telmo y Universidad de Málaga (España), ESDAC École de Design (Francia), Scuola Italiana di Comix (Italia) y Kutahya Dumlupinar Universitesi (Turquía), me planteo concretamente la elaboración de encuestas para conocer la valoración que los estudiantes Erasmus participantes en dicho proyecto conceden a la propuesta de paratraducción del manga *Neon Genesis Evangelion*.

Por último, se ha incluido un extenso apartado de anexos que se ha dividido en tres partes: encuestas, entrevistas y tablas. En la parte de la encuesta se ha introducido una encuesta realizada a lectores de manga españoles con preguntas relacionadas sobre el manga. En la parte de entrevistas se han incluido dos entrevistas: una a Jaime Hidalgo, responsable de la sección de manga de la tienda Kokoro Mangas en Málaga (25 de septiembre de 2018) y a Marc Bernabé (fundador de Daruma Serveis Lingüístics). Por último, en la última parte se han incluido todas las tablas empleadas para analizar los retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion* y todas las tablas de nuestro corpus empleada para llevar a cabo la taxonomía de los peritextos en *Neon Genesis Evangelion*.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ABSTRACT

In recent years, research on manga translation has increased considerably. However, although there are several studies that highlight the success and great impact of manga in the world, as well as studies that analyse manga from a historical or sociocultural point of view, there are still few studies that delve into the analysis of the specific elements of the manga that pose a challenge when it comes to being translated. In order to carry out this research, I traveled to Japan, more specifically, to Kyoto with a predoctoral grant from the University of Malaga. There I did a research stay at Kyoto University from October 1, 2018 to March 31, 2019. During this six-month stay at Kyoto University as a visitor researcher, I attended many courses and events related to the subject of my study. I also established contact with researchers interested in many aspects of manga, anime and Japanese culture in general and I had the opportunity to meet various researchers and translators from the world of manga whose studies on this field were really useful for this research.

My first contact within Kyoto University was with Prof. Björn-Ole Kamm. He guided me throughout the application process for the stay, from the beginning of it to its completion. He also informed me about all the courses and events that I could attend, as well as all the contacts that I needed to establish to carry out this study.

In addition to being able to consult various bibliographic resources that were in the Kyoto University library, I had the opportunity to attend some courses related to the Japanese language and culture. I established contact with the research group belonging to the Nichibunken, or International Research Center for Japanese Studies, which was part of Kyoto University. Its main director was Prof. Otsuka Eiji, with whom I also had the opportunity to discuss issues related to the study of manga and Japanese popular culture.

Likewise, in order to acquire more information about the process of creating, producing, publishing and selling manga in Japan, I went to the Kyoto International Manga Museum, as well as manga and merchandising stores of all kinds related to manga and Japanese popular culture.

Finally, I went to Kyoto Seika University, or "Manga University" together with Prof. Björn-Ole Kamm to interview Prof. Keiko Takemiya about the evolution of manga and the teaching process of this university, its facilities and the results of some of its students, which I reflect in a survey included in this doctoral thesis.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

My stay at Kyoto University was more than fruitful, and it has contributed very positively to the development of my research. I am currently residing in Kyoto to continue my research work.

Therefore, since I have established my residence in Japan and being in direct contact with Japanese popular culture, I have had the opportunity to verify that manga is a means of expression of great complexity that reflects the art and culture of Japan. Manga is part of the Japanese cultural heritage and the way in which manga is configured is the consequence of a series of cultural, social and historical factors and elements that play a primary role in the process of producing, translating and marketing manga. They are so broad and so intrinsically linked to Japanese culture that the studies on manga translation that I have consulted seemed insufficient. The manga that is known today is the result of an evolution in its form and format that has been developing over many decades. Currently manga seems to continue to evolve and experiment with new art styles and new formats. Digital manga seems to be gaining more and more strength in the market, but without losing its essence both in its linguistic and paralinguistic characteristics and in its publication and distribution method.

Objectives and hypotheses

The present work is a qualitative and quantitative descriptive research that aims to observe and describe the different challenges of translation and the translational treatment of Japanese manga or comics. I start from the hypothesis according to which to carry out a translation of Japanese manga or comics, it is necessary to pay special attention to its verbo-iconic nature, to the image and to the paratexts, that is, to all the elements that surround, prolong and involve manga during the translation and paratranslation process. Given this situation, I ask myself the following question: Do the image and the paratexts receive the appropriate translational treatment in the translation of Japanese manga or comics? The objectives to be achieved with this study are the following:

1. Identify the translation challenges presented by the manga under study.
2. Analyse the image and the paratexts present in the manga under study.
3. Prepare a proposal for the classification of said paratexts.
4. Make a proposal for the translation of said paratexts.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Methodology

To achieve these objectives, I will adopt the notion of Paratranslation and the three levels of analysis (paratranslative, protranslational and metatranslational) defined by Nouss

(2011 apud Yuste Frías 2015), to support and validate the proposed hypothesis. As for the study corpus, the choice has fallen on one of the most influential and far-reaching classic works in Japan: *Neon Genesis Evangelion*, which consists of 14 volumes in each language: Japanese, English and Spanish.

Corpus

There are many reasons why the *Neon Genesis Evangelion* manga has been chosen as the work under study. *Neon Genesis Evangelion* was a revolution in the field of Japanese anime, and even today it remains a benchmark not only on an artistic level, but also on a narrative level. There are innumerable studies on the *Evangelion* anime that range from the visual aspects of the series (the sequencing of images, the special effects, the narrative structure) to the commercial impact it had both nationally and internationally.

However, and despite the large number of studies that have been carried out on anime and the exhaustive analysis that scholars from various fields have carried out on this work, the *Neon Genesis Evangelion* manga is practically unexplored within the academic field. The characteristics of its publication both in Spain and in the rest of the countries were somewhat exceptional and somehow influenced the quality of the product, the final result and the impact that the anime series had. The manga began to be published shortly before the premiere of the series, precisely to promote it, and in the end its last volume ended up being released many years after the end of the series and when it had already been consecrated and considered a cult series. Despite this intermediate relationship between anime and manga, the narrative solidity of the latter and the interesting linguistic and translational aspects that it presents, studies on the *Neon Genesis Evangelion* manga are rather scarce, compared to those carried out on of his anime, and are even less noticeable within the realm of Translation studies. Therefore, due to the enormous impact it had within the world anime market, the existence of remarkable aspects of great interest that are shown within the work with respect to the Japanese language and culture, and the scarcity of translation studies on this work in manga format, it has been considered appropriate to choose the *Evangelion* manga as the object of study.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Both the anime and later the manga experienced unprecedented success, and the impact it had both commercially and socially made it a true phenomenon that crossed borders and revolutionized the way anime and manga were conceived. More than twenty years after the first release of the work, *Neon Genesis Evangelion* is a work that is still very topical in Japan and continues to be successful in every product and every initiative that is released and produced based on the series. For this reason, a proposal for taxonomy

and paratranslation of the paratexts of *Neon Genesis Evangelion* is more than necessary and convenient so that the work in Spanish adjusts to commercial parameters and the current characteristics of fans of the series.

Structure

This paper aims to demonstrate the importance of paratexts through a three-level analysis developed by the Translation and Paratranslation Research Group (T&P) of the University of Vigo headed by Dr. Yuste Frías. Firstly, Paratranslation, the theoretical-practical basis of this work, will be addressed. Next, the three levels of analysis around which this study revolves will be considered. The first level of analysis, the discursive or meta-translational level, encompasses the most significant theories in Translation Studies that, in some way, have made reference to or have been used as a theoretical framework in the field of comics translation, namely the theory of polysystems, functionalist, descriptivist and interpretive theories. These theories have been analysed among the large number of theories on translation that exist today due to their theoretical application to the translation of comics that some authors have carried out. For example, as far as it has been possible to verify with the sources to which I have had access, some researchers on the translation of comics have based their research on interpretive theory (Hurtado Albir, 1990), on the polysystem theory and on the descriptive (Rodríguez Rodríguez, 2019) and functionalist theory (Dejiane Dotel, 2021). Therefore, although applying them to our study could provide an incomplete and insufficient view of manga and its paratexts, they still need to be mentioned in order to get an overview of the way translation studies have approached comics translation up to now..

Secondly, some of the most relevant perspectives of manga translation will be exposed, such as Zanettin, Jüngst, Mangirón and Inose, in order to carry out a state of the art on manga translation and obtain a broad vision of the how manga translation has been approached in translation studies. Although these studies are of great relevance for our research and provide important data on the treatment of manga abroad, by exposing these studies we intend to demonstrate the lack of occasions in which the treatment of the image and the paratexts have been addressed in studies on manga translation and the need to do so in subsequent research.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Thirdly, all the aspects that make up the manga as a cultural phenomenon, its history and evolution, its main characteristics and its impact on the national and international market will be addressed. Therefore, not only a purely theoretical perspective on manga translation is offered, but also a sociological and commercial one.

Finally, the official translation from Japanese to Spanish of *Neon Genesis Evangelion* will be discussed thoroughly. In the contextualization part, the importance and influence of this mythical work in Japanese popular culture and the translation challenges it entails will be explained. This justifies the need for a review of the Spanish translation of *Neon Genesis Evangelion* from the perspective of the Paratranslation, giving the image and the paratexts the importance they really deserve. Thus, a paratranslational analysis will be carried out in order to elaborate a taxonomy proposal of the types of paratexts that appear in *Neon Genesis Evangelion*. Following Yuste Frías (2011), paratexts will be divided into iconic, verbal and verbo-iconic epitexts and peritexts. Finally, after observing and analyzing the types of techniques used in the official Spanish translation of this work, a proposal will be made for the paratranslation of said paratexts.

The paratranslation

The term «paratext» coined by Genette is a neologism defined in *Seuils* as «that by which a text becomes a book and is proposed as such to its readers, and, more generally, to the public» (1987 [2001:7]). Therefore, the paratexts would be all those elements that surround the work and provide it with the characteristics of its medium (which, in the case of Genette's study, were mainly literary works). Focusing on paratextuality and its components, Genette established two fundamental paratextual elements and that these undergo changes "depending on the time, culture, genre, author, work and edition" (Genette, 1997: 3). Paratextual elements are peritexts and epitexts. In this way, Genette (1997) establishes that the combination of peritexts and epitexts forms the paratexts on which the paratranslation is based.

The term «paratranslation», as explained by Yuste Frías (2005; 2006; 2011; 2015) is a concept created by the Translation & Paratranslation Research Group (T&P) of the University of Vigo in 2005 and through which the significant importance of verbo-iconic and material icono-textual entities that relate directly or indirectly to the main text within the translation. It is based on the definition of "paratext" that Genette offered in *Palimpsestes. La littérature au second degré* (1982) and on which he would delve further in *Seuils* (1987).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

According to Yuste Frías (2015), the object of study of the T&P Group of the University of Vigo with respect to paratranslation are "all those paratextual productions that, initially, are not usually considered the object of study of translation because they are not texts in themselves, but paratexts". Through the concept of «paratranslation» it is intended to analyse all those paratexts that surround the translated texts so that there is evidence of

their existence, their reception and their consumption in the world of publishing both in book format and in any other possible publishing format in the digital age.

After applying it to practical cases, both Garrido Vilariño (2007) and Yuste Frías (2009) concluded that a translation cannot be conceived without a paratranslation either in the same way that a text cannot exist without a paratext. The reason is because the paratranslation not only introduces and presents the translation, but also surrounds, envelops, prolongs and accompanies it in the target language and culture and enables its very existence within the publishing world both on paper and in any other format.

The notion of paratranslation is the most complete and the most adequate to deal with the treatment of the image and the paratexts in manga translation. That is due to the connotations that it implies and due to the great complexity of all the elements that surround it, extend and envelop the work and that significantly influence its production, translation, publication and distribution. Since studies on manga translation from the point of view of paratranslation seem to be very scarce, we would like to contribute with this study to the development of future studies on manga paratranslation, opening a new field of research. and demonstrate the great complexity of manga as a medium and its translation.

Theoretical studies on manga translation

Firstly, some significant theories are exposed that refer to or have been used as a theoretical framework for the translation of comics (according to the sources that have been accessed). Second, some of the studies that have focused on manga translation are presented. The theories and authors that are presented have served to demonstrate its remarkable relevance in studies on translation, translation of comics and translation of manga and to demonstrate the research work that has been carried out until reaching the conclusion that the Paratranslation theory seems to us the most appropriate to deal with manga translation.

After analysing some theories on translation (polysystems theory; functionalist theory; descriptivist theory and interpretive theory) and on comics translation (subordinate translation in comics and Celotti's semiotic approach), it has been observed that Translation Studies and Comics translation studies have evolved in their conceptions of translation and, more specifically, of comic book translation. Although in their first studies the image was considered as an element that limited and restricted the ability to translate from the original text to a target language, and the translation of the comic was framed within the subordinate translation, the most recent works seem to have more in

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

consideration the image and the paratexts inseparable from the text. However, unlike other types of comics, manga presents specific characteristics, not just formal, visual and narrative characteristics that require a sui generis translational treatment.

As for studies on manga itself, the following authors have been studied: Barbieri; Zanettin; Jungst; Mangiron and Inose.

Barbieri highlights a fundamental aspect within the translation of comics that is consistent with the balanced (and not subordinate) relationship between image and text that we advocate in this study. Although applied to the translation of comics and not specifically manga, Barbieri defines the relationship between text and image as "correspondence." Through this relationship of correspondence, Barbieri (1991) would be giving the image the same value as the text and would be reaffirming its ability to disambiguate the message provided by the text. Therefore, since the early 1990s, Barbieri (1991) understands the complex relationship between text and image and does not place them at different narrative and discursive levels. As for the manga translation, Barbieri (2004) stands out for his pioneering work on the adaptation of manga by foreign publishers that manipulate the peritexts, inverting the order of reading for the Western public, which generates inconsistencies and absurd situations that distort the rhythm and visual language of the original, such as the appearance of samurai who in the translated manga become left-handed. Barbieri (2006) analyses the fascination exercised by stories with an oriental setting. However, Japanese manga and anime are not produced with Western audiences in mind, as the domestic market for comics is much larger and excludes Western commercial interests. According to the author, the reason for the manga's success lies in the fact that in manga the Japanese tradition of graphic storytelling merges with that of American comics. In this sense, Japanese comics are as familiar as they are foreign to Western audiences and bear witness to globalization.

Barbieri (2004, 2006) highlights elements that are considered fundamental and that coincide with certain capacities that favor the linguistic and paralinguistic understanding of the work, as well as a certain cultural sensitivity. These precepts allow us to reaffirm the need to analyze in depth all the elements that surround, prolong and envelop mangas.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Zanettin (2016) describes the situation of manga licenses abroad and the role played by each agent within this process (focusing above all on the United States). Likewise, regarding the manga translation itself, Zanettin (2018) mainly addresses the issue of censorship. Thus, Zanettin explains that manga translation censorship in European countries is carried out mainly for political, cultural, religious, economic reasons and

based on the moral acceptability and vulnerability of the target language reader. It is noted that Zanettin (2018) appears to focus almost exclusively on the commercial and business aspects that make up manga publishing abroad. Although this is a very important part of the translation process and aspects such as merchandising and marketing are important epitexts that surround, envelop and prolong the original work, it would have been interesting if this author had also analyzed how the particularities of the translation process license directly affect the final translated product. He seems to mention briefly that in some countries there is some censorship and he explains the reason for these censorships, but he does not seem to delve too much into it or the impact of these editorial decisions on the final result.

As for Jüngst, the author dedicates her study almost entirely to manga translation (mainly into German). She highlights the great complexity involved in the translation of Japanese comics into European languages compared to those comics translated from one European language to another due to the formal (reading order), linguistic (vertical writing of the speech bubbles) and aesthetic characteristics (black and white images) of manga. First, Jüngst (2008a) provides an overview of how manga used to be translated into German. On the other hand, Jüngst (2008a) also provides some data on the main difficulties in translating manga into German (although applicable to other languages as well) and some of the most characteristic linguistic and visual elements of manga. In this case, her observations essentially focus on the aesthetic part of manga (e.g., peritexts) and how the attempts to maintain the elegance and attractiveness of the visual language of manga also affects the applied translation techniques. All the tendencies exposed by this author are aimed at proposing a single idea: to preserve the aesthetics of the original Japanese text, without caring too much about the understanding of its meaning, since the context can guide the reader and show them the meaning without the need to make large and expensive modifications. The elements that this author highlights are the following: attractive foreign words; onomatopoeia; use of the Japanese alphabet for aesthetic purposes; explanation of Japanese words and pictorial content. The points Jüngst makes appear to be intended to preserve the original image and aesthetic of the original manga peritexts in the translated manga as much as possible, as opposed to practices that were carried out in manga translation a few decades ago. In this sense, the author points out some aspects that are considered very relevant for this study and that few studies did not seem to have dealt with in depth: the use of foreign words and the use of the Japanese alphabet for aesthetic purposes. Indeed, these are two trends that can also be observed in the work under study and that play a very relevant role within the work. However, Jüngst seems to focus only on the linguistic aspects and some of the peritexts of manga (such as

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

onomatopoeia) and does not seem to make any mention of other equally important peritexts in manga publication, such as the format or the epitexts that surround, envelop and prolong the work. Therefore, since she does not cover each and every one of the aspects that encompass manga translation, her contribution ends up being very interesting and relevant to this study, but incomplete.

Mangirón (2012) focuses his studies on manga from the point of view of transmediality (Jenkins, 2003). In this case, the author describes the very close link between the Japanese manga, anime, and video game industries with the transmedia nature of the products marketed (epitexts) by said industries. I believe that Mangirón has highlighted the concept of transmediality in Japanese cultural products and has highlighted a very important aspect of Japanese commercial strategies that until now it seems that only few authors have mentioned before: the relationship between manga and other Japanese products such as anime, video games and merchandising. This fact cannot be ignored or omitted in the study of some of these media separately since, unwittingly, products such as merchandising become epitexts of manga by surrounding, prolonging and extending the imaginary of the original work. The impact of manga and everything that its commercialization implies could not be understood if the rest of the epitexts that complement the original story and that expand the universe in which it takes place are left aside. Therefore, if all these factors are not taken into account, manga translation studies will always be lacking in context.

Finally, the studies carried out by Inose focus mainly on the translation of both novels and manga from Japanese to other Western languages, such as English, Spanish or French, and vice versa. In this sense, although the author has dealt with very varied topics, these are mainly focused on analyzing the way in which Japanese cultural elements are represented in Japanese and Western literary works, in their impact both inside and outside of Japan and in its translation into several languages. The most relevant study of Inose is the one that this author carries out on onomatopoeia and Japanese mimetic words in manga, providing a fairly clear and complete vision of these verbo-iconic peritexts that are so particular to manga. Inose's contribution offers an extraordinarily broad view of Japanese onomatopoeia and highlights a very important aspect of the Japanese language that until now studies do not seem to have addressed in detail: giongo, giseigo and gitaigo and gijogo. It could be affirmed that her contribution is very complete and provides very relevant data for the translation of onomatopoeias and mimetic expressions in manga. The author highlights the linguistic and visual character of onomatopoeia and she proposes its study taking into account its verbo-iconic nature, without neglecting any of its

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

components. However, as is known, manga is made up of many more elements that must also be analyzed within manga translation studies. Onomatopoeias and mimetic expressions are only a part (although very remarkable) of manga. Therefore, an approach that allows addressing all the elements that make up the manga without prioritizing one over the other is necessary.

Sociocultural context and professional practice

In the following section, the sociocultural context of manga, its characteristics, its visual language, its evolution over the decades and the national and global impact of this means of artistic expression on the comic market are addressed. The agents, norms, institutions and procedures linked to the translation process are analysed, which will allow understanding the complexity, importance and influence of manga.

The points made in this section are as follows:

- *Origins: before and after Tezuka*, explaining the origins of manga from the 11th and 12th centuries with the so-called chōjū-giga (鳥獣戯画) to the present day.
- *Hybrids in manga*, showing the various ways Japanese manga have influenced foreign comic artists both artistically and narratively with media such as "OEL manga" (Original English Language manga), which designates those works that acquire elements corresponding to manga and whose authors are English-speaking (Cha and Reid, 2005); the «amerimanga», which are those works published in the United States (Moreno Acosta, 2012); «euromanga» (Lamerichs, 2015), which are those developed and published in Europe; "western manga", "world manga", "global manga" (Brienza, 2015), "manga-influenced comics", "neo-manga", "nissei comic", or "manfra" (those from France) and " Iberomanga", although also called "mangañol" (those from Spain). In this case, I put special emphasis on the so-called *La Nouvelle manga*. La Nouvelle Manga is a neologism created by Kiyoshi Ksumi, editor of Comickers magazine, to describe the comics of the French author Boilet (Romero Leo, 2017: 88). It is a hybrid medium that combines the narrative rhythm of Japanese manga with the aesthetics and design of Franco-Belgian comics. Boilet, pioneer and founder of this new movement, affirms in his first «Manifesto de la Nouvelle Manga» that his greatest inspirations were the techniques used in the French cinema of the Nouvelle Vague of the 1960s, the illustrative strategies of Franco- Belgians and the aesthetic values of manga and traditional Japanese art (Boilet, 2001).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- *Digital manga*, where some graphics about the tendency of manga to be increasingly consumed in digital format are explained and shown. Digital manga would fall under the umbrella term "webcomic". The term webcomic comes from the English words "web" and "comic" and refers to all those comics that are published in digital format on the Internet. The word webcomic is the general term to refer to this type of work and there are many types of webcomics, each with a specific format and characteristics. Santiago Iglesias (2016: 137-153) distinguishes three different types: webmanga (content created exclusively for the internet, for online distribution and enjoyment through web pages, blogs or webcomic magazines); e-manga (manga created specifically for the digital medium, but keeping the characteristic conventions of the printed format) and digi-manga (digitized works that were originally created for a physical medium and that were made available to the reader through online stores).
- *Manga as a representative element of Japan: The «Cool Japan»*, in which the economic marketing strategy carried out in Japan is analysed through the use of «soft power» (soft power) to revitalize the economic growth of Japan.
- *The characteristics of manga*, in which aspects of manga such as its image and its visual language are pointed out; the use/absence of color in the manga; the kinetic lines; facial expressions; costumes and the importance of details.
- *National and world impact of manga,* in which the following points are exposed: evolution of the reception and the impact of manga in the world comic market; the manga market in Japan and the manga market in Spain.
- *Professional practice in Spain: Daruma Serveis Lingüístics and Bernabé*, in which some practical aspects of the professional practice of manga translation are explained. In his work *Japan, manga, translation and experiences of a passionate about the country of the rising sun*, Bernabé (2018), founder of the company Daruma Serveis Linguistics and a true benchmark within the manga industry in Spain, presents his personal and professional vision some of the most common manga translation challenges and the solutions he and his team take when dealing with them. This perspective allows one to look at the workings of the manga translation industry from the inside and see the real manga-specific issues that translators have to deal with on a recurring basis. In this regard, I consider that the manga translation decisions commented on by Bernabé (2018) in his work are mainly based on maintaining the

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

naturalness, fluency and easy reading of works in Spanish and his translations are to be oriented in that direction. His observations from a professional point of view are greatly relevant to this study. Regarding manga translation and adaptation strategies, Bernabé highlights four major trends:

- Total westernization: it was the most common modality when manga began to be translated for western countries. Pages were reversed to follow the Western reading order and onomatopoeia were retouched and translated. The advantage was that the western reader (unfamiliar with the manga format and the Japanese language) could comfortably read the manga. The drawback was that the composition of the page was excessively altered and atypical situations occurred, such as the abundance of left-handed characters or the appearance of inverted maps and diagrams.
- Partial westernization: in this case, the pages are not turned, but all onomatopoeia and sound effects are translated and adapted. The advantage is that the layout of the page remains intact and the reader can enjoy it just as the author intended. Likewise, the translation of onomatopoeia and sound effects allows readers not to miss any information or nuance. The disadvantage is that translating onomatopoeia and sound effects inevitably requires manipulating the original image. Therefore, it is necessary for the letterer to have high technical levels. This type of adaptation is usually more expensive for a publisher, since the letterer's fee tends to be higher for this type of change.
- 100% fidelity to the drawing: it is about translating only the text that is inside the text bubbles, without making any changes to the image. The advantage is that the drawing remains completely unchanged, so the reader can enjoy the work in its purest form. The disadvantage is that, since elements such as onomatopoeias (especially those that express feelings, the so-called "gitaigo") are not translated or adapted, a lot of information contained in the work is lost. Therefore, the reader will not be able to notice many nuances that may be important for the story and the reading experience is diminished.
- «Subtitling»: it consists of keeping the onomatopoeias in Japanese, but adding their adaptation in small size below or next to them. The advantage is that the drawing is not manipulated and all the information necessary to understand the

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

story is presented. The drawback is that some users claim that these small additions contribute to reloading the page more than necessary.

The official translation of the *Neon Genesis Evangelion* manga

This section justifies the use of this work as the object of this study, addressing the following aspects: argument; reception; awards; social impact; impact on the anime industry, references in other anime and parodies; pilgrimage to Hakone; store in Tokyo; pachinko; karaoke; shinkansen and spin off, reboots and other adaptations. Data on the original manga and the direct translations (translation into English and Spanish) made from the original work are also explained.

Addressed below are the translation challenges for the *Neon Genesis Evangelion* manga. They have been divided into the following two blocks:

- Aesthetic challenges: these challenges are especially related to the treatment of typography and the use of language for aesthetic purposes (verbal and verbo-iconic peritexts). They are subdivided into: change of typography in the labeling; use of the Japanese alphabet for aesthetic purposes and treatment of onomatopoeia.
- Linguistic challenges: some of the linguistic challenges that can be found in manga translation are mainly related to foreign words and cultural references (iconic peritexts). They are subdivided into: use of foreign words in Japanese; treatment of cultural references; use of loanwords (use of English in romanized letters; use of German in romanized letters; names of institutions; prevalence of foreign words over Japanese ones and foreign words that are widely used in Japanese); original Japanese katakana terms and expressions; terms and expressions that can be written using different characters; treatment of kanji and furigana (kanji replaced by hiragana; kanji replaced by katakana; other alternative writing forms; use of romanized letters and use of a furigana equivalent in meaning, but not in phonetics); treatment of sound effects and onomatopoeia; use of onomatopoeia and mimetic words; treatment of proper names and honorifics and footnotes.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Subsequently, the translation techniques used in *Neon Genesis Evangelion* are explained based on the strategies and techniques proposed by Bernabé (2018: 98-101) and by Inose (2007: 103-119). Thus, the translation techniques would be the following:

- Adaptive translation: applied to the foreign words in English and German that appear in the work, it would be the maintenance of those foreign words that appear in the original version in the Spanish version.
- Explanatory translation: it consists of the disambiguation of those terms whose pronunciation, transcription or meaning are not clear in the original version and the term is introduced with the intended meaning in the original in its translation.
- Partial westernization: this case occurs when several paratexts appear in the same image but not all of them are translated and edited.
- Adaptive translation: this technique is observed in those images whose paratext has not been altered in any way in its translation. It also occurs when the foreign words that appear in the dialogues have been maintained in the Spanish translation without any clarification.
- Literal translation: occurs when the meaning of a term or phrase in the original language coincides with the translation in the target language.

The most used technique was literal translation (48.7%), followed by adaptive or generalizing translation (32.5%), explanatory translation (17%) and, finally, partial Westernization (1, 5%).

As can be seen from these results, I conclude that the predominance of literal translation, adaptive translation, and explanatory translation shows that the predominant tendency in early manga translations to adapt and mold the translation to the target language and culture coexists with the most current manga translation trend of maintaining the exoticism of the original language and culture by not adapting the image.

Regarding the translation of onomatopoeias and mimetic words, in *Neon Genesis Evangelion* the onomatopoeias have been systematically translated and edited into Spanish in the Spanish version. Mimetic words have followed a more diverse and translation process probably due to the challenge that involves translating and adapting such a unique aspect of the Japanese language and culture that does not exist in Spanish. Therefore, based on the classification of onomatopoeia techniques and Japanese mimetic words into Spanish and English by Inose (2007), the Spanish translation techniques of the 110 mimetic words that appear in *Neon Genesis Evangelion* were as follows: no translation; translation using verb; translation using paraphrasing; translation using adjective; translation using pronoun; translation using interjection; translation using

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

adverb and noun; translation using adverb and verb; translation using adverb; translation using expression; translation using noun; translation using speech; translation using adjective and verb; translation using pronoun and verb and translation using verb and noun. The most used technique has been that of non-translation (28%); translation using adverb (16%); the translation using verb (15%) and the translation using expression (12.7%). The least frequent techniques were some such as translation using adjective and verb (0.9%), translation using interjection (0.9%) or translation using pronoun (0.9%). Therefore, there seems to be no uniformity in the use of translation techniques for mimetic words. This shows that the Spanish translation tries to adapt as best as possible to the original meaning of the mimetic word by trying to reproduce the same meaning with the resources available in the source language. The prevalence of adapting and naturalizing onomatopoeias into Spanish for the benefit of reading comprehension seems to be predominant in the Spanish translation of *Neon Genesis Evangelion*, even though that means having to alter the image and the final result sometimes varies significantly from the original image.

Proposed taxonomy of the paratexts in *Neon Genesis Evangelion*

First, a qualitative and quantitative analysis of the paratranslation of the paratexts that appear in the Japanese, English and Spanish versions of the *Neon Genesis Evangelion* manga has been carried out. To carry out this analysis, first of all, a table has been elaborated based on the technical table made by Molodojen Molodojen (2017) and on the theoretical basis provided by Yuste Frías (2011).

Then, the paratexts that appear in each of the three versions of the work used for the corpus have been extracted and selected. 350 peritexts have been selected and grouped according to the original taxonomy that has been developed in this study of the 14 volumes of each of the selected versions (Japanese, English and Spanish). The selection and analysis criteria for these 350 paratexts is based on the need for these peritexts to be paratranslated.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Within the peritexts would be the iconic peritexts, verbal peritexts and verbo-iconic peritexts following the studies carried out by Yuste Frías (2011) in this regard. Through this analysis I study the way in which the image has been treated in the official Spanish version of the *Neon Genesis Evangelion* manga from the point of view of paratranslation.

"Peritext" will be considered all those elements that surround, and "epitexts" all the aspects that prolong the work, but are outside of it, such as editorial decisions or aspects commercial and cultural. While the presentation of the epitexts will serve as a reference to demonstrate the magnitude of the scope of the paratexts in *Neon Genesis Evangelion*, the proposal for the taxonomy of the paratexts and the proposal for their paratranslation will be more focused on the peritexts that surround, involve and envelop this work.

In this way, the epitexts in Neon Genesis Evangelion are the following: manga as a reflection of Japanese society; types of manga and audience; the otaku phenomenon; the work of the mangaka; the manga industry and publication formats. I consider that the elements presented as epitexts of *Neon Genesis Evangelion* directly surround, prolong, envelop and form manga and affect its conception, reception and interaction with the public in a truly significant way. Thus, for example, manga as a reflection of Japanese society and the otaku phenomenon are epitexts of *Neon Genesis Evangelion* insofar as they influence the conception of history, its image and its peritexts. The peritexts have been divided into two blocks: peritexts that introduce, present and publicize *Neon Genesis Evangelion* and peritexts within the *Neon Genesis Evangelion* narrative. Within the peritexts that introduce, present and publicize the work, a subdivision into four parts has been made: outer part of the volume; inner part of the volume; cultural aspects and publication aspects. On the outside of the volume the following elements have been distinguished: cover; back cover; spine; front/back dust jacket; inside front/back cover; front/back guard; front/back flyleafs; interviews and comments; promotional content; closing image; author biography; credits and images with introductory text. The inner part of the volume is classified as follows: index and subdivision of chapters; summary and introduction of the characters; pagination; reading order; speech balloons and onomatopoeia. The cultural aspects have been divided into honorifics and anthroponyms. Finally, the publication aspects have been classified as follows: title; caption; specific editorial format; periodicity; choice between color and black and white; type of paper; price and glossary of onomatopoeia. As for the peritexts within the narrative of the work, they have been classified into iconic, verbal and verbo-iconic peritext. Posters, manuscripts and inscriptions are considered iconic peritexts. Verbal peritexts are the subtexts within the balloon; the signs; line-shaped balloons; footnotes and text within the image. Finally, the following elements have been classified as verb-iconic peritext: onomatopoeia and mimetic words outside the balloon; onomatopoeia within the balloon;

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

visual interjections in the image; visual interjections within the balloon and visual texts within the balloon. The onomatopoeias outside the balloon represent a special case of study, since they are so abundant that it would be enough for this study to only deal with this type of verb-iconic peritexts. Furthermore, each and every one of them follows a very specific paratranslation pattern: each and every onomatopoeia has been translated and adapted in *Neon Genesis Evangelion* using Spanish onomatopoeia.

Proposed translation of the peritexts in *Neon Genesis Evangelion*

After performing an analysis of the selected peritexts, the proposed paratranslation strategies are the following:

- Total paratranslation
- Partial paratranslation

Total paratranslation is defined as strategy by which each and every one of the peritexts that appear within the vignette are paratranslated. The entire message conveyed by the original peritext would be paratranslated into the target language and culture without significant changes to the image. On the contrary, partial paratranslation is defined as the cases in which the paratranslation of only some of the peritexts that appear within the vignette is carried out. A partial paratranslation would be carried out only in the event that the paratranslation of a peritext entails a significant alteration of the image that could harm the visual, aesthetic and artistic characteristics of the image.

Although, after knowing and analyzing the precepts offered by the Paratranslation, it is observed that it is completely necessary to paratranslate all the peritexts that surround, surround and prolong, in the event that the paratranslation disturbs, invades or is detrimental to the quality and the aesthetics of the original image, it is considered that a partial paratranslation would work better than a total paratranslation. The examples in which partial paratranslation is carried out in *Neon Genesis Evangelion* are mainly those in which some verb-iconic peritext appears outside the balloon and is an intrinsic part of the image (so that, through a partial paratranslation, the risk that the image would be seriously damaged aesthetically and visually). Therefore, the suitability or otherwise of using a total or partial paratranslation must be evaluated at all times.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

To illustrate with examples the definitions of total and partial paratranslation, 10 examples of total paratranslation have been selected (of which 6 paratranslation proposals

are shown) and 3 examples of partial paratranslation. The percentage of partial paratranslation of the 13 types of peritexts (namely, poster; manuscript; inscription; subtext inside the bubble; onomatopoeia and mimetic word outside the balloon; onomatopoeia inside the balloon; visual interjection in the image; visual interjection inside the balloon; line balloon; footnote; visual text within the balloon and within the image) is 18%, while the total paratranslation percentage is 82%. The type of paratranslation strategy used does not depend so much on the type of peritext itself, but on the way in which the peritexts appear within the image. For instance, if an inscription and an onomatopoeia that appear in an image outside the balloon occupies a large part of the image, the paratranslation strategy used would be partial paratranslation, since the inscription would be paratranslated and a note next to the onomatopoeia outside the balloon would be added (so that the image would not need to be edited).

Conclusions

After explaining the final conclusions reached in this study and having validated the underlying hypothesis, the great desire to continue researching paratranslation, participating in academic events and collaborating with other researchers to develop this research is highlighted. As a participant in the Higher Education Strategic Associations Project of the Erasmus+ program «COMIX & DIGITAL: Nouvelles voies, nouvelles formes de BD», financed by the European Union and managed by the Vice-rectorate for International Relations of the University of Malaga, which brings together researchers, teachers and Erasmus students in design, lettering and translation of comics from four countries: San Telmo School and University of Malaga (Spain), ESDAC École de Design (France), Scuola Italiana di Comix (Italy) and Kutahya Dumlupinar Universitesi (Turkey), I am specifically considering the development of surveys to find out the evaluation that the Erasmus students participating in this project grant to the proposal for the paratranslation of the *Neon Genesis Evangelion* manga.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Finally, an extensive section of annexes has been included and has been divided into three parts: surveys, interviews and tables. In the survey part, a survey of Spanish manga readers with questions related to manga has been introduced. Two interviews have been included in the interview section: one with Jaime Hidalgo, head of the manga section of the Kokoro Mangas store in Malaga (September 25, 2018) and with Marc Bernabé (founder of Daruma Serveis Lingüístics). Finally, in the last part all the tables used to

analyse the translation challenges of *Neon Genesis Evangelion* and all the tables of our corpus used to carry out the taxonomy of the peritexts in *Neon Genesis Evangelion* have been included.

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS 5

RESUMEN 7

ABSTRACT 27

1. INTRODUCCIÓN.....1

1.1. Objetivos e hipótesis 4

2. LA PARATRADUCCIÓN 5

2.1. La paratraducción y el paratexto 5

2.1.1.Noción de paratraducción 8

2.1.2. Estado de la cuestión 9

2.2. La paratraducción según Yuste Frías 13

3. ESTUDIOS TEÓRICOS SOBRE TRADUCCIÓN DE MANGA.....27

3.1. Estudios de traducción: algunas teorías 27

3.1.1. Teoría de los polisistemas 27

3.1.2. Teoría funcionalista 30

3.1.3. Teorías descriptivistas 33

3.1.4. Teoría interpretativa 39

3.2. La traducción subordinada en el cómic 42

3.3. El enfoque semiótico: Celotti 46

3.4. Estudios sobre la traducción de manga 48

3.4.1. Barbieri 50

3.4.2. Zanettin 51

3.4.3. Jüngst 52

3.4.4. Mangirón 57

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

3.4.5. Inose 60

4. CONTEXTO SOCIOCULTURAL Y PRÁCTICA PROFESIONAL 67

4.1. Orígenes: antes y después de Tezuka 67

4.2. Híbridos en el manga 75

4.2.1. La Nouvelle Manga 77

4.3. Manga digital 79

4.4. El manga como elemento representativo de Japón: El «Cool Japan» 87

4.5. Características del manga 89

4.5.1. La imagen en el manga y su lenguaje visual 90

4.5.2. Uso/ausencia de color 96

4.5.3. Líneas cinéticas 97

4.5.4. Expresiones faciales 99

4.6. Impacto nacional y mundial del manga 102

4.6.1. Evolución de la recepción y el impacto del manga en el mercado del cómic mundial 102

4.6.2. Mercado del manga en Japón 103

4.6.3. Mercado del manga en España 106

4.7. La práctica profesional en España: Daruma Serveis Lingüístics y Bernabé 112

5. LA TRADUCCIÓN OFICIAL DEL MANGA *NEON GENESIS EVANGELION* 119

5.1. Observaciones iniciales 119

5.2. Argumento 120

5.3. ¿Por qué *Neon Genesis Evangelion*? 120

5.3.1. *Evangelion* como institución 121

5.3.1.1. Recepción del anime 121

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

5.3.1.2. Premios 122
5.3.1.3. Impacto social 122
5.3.1.4. Impacto en la industria del anime 124
5.3.1.5. Peregrinación a Hakone 125
5.3.1.6. Tienda en Tokio 128
5.3.1.7. Pachinko 128
5.3.1.8. Karaoke 129
5.3.1.9. Shinkansen 129
5.3.1.10. Spin off, reboots y otras adaptaciones 130
5.4. Traducciones oficiales 136
5.4.1 Manga original 136
5.4.2. Traducciones directas 136
5.4.2.1. Traducciones al inglés 136
5.4.2.2. Traducción al español 137
5.5. Los retos de traducción en *Neon Genesis Evangelion* 138
5.5.1. Uso de préstamos 143
5.5.2. Términos y expresiones en katakana originalmente japoneses 148
5.5.3. Términos y expresiones que pueden escribirse usando diferentes caracteres 148
5.5.4. Tratamiento de los kanjis y de los furiganas 150
5.5.5. Tratamiento de los efectos de sonido y las onomatopeyas 155
5.5.6. Uso de onomatopeyas y palabras miméticas 156
5.5.7. Tratamiento de los nombres propios y los honoríficos 157
5.5.8. Notas a pie de página 160
5.6. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion* 162

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

5.6.1. Análisis de resultados 174

6. PROPUESTA DE TAXONOMIA DE LOS PARATEXTOS EN *NEON GENESIS EVANGELION* 176

6.1. Epitextos en *Neon Genesis Evangelion* 181

6.1.1. El manga como reflejo de la sociedad japonesa 181

6.1.2. Tipos de manga y de público lector 192

6.1.3. El trabajo del mangaka 215

6.1.4. La industria del manga 220

6.1.5. Formatos de publicación 222

6.2. Peritextos que introducen, presentan y publican *Neon Genesis Evangelion* 226

6.2.1. Parte exterior del volumen 226

6.2.2. Parte interior del volumen 243

6.2.3. Aspectos culturales 247

6.2.4. Aspectos editoriales 251

6.3. Peritextos dentro de la narrativa en *Neon Genesis Evangelion* 254

7. PROPUESTA DE PARATRADUCCIÓN DE LOS PERITEXTOS EN *NEON GENESIS EVANGELION* 263

7.1. Análisis de los peritextos seleccionados 263

7.2. Propuesta de paratraducción de los peritextos 266

CONCLUSIONES 284

CONCLUSIONS 289

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS 293

Fuentes primarias 293

Fuentes secundarias 295

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

10. ANEXOS 319

10.1. Encuesta sobre manga y lectores de manga.....319

10.2. Entrevistas 328

1.2.1. Entrevista a Jaime Hidalgo, responsable de la sección de manga de la tienda Kokoro Mangas en Málaga (25 de septiembre de 2018) 328

1.2.2. Entrevista a Marc Bernabé (fundador de Daruma Serveis Lingüístics) 333

10.3.1. Tablas de los retos de traducción en *Neon Genesis Evangelion* 339

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Formación de onomatopeyas y palabras miméticas (Flyxe, 2002) 62

Tabla 2. Resumen de las transiciones de McCloud (McCloud, 1993: 75-80, en Cohn, 2009: 11)92

Tabla 3. Gramática del lenguaje visual en el manga (Koike y Kojima, 1993: 223-224, en Cohn, 2009: 12) 93

Tabla 4. Mercado del cómic en Japón (Asociación Nacional de Publicaciones y el Instituto de Ciencias de la Publicación, 2017) 104

Tabla 5. Mercado del cómic en Japón (2) (Asociación Nacional de Publicaciones y el Instituto de Ciencias de la Publicación, 2017) 105

Tabla 6. Mercado del manga en España (3) (Bernabé, 2019) 110

Tabla 7. Retos estéticos de traducción del manga. Ejemplo 1 139

Tabla 8. Retos estéticos de traducción del manga. Ejemplo 2 139

Tabla 9. Retos estéticos de traducción del manga. Ejemplo 3 140

Tabla 10. Retos estéticos de traducción del manga. Ejemplo 3 140

Tabla 11. Retos lingüísticos de traducción del manga. Ejemplo 1 141

Tabla 12. Retos lingüísticos de traducción del manga. Ejemplo 2 142

Tabla 13. Retos lingüísticos de traducción del manga. Ejemplo 3 142

Tabla 14. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 1 144

Tabla 15. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 2 145

Tabla 16. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 3 146

Tabla 17. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 4 147

Tabla 18. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 5 148

Tabla 19. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 6 148

Tabla 20. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 7 150

Tabla 21. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 8 151

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Tabla 22. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 9 151

Tabla 23. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 10 152

Tabla 24. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 11 153

Tabla 25. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 12 155

Tabla 26. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 13 155

Tabla 27. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 14 156

Tabla 28. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 15 157

Tabla 29. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 16 159

Tabla 30. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 17 160

Tabla 31. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 18 160

Tabla 32. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 19 162

Tabla 33. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 1 165

Tabla 34. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 2 167

Tabla 35. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 3 167

Tabla 36. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 4 168

Tabla 37. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 5 169

Tabla 38Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 11 170

Tabla 39. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 12 171

Tabla 40. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 6 171

Tabla 41. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 7 172

Tabla 42. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 8 172

Tabla 43. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 9 173

Tabla 44. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 10 174

Tabla 45. Modelo de ficha técnica (elaboración propia) 176

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Tabla 46. Modelo de ficha técnica (2) (elaboración propia) 177

Tabla 47. Propuesta de clasificación de paratextos (elaboración propia) 180

Tabla 48. Portada 230

Tabla 49. Contraportada 231

Tabla 50. Lomo del volumen 232

Tabla 51. Sobrecubierta anterior/posterior 233

Tabla 52. Interior de la portada/contraportada 235

Tabla 53. Guarda volante anterior/posterior 236

Tabla 54. Comentarios del autor 237

Tabla 55. Créditos 241

Tabla 56. Biografía del autor 242

Tabla 57. Entrevistas y comentarios 242

Tabla 58. Contenido promocional 243

Tabla 59 Índice y subdivisión de capítulos 244

Tabla 60. Resumen e introducción de los personajes 244

Tabla 61. Bocadillos 246

Tabla 62. Onomatopeyas 247

Tabla 63. Imágenes con textos introductorios 251

Tabla 64. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de cartel 255

Tabla 65. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de manuscrito 255

Tabla 66. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de inscripción 256

Tabla 67. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de señalización 256

Tabla 68. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de subtexto dentro del bocadillo 257

Tabla 69. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de bocadillo con forma de línea 257

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Tabla 70. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de nota al pie de página 258

Tabla 71. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de texto dentro de la imagen.....258

Tabla 72. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de onomatopeya fuera del bocadillo 259

Tabla 73. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de palabras miméticas fuera del bocadillo259

Tabla 74. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de onomatopeya dentro del bocadillo.....259

Tabla 75. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de interjección visual dentro del bocadillo 260

Tabla 76. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de interjección visual dentro del bocadillo 260

Tabla 77. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de texto visual dentro del bocadillo 261

Tabla 78. Análisis de los peritextos seleccionados. Ejemplos 1, 2 y 3 264

Tabla 79. Análisis de los peritextos seleccionados. Ejemplo 4 265

Tabla 80. Análisis de los peritextos seleccionados. Ejemplos 5 y 6 266

Tabla 81. Traducción de los peritextos. Ejemplo 1 268

Tabla 82. Traducción de los peritextos. Ejemplo 2 269

Tabla 83. Traducción de los peritextos. Ejemplo 3 270

Tabla 84. Traducción de los peritextos. Ejemplo 4 272

Tabla 85. Traducción de los peritextos. Ejemplo 5 273

Tabla 86. Traducción de los peritextos. Ejemplo 6 274

Tabla 87. Traducción de los peritextos. Ejemplo 7 275

Tabla 88. Traducción de los peritextos. Ejemplo 8 276

Tabla 89. Traducción de los peritextos. Ejemplo 9 277

Tabla 90. Traducción de los peritextos. Ejemplo 10 278

Tabla 91. Traducción de los peritextos. Ejemplo 11 280

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Tabla 92. Traducción de los peritextos. Ejemplo 12 281

Tabla 93. Traducción de los peritextos. Ejemplo 7. 282

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Gesto del pulgar hacia arriba (Yuste Frías, 2011a) 25

Tabla 1. Formación de onomatopeyas y palabras miméticas (Flyxe, 2002) 62

Figura 2. *chōjū-giga* (Martínez Román, 2016: 2) 67

Figura 3. Hokusai Manga 1814-1849 (Martínez Román, 2016: 3) 69

Figura 4. *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (Martínez Román, 2016: 5) 70

Figura 5. Manga anónimo (Martínez Román, 2016: 6) 71

Figura 6. *Ogon Bat* (Martínez Román, 2016: 6) 71

Figura 7. *La nueva isla del tesoro* (1947), de Osamu Tezuka 73

Figura 8. Portada del número 130 de *Garo Magazine* (1974) 73

Figura 9. *Radiant* (2013), del francés Tony Valente 76

Figura 10. *La espinaca de Yukiko* (2017), de Frédéric Boilet 78

Figura 11. Plataforma digital Manga Plus, de la editorial Shueisha 81

Figura 12. Logo del Cool Japan 88

Figura 13. Base Léxica Representativa (Cohn, 2009: 201-202) 95

Figura 14. Ausencia de color en *Neon Genesis Evangelion* 97

Figura 15. *Naruto*, de Masashi Kishimoto 98

Figura 16. Uso de líneas faciales (Seno, Ueda, Takeichi, Palmisano y Ohtsuka (2013: 1) 99

Figura 17. Emociones básicas en los cómics (McCloud, 2006: 84) 101

Figura 18. Emociones básicas en los cómics (2) (McCloud, 2006: 84) 101

Figura 19. Ciudad de Hakone en el anime *Neon Genesis Evangelion* 125

Figura 20. Tienda oficial de Neon Genesis Evangelion en la ciudad de Hakone (Japón) 126

Figura 21. Tienda de conveniencia en la ciudad de Hakone (Japón) 126

Figura 22. Paisaje real de la ciudad de Hakone/Escena de *Neon Genesis Evangelion* 126

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Figura 23. Paisaje real de la ciudad de Hakone/Escena de *Neon Genesis Evangelion* (2) 126

Figura 24. Evangelion x Hakone 2020 MEET EVANGELION IN HAKONE 127

Figura 25. Autobuses de Evangelion x Hakone 2020 MEET EVANGELION IN HAKONE 127

Figura 26. Baños termales de Evangelion x Hakone 2020 MEET EVANGELION IN HAKONE 127

Figura 27. Menú de tienda de Evangelion en Tokio 128

Figura 28. Pachinko de *Neon Genesis Evangelion* 129

Figura 29. Portada de *Neon Genesis Evangelion: Angelic Days* 131

Figura 30. Portada de Neon Genesis Evangelion: Girlfriend of Steel 131

Figura 31. Portada de *Neon Genesis Evangelion: Campus Apocalypse* 132

Figura 32. Portada de *Neon Genesis Evangelion: Death and Rebirth* 132

Figura 33. Portada de *The End of Evangelion* 133

Figura 34. Portada de *Revival of Evangelion* 133

Figura 35. Portada de *Evangelion: 1.0 You are (Not) Alone* 134

Figura 36. Portada de *Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance* 134

Figura 37. Portada de *Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo.* 135

Figura 38. Portada de *Evangelion: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time* 135

Figura 39. *Love Hina* (1998), de Ken Akamatsu 183

Figura 40. Desnudo de Misato en *Neon Genesis Evangelion* 184

Figura 41. *Rurounin Kenshin* (1994), de Nobuhiro Watsuki 185

Figura 42. Escena violenta en *Neon Genesis Evangelion* 185

Figura 43. *Inuyasha* (1996-2008), de Rumiko Takahashi 187

Figura 44. EVA 01 y EVA 02 en el anime de *Evangelion* 188

Figura 45. Desaparición del cuerpo físico de Shinji Ikari 189

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Figura 46. Referencias cristianas en *Neon Genesis Evangelion*.....190

Figura 47. Lilith en *Neon Genesis Evangelion*.....192

Figura 48. *Mazinger Z* (1972-1974), de Go Nagai.....194

Figura 49. *My Hero Academia* (2014), de Kohei Horikoshi.....196

Figura 50. *Cardcaptor Sakura* (1996-2000), de CLAMP 199

Figura 51. *Gantz* (2016), de Hiroya Oku.....200

Figura 52. *Bunny Drop* (2005-2011), de Yumi Unita.....202

Figura 53. *Hanzo: El Camino del Asesino* 1978-1984), de Kazuo Koike y Goseki Kojima 203

Figura 54. *Slam Dunk* (1990-1996), de Takehiko Inoue.....204

Figura 55. *Harenchi Gakuen* (1968-1972), de Go Nagai 205

Figura 56. *Yami no Matsuei* (1996), de Yoko Matsushita 205

Figura 57. *Strawberry Shake Sweet* (2003-2008), de Shizuru Hayashiya 206

Figura 58. *Golgo 13* (1968), de Takao Saito 207

Figura 59. Número de junio de Manga Burikko (1983) 212

Figura 60. Tramas usadas por el mangaka 216

Figura 61. Sombras y texturas usadas por el mangaka.....217

Figura 62. Sala de diseño de cómics de Kyoto Seika University 218

Figura 63. El uso de tramas, sombras y texturas en *Neon Genesis Evangelion*.....219

Figura 64. Edición en formato comic book de *Neon Genesis Evangelion*.....224

Figura 65. Glosario en versión inglesa de *Neon Genesis Evangelion* 249

Figura 66. Imagen de cierre en versión española de *Neon Genesis Evangelion*.....250

Figura 67. Formato editorial de versión original y española de *Neon Genesis Evangelion* 252

Figura 68. Propuesta de paratraducción total (elaboración propia). Ejemplo 1 269

Figura 69. Propuesta de paratraducción de los peritextos (elaboración propia). Ejemplo 2 271

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Figura 70. Propuesta de paratraducción de los peritextos (elaboración propia). Ejemplo 3 273

Figura 71. Propuesta de paratraducción de los peritextos (elaboración propia). Ejemplo 5 275

Figura 72. Propuesta de paratraducción de los peritextos (elaboración propia). Ejemplo 6 277

Figura 73. Propuesta de paratraducción de los peritextos (elaboración propia). Ejemplo 7 278

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Ventas anuales (estimadas) de revistas y libros de manga en Japón (en miles de millones de yenes) (Berndt J., y Berndt, E., 2015, en Santiago Iglesias, 2016: 127) 82

Gráfico 2. Evolución del precio medio por cada copia vendida de revista y libro de manga en Japón (en yenes). (Berndt J., y Berndt, E., 2015, en Santiago Iglesias, 2016: 128) 83

Gráfico 3. Volumen de copias de revistas y libros de manga vendidas anualmente en Japón (en millones de copias). (Berndt J., y Berndt, E., 2015, en Santiago Iglesias, 2016: 127) 84

Gráfico 4. Tirada annual (en total) de revistas y libros de manga en Japón (en millones de copias). (Berndt J., y Berndt, E., 2015, en Santiago Iglesias, 2016: 127) 84

Gráfico 5. Volumen de mercado de las publicaciones electrónicas (en miles de millones de yenes) y porcentaje de e-cómics en el conjunto de ventas de manga (en %) en Japón (Berndt J., y Berndt, E., 2015, en Santiago Iglesias, 2016: 127) 85

Gráfico 6. Ventas anuales de revistas, libros y publicaciones electrónicas de manga en Japón (en miles de millones de yenes) y porcentaje de e-cómics en el conjunto de las ventas de manga (en %). (Berndt J., y Berndt, E., 2015, en Santiago Iglesias, 2016: 127) 85

Gráfico 7. Diferencias del diseño de viñetas de cómics norteamericanos y mangas japoneses (Cohn, 2009: 202) 95

Gráfico 8. Mercado del cómic en Japón (3) (Takano, 2019) 106

Gráfico 9. Mercado del manga en España (2001-2018) (Bernabé, 2019) 107

Gráfico 10. Mercado del manga en España (2) (Bernabé, 2019) 108

Gráfico 11. Evolución del número de lanzamientos de manga en España por editorial (Bernabé, 2019) 108

Gráfico 12. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion* 174

Gráfico 13. Técnicas de traducción al español de las onomatopeyas y las palabras miméticas en *Neon Genesis Evangelion* 175

Gráfico 14. Peritextos en Neon Genesis Evangelion 262

Gráfico 15. Frecuencia de paratraducción de los peritextos de *Neon Genesis Evangelion* 283

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, las investigaciones sobre la traducción de manga o cómic japonés han aumentado considerablemente. Sin embargo, aunque son numerosos los estudios que ponen de relieve el éxito y la gran repercusión del manga en el mundo, o los estudios que abordan el análisis del manga desde un punto de vista histórico o sociocultural, son aún escasos los estudios que profundizan en el análisis de los elementos específicos del manga que suponen un desafío a la hora de ser traducidos. Desde que residimos en Japón y estamos en contacto directo con la cultura popular japonesa, hemos comprobado que el manga es un medio de expresión de una gran complejidad que refleja el arte y la cultura de Japón. Constatamos de inmediato que los elementos que desempeñan una función primordial dentro del proceso de producción, traducción y comercialización del manga son tan amplios y están tan intrínsamente ligados a la cultura japonesa que los estudios sobre traducción de manga que consultábamos nos parecían insuficientes. La compleja red de negocios que se ha desarrollado en torno a la cultura popular y al manga en Japón alcanza rincones que nadie podía imaginar, y todo está conectado, de modo que, para analizar un elemento de la cultura popular japonesa, es necesario analizar todo lo que le acompaña: desde el diseño de la portada, la calidad del papel y las historias en blanco y negro hasta el merchandising e incluso la imagen del otaku. El manga forma parte del acervo cultural japonés y la forma en la que el manga está configurado es la consecuencia de una serie de factores culturales, sociales e históricos. Por lo tanto, los elementos textuales y paratextuales que introducen, presentan, envuelven, prolongan y rodean el manga son el reflejo del país nipón. Por ejemplo, el sistema de trabajo del mangaka no se puede entender totalmente si no se está familiarizado con la cultura del esfuerzo heredada del bushido. Desde nuestro punto de vista, todos estos elementos textuales y paratextuales que aparecen en los mangas deben tenerse muy en cuenta de cara a la traducción y, por ello, el presente trabajo pretende demostrar la importancia de los paratextos a través de un análisis en tres niveles desarrollado por el Grupo de Investigación en Traducción y Paratraducción (T&P) de la Universidad de Vigo encabezado por el Dr. Yuste Frías. En primer lugar, abordaremos la Paratraducción, base teórico-práctica de nuestro trabajo. Seguidamente, plantearemos los tres niveles de análisis en torno a los cuales gira nuestro estudio. El primer nivel de análisis, el nivel discursivo o metatraductivo abarca las teorías más significativas en los Estudios de Traducción que, de alguna manera, han hecho

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

referencia o han sido utilizadas como marco teórico en el ámbito de la traducción de cómics, a saber la teoría de los polisistemas, las teorías funcionalistas, las descriptivistas y la interpretativa. En segundo lugar, expondremos algunas de las perspectivas de la traducción de manga más relevantes, entre otros, Zanettin, Jüngst, Mangirón e Inose. En tercer lugar, abordaremos todos los aspectos que componen el manga como fenómeno cultural, su historia y evolución, sus principales características y su impacto en el mercado nacional e internacional. En el segundo nivel de análisis, el nivel sociológico o protraductivo, analizaremos el manga como elemento representativo de la cultura japonesa, denominado «Cool Japan» así como el papel que desempeñan los agentes que intervienen en la industria de manga y los que participan en el complejo proceso de traducción de manga desde las editoriales hasta los mangakas, pasando por los tipos de mangas y de público lector, los formatos de publicación, el fenómeno de scanlation, y la realidad profesional, entre otros. Finalmente, en el tercer nivel de análisis, el nivel empírico o paratraductivo, trataremos de manera más exhaustiva la traducción oficial del japonés al español de *Neon Genesis Evangelion*. En la contextualización, explicaremos la importancia e influencia de esta mítica obra en la cultura popular japonesa y los retos de traducción que supone. De este modo, hemos justificado la necesidad de una revisión de la traducción al español de *Neon Genesis Evangelion* desde la perspectiva de la Paratraducción que le otorgue a la imagen y a los paratextos la importancia que realmente merecen. Para ello, realizaremos un análisis paratraductivo con el fin elaborar una propuesta de taxonomía de los tipos de paratextos que aparecen en *Neon Genesis Evangelion*. Siguiendo a Yuste Frías (2011), dividiremos los paratextos en epitextos y peritextos icónicos, verbales y verbo-icónicos. Por último, tras observar y analizar los tipos de técnicas utilizados en la traducción oficial española de esta obra, realizaremos una propuesta de paratraducción de dichos paratextos.

La información presentada en este trabajo está organizada de lo más general a lo más específico y relevante para nuestro análisis, y de lo más teórico a lo más práctico. La teoría que nos sirve como base para nuestro análisis la presentamos en la parte 1 para que nos sirva de hilo conductor de nuestra tesis y para que el lector conozca desde el principio la terminología específica de dicha teoría que irá apareciendo a lo largo de toda la tesis. Las partes 2 y 3 de nuestro estudio nos sirven para aportar los modelos teóricos y los marcos de referencia necesarios que justifiquen el uso y conveniencia de la teoría de la Paratraducción en nuestra propuesta de análisis. En la parte 4 nos centramos en las

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

prácticas profesionales del manga y en sus características específicas como medio para que nuestro estudio no se trate de uno simplemente centrado en la teoría de la traducción de manga que no tenga en cuenta la realidad profesional del sector. En este apartado se abordan aspectos más centrados en traducción del manga y se realiza una contextualización de los orígenes del manga, su evolución y las características específicas de este medio. Este apartado es, pues, más específico y más relevante que los apartados anteriores. Esta parte 4 también supone un puente entre la primera parte, meramente teórica y no especializada en nuestro objeto de estudio, y los siguientes apartados, que sí que se centran por completo en las características de nuestra obra objeto de estudio (Parte 5) y en nuestra propuesta de análisis (Parte 6 y 7).

Consideramos que la organización gradual de la información nos permite responder a la pregunta central de nuestra tesis de una forma más sencilla. De modo que, a pesar de que cada uno de los apartados de este estudio tiene su razón de ser y su relevancia dentro del mismo, queremos dejar claro que el grado de importancia y relevancia de la información presentada avanza en una escala de más general a más específico en relación con nuestra propuesta de análisis. Por lo tanto, esperamos que el lector pueda disfrutar de la lectura de nuestro estudio hasta el final.

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

1.1.Objetivos e hipótesis

El presente trabajo es una investigación de carácter descriptivo cualitativo y cuantitativo que pretende observar y describir los diferentes retos de traducción y el tratamiento traslativo de manga o cómic japonés. Partimos de la hipótesis según la cual para llevar a cabo una traducción de manga o cómic japonés, es necesario prestar especial atención a su naturaleza verbo-icónica, a la imagen y a los paratextos, resultado de un proceso artístico, comercial, cultural y social que ha sido forjado y perfeccionado a lo largo de décadas. Ante esta tesitura, nos planteamos la siguiente pregunta: ¿La imagen y los paratextos de la versión en español de nuestra obra objeto d reciben el tratamiento traslativo en la traducción de manga o cómic japonés pertinente teniendo en cuenta su importancia dentro de este medio?

Los objetivos que se pretenden alcanzar con este estudio son los siguientes:

1. Identificar los retos de traducción que presenta el manga objeto de estudio.
2. Analizar la imagen y los paratextos presentes en el manga objeto de estudio.
3. Elaborar una propuesta de clasificación de dichos paratextos.
4. Realizar una propuesta de paratraducción de dichos paratextos.

1.2. Metodología y corpus

Para alcanzar dichos objetivos, adoptaremos la noción de Paratraducción y los tres niveles de análisis (paratraductivo, protraductivo y metatraductivo) definidos por Nouss (2011 *apud* Yuste Frías, 2015), para respaldar y validar la hipótesis planteada. En cuanto al corpus de estudio, nuestra elección ha recaído en una de las obras clásicas con más influencia y alcance en Japón: *Neon Genesis Evangelion* que consta de 14 volúmenes en cada idioma: japonés, inglés y español (véase Anexo 10.3.2).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

2. LA PARATRADUCCIÓN

En este apartado, expondremos detalladamente la fundamentación teórica en la que se basa nuestro estudio: la Paratraducción.

2.1. La paratraducción y el paratexto

El término «paratexto» acuñado por Genette es un neologismo se define en *Seuils* como «aquello por lo cual un texto se hace libro y se propone como tal a sus lectores, y, más generalmente, al público» (1987 [2001:7]). En palabras de Genette:

> «La obra literaria consiste, exhaustiva o esencialmente, en un texto, es decir (definición mínima) en una serie más o menos larga de enunciados verbales más o menos dotados de significación. Pero el texto raramente se presenta desnudo, sin el refuerzo y el acompañamiento de un cierto número de producciones, verbales o no, como el nombre del autor, un título, un prefacio, ilustraciones, que no sabemos si debemos considerarlas o no como pertenecientes al texto, pero que en todo caso lo rodean y lo prolongan precisamente por *presentarlo*, en el sentido habitual de la palabra, pero también en su sentido más fuerte: por *darle presencia*, por asegurar su existencia en el mundo, su recepción y su consumación, bajo la forma (al menos en nuestro tiempo) de un libro» (Genette, 1987 [2001:7])

Por lo tanto, los paratextos se tratarían de todos aquellos elementos que rodean la obra y le aportan las características propias de su medio (que, en el caso del estudio de Genette, eran principalmente las obras literarias). Algunos de los muchos paratextos que conforman y envuelven la obra son: el título, el intertítulo, el prefacio, los epílogos, las advertencias, los prólogos, la cubierta, las dedicatorias, los epígrafes, las notas, figuras e ilustraciones, entre otros muchos (Genette, 1982 [1989: 11]). También se considerarían como paratextos no solamente aquellos elementos que se encuentran tanto dentro como alrededor del texto, sino aquellos que se encuentran fuera del texto y que influyen significativamente en él, como por ejemplo las entrevistas a los escritores o la crítica. En definitiva, los paratextos serían aquellos mensajes verbales y no verbales que se encuentran dentro, fuera y alrededor de la obra. Genette divide los paratextos en paratextos autoriales y paratextos editoriales. El primero de ellos son los suplementos del escritor, mientras que el segundo incluye todas las actividades a nivel paratextual que llevan a cabo los editores y publicadores.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Los paratextos pertenecen a uno de los cinco tipos de transtextualidad[1] que Genette expone en su obra. Los cinco tipos de transtextualidad que describe Genette (1982: 8-12) son, pues, los siguientes:

- Intertextualidad: aparición de un texto dentro de otro texto de una forma generalmente implícita, como por ejemplo una cita, una alusión o un plagio. Se trata, entonces, de acuerdo con Ramón Méndez González (2015), de un texto que se encuentra presente en otro.
- Paratextualidad: formas discursivas, icónicas, materiales o verbo-icónicas que, en palabras de Yuste Frías, "introducen, presentan, rodean, acompañan y envuelven materialmente" (Yuste Frías, 2015) al texto dentro de su propio soporte (peritexto) o lo expande fuera del soporte físico en el que estaba editado (epitexto). Los paratextos pertenecen a la paratextualidad.
- Metatextualidad: se produce cuando aparece una relación crítica o un comentario acerca de un texto A dentro de un texto B.
- Hipertextualidad: asimilación de un texto A (hipotexto) que existía con anterioridad por parte de un texto B (hipertexto) posterior en forma de pastiche (imitación), parodia (transformación) o continuación, es decir, una traducción. De acuerdo con Genette, estos cambios pueden producirse con fines lúdicos, satíricos o serios.
- Architextualidad: relación de un texto con una o más categorías genéricas en las que la obra se incluye de forma taxonómica, como por ejemplo la novela, el cuento o la poesía.

Estos tipos de transtextualidades no siguen una división fija y estanca, ya que, por un lado, las posibilidades de superposición o ambigüedad entre unos y otros son múltiples y frecuentes y, porque están entrelazadas y relacionadas entre sí. Por ejemplo, la architextualidad suele constituirse históricamente por medio de la imitación (por ejemplo, Virgilio imita a Homero) y, por tanto, por medio de la hipertextualidad (Genette, 1982).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[1] Término acuñado por Genette en su obra *Palimpsestes. La littérature au second degré* (1982) que consiste en la interrelación explícita u oculta de unas obras con otras que pertenezcan al mismo género o a otro distinto.

De modo que la transtextualidad es un campo abierto que invita a la discusión y a la revisión (Gallerani, Gnocchi, Meneghelli y Tinti, 2019: 2).

Centrándonos en la paratextualidad y en sus componentes, Genette estableció dos elementos paratextuales fundamentales y que estos experimentan cambios «dependiendo de la época, cultura, género, autor, obra y edición» (Genette, 1997: 3). Los elementos paratextuales son los peritextos y los epitextos mencionados anteriormente. Los peritextos se componen del título, el prefacio, los títulos de los capítulos, las anotaciones y las notas a pie de página. Mientras, los epitextos consisten en las entrevistas con el autor, las críticas de los periódicos o las recomendaciones de los críticos y usuarios.

De este modo, Genette (1997) establece que la combinación de los peritextos y de los epitextos forma los paratextos en los que se fundamenta la paratraducción.

Los estudios de Genette (sobre todo *Seuils*) han dado lugar a numerosos debates, relecturas, discusiones y variaciones desde su publicación. Por ejemplo, Gallerani, Gnocchi, Meneguelli y Tinti (2019: 2) explica que a partir de la publicación del número 69 de Poétique en 1987 titulada *Paratextes* (justo después de la publicación de *Seuils*), donde se tratan de identificar las modalidades plurales de las realizaciones paratextuales, los estudios sobre el paratexto han aumentado considerablemente y se han aplicado a diversas disciplinas y campos literarios. El mismo Genette también ha contribuido al desarrollo de este concepto en sus siguientes ensayos. Si bien al principio de acuñar la noción de paratexto, Genette lo aplicaba solamente en el ámbito literario, también se ha discutido el concepto de paratexto en el ámbito audiovisual, productos digitales y artes figurativas.

Sin embargo, un aspecto que Genette señaló en la conclusión de *Seuils* y que consideramos de vital importancia para el desarrollo de nuestro estudio es la siguiente advertencia: «¡cuidado con el paratexto!». Genette lo explica del siguiente modo:

> «El principal obstáculo a la eficacia del paratexto no tiene que ver con un mal concepto de sus fines, sino con ese efecto perverso, difícil de evitar y controlar que hemos citado con el nombre fantasioso de efecto Jupien: el paratexto tiende a menudo a desbordar su función y a constituirse en pantalla y, por lo tanto, a desempeñar su parte en detrimento de su texto. Para este peligro, el antídoto es evidente, y la mayoría lo sabe usar: tener cuidado con la ligereza. En verdad, el mismo

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

> principio vale, o debería valer para el autor como para el lector, principio que resume este eslogan simple: ¡cuidado con el paratexto!» (Genette, 1987 [2001: 354])

Genette incide en el hecho que, al igual que hasta entonces los numerosos estudios sobre traducción y literatura se han centrado prácticamente por completo en el aspecto lingüístico de las obras, los estudios venideros no deben centrar sus enfoques solamente en el paratexto y dejar completamente de lado la parte lingüística de la obra. Es necesario que exista un equilibrio entre ambas y que el paratexto no se convierta en «un nuevo fetiche» (Genette, 1987 [2001: 354]) dentro de los estudios académicos.

En este sentido estamos completamente de acuerdo con Genette. En efecto, sus estudios han permitido arrojar luz sobre un aspecto de la literatura que había estado hasta ese momento en las sombras y que, sin embargo, constituyen una parte fundamental de las obras literarias: los paratextos. En el caso del manga, estas obras se componen de una parte visual cuya estética implica una carga y un impacto visual de tal magnitud que en muchas ocasiones llega a sobrepasar al texto y este pasa a un plano más secundario. No obstante, consideramos que tanto el aspecto visual como el lingüístico tanto de un manga como de cualquier otra obra deben ser analizados al mismo nivel, al 100%. Como se explicará más adelante, el único enfoque que parece compartir esta misma premisa es la del ámbito de la paratraducción. Por lo tanto, consideramos que este estudio no puede realizarse desde un enfoque que no sea el de la paratraducción.

2.1.1.Noción de paratraducción

El término «paratraducción», según explica Yuste Frías (2005; 2006; 2011; 2015) es un concepto creado por el Grupo de Investigación Traducción & Paratraducción (T&P) de la Universidade de Vigo en 2005 y por el cual se pone de manifiesto la significativa importancia de las entidades icono-textuales verbo-icónicas y materiales que se relacionan directa o indirectamente con el texto principal dentro de la traducción. Está basado en la definición de «paratexto» que ofreció Genette en *Palimpsestes. La littérature au second degré* (1982) y sobre el cual profundizaría más adelante en *Seuils* (1987).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Este concepto surgió durante la preparación de la tesis doctoral de Garrido Vilariño (2004) como consecuencia de la necesidad de encontrar una herramienta de análisis que permitiera el desarrollo de una fundamentación teórica que justificara los cambios ideológicos, políticos, sociales y culturales que se producían en la forma de introducir y

presentar la traducción de la obra *Se questo è un uomo*, que había publicado en varios idiomas y cuyas características verbo-icónicas de sus cubiertas eran muy variadas. En este sentido, el concepto de paratraducción no solamente se refiere a la traducción de los paratextos, sino también de las implicaciones ideológicas, políticas, sociales y culturales que supone la manipulación de las obras tanto por parte del traductor como por parte de agentes externos a él (Yuste Frías, 2009). En palabras de Garrido Vilariño (2007: 52):

> «Contemplar la traducción desde un punto de vista global, que no totalizador, implica fijar la vista en lo que aparentemente está colocado en los márgenes del texto objeto de encargo de traducción, pero que tiene a veces tanta importancia como la propia traducción interlingüística del texto, porque es ahí donde se desvela la ideología. Si se leen e interpretan estos márgenes paratextuales, se está realizando paratraducción. Si la traducción lee, interpreta y traslada textos, la paratraducción lee, interpreta y traslada paratextos. El paratexto es todo conjunto de producciones verbales, icónicas y materiales (ortotipografía y edición bibliográfica) que envuelven el texto para que pueda convertirse en un auténtico objeto de lectura destinado al público: el libro».

Después de haber acuñado este término y de haberlo aplicado a casos prácticos, tanto Garrido Vilariño (2007) como Yuste Frías (2009) llegaron a la conclusión de que, de la misma forma que un texto no puede existir sin paratexto, una traducción tampoco se puede concebir sin la paratraducción. La razón es porque la paratraducción no solamente introduce y presenta la traducción, sino que la rodea, envuelve, prolonga y acompaña en la lengua y cultura meta y posibilita su misma existencia dentro del mundo editorial tanto en formato papel como en cualquier otro formato.

2.1.2. Estado de la cuestión

Son muchos los investigadores que encuentran necesaria la existencia de la paratraducción. Garrido Vilariño (2004) considera que la paratraducción le concede a la traducción el lugar que se merece dentro de las ciencias humanas. Bourgoin Vergondy (2015) señala que la paratraducción es una excelente herramienta para el análisis de textos y de todo aquello que le rodea e implica, y aporta más transversalidad a los estudios de Traducción. Por su parte, la autora Abou Rached (2017) ha adaptado el concepto a su propio campo de investigación y ha creado una variante de la misma: la «paratraducción feminista». Esta idea hace uso de la paratraducción para entender los relatos y las historias escritas sobre mujeres iraquíes. Povoroznyuk (2018) afirma que la paratraducción ha

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

demostrado ser la mejor opción para traducir información relacionada con el ámbito de la salud, para aclarar posibles discrepancias entre los conocimientos conceptuales de un médico y un paciente, y para tratar temas culturales potencialmente sensibles en textos médicos no ficticios. Gimenes (2020) apunta que la paratraducción, además de ayudar a entender aspectos relacionados con el texto, también permite entender el proceso de traducción y valorarlo como una tarea más amplia dentro de las prácticas editoriales.

Así, de acuerdo con Castro Vázquez (2009), no todas las decisiones paratraductivas son tomadas por los traductores y existen varios agentes paratraductores, como los editores o incluso los clientes, que desempeñan un papel fundamental en la presentación final de la obra traducida. La autora señala que las posibles revisiones que los paratraductores realicen de las decisiones tomadas por el traductor durante el proceso de traducción y que influirán en el resultado final estarán orientadas a determinadas lecturas ideológicas. En este caso, Castro Vázquez (2009: 62-63) no se refiere a la ideología como un filtro que funciona en detrimento de la capacidad profesional, sino como un «conjunto sistemático de valores y creencias que conforman las representaciones del mundo de una comunidad». Tanto traductores como paratraductores se mueven por ideologías diferentes debido a la naturaleza misma de sus profesiones. Mientras la ideología del traductor se basa en las normas heredadas y en las expectativas que se derivan de la percepción profesional y social de lo que se considera «una buena traducción», los paratraductores se basan en ideas preconcebidas sobre lo que se considera "un buen libro traducido" de cara a su venta al mercado. De producirse una revisión del resultado final, si las ideologías de ambas partes coinciden, entonces el proceso concluirá probablemente sin cambios y ambos agentes presentarán una relación de colaboración. No obstante, si, por el contrario, se produce un choque ideológico entre ambos agentes, este conflicto se solucionará en función de las relaciones de poder que existen entre ellos. Según esta hipótesis, existe una fuerte tendencia a situar la traducción en una posición de inferioridad discursiva con respecto a la paratraducción. De modo que, en caso de conflicto ideológico, el enfrentamiento se producirá en desigualdad de condiciones. No obstante, Castro Vázquez (2009) también matiza que la relación entre traductor y paratraductor no debería considerarse como dos agentes con actividades dicotómicas cuya calidad sea determinada por oposición, sino como dos «actos discursivos negociables e interdependientes unidos por una relación compleja» (Castro Vázquez, 2009).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Como resultado de este conflicto de intereses, Garrido Vilariño (2012) observa numerosas diferencias ideológicas entre los paratextos y la traducción del texto dentro del mismo resultado final de la obra. Los textos son reescritos y/o adaptados de diversas maneras

(Lefevere, 1992; Taş İlmek, 2020) para que encajen dentro de una cierta ideología (dominante o alternativa) y políticas editoriales (Yuste Frías, 2010) para que la recepción en la cultura meta sea adecuada. Según Yuste Frías, estas normativas varían dependiendo de la cultura de la lengua meta o de la época en la que la obra fue creada y publicada, entre otros muchos aspectos. Por lo tanto, Álvarez Lugris (2014) considera que el texto traducido no es un elemento imprescindible para analizar y estudiar las actividades paratraductológicas de los editores literarios.

Numerosos estudios examinan el poder y la influencia de los agentes paratraductores sobre las traducciones. Por ejemplo, Castro Vázquez (2008) se centra en examinar la forma de censura adoptada por hombres traductores en la obra *Le Deuxième Sexe* al pensar que se trataba de un manual sobre sexo y de cómo las mujeres traductoras adoptaron otras estrategias de traducción de la misma obra al abordarla como un libro filosófico sobre el feminismo. Por su parte, Abou Rached (2018) analiza cómo la traducción al inglés norteamericano posterior al 2003 que se basan en los marcos analíticos de las traducciones feministas. En su estudio la autora afirma que dichos marcos asumen que las relaciones de género y geopolíticas sustentan todos los actos de escritura y traducción. Rodríguez Saavedra (2020) se centra en investigar el modo en el que la imagen de una diosa de la Vieja Europa ha sido manipulada mediante la traducción y la paratraducción hasta quedar marginalizada para algunos y, para otros, ha permitido conservar su esencia en las tradiciones populares de la cuna de las civilizaciones en las que nació la historia de esta diosa (la gallega y la irlandesa). Holgado Sáez (2020) estudia el modo en el que las políticas editoriales intentan convertir una obra literaria en un bestseller por medio de la identificación por parte del lector y de la manipulación de la iconografía de las cubiertas originales. Por último, Correa Larios, Flores Olague y Murillo Gallegos (2021) averiguan la resistencia por parte de los colaboradores y editores a que la versión traducida de una obra sea dominada por el texto original. Para ello, estos autores comentan que, mientras que los agentes paratraductores conservan los paratextos originales (ya que van en consonancia con el tipo de discurso que se quiere mantener), estos a su vez también modifican los textos y crean un nuevo discurso.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

La paratraducción en el ámbito editorial ha sido otro de los campos ampliamente estudiados por los investigadores. Según Yuste Frías (2005; 2006; 2011; 2015), algunos de los elementos paratextuales en la traducción editorial son los títulos (como el estudio sobre tipografía y aspectos visuales en los títulos de literatura infantil y juvenil de Yuste

Frías, 2012), los prefacios, los testimonios de los autores, las notas a pie de página o las ilustraciones. Por otra parte, Lluch (2005) y Esquinas López (2019) proponen una clasificación diferente de los tipos de elementos paratextuales en la traducción editorial. De acuerdo con estos autores, los elementos paratextuales se dividen en dos tipos:

- Paratextos extratextuales: formato del libro, número de páginas, cubierta, cubierta posterior [como el análisis de la portada y la contraportada de la novela *Beloved* (1987) para el público brasileño por parte de la autora Mesquita Silva, 2020], diseño de las páginas interiores, ilustraciones interiores y láminas fotográficas.
- Paratextos textuales: título de capítulo, índice, prólogos, introducciones, notas previas, anexos y notas al pie de página.

Siguiendo la línea de Esquinas López (2019), otros elementos que resultan de especial importancia dentro de la (para)traducción literaria son aquellos que cumplen una función descriptiva, como son los adjetivos, las cursivas y las mayúsculas. Gil de Carrasco (1999) y Esquinas López (2019) afirman que la traducción literaria exige una serie de cambios adicionales según "las diferencias entre las tradiciones literarias de las culturas de partida y llegada, así como según el estilo del autor y las normas literarias y lingüísticas del género literario" (Esquinas López, 2019). Es decir, que dentro de la traducción editorial no solamente se tienen en cuenta parámetros relacionados con el texto original o meta, sino también aspectos como la distancia temporal entre el original y las traducciones. Por último, Esquinas López (2019) comenta que el traductor editorial debe conocer perfectamente todas las características del texto original para recrear el efecto producido por el mismo dentro del texto meta y mantener cierta coherencia en las decisiones que tome a lo largo de todo el proceso de traducción.

Por último, en la traducción de cómics, Ramdani (2020) afirma que el traductor de cómics debe entender el conjunto texto-imagen como un todo completo antes de abordar la traducción de la obra. Para Méndez González (2015), es importante que el traductor respete los elementos introducidos por el autor, aunque la intertextualidad le pueda traer complicaciones. En palabras del autor:

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

> «Cuando el texto y la imagen forman una dualidad indivisible, como en el caso que nos ocupa, es importante que los profesionales encargados de la adaptación a otro idioma sean conscientes de la importancia que puede llegar a tener el texto a nivel visual e intentar respetar en la medida

> de lo posible la forma de presentarlo, para conseguir así que el mensaje se transmita de la forma más adecuada posible a un nuevo público» (Méndez González, 2015)

En definitiva, la paratraducción explora la aparición de elementos paratextuales, un aspecto hasta ahora investigado levemente en el ámbito de la Traducción y le otorga a la imagen la importancia que hasta ahora le había sido privada.

2.2. La paratraducción según Yuste Frías

Según Yuste Frías (2015), el objeto de estudio del Grupo T&P de la Universidade de Vigo con respecto a la paratraducción son «todas aquellas producciones paratextuales que, en un principio, no suelen considerarse objeto de estudio de la traducción porque no son textos propiamente hablando, sino paratextos». Mediante el concepto de «paratraducción» se pretende analizar todos aquellos paratextos que envuelven los textos traducidos para que quede constancia de su existencia, su recepción y su consumo en el mundo de la edición tanto en forma de libro como en cualquier otro formato editorial posible en la era digital.

Yuste Frías (2022:29) advierte que, desde la creación del concepto de «paratraducción» por el Grupo T&P, no se pretende crear un «paradigma» ni un «producto» que ofrezca este término como un concepto «nuevo» dentro del repertorio de los términos traductológicos creados en las últimas décadas para el entorno universitario de la traductología. El objetivo que pretende cumplirse es el siguiente:

> «Queremos contribuir a completar el área disciplinar de la traducción e interpretación desde lo que consideramos un campo paradigmático idóneo, con vistas a exponer una auténtica solución renovadora e innovadora del eterno dilema entre la teoría de la traducción en la Universidad, por un lado, y la práctica de la traducción y de la interpretación en el mercado profesional, por otro»

Así, un concepto que pretenda solamente hacer referencia a los paratextos en traducción, a la traducción de paratextos resultaría demasiado simplista para los Estudios de Traducción y no reflejaría en absoluto la idea que se quiere representar a través de este término. En efecto, el objetivo principal de la creación del concepto de «paratraducción» es el de elaborar un modelo alternativo de reflexión crítica y análisis empírico de la traducción e interpretación que permita abrir nuevas vías de desarrollo teóricas, didácticas y profesionales de la enseñanza universitaria de la traducción e interpretación y del ejercicio profesional de dichas disciplinas. (Yuste Frías, 2022: 30).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

El término de paratraducción nace porque el Grupo de Investigación T&P reconoce dos enunciados que Genette realiza durante los años ochenta. El primero de ellos es «il n'est de seuil qu'à franchir» (Genette, 1987: 413), lo cual el Grupo T&P interpretó como que los paratextos no debían seguir siendo ignorados ni olvidados dentro de los Estudios de Traducción, tal y como había sido durante décadas. El segundo enunciado es «ceci n'est vraiment qu'une introduction, et une exhortation, à l'étude du paratexte» (Genette, 1987: 406), por el cual Genette muestra el interés por abrir una vía nueva de investigación en torno a los paratextos.

A este respecto, Yuste Frías y el Grupo T&P han tomado la palabra de Genette y, no conformándose con simplemente importar la noción de paratexto de Genette de la teoría literaria al dominio de un área de estudio concreto como es la de la traductología, han tomado los paratextos y los han empleado para «designar todo lo que acompaña la actividad traductora en sus procesos de autoconcepción y autorepresentación» (Yuste Frías, 2022: 37). A este respecto, Nucelovici [Nouss] (2009) afirma lo siguiente:

> *« Lorsque les travaux de l'École de Vigo –puisqu'il semblerait qu'elle existe désormais– explorent l'applicabilité de la notion de paratraduction, ils ne la contraignent pas dans une acception empirique. La notion possède également une visée épistémologique et doit recevoir une définition en ce sens. Paratraduction désignerait alors l'ensemble des éléments constituant les appareillages de conception et de représentation de l'acte traductif au sein d'une langue et/ou d'une culture donnée. Ce qui accompagne, en d'autres termes, l'activité traductrice dans ses processus d'auto-conception et d'auto-représentation »*
>
> [«Cuando los trabajos de la Escuela de Vigo -que parecen existir desde hace un tiempo- exploran la aplicabilidad de la noción de paratraducción, no la constriñen en un sentido empírico. Esta noción también tiene un objetivo epistemológico y debe obtener una definición en este sentido. La paratraducción designaría entonces a todos aquellos elementos que constituyen el aparato para diseñar y representar el acto de traducir dentro de una determinada lengua y/o cultura. En otras palabras, lo que acompaña a la actividad de traducción en sus procesos de autoconcepción y autorrepresentación»]

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Sin embargo, Yuste Frías considera que, en la actualidad, y a diferencia de la forma en la que se consideraba en el momento de su concepción por Genette, la noción de paratexto debe entenderse teniendo muy en cuenta las repercusiones históricas, sociales, culturales y, en especial, de acceso a la información y al conocimiento que ha provocado la

(r)evolución digital provocada por la globalización ocurrida desde finales de los años noventa, puesto que estos dos últimos factores son esenciales para el ejercicio profesional de la traducción y la interpretación (Yuste Frías, 2019). Desde que tuvo lugar la (r)evolución digital, se produjo un cambio más que significativo en los soportes de información, lo que supuso una transformación en la forma de leer/escuchar el texto/discurso de la lengua origen, y, según Yuste Frías (2022 : 37-38):

> «Aparecieron una serie de cambios y transformaciones en los procesos y productos que se llevan a cabo cuando surge la necesidad de traducir e interpretar que logran ser mejor aprehendidos gracias al modelo que proponemos con nuestra noción de paratraducción»

Cuando el Grupo T&P comenzó a realizar investigaciones sobre los paratextos en traducción, comprobaron que el carácter multisemiótico de la heterogeneidad de los elementos paratextuales presentes en la gran mayoría de los encargos de traducción del siglo XXI, había provocado el surgimiento de nuevas tareas en el oficio del traductor que no se correspondían o se alejaban de lo que normalmente se esperaba de un traductor. De ahí la necesidad de crear nuevos enfoques teóricos que sirvieran para abordar la paratextualidad en traducción, lo que llevó a la creación de la noción de paratraducción. Gracias a este concepto, el traductor profesional de la era digital sería mucho más consciente de la inmensa importancia de la paratextualidad de los encargos de traducción en la actualidad. Para Yuste Frías (2022: 38), esta (r)evolución digital en la paratextualidad no solamente ha surgido en productos multimedia, sino que:

> «También está presente en el propio mundo del libro con las actuales prácticas públicas y privadas de recepción de una obra literaria traducida que se llevan a cabo en internet, llegando incluso a eliminar la diferencia entre epitexto y peritexto»

Por ello, si bien el concepto de paratraducción surgió como necesidad de darle una mayor importancia a los paratextos en la traducción dentro de la era digital, ampliando, por lo tanto, la noción de paratexto en las obras literarias comenzada por Genette, este concepto también es perfectamente aplicable a la traducción de obras literarias y permite el análisis de elementos tan importantes dentro de nuestro estudio como la imagen (de la que hablaremos ampliamente más adelante). Es por ello por lo que nos es posible emplear este concepto en la traducción de manga en nuestro estudio.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

De este modo, mediante la paratraducción, Yuste Frías y el Grupo T&P, pretenden poner de relieve el impacto que supone la manipulación de todos los posibles elementos paratextuales en la traducción y otorgándoles dentro de los estudios traductológicos el poder que estos poseen: «ejercer una acción sobre el público» (Yuste Frías, 2022: 39). Así, los paratextos no solamente servirían para presentar, introducir, acompañar, rodear, envolver, comentar y extender la traducción, sino que también influyen significativamente en la recepción del mismo y, sobre todo, en «la correcta transmisión de los efectos ideológicos, sociales, culturales y políticos buscados» (Yuste Frías, 2022: 40).

Si bien el estudio de la manipulación ideológica en la traducción ha sido ampliamente estudiado y que, en algunas ocasiones, estas incluían de forma accesoria algún paratexto, Yuste Frías afirma que desde la publicación en 1996 de dos artículos acerca de la importancia de la noción genettiana del paratexto en traducción en la revista *Target* (Hermans, 1996 ; Kovala, 1996), los estudios de traducción en el ámbito anglófono han centrado sus investigaciones sobre los paratextos de traducciones editadas : prefacios del traductor, notas del traductor, cubiertas de las traducciones, títulos de las traducciones, nombre del traductor, memorias del traductor y diálogo entre traductor y autor (Yuste Frías, 2022: 40). Los estudios de traductología anglófonos no parecen, por lo tanto, tener demasiado en cuenta en sus investigaciones los paratextos «originales», es decir, los que aparecen en el texto original, centrándose tan solo en aquellos que aparecen en el texto meta. Por el contrario, Yuste Frías y el Grupo T&P, teniendo muy presentes las concepciones de Genette, al principio se centran siempre en «la lectura atenta del material paratextual original porque, fieles a Genette, entendemos siempre que el paratexto original es el que construye el sentido del texto de partida que hay que traducir» (Yuste Frías, 2022: 40-41). De modo que la paratraducción pretende resaltar la importancia de la lectura del texto original. A este respecto, Yuste Frías (2022: 41) afirma lo siguiente:

> «A lo largo de todos estos años, nuestras investigaciones sobre el paratexto en traducción nos han hecho ser más conscientes de que la función esencial, por un lado, de los paratextos del texto de partida y, por otro, la de los paratextos del texto de llegada en traducción es, respectivamente, por una parte, ayudar crear el sentido en el proceso de la lectura del texto de partida y, por otra, hacer materialmente posible la existencia de la traducción como producto gracias a la edición final de todas las producciones paratextuales que acompañan, rodean, envuelven, introducen,

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

> presentan y prolongan el texto de llegada en el mundo editorial (ya sea en papel o en pantalla) de la cultura meta»

Por este motivo también, en nuestro estudio, aunque tratemos el tratamiento de los paratextos que otros investigadores han analizado, como el título de la obra o la portada, nos centraremos especialmente en los paratextos que se encuentran dentro de la obra en sí (los peritextos) y en el impacto visual y el carácter único de los mismos dentro del manga como medio. Se analizarán ampliamente tanto los paratextos originales como los traducidos, sin darle más importancia a uno que al otro, pues ambos transmiten información valiosa sobre la lengua, la cultura y los aspectos editoriales que se encuentran implícitos en la versión original y en la traducida.

Según Yuste Frías, las formas de interpretar el sentido del «diálogo hermenéutico que existe entre el texto y sus paratextos» (Yuste Frías, 2022: 42) varían dependiendo del código semiótico de los paratextos. Estas interpretaciones son las siguientes:

- Interpretación intralingüística: los paratextos son solamente verbales, al igual que el texto, y se encuentran en su misma lengua
- Interpretación interlingüística: los paratextos son solamente verbales, al igual que el texto, pero se encuentran en una lengua distinta al mismo
- Interpretación intersemiótica: los paratextos son de un tipo no verbal (icónicos, sonoros, musicales o materiales)
- Interpretación multisemiótica: los paratextos son de más de dos tipos no verbales (icónicos, sonoros, musicales, materiales o incluso olfativos).

Los paratextos «paratraducidos» (que no «traducidos») se transfieren en función de la naturaleza material de los mismos. Así, no sería lo mismo transferir un elemento paratextual puramente verbal que uno icónico, verbo-icónico, sonoro, musical, material u olfativo. Cuando los elementos paratextuales del texto original son transferidos al texto meta, este traslado va a realizarse siguiendo diferentes grados de manipulación de los mismos para que se adapten, recreen, reimaginen, reformulen, transmuten, transformen o recreen por completo, hasta conseguir «la mayor localización posible del producto con vistas a aumentar el número de ventas del mismo» (Yuste Frías, 2022: 43). Por ello, la relación de codependencia entre texto y paratexto y entre traducción y paratraducción es indisoluble. Traducción y paratraducción son inseparables (Yuste Frías, 2021a: 20), y

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

esto debe también tenerse muy en consideración dentro de los estudios académicos sobre traducción:

> «Con nuestra noción de paratraducción, desde el Grupo T&P reivindicamos una mayor presencia del estudio de la paratextualidad en la didáctica de la traducción. Consideramos que ofrecer fragmentos exclusivamente verbales de un texto, sin sus correspondientes paratextos, para que sean traducidos en clase, no es enseñar a traducir en absoluto. En efecto, este tipo de ejercicios que dejan de lado la paratextualidad en los encargos pedagógicos de traducción implica practicar no tanto una pedagogía de la traducción sino, más bien, una especie de traducción pedagógica donde la traducción es usada como medio para otro fin que no es el de enseñar a traducir. El objetivo de la traducción pedagógica ha sido siempre mucho más enseñar la lengua B del alumno que formar a un futuro traductor profesional. Practicar una clase universitaria de auténtica pedagogía de la traducción es ser consciente de que el fin de la enseñanza de la traducción no es enseñar lenguas sino enseñar a traducir entre lenguas teniendo siempre en cuenta el uso que se hace de ellas en los textos editados con sus correspondientes paratextos» (Yuste Frías, 2022: 44).

El concepto de paratraducción pretende darle «voz y voto» al traductor en la toma de decisiones sobre los elementos paratextuales que van a conformar el paratexto del texto meta porque la forma en la que se crea el paratexto paratraducido determina el éxito o el fracaso del texto traducido. Los paratextos no se convertirían, sin embargo, en un concepto que puede traer problemas para el estudio de las traducciones. Con la paratraducción se intenta abogar por «una mayor responsabilidad de la persona que traduce como autora que es del texto traducido» (Yuste Frías, 2022: 49):

> «La "intención autorial" de quien ha traducido el texto de partida implica una responsabilidad y, por consiguiente, una mayor presencia de su persona en todas las decisiones que se vayan a tomar a la hora de decidir qué elementos paratextuales conformará la paratextualidad de su texto traducido. Todo esto implica que la persona que traduce debería tener voz y voto en la edición final de los paratextos de su traducción, ya sean éstos traducciones de los paratextos de partida que fueron leídos e interpretados por quien traduce en función del sentido de la obra, ya sean los paratextos, finalmente editados, nuevas recreaciones paratextuales realizadas siempre por "aliados" (nunca por "enemigos", evidentemente) de quien se dedica profesionalmente a traducir» (Yuste Frías, 2022: 49-50)

Mediante la noción de paratraducción, el traductor no sería un actor secundario dentro del proceso de traducción, sino que se consideraría como auténtico autor. Por ello Yuste Frías

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

y el Grupo T&P reivindican la visibilización del nombre y los apellidos del traductor no solamente en la página derechos, sino también en la portada y/o en la cubierta de un libro, junto al nombre del primer autor. A través de este enfoque se rechazarían, por tanto, prácticas por desgracia tan habituales como encargar la paratextualidad de la traducción a personas que no se han encargado de traducir el texto en sí, por ejemplo, cuando el título de una traducción se cambia de última hora y se desecha el propuesto por el traductor del texto, a pesar de ser el mejor conocedor del producto original. Para ello Yuste Frías y el Grupo T&P se inspiran en la siguiente afirmación de Genette (1987: 411-412):

> *« La pertinence ici accordée au dessein de l'auteur et donc à son « point de vue », peut sembler excessive, et de bien naïve méthode. Elle est à vrai dire imposée par l'objet, dont tout le fonctionnement repose, même s'il s'en défend parfois, sur ce postulat simple que l'auteur « sait mieux » ce qu'il faut penser de son œuvre. […] la justesse du point de vue auctorial (et, accessoirement, éditorial) est le credo implicite et l'idéologie spontanée du paratexte. […] le point de vue de l'auteur fait partie de la pratique paratextuelle, il l'anime, il l'inspire, il la fonde »*
>
> [La relevancia dada aquí a la intención del autor y, por tanto, a su "punto de vista", puede parecer excesiva, y de un método muy ingenuo. En realidad la impone el objeto, cuyo funcionamiento entero se basa, aunque a veces lo niegue, en este simple postulado de que el autor "sabe mejor" lo que hay que pensar de su obra. […] la corrección desde el punto de vista autoral (y, de paso, editorial) es el credo implícito y la ideología espontánea del paratexto. […] el punto de vista del autor es parte de la práctica paratextual, la anima, la inspira, la funda]

El concepto de paratraducción permitiría reflexionar no solamente sobre la función que cumple el traductor o intérprete como profesional para la mediación entre lenguas y culturas, sino sobre todo sobre la paratextualidad en los procesos de traducción. Por lo tanto, siguiendo la perspectiva teórica de la noción de paratraducción, traducir implica saber estar en el umbral (recuperando el término «seuil» de Genette en referencia a los paratextos) de la traducción, es decir, en el espacio intermedio entre el texto origen y el meta, no estando «ni en el uno ni en el otro», sino en los dos al mismo tiempo. Según Yuste Frías (2022:55), la principal tarea del traductor consistirá en:

> «(Re)construir los distintos tipos de relaciones transtextuales entre ambos textos porque su función consiste, esencialmente, en contribuir a una mediación exitosa entre lenguas y culturas a través de textos gracias a sus correspondientes paratextos»

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Por ello, el prefijo «para-» dentro del término de «paratraducción» no es una casualidad. Yuste Frías lo explica del siguiente modo:

> «La paratraducción, fiel a la etimología de su prefijo "para-", cuestiona y de(s)construye todo lo que ocurre en lo que Philippe Lane llama "la periferia del texto" (Lane, 1992), en los márgenes y al margen del proceso traductor. Desde el umbral de la traducción –*au seuil de la traduction* (Yuste Frías, 2010: 309)–, en T&P nos cuestionamos el porqué de todas las estructuras simbólicas editadas en los márgenes y al margen de los textos de partida y de llegada con el fin de desarrollar un pensamiento del umbral que, para nosotros, resulta ser esencial en traducción. En efecto, consideramos que el pensamiento liminar –pensar en y desde los márgenes de la traducción, al margen de la traducción– es central para pensar la traducción y a la inversa, sin traducción no hay pensamiento liminar. Zona de transición y de transacción, el umbral se convierte así en el lugar de paratraducción por antonomasia, ya que, contrariamente a lo que suele pensarse, los procesos de traducción no son sólo una mera transferencia de datos lingüísticos de una lengua a otra o un simple traspaso de datos culturales de una cultura otra: todo encargo de traducción que se precie propone siempre, primero, la experiencia liminar del umbral –la paratraducción– para luego plantearse la transferencia o el traspaso –la traducción–» (Yuste Frías, 2022: 56)

De este modo, desde la paratraducción, el acto de traducir empieza siempre por los umbrales del texto y por la lectura e interpretación de los márgenes del texto, pues de ello depende la calidad de la traducción. Por lo tanto, del mismo modo que sin paratexto no habría texto original, sin paratraducción no habría traducción, puesto que «gracias a la paratraducción, se toma conciencia, por fin, de que la traducción siempre se queda en el umbral desde donde hace existir el original» (Yuste Frías, 2022: 59-60):

> «Las actividades profesionales de la traducción y de la interpretación se desarrollan siempre en el umbral, al margen, porque traducir e interpretar implican, inevitablemente, vivir la ambigüedad del margen, la indecisión que se instaura siempre entre una lengua-cultura –la del Uno– y otra lengua-cultura –la del Otro–, entre el aquí y el allí, entre el texto de partida y el texto de llegada, entre el discurso que se escucha y el que sale de la boca de quien lo interpreta. Frente a todas las teorías traductológicas que, hasta ahora, no han cesado de repetir AD NAUSEAM la importancia del Uno frente al Otro, del aquí frente al allí, del texto de partida –el original– frente al texto de llegada –la traducción–, de la voz del Uno frente a la voz del Otro, la postura paratraductológica invita a considerar todo lo que encuadra, enmarca y desborda a cada texto en

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

> traducción y a cada acto de habla en interpretación, con el fin de poder desvelar las implicaciones sociológicas, culturales, políticas, éticas e ideológicas omnipresentes cuando se sabe traducir e interpretar desde la experiencia liminar del umbral»

De acuerdo con Nucelovici [Nouss] (2011 *apud* Yuste Frías, 2015), la paratraducción puede aplicarse a varios niveles con el fin de cubrir tanto aspectos teóricos como prácticos. Dichos niveles son los siguientes:

- Nivel empírico o paratraductivo: estudio de los elementos paratextuales, verbales y no verbales que se relacionan de un modo físico o virtual con el texto que se va a traducir. En este caso se prepara al profesional para que adquiera estrategias de traducción diferentes a las que suele usar cuando trabaja tan solo con la parte lingüística. Se trataría, en definitiva, del nivel paratraductivo propiamente dicho.
- Nivel sociológico o protraductivo: análisis de los agentes, las normas, los procedimientos y las instituciones vinculados al proceso de traducción y a todas las fases que conlleva el mismo. Yuste Frías califica este nivel como «nivel protraductivo» (Yuste Frías, 2015).
- Nivel discursivo o metatraductivo: estudio de los discursos que abordan el tema de la traducción, conceptualizan su funcionamiento y le otorgan una función dentro de la sociedad. Se trataría de un nivel metatraductivo.

Yuste Frías (2022: 52) apunta que, desde que el Grupo T&P comenzara sus proyectos de investigación, gracias a la noción de paratraducción, es posible analizar y estudiar las implicaciones estéticas, políticas, ideológicas, culturales y sociales de cualquier tipo de paratexto en traducción:

> «Y parece que, a lo largo de estos últimos 16 años, lo hemos conseguido, ya que, desde que existe la noción de paratraducción, las 288 publicaciones científicas redactadas en 17 lenguas diferentes (español, gallego, catalán, portugués, italiano, francés, inglés, alemán, chino, lituano, polaco, ruso, griego, turco, rumano, persa y árabe) que hemos podido recopilar hasta la fecha de hoy se plantean, de una forma u otra, la necesidad de comprobar, verificar, señalar, controlar, analizar y hasta corregir la lectura, interpretación y paratraducción de los paratextos»

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Según Yuste Frías (2014), la paratraducción supone considerar la imagen y los paratextos no solamente como simples representaciones sino como procesos de simbolización. Así, para Yuste Frías (2014), sustituir segmentos textuales por otros y adaptarlos de forma

deshumanizada es una labor que menosprecia la parte creativa que conlleva todo proceso de traducción. Tanto el texto como la imagen trabajan unidas para facilitar la comprensión de cada una de las partes. Mientras que el texto sirve de guía para interpretar la imagen, dicha imagen también orienta la forma de lectura del texto. De este modo, el texto se convierte en un elemento plástico gracias a la imagen fija y el traductor debe considerar la escritura como una forma de imagen producida a través de la inscripción. A su vez, después de atraer la atención del lector, esta imagen fija deviene un elemento paratextual y adquiere una gran importancia dentro del conjunto que forma con el texto (Yuste Frías, 2010).

Desde el punto de vista de la paratraducción, la imagen se considera un paratexto icónico cuya lectura e interpretación requieren ciertas habilidades y disciplinas metodológicas paratraductivas por parte del traductor. La metodología traductiva que propone Yuste Frías (2011), basada en la «regla estructural» propuesta por Barthes (1980), consiste en que el traductor sea capaz de identificar dentro de la imagen dos elementos discontinuos y heterogéneos que tienen lugar entre el traductor y la imagen: el studium (movimiento de la mirada por parte del traductor que se dirige hacia la imagen) y el punctum (movimiento que parte desde un detalle de la imagen y se dirige al traductor, el cual lo lee y lo interpreta) (Barthes, 1980: 48-49). En el studium, la lectura e interpretación del traductor coincide con las intenciones que el receptor pretende con la imagen en su totalidad, mientras que en el punctum la mirada del traductor se centra en un detalle de la imagen que puede influir significativamente en la lectura e interpretación final de la misma.

Los paratextos en sí son clasificados por Yuste Frías (2011) siguiendo las referencias de Genette (1987) y divididos en dos tipos: peritextos (unidades verbales, icónicas e iconotextuales que se encuentran dentro del espacio material del texto y que lo rodean, envuelven y acompañan) y epitextos (elementos que se encuentran fuera del espacio material del texto y que hacen referencia a él ampliándolo en otros espacios externos físicos y sociales). En palabras de Yuste Frías (2011: 62):

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

> «La lectura y comprensión del peritexto icónico estimula la interpretación creativa del traductor y se convierte en condición sine qua non para quien vaya traducir mensajes visuales fijos (carteles, vallas, cuadros, etc.) o más complejos (imagen secuenciada, fija o animada, etc.)»

El autor resume los conceptos de peritexto y epitexto dentro de la paratraducción de la siguiente forma: «las concepciones y reglas de sentido de los textos pueden variar dependiendo de la época, del espacio cultural y, por ende, de la lengua en función de determinados paratextos» (Yuste Frías, 2011). La novedad de los textos digitales es que su traducción/localización depende de las características icónicas que se encuentran inherentes dentro del hipertexto (Yuste Frías, 2005; 2014). Es decir, que todos los productos que acabarán eventualmente siendo editados en una pantalla gracias a su estructura hipertextual seguirá siempre un patrón considerablemente más «pictórico» que textual. Las unidades verbo-icónicas que se encuentran en los hipertextos de los productos digitales están destinados a atraer a jugadores/lectores potenciales que detendrán su actividad para prestar atención a lo que están visualizando. De ahí que el punto de vista traductológico de estos productos se centre en considerarlos como materiales esencialmente visuales. Por lo tanto, en el proceso de localización, todo cambio producido en una variable de cualquier unidad verbo-icónica afectará al hipertexto y, por consiguiente, a la jugada/lectura que el destinatario de la lengua y cultura meta hará de dicho hipertexto.

En definitiva, tanto Yuste Frías (2014) como Méndez González (2012, 2017) coinciden en que el éxito de un producto digital como el videojuego reside en transmitirle al usuario la impresión de que se encuentran «inmersos dentro de la imagen». Por lo que el traductor/localizador debe demostrar su capacidad para leer e interpretar dicha sensación a través de los hipertextos y paratraducirlos para su venta al mercado.

Los estudios sobre paratraducción en la era digital y de videojuegos, así como de los textos literarios y del cómic son especialmente prolíficos. Con respecto al primero de ellos, Yuste Frías (2014: 108): apunta que:

> «La tecnología digital ha transformado radical y definitivamente las condiciones laborables de la traducción originando nuevas producciones audiovisuales en pantalla donde el texto, lo puramente verbal, aparece acompañado, rodeado, envuelto, prolongado, introducido y presentado por toda una producción paratextual cada vez más multimedia»

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Según Yuste Frías (2010), el motivo del éxito y expansión internacional del cómic es la forma en la que el traductor ha abordado las cuestiones relacionadas con el texto y la imagen y la forma en la que ambos se complementan y aportan su propio ritmo de lectura. Así, mientras el texto invita al lector a avanzar rápidamente en la historia, a pasar la página y a conocer enseguida lo que sucede en la obra, la imagen obliga al lector a detenerse

sobre ella, a explorarla, a descifrarla y a ponerla en relación intersemiótica o multisemiótica. Yuste Frías (2010) afirma que cuando los traductores abren un libro para niños o un libro ilustrado, la imagen que se presenta aporta dos tipos de acción diferentes:

- La irrupción: antes de leer el texto, la imagen se apodera de la mirada del lector y le sitúa dentro del ambiente de la historia
- La exploración: el lector busca la imagen con los ojos y la convierten en un mapa geográfico donde explorar todos sus detalles.

Un aspecto que consideramos fundamental para el análisis y la traducción de manga es la siguiente afirmación de Yuste Frías (2011a: 260) con respecto a la paratraducción de cómics:

> *«En se glissant dans l'image fixe, le texte écrit des BD devient un élément plastique à part entière et le traducteur doit penser l'écriture comme une forme d'image produite par le geste de l'inscription. En attirant le regard du lecteur, l'image fixe des BD devient un élément paratextuel à part entière ayant tendance à se suffire à lui-même car il peut même arriver à faire disparaître le texte écrit»*
>
> [«Deslizándose en la imagen fija, el texto escrito de los cómics se convierte en un elemento plástico en toda regla y el traductor debe pensar en la escritura como una forma de imagen producida por el gesto de la inscripción. Al atraer la mirada del lector, la imagen fija de los cómics se convierte en un elemento paratextual en sí, tendiendo a ser autosuficiente porque incluso puede llegar a hacer desaparecer el texto escrito»]

El hecho de que, desde el enfoque de la paratraducción, se considere el texto como una forma de imagen más, y no solamente un elemento meramente lingüístico resulta fundamental para entender en toda su extensión la gran importancia y el enorme impacto visual que supone el uso de la tipografía en el manga más allá de su aspecto lingüístico y de su significado. Como se analizará más adelante, la tipografía en el manga también tiene una notable carga simbólica y se puede extraer mucha información de ella. Por lo tanto, dentro de la traducción de manga es necesario tener muy en cuenta no solo lo que está escrito, sino también (e igualmente importante) cómo está escrito.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Los gestos que realizan los personajes o el uso del color son otros de los elementos que podrían considerarse "universales" dentro del cómic, pero que no lo son en absoluto, pues cada cultura las interpreta siguiendo sus propios códigos. De ahí que, en ocasiones,

puedan producirse errores durante el proceso de paratraducción de un cómic, como es el caso que Yuste Frías describe sobre las traducciones editadas de *Astérix en Hispania.* En él se leyó e interpretó erróneamente el gesto del pulgar hacia arriba y, por lo tanto, el significado del texto («Pouce!») difiere de las implicaciones de ese gesto para los franceses, dando lugar a una falta de coherencia en la traducción. Mientras que en otros países este gesto puede interpretarse como un signo de aprobación, en Francia este gesto se emplea para expresar que alguien quiere rendirse, por ejemplo, durante una pelea (Yuste Frías, 2011a). La falta de comprensión de este gesto demuestra que, en efecto, la imagen no es universal.

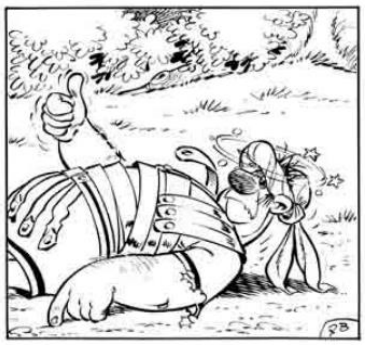


Figura 1. Gesto del pulgar hacia arriba (Yuste Frías, 2011a)

Con este sencillo ejemplo, Yuste Frias (2011: 257) pone de relieve que "no se puede traducir ninguna unidad verbal si previamente no se ha leído e interpretado todas y cada una de las unidades icónicas". En su extensión, la imagen dentro del cómic es todo un paratexto en sí, más concretamente un peritexto icónico (Yuste Frías, 2011a: 261). Por ello, el traductor debe:

> «penser l'image comme un élément paratextuel essentiel de l'institution, par toute culture, du symbolique en tant que principe de stratégie textuelle qu'il faut savoir lire, interpréter et traduire» (Yuste Frías, 2011a: 260). Con lo cual, cuando se traduce un cómic no solamente se traducen las ideas y las emociones del aspecto verbal del texto, sino también, y, sobre todo, todos los elementos paratextuales que constituyen su aspecto visual. Elementos como los anteriormente mencionados gestos o colores no sirven solamente para "ilustrar" el texto, sino que constituyen la esencia del mensaje en sí. En definitiva, «la paratraduction d'une traduction est l'image de celle-ci»

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Consideramos que la noción de paratraducción es la más completa y la más adecuada para abordar el tratamiento de la imagen y de los paratextos en traducción de manga por las connotaciones que implica y por la suma complejidad de todos los elementos que rodean, prolongan y envuelven la obra y que influyen significativamente en su producción, traducción, publicación y distribución. Puesto que los estudios sobre traducción de manga desde el punto de vista de la paratraducción parecen ser, a pesar de su conveniencia, muy escasos, nos gustaría contribuir con nuestro estudio al desarrollo de futuros estudios sobre paratraducción de manga, abrir una nueva vía de investigación y demostrar la asombrosa complejidad del manga como medio y de su traducción.

A continuación, en la siguiente parte se van a presentar algunas teorías de los Estudios de Traducción que se han empleado también en los estudios de traducción de cómics y de manga. Si bien estas teorías son relevantes en sus ámbitos de estudio, con este punto pretendemos introducir tanto los aspectos sobre la traducción de cómics y de manga en los que estos estudios se centraban especialmente como en las carencias que estas teorías presentan al abordar la traducción de cómics y la de manga. De este modo, mostrando algunas de las herramientas teóricas disponibles dentro de los Estudios de Traducción para abordar la traducción de cómics y de manga, pretendemos hacer explícita la importancia y la necesidad de responder a la pregunta central de nuestra tesis (¿la imagen y los paratextos reciben un tratamiento traslativo en la traducción de manga o cómic japonés pertinente teniendo en cuenta su importancia dentro de este medio?) a través de la teoría de la Paratraducción.

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

3. ESTUDIOS TEÓRICOS SOBRE TRADUCCIÓN DE MANGA

Abordaremos en primer lugar algunas teorías significativas que, según las fuentes a las que hemos tenido acceso, hacen referencia o han sido utilizadas como marco teórico para la traducción de cómics. En segundo lugar, presentaremos algunos de los estudios que se han centrado en la traducción de manga.

En este punto, nos situamos en el nivel discursivo o metatraductivo, nivel en el que tratamos de forma no exhaustiva con los discursos teóricos que abordan el tema de la traducción y conceptualizan su funcionamiento.

3.1. Estudios de traducción: algunas teorías

3.1.1. Teoría de los polisistemas

Even-Zohar, siguiendo los estudios de Tynyanov y Eikhenbaum (los cuales consideran los fenómenos culturales como sistemas, con sus propios principios, normas y leyes) define las culturas como «polisistemas». Los polisistemas son aquellos grandes sistemas complejos («cultura española», «cultura japonesa») compuestos a su vez por sistemas menores como la literatura, el derecho, la organización militar o los idiomas.

Arrizabalaga (2007) explica la teoría de los polisistemas a través de las siguientes oposiciones binarias:

- Existen textos escritos en una lengua origen y en una lengua meta o modelos canónicos (es decir, los que se consideran aceptados en el ámbito académico) y no canónicos
- Dichos textos se encuentran entre el centro (representado por el ámbito académico y las instituciones que las apoyan) y la periferia (Lotman, 1996: 30)
- Las actividades primarias (aquellas que son innovadoras) y las secundarias (más conservadoras) intentan mantener un cierto equilibrio entre la producción de los textos situados en el centro y los que se encuentran en la periferia.

A partir del movimiento de los textos origen y meta en los sistemas que conforman el polisistema y del equilibrio tenso que predomina la acción dentro de dicho polisistema surge más recientemente el término «funcionalismo dinámico» (Even-Zohar, 1998). El dinamismo que regula los polisistemas permite estabilizar el comportamiento de los productos de traducción (es decir, su producción, su circulación y su consumo) de manera funcional con el objetivo de que las relaciones sistémicas que se establecen entre las actividades primarias y las secundarias mantengan el diseño distribucional del centro, la periferia y sus zonas medias (Even-Zohar, 1995; 2015). De esta forma, la teoría de los

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

polisistemas, siguiendo estas premisas, permitiría la creación de modelos sistémicos a través de casos de estudio específicos. Puesto que este enfoque vincula la organización sistémica en el ámbito de los Estudios de Traducción con la sociología, la naturaleza sistémica de este modelo le acerca, pues, a los «modelos de autorregulación» (Hermans, 2004 [1999]).

En la teoría de los polisistemas, se denomina «transferencia» a aquellos procedimientos o cambios que se llevan a cabo en la traducción. Esta transferencia supone una transformación del soporte de significado, ya que la transformación aparece a nivel lingüístico en la reorganización de una lengua origen a una lengua meta (Nida y Taber, 2003 [1969]). Asimismo, el soporte de significado también puede, o bien coincidir, al igual que sucede en la traducción interlingüística (Shuttleworth y Cowie, 2004 [1997]: 82) o bien llevar a cabo un cambio en dicho soporte (por ejemplo, de una novela al cine). Los cambios que se producen durante la transferencia pueden ser obligatorios (de carácter lingüístico) o no obligatorios (no lingüísticos y que dependen de factores culturales, como las normas existentes en el polisistema del texto origen).

Por su parte, Bak (1997) afirma que en el mundo natural existen dos tipos de sistema: los «sistemas simples» y los «sistemas dinámicos». En un sistema simple se pueden producir comportamientos aleatorios que causen un caos dentro del sistema. Por el contrario, en los sistemas dinámicos pueden ocurrir catástrofes que sean producto de acciones continuas que tengan resultados continuos.

Así, con la «criticalidad autoorganizada» (Bak, 1997: 1-2) como base para describir un momento incierto de estructuración regido por la desestructuración, Kampmann Walther (1999: 19-20) elabora un paradigma semiótico sujeto a los siguientes axiomas:

- La criticalidad autoorganizada permite elaborar un modelo de estudio: este modelo se construiría en base a dos contradicciones, de las cuales una de ellas sería tomada como modelo para tratar los fenómenos no-modelizables debido al carácter aleatorio de los dinamismos locales.
- La criticalidad autoorganizada podría relacionarse con cualquier otra teoría sistémica: puesto que su enfoque es semiótico y con él se pretende explicar el origen del significado, se podría aplicar a otras teorías del sistema (y del polisistema) que aborden el tema del significado.
- Los sistemas semióticos y los naturales pueden relacionarse a partir de los conceptos de «orden» y «caos»: la criticalidad autoorganizada puede servir de herramienta para diseñar un sistema semiótico por el cual se pueda realizar una interpretación de la

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

producción, distribución y consumo de traducciones (pudiendo combinarse, así, con la teoría del polisistema)

- La criticalidad autoorganizada permite entender la emergencia en sistemas de estructuración compleja: mediante este enfoque se facilita la interpretación del funcionamiento de sistemas complejos que ejemplifiquen fenómenos sociales o del mundo natural. Serviría, pues, como una herramienta de análisis.

Por su parte, y centrándose más concretamente en la traducción de obras literarias per se, Lefevere (2004 [1992]) propone tres conceptos para describir los cambios que se producen en las obras literarias una vez que son traducidas a la cultura de la lengua meta:

- Mecenazgo: son aquellos factores principalmente económicos que determinan las acciones realizadas en la industria editorial (en el caso del manga, la industria del manga) y que, por motivos ideológicos, establecen cuáles son y cómo se aplican las «normas del producto» y las «normas de expectativa» (las cuales se explicarán más adelante)
- Ideología: es un concepto que se manifiesta al tratar de ubicar los textos origen y meta en el centro o en la periferia de la academia y del consumo. Depende nuevamente de factores económicos y que se muestran en las «normas iniciales» de Toury.
- Poética: es el conjunto que se compone del repertorio circulante y los factores ideológicos y de mecenazgo y por el cual la literatura se configura como un sistema autosuficiente que se encuentra, al mismo tiempo, vinculado con otros sistemas.

Mediante estos conceptos, Lefevere (2004) expone el origen de las decisiones traductoras que se llevan a cabo tanto antes como después de la traducción de un texto origen a la lengua meta, así como las posibles interpretaciones que puedan surgir de estas traducciones y los cambios que puedan sufrir las poéticas (es decir, las variaciones que las normas traductoras imponen en la traducción de un texto a la lengua meta y a las cuales se someten los programas de autores específicos).

Como reflexión propia sobre la teoría de polisistemas aplicada al estudio de los paratextos en el manga, si extrapolamos, a priori, esta definición de polisistemas a nuestro estudio de los paratextos en el manga, nos planteamos si podría el concepto de polisistemas tratarse de una especie de antecedente de lo que desde los estudios de Paratraducción se calificaría como un tipo de epitexto. Sería interesante pensar en esta teoría como el paso previo a la evolución del concepto de epitexto, aunque ambos conceptos hayan sido desarrollados de forma independiente. En cualquier paso, es interesante observar cómo desde esta época ya se le concedía a la cultura una función importante dentro de los estudios lingüísticos.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Con respecto a las oposiciones binarias de Arrizabalaga (2007), ¿dónde se podría situar el manga y la lengua japonesa? Puesto que en los últimos años los estudios académicos sobre manga parecen estar aumentando considerablemente, ¿habrá pasado este medio y la lengua japonesa a ser canónicos o son no canónicos? ¿Cuál es el criterio que se sigue para considerar una lengua origen y meta y unos textos como canónicos? ¿Podrían considerarse los clásicos del manga (de los que se hablarán más adelante) como modelos canónicos modernos? ¿Los paratextos (peritextos y epitextos) de la obra canónica y fomentan su canonicidad? No estamos seguros de hasta qué punto las afirmaciones de Arrizabalaga (2007) son demasiado rotundas y abstractas.

En cuanto al concepto de «transferencia», las transferencias obligatorias solamente parecen centrarse en el aspecto lingüístico, pero ¿esto también incluiría a los paratextos? ¿O estos, en cambio, se colocarían dentro de las transferencias no obligatorias? Si así fuera el caso, eso solamente podría significar que, desde el punto de vista del polisistema, a los paratextos no se les estaría dando la prioridad que realmente se merecerían y que ni siquiera se los estaría considerando como un elemento susceptible de sufrir cambios dentro del proceso de transferencia.

Por último, con la «criticalidad autoorganizada» (Bak, 1997: 1-2), a pesar de que Bak (1997) sostiene que el concepto de criticalidad autoorganizada puede servir para crear modelos de análisis, este término parece abordar un campo mucho más abstracto del que, por lo tanto, no podría extraerse una forma de aplicación práctica.

No obstante, a pesar de todos los aspectos que la teoría de polisistemas no aborda dentro del estudio de los paratextos en el manga, consideramos que esta realiza una labor destacable al poner de manifiesto los factores ideológicos, comerciales y económicos que son determinantes en la traducción y ha sido aplicada en numerosos trabajos en los Estudios de Traducción. A este respecto, en su obra *Cómic y traducción. Preliminar teórico-práctico de una disciplina*, Rodriguez Rodriguez (2019:13), reivindica la utilidad de una fundamentación teórica descriptiva con una base polisistémica como punto de partida del análisis de la traducción de la serie de Bandes Dessinées *Jerry Spring* del autor francés Joseph Gilain -Jijé-.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

3.1.2. Teoría funcionalista

Dentro de la teoría funcionalista, trataremos en primer lugar la noción de *skopos* de Reiss y Vermeer (1984; 1996). Esta teoría intentó explicar todos aquellos factores que son determinantes durante la acción traslativa, así como incluir la función sociocultural del traductor y eliminar las dicotomías que existían entre la traducción y la interpretación,

entre textos literarios y no literarios o los conceptos de «fidelidad», «libertad», «traducibilidad» o «equivalencia»[2] (Witte, 2005).

Para entender la teoría del *skopos*, es necesario explicar primeramente el concepto de «equivalencia». Así, de acuerdo con Nord (1994: 97-98), para que un texto original y un texto meta puedan ser considerados como «equivalentes», éstos deberían tener una relación de igualdad en todas sus dimensiones textuales: en valores pragmáticos (es decir, mismo efecto comunicativo y dirigido al mismo tipo de público); en valores lingüístico-estilísticos (el texto meta imita y refleja la forma del texto original) y en valores semánticos (el «significado» tanto del texto original como el texto meta es el mismo o transmite el mismo mensaje). A este respecto, los autores de la teoría del *skopos* establecen una distinción entre los términos equivalencia y adecuación, de las cuales éste último es el que consideran como método principal del proceso traslativo.

Según Reiss y Vermeer (1996: 124-125), la adecuación en la traducción de un texto meta es la relación que existe entre el texto original y el texto meta teniendo muy en cuenta el objetivo que se persigue con la traducción. En cambio, la equivalencia se trataría de un tipo especial de adecuación que se manifiesta cuando la función de los textos original y meta se mantienen constantes. De modo que estos autores no habrían rechazado por completo la noción de «equivalencia», sino que se alejan de su significado tradicional y lo definen en base al concepto más amplio de «adecuación», por el cual el objetivo principal de la traducción cobra un importante sentido.

Así pues, a partir de esta distinción entre la definición funcionalista del concepto de la equivalencia como un tipo de adecuación, Reiss y Vermeer (1996: 85-87) establecen el concepto de «*skopos*» como la finalidad que se persigue con el texto meta. Distinguen tres tipos de finalidades posibles dentro de una acción traslativa:

- Finalidad general: se trata del propósito que el traductor pretende lograr a través de su traducción
- Finalidad comunicativa del texto meta, como por ejemplo informar al lector
- Finalidad que se persigue al emplear una estrategia de traducción determinada, como por ejemplo aquellas técnicas que pretenden destacar rasgos estructurales de la lengua original.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[2] Aunque estas últimas nociones son contrarias al carácter relativista de la interpretación y producción textual, así como de la traducción, por lo que contradicen a la teoría del *skopos*, la cual resalta la subjetividad que cada "percepción del mundo" lleva intrínseca en sí misma.

El *skopos* de un texto meta puede ser diferente del *skopos* del texto original ya que, al considerarse la traducción como una transferencia cultural y lingüística, los valores que son transferidos pueden sufrir alteraciones al ser introducidos en un nuevo contexto de interrelaciones, por lo que resulta imposible la reproducción del mismo conjunto de implicaciones. Asimismo, también consideran que pueden existir diferentes *skopos* para las distintas partes del texto y que normalmente existe una cierta tendencia a que los *skopos* del texto y de las partes del texto estén jerarquizadas.

Aun así, a través de este enfoque, Reiss y Vermeer (1996) estableen seis reglas por las cuales debe regirse el translatum (el producto de una acción traslativa):

1. El translatum está determinado por su skopos
2. El translatum es una oferta informativa en una lengua y cultura meta acerca de una oferta informativa en una lengua y cultura origen
3. El translatum no inicia una oferta informativa
4. El translatum tiene que ser internamente coherente
5. El translatum debe mantener una relación de coherencia con el texto original
6. Las cinco reglas anteriores se establecen en un orden jerárquico y teniendo el skopos como el predominante.

Con respecto a los conceptos de «equivalencia» y «adecuación», consideramos que la realidad de las traducciones difiere significativamente de estos preceptos y el texto meta no siempre puede ser considerado como un «equivalente» o «adecuado» del texto original. Además, ¿se pueden establecer equivalentes de los paratextos? ¿Sería la recepción del paratexto meta comercialmente exitosa dentro de la lengua y la cultura meta si se establece como equivalente del paratexto original? ¿Cuáles serían los factores determinarían la naturaleza de dicho paratexto equivalente? Realmente parece complicado establecer equivalentes para los paratextos.

Consideramos que las teorías funcionalistas le otorgan una importancia realmente remarcable a la función que pretende cumplir tanto el texto original como su traducción a la lengua y a la cultura meta y a la reacción que el emisor espera que tenga el receptor. Tanto el texto original como el texto meta giran en torno a la función que cumplen ambos textos con respecto al destinatario de la traducción ya que la traducción es una actividad de mediación intercultural (Nord, 1994). En cuanto a la aplicación del enfoque funcionalista a la traducción de cómics, varios estudios apuntan su utilidad, entre otros, el de Brandimonte Dejiane Dotel (2021), quien aplica los criterios funcionalistas propuestos por Nord (1994) al análisis contrastivo de la traducción del español al

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

brasileño del cómic *Mujeres alteradas* de la autora argentina Maitena teniendo en cuenta la importancia de los problemas de tipo cultural y pragmático y del destinatario.

El *skopos* parece ser una interesante aproximación del nivel sociológico o protraductivo de la traducción (Yuste Frías, 2015), puesto que las decisiones tomadas por los agentes que intervienen en el proceso de traducción variarán en función del público al que va destinado el producto final. Sin embargo, ¿de qué forma afecta el *skopos* a la traducción? ¿Y a los paratextos? Estos aspectos prácticos no parecen especificarse en la teoría.

3.1.3. Teorías descriptivistas

En una época en la que estudios como los de la teoría del skopos consideraban la equivalencia como un caso especial dentro del ámbito de la traducción y que, por lo tanto, la traducción conllevaba transformaciones más drásticas, apareció un paradigma denominado por Gideon Toury los «Descriptive Translation Studies», o «Estudios Descriptivos de Traducción». Mediante esta perspectiva se consideraba la equivalencia como una característica de todas las traducciones. La equivalencia era observada como una traducción en sí, al margen de su calidad lingüística o estética (Toury, 1980: 63-70). Este nuevo paradigma cambiaba por completo la visión que se tenía de la equivalencia hasta ese momento, pues la equivalencia pasó de repente a estar presente en todos los niveles de la traducción.

Siguiendo la línea de Pym (2012: 85), la teoría descriptivista pretende «describir qué son en realidad las traducciones, más que solamente prescribir cómo deberían ser». Sin embargo, tal y como aclara enseguida el autor, esta definición claramente simplifica el complejo paradigma teórico que supone este enfoque compuesto por diversos sistemas, normas y leyes, entre otros muchos enfoques. Se trataría, pues, de una aproximación de conceptos que pretenden averiguar cómo las personas traducen y que desemboca en el intenso debate que supone cuestionarse el propio significado de la palabra «traducción».

Los estudios relacionados con el enfoque descriptivo se remontan aproximadamente a principios del siglo XX con lo que se conoce como el «formalismo ruso» (del que también derivaba la anteriormente mencionada teoría de los polisistemas), por el cual sus autores pretendían crear explicaciones científicas de productos y sistemas culturales, sobre todo dentro del ámbito de la literatura y, así, poder emplear la descripción científica en el campo de la cultura. En 1915 el Círculo Lingüístico de Moscú convocó a Roman Jakobson, Petr Bogatyrev y Grigori Vinokur, y en 1916 se fundó la Sociedad para el Estudio de la Lengua Poética (conocida como Opojaz), reuniendo a Viktor Shklovsky, Yuri Tynianov, Boris Eikhenbaum y Boris Tomashevsky con la intención de crear un

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

primer proyecto de índole lingüístico y otro más literario que se basaban en la idea de que los métodos y objetivos de la ciencia debían aplicarse a la cultura. De acuerdo con Pym (2012: 86), ambos proyectos tenían la intención de crear una serie de modelos específicos, definir conceptos y utilizar estas observaciones para confirmar o desechar principios hipotéticos o leyes del lenguaje artístico (es decir, desde un nivel empírico) al margen de la psicología de los autores, de los sentimientos producidos en el lector o de la supuesta representación que se hiciera de las sociedades (es decir, al margen del nivel sociológico). En definitiva, el objeto de estudio de los formalistas rusos no era la obra literaria en sí, sino, en palabras de Jakobson, su «literaridad», es decir, las estructuras subyacentes que hacían de esa obra una literaria.

Con respecto al estructuralismo de Praga, Bratislava y Leipzig, cuando en 1926 varios investigadores (de entre los que destacan autores como Roman Jakobson) crearon el llamado «Círculo Lingüístico de Praga», el enfoque general de la lingüística estructuralista establecida por los miembros de este grupo abarcaba desde ámbitos como la fonética como el lenguaje poético como parte de los signos culturales generales. A diferencia del formalismo ruso, los estudios de este círculo como los de Jan Mukařovský (véase Králová, 2006) resaltaron la función que ha desempeñado la traducción a lo largo de la historia y consideraban la traducción como una de las formas básicas en las que las literaturas nacionales pueden transformarse mediante la búsqueda y el desarrollo de equivalentes empleados en textos extranjeros. La principal novedad de la escuela de Praga con respecto al formalismo ruso era que analizaba la traducción como «un proceso de transformación cultural» cuya probabilidad es más alta si se trata de un sistema «menor» (como la literatura checa) que cuando es un sistema «mayor» (como la literatura rusa). Este enfoque derivaba de la idea de que los sistemas culturales (entre los que se incluían las literaturas nacionales) formaban conjuntos de relaciones estructurales que se desarrollaban en función de un contexto social completo que ha sido configurado, a su vez, por dinámicas internas y externas. Por lo tanto, el interés que surge de la traducción en este aspecto es que la traducción trasciende estas dinámicas y obliga al historiador a entender lo interno y lo externo al mismo tiempo.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Un aspecto destacable es el que propone Popovič desde Bratislava. Así, Popovič (1970) afirma que las traducciones provocan una transformación en los textos, por lo que asegura que los estudios de traductología deberían centrarse tanto en los elementos que sufren cambios como en aquellos que permanecen igual. De este modo el autor intenta definir los llamados «translation shifts».

Este concepto surge al aplicar el estructuralismo a la traducción y al entender el texto original y el texto meta como estructuras. Así, las diferencias que surgen a nivel estructural entre la traducción y el texto original se describen como un «desplazamiento» («shifts»). Este término es más preciso que el que ofrece este término traducido al español como «cambios» (Rabadán y Merino, 2004), ya que lo que indica realmente es, en palabras de Pym (2012: 96), «la expresión de un valor puede cambiar de posición (de un rango lingüístico a otro, por ejemplo) sin que el desplazamiento afecte al valor global de la equivalencia entre los textos». Es decir, que dicha transformación se llevaría a cabo con la intención de que el total permanezca igual. Este autor considera que los desplazamientos también pueden ser fruto de la decisión del traductor de darle un mayor enfoque en la función que en la forma, cuando el valor semántico se traduce en un nivel lingüístico diferente o incluso con la elección de otras convenciones de género. Para localizar los desplazamientos, Por lo tanto, resulta necesario que el investigador compare los textos, recolecte las diferentes y organice los distintos tipos de transformación que se producen.

Existen dos formas de analizar los desplazamientos. El primero de ellos es ascendente, como los estudios realizados por Kitty van Leuven-Zwart (1989, 1990) es decir, desde las unidades más pequeñas (como palabras o frases) hasta las unidades mayores (como los textos en sí, el contexto, el género o la cultura). En el caso del análisis ascendente, este supone la existencia de unos significados claros y estables, es decir, que no son susceptibles de sufrir varias interpretaciones y, por lo tanto, aquellas traducciones que sean diferentes se considerarán «desplazamientos».

En cuanto al análisis descendente de desplazamientos, se parten de hipótesis básicas que pretenden abordar el motivo del desplazamiento y el modo en el que esto podría considerarse como una tendencia. A este respecto, Popovič (1968/70: 82) afirma que «dos normas de estilo en el trabajo del traductor: la norma del original y la norma de la traducción» entendiendo el término «norma» como el conjunto de tendencias estilísticas del autor. Puesto que, en efecto, tanto el autor como el traductor tienen cada uno su propio estilo, estos desplazamientos se organizarían siguiendo unos patrones coherentes (normas estilísticas). También podrían clasificarse en función de factores históricos, como la naturaleza del receptor, la finalidad del texto meta o la idea que se tenga del concepto de «traducción», o podrían tratarse como un resultado del proceso de traducción en sí (los que se considerarían más adelante como «universales» potenciales). Por lo tanto, estos desplazamientos no tendrían ningún tipo de impacto sobre el texto original y no se trataría

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

de buscar equivalencias, sino de averiguar por qué cada persona traduciría el mismo texto de forma diferente.

Toury (1995: 15) establece tres niveles de análisis: «todo lo que la traducción [...] puede implicar», «todo lo que sí implica en una serie de circunstancias dadas», y «lo que posiblemente implica, en presencia uno u otro conjunto de condiciones».

A este respecto, Delabastita (2008) explica estos niveles del siguiente modo:

- Nivel de sistema («puede ser»): es posible imaginar una variedad de textos meta o de soluciones teóricas posibles para cada texto original o para cada traducción
- Nivel de normas («debería ser»): algunas de las relaciones serán recomendadas o incluso consideradas como las únicas que pueden permitir una traducción «genuina», mientras que otras opciones diferentes a estas serán rechazadas
- Nivel de actuación («es»): es posible observar las relaciones que se han establecido en un contexto cultural determinado. Dichas relaciones se convierten en un subgrupo de las relaciones posibles y su frecuencia en una situación cultural concreta será indicativo de que se están aplicando ciertas normas.

Toury (1995) define el espacio de lo que «debería ser» como «normas». Por lo tanto, las normas se situarían entre las posibilidades abstractas y lo que los traductores materializan y hacen finalmente realidad. Así, Toury (1995: 55) considera que las normas son el cambio de los valores generales e ideas compartidas por una comunidad en directrices de actuación que se aplican en situaciones específicas. Estas normas establecen lo que se permite y lo que se prohíbe, así como aquello que se considera tolerable o permisible dentro de cierto campo de conocimiento.

Si bien estas «directrices de actuación» podían interpretarse como el encargo del cliente o el skopos que determina la traducción, esto no es del todo cierto. Se tratan, pues, de «leyes no escritas» con los que el lector, los editores y los traductores estaban familiarizados y por los cuales todos sabían cómo realizar su labor y qué esperar los unos de los otros. El motivo por el que estas normas surgieron fue porque en aquel entonces existía la creencia de que la cultura francesa era superior a las demás y que el sistema de las formas literarias del neoclasicismo francés no podía verse influenciadas por otras formas extranjeras. En este sentido, Toury consideraba que la norma transmitía esa parte de las «ideas y valores generales» de la sociedad. Por su parte, Even-Zohar afirmaba que esta supuesta superioridad por parte del sistema original le concedía a la traducción una función periférica y un conjunto de formas aceptables muy conservadora. Así, según

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

considera Toury (1995), al establecerse una serie de normas aceptadas socialmente, si el traductor no seguía dichas normas, sus traducciones podrían llegar a considerarse «malas», pues la calidad de estas traducciones vendrá determinada, al final, por estas normas. Por lo tanto, si bien Toury (1995: 58) hace una primera distinción entre «normas preliminares» (selección del tipo de texto y modo de traducción) y «normas operacionales» (decisiones tomadas durante el proceso de traducción), Pym (2012: 110) también observa una fuerte carga epistemológica y social dentro del concepto de norma:

> «[…] están en relación con lo que los traductores creen que tienen que hacer, con lo que los clientes creen que los traductores deberían hacer, con lo que los receptores creen que debería ser una traducción, además de con qué tipo de textos se pueden tachar de malas traducciones en términos del sistema»

Como conclusión propia de esta teoría, consideramos que el formalismo ruso parece tener la intención de establecer métodos para definir de un modo técnico un aspecto con una carga tan creativa y artística como es la literatura y aplicar la ciencia a la cultura sin tener en cuenta dicha cultura ni, por extensión, ninguno de los aspectos derivados del contexto histórico, social y cultural que forman parte de la propia naturaleza del texto y sin los cuales este no podría entenderse. Cada texto original (y paratexto) debería ser analizado dentro de su contexto (por tratarse de un epitexto importante de la obra original), pues de no ser así podrían perderse multitud de matices y provocar malinterpretaciones. Por este motivo, por ejemplo, si las estructuras que aparecen en dichos textos (o paratextos) se colocan en otro texto (o paratexto) distinto, el significado probablemente variará debido a que el contexto en el que se encuentra también será muy diferente. Consideramos que una obra no se «hace literaria» por las estructuras y los elementos formales que componen el texto, pues estos se tratan solamente de algunos de los muchos peritextos (y no de todos) que conforman la obra, sino que el tipo de obra también se define en función de todo lo que rodea y envuelve al texto en forma de epitexto, como por ejemplo, entre muchos aspectos, la fecha y el lugar de publicación, el formato de publicación, las decisiones editoriales llevadas a cabo durante el proceso traductor, la publicidad que se realice en torno a ella o las imágenes que aparecen con el texto. De modo que pensamos que no existe una sola forma de clasificar y de estructurar los textos, sean del ámbito que sean.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

El enfoque ofrecido por la Escuela de Praga parece tener mucho más en cuenta el contexto social y sus aspectos internos y externos para la traducción de obras literarias y, por lo tanto, a diferencia del formalismo ruso, no analiza solamente la obra y su traducción por sus aspectos estructurales. Sin embargo, la Escuela de Praga parece no haber definido claramente lo que se consideraría «interno» y «externo» a la obra, y no podemos saber si

dentro de estos conceptos podrían incluirse la imagen y los paratextos o si, por el contrario, solamente se tienen en cuenta los aspectos lingüísticos de la obra literaria. De modo que, aun ofreciendo un enfoque más completo sobre el tratamiento de obras literarias, sigue resultando demasiado abstracto.

Por otra parte, mientras que el análisis ascendente parece asemejarse al concepto de equivalencia y no parece tener demasiado en consideración los epitextos que rodean el texto, el análisis descendente sí que pone énfasis en la lengua meta y en algunos epitextos, como la cultura y normas estilísticas del traductor y, por lo tanto, deja de analizar la obra literaria y la traducción desde un punto de vista meramente lingüístico y formal. No obstante, no deja de ser un enfoque que no tiene en cuenta aquellas obras que incluyen imágenes como el manga ni los peritextos que conforman y envuelven la obra. Es una aproximación interesante, aunque no podría aplicarse a medios que combinan imagen con texto.

Si en el formalismo ruso la atención se centraba exclusivamente en el texto, y al igual que la teoría de los polisistemas, el concepto de norma parece dejar a un lado los paratextos. Además, mientras Popovič (1970) describe los «desplazamientos» y parece estudiarlos como fenómenos dentro del proceso de traducción, en el caso de Toury (1995), éste no solamente los define como elementos al margen de la norma, sino que los condena. El investigador israelí también afirma que, para describir una obra y su traducción, el análisis debe partir de la traducción, no del texto original. El texto original, pues, no resultaría ser un factor decisivo en el momento de evaluar la traducción y la cultura receptora se convertiría, por lo tanto, en la fuente de todas las definiciones.

En este sentido, consideramos que comenzar el análisis por la traducción supondría tener acceso a una cantidad de información muy limitada y, por consiguiente, dicho análisis sería incompleto. En nuestra opinión, el análisis descriptivo sería más completo mediante el estudio del texto original y del texto meta al mismo tiempo y al mismo nivel. De esta forma, la solución aparecería al comparar ambos textos y situando en el mismo nivel de prioridad tanto la cultura original como cultura meta.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

A pesar de que estos enfoques se han desarrollado dentro de las teorías descriptivistas, han señalado por separado algunos de los aspectos que consideramos importantes durante el análisis descriptivo de una traducción (la «literaridad» de una obra; la traducción como «proceso de transformación cultural»; los «desplazamientos»; las «leyes no escritas» y el contexto y la cultura).

3.1.4. Teoría interpretativa

La Teoría Interpretativa de la Traducción (ITT) o Teoría del Sentido es una corriente traductológica creada en la década de los años 70 en la ÉSIT (École d'Interprètes et de Traducteurs) de Paris. Sus máximos representantes son Danica Seleskovitch, Marianne Lederer, Jean Delisle y Amparo Hurtado Albir.

Según los principios de ITT, la traducción es un proceso triangular: de un idioma original al sentido y del sentido al otro idioma meta (Seleskovitch & Lederer, 1989). Dicho proceso consta de tres etapas dentro del proceso de traducción: comprensión, desverbalización y reformulación, de los cuales la desverbalización desempeñaría una función esencial entre la comprensión y la reformulación.

Con respecto a la comprensión, Seleskovitch (1968) advierte que el modo en el que los intérpretes formulan sus interpretaciones muestra que el sentido surge como consecuencia de la comprensión, la cual se compone, a su vez, de dos elementos: los significados del lenguaje contextualizado y los complementos cognitivos. Por lo tanto, Siguiendo la línea de Seleskovitch (1968), el sentido no se encuentra dentro de la lengua o del texto en sí, sino que el sentido surge de la combinación de las señales que aporta el idioma del texto escrito o del discurso oral y del aporte cognitivo del lector u oyente meta. De modo que su profundidad variaría en función del conocimiento, la experiencia y la ideología de cada individuo (aunque existe una gran área de superposición en el sentido de cada uno de los individuos que participan en la comunicación, lo que permite que se pueda establecer la comunicación). A diferencia de las traducciones escritas, las palabras pierden su polisemia cuando son situadas en un contexto determinado dentro del discurso oral.

En cuanto a la desverbalización, Seleskovitch (1968) afirma que la desverbalización puede ser observada en cualquier acto de comunicación cotidiano, puesto que solemos tener en cuenta hechos, nociones y eventos transmitidos a través de las palabras, pero no las retenemos en la memoria. Apoyada por teorías de la neuropsicología que sugerían que el lenguaje y el pensamiento se encontraban en áreas distintas del cerebro, esta autora considera que el apoyo verbal no siempre es necesario para que se produzca la comprensión si el contexto y la situación son adecuados para dicha comprensión.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Por último, sobre la reformulación, Seleskovitch (1968) explica que, mientras que en otros estudios de traducción se distinguía entre la traducción literal y libre o literalidad y recreación, la ITT postula que la traducción se trata, más bien, de una combinación de correspondencia de palabras y equivalencias de sentido. A este respecto, la autora había observado dos estrategias de traducción dentro de la interpretación: la traducción

mediante correspondencias de unos elementos lingüísticos entre una lengua y otra, y la creación entre segmentos de discursos o textos dentro del contexto de equivalencias. A pesar de que, según apunta la autora, nunca sería posible una traducción completamente literal de un texto, a veces es necesario que las correspondencias y las equivalencias coexistan sin importar el tipo de discurso.

Seleskovitch (1968) desarrolló estos principios basándose en la práctica empírica y en la observación de la interpretación, debido a que la traducción oral permite mejor un examen detallado del proceso cognitivo de la traducción que la traducción escrita. El motivo que expone la autora es que, en el habla oral, aunque los sonidos desaparecen inmediatamente, el sentido de las palabras permanece. Además, la autora considera que la desverbalización resulta más complicada de observar en la traducción escrita porque, a diferencia de los sonidos del habla oral, el texto original no desaparece y los signos gráficos, al permanecer en el mismo lugar, parecen exigir una cierta correspondencia directa en la lengua meta. De tal forma que la desverbalización requeriría un esfuerzo adicional por parte de los traductores. Aunque Seleskovitch también afirma que, cuando los signos gráficos se introducen dentro de un contexto, los traductores interpretan directamente el sentido de dichos signos y, mientras que los signos acaban cayendo en el olvido, el sentido permanece.

Ahora bien, la teoría interpretativa no solamente se ha aplicado a la interpretación sino también a la traducción, y concretamente a la traducción de cómics. En su obra *Traducción y traductología. Introducción a la traductologia* (2001), Hurtado Albir dedica un apartado a la fidelidad al sentido, a la importancia del contexto y del destinatario en el caso de la traducción del castellano al catalán de la Bande Dessinée francesa *Le fils d'Astérix* realizada por V. Mora. Al respecto, Hurtado Albir (2001: 33-36) advierte que:

«Sin el conocimiento de estos cuatro contextos (lingüístico, textual, situacional y sociohistórico) no puede captarse el sentido de un texto y, por consiguiente, traducirlo. […] En la traducción de Astérix se llega a soluciones diferentes en catalán y en castellano no sólo lingüísticas, sino también de orden cultural, utilizando canciones diferentes, ya que se trata de lenguas y destinatarios diferentes»

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

La fidelidad en traducción sería una fidelidad al sentido del texto original que se materializa en la fidelidad del traductor respecto a tres principios: el «querer decir» del autor, la lengua de llegada y el destinatario de la traducción». Hurtado Albir (1990: 60-61) establece una serie de principios teóricos:

1. La traducción siempre es un acto de comunicación cuya finalidad es hacerle comprender a un destinatario meta que no comprende ni la lengua ni a veces la cultura original un texto (o un discurso oral). Por lo tanto, se trataría entonces de una actividad llevada a cabo entre textos y no entre lenguas, pues en ella intervienen tanto elementos lingüísticos (conociminto de las lenguas) como elementos extralingüísticos (conocimiento de la situación, del tema y/o de la cultura).

2. Lo que se traduce es el sentido, no las palabras, la significación o la estructura del original. Es decir, «la construcción cognitiva que el receptor efectúa a partir de la confluencia de todos los elementos (lingüísticos y no lingüísticos) presentes en el proceso de comunicación» (Hurtado Albir, 1990: 61).

3. La equivalencia dentro de la traducción es dinámica y contextual por naturaleza. Es decir, que en el contexto de un texto determinado se llegarán a ciertas conclusiones de carácter efímero que seguramente no funcionarían en el caso de textos que se encuentren en un contexto diferente.

4. Traducir se trata, pues, no de realizar equivalencias preestablecidas, sino de ejecutar un proceso mental que comienza con la comprensión del texto original y acaba con la reexpresión del mismo en la lengua meta. Sería durante este proceso en el que se aplicarían los conceptos de la ITT de comprensión, desverbalización y reformulación (aunque Hurtado Albir denomina a este último «reexpresión».

Asimismo, la autora establece tres dimensiones para el análisis de la fidelidad al sentido: la subjetividad (entendida como la implicación del sujeto-traductor en el proceso de traducción); la historicidad (cuando el traductor es fiel a su época y tiene que enfrentarse al envejecimiento lingüístico y extralingüístico) y la funcionalidad (cuando el traductor tiene en cuenta el tipo de texto que está traduciendo, la lengua, el medio al que traduce y la finalidad del texto final). Estas tres dimensiones, le permiten a Hurtado Albir (1990: 62-63) aclarar los conceptos de traducción posible (aquella traducción que existe para un texto y que la desvincula de aquellas que reproducen el sentido de las que no); la traducción-erudición (la traducción libre o de sentido que, al estar dirigidos a un público específico, consideran el original como un objeto de estudio, introduciendo, así, comentarios filológicos o históricos) y la traducción-adaptación (un tipo de traducción libre que, dependiendo del destinatario, de su uso o de una elección personal del traductor, puede cambiar elementos del original, aunque manteniendo la misma información).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Como conclusión propia a esta teoría, esta realiza una interesante labor en el estudio de la fidelidad al sentido y de las varias interpretaciones que se pueden realizar en función

de las características del sujeto-traductor, de la época histórica en la que se desarrolle el discurso y la funcionalidad del mismo. No obstante, no parece estar del todo claro de qué modo se abordan los paratextos en estos estudios y se lleva a cabo un tratamiento de la imagen.

Mientras que las teorías explicadas hasta ahora en este apartado parecen haber tratado solo parcialmente la traducción de cómics (y en absoluto la traducción de manga), a partir del siguiente apartado realizaremos un estado de la cuestión de la traducción de cómics y cómo se han tratado la imagen y los paratextos dentro de estos estudios.

3.2. La traducción subordinada en el cómic

Los primeros estudios realizados sobre traducción de cómics en España fueron los realizados por Mayoral, Kelly y Gallardo (1985). Según estos autores, la traducción de cómics se clasificaría como un tipo de traducción subordinada. A este respecto, el término «traducción subordinada» describiría aquellos textos que encuentran limitaciones de espacio y tiempo (o incluso de la misma lengua) en el momento de ser traducidos a una lengua meta.

El concepto de traducción subordinada para englobar la traducción de cómics ha estado muy extendido durante mucho tiempo y, aún a comienzos de los 2000 algunos autores seguían describiendo la traducción de cómics desde esta perspectiva, Villena Álvarez (2000), Valero Garcés (2000; 2008). La definición de traducción subordinada que propone Valero Garcés es la siguiente (2000: 77):

> «Por subordinada se entiende aquella traducción en la que el texto se encuentra acompañado y, en mayor o menor medida, sometido a códigos extranlingüísticos (visuales, sonoros y tipográficos fundamentalmente) que restringen y encauzan el margen de actuación del traductor».

Hurtado Albir (2004: 71) se refiere a la «traducción de textos subordinados de tipo iconográfico» debido a la simbiosis entre el código lingüístico y el soporte icónico. La idea detrás del concepto de traducción subordinada en la traducción de cómics que defienden estos autores es que el cómic es un medio de expresión artística que combina dos elementos inseparables (texto e imagen), de los cuales el texto estaría subordinado a las características de la imagen, al espacio del que se dispone para introducir el texto y al significado implícito que transmite la imagen. La parte no lingüística del cómic también portaría una parte del significado de la parte lingüística, interactuaría con ésta y condicionaría tanto en espacio como en contenido durante la traducción a una lengua meta. Las limitaciones en el espacio físico se deberían a que el texto se encuentra encerrado en

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

paneles y bocadillos que forman parte intrínseca de la viñeta y que, a su vez, se encuentran limitados por el espacio disponible en éstas y el significado que aportan. De modo que no solamente el texto se encuentra subordinado a la imagen, sino que el traductor también se encontraría limitado y subordinado en su traducción.

En todos los trabajos mencionados se incluye la traducción de cómics dentro de la traducción subordinada, denominación que nos parece incompleta y desfasada, postura que defendemos teniendo en cuenta los preceptos de la Paratraducción.

En una obra pionera, Zanettin (2008) aborda la traducción de cómics desde una perspectiva diferente. Este autor considera que, tradicionalmente, los estudios de traducción de cómics se han centrado en cuatro áreas de especialización. En primer lugar, en el estudio de las estrategias, procesos y prácticas de traducción relacionados con los cómics en función de las diferentes procedencias geográficas, géneros, formatos de publicación y público al que va destinado; en segundo lugar, en el estudio de la historia de la traducción de cómics; en tercer lugar, en la traducción de cómics como medio para averiguar conceptos culturales, sociales y de identidad política; y, por último, la investigación sobre la relación de traducción o adaptación intersemiótica entre los cómics y otros medios o formas artísticas. De estas cuatro áreas de especialización, parece que la primera puede tratar algunos aspectos de la imagen y de los peritextos de forma indirecta (a nivel empírico), mientras que la segunda puede quizás tratar algunos epitextos indirectamente si en la historia de traducción de cómics se tratan los procedimientos y las acciones vinculadas al proceso de traducción (nivel sociológico).

Asimismo, Celotti (2008: 35) se distancia también del concepto de traducción subordinada y afirma que:

> *«I would like to show how the specificity of comics affects the manner of translating and how visual language can be a resource rather than a constraint for the translator»*
>
> [Me gustaría mostrar cómo la especificidad de los cómics afecta a la forma de traducir y cómo el lenguaje visual puede ser un recurso en lugar de una limitación para el traductor].

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Dicha investigadora emplea el término «paratexto lingüístico» basándose en Margarito (2005), el cual a su vez se inspira en Genette. Si bien para Margarito el paratexto «est bien le lieu de connivence, du dialogue auteur-lecteur» (Margarito, 2005: 249), Celotti (2008) considera como paratextos de un cómic aquellos elementos tales como inscripciones, señales de tráfico, periódicos, onomatopeyas, algunas veces diálogos, cargas, posters, letreros, carteles, menús de restaurantes, el lomo de un libro o los nombres

de las estaciones de medios de transporte como trenes o autobuses. Los paratextos pueden cumplir una función tanto verbal como visual, y el traductor debe elegir a cuál de esas funciones le tiene que dar prioridad en su traducción. Algunos paratextos sirven para mostrar un contexto social, cultural o geográfico determinado o pueden usarse para realizar bromas o hacer juegos de palabras. La estrategia de traducción empleada por el traductor variará dependiendo de la función que el paratexto cumpla dentro de la viñeta. Mientras que los tres primeros lugares de traducción requieren simplemente de una traducción del mensaje verbal, en el caso del cuarto de ellos el grado de variabilidad es mucho mayor. Por ello, existen al menos seis estrategias de traducción diferentes para abordar los paratextos lingüísticos, que son los siguientes: traducción; traducción acompañada de una nota a pie de página; adaptación cultural; no traducción; omisión y combinación de varias de las anteriores.

Por su parte, Sinagra Decorvet (2014: 135) señala que el traductor no puede limitarse a traducir solamente el texto, que debe tener siempre en cuenta la imagen. A este respecto, esta autora distingue tres dimensiones donde los intercambios verbales se llevan a cabo: la dimensión vocal, la paraverbal (identificando, así, una parte paratextual, al igual que Celotti y Yuste Frías anteriormente) y la no verbal. Por lo tanto, si bien tradicionalmente se ha considerado la relación entre texto e imagen como una relación de subordinación del texto con respecto a la imagen, los estudios sobre traducción de cómics más actuales, además de tener en cuenta los aspectos verbales del cómic, también tienen muy en consideración los aspectos no verbales o paratextuales, siendo el mayor exponente de esta idea la teoría de la Paratraducción.

Un aspecto que también se ha explorado en los últimos años con respecto a la traducción de cómics es la noción de oralidad presente en el cómic, de los cuales destacaremos los estudios realizados por Delesse (2001), Sinagra Decorvet (2014) y Rodríguez Rodriguez (2019). La oralidad dentro del cómic se refiere a todos aquellos elementos que aparecen dentro del medio que permiten aportar una sensación de oralidad sin necesidad de un sonido físico y real. En palabras de Rodríguez Rodriguez (2019: 40):

> «Para poder interpretar de forma simultánea los códigos lingüístico y sonoro, y poder oír el tono del texto sin tener que recurrir a perífrasis, los cómics incorporan elementos sonoros en la grafía del texto y del dibujo»

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Rodríguez Rodriguez (2019: 37) toma el concepto de «oralidad prefabricada» para definir la capacidad sonora y la pretendida naturalidad que los cómics intentan reproducir mediante el uso de elementos no sonoros. Dicho investigador se basa en Sinagra Decorvet (2014: 89) quien establece dos grandes grupos con «marca de oralidad» dentro del cómic:

las paralingüísticas y las lingüísticas. A su vez, las marcas paralingüísticas las subdivide en marcas fonografológicas y visuales, de orden tipográfico, de puntuación y estilísticas, mientras que las marcas lingüísticas las subdivide en marcas gramaticales, sintácticas y registros. La oralidad prefabricada en las marcas lingüísticas se expresa a través de coloquialismos, idiomatismos, vulgarismos, argot y jerga, mientras que las marcas paralingüísticas fonografológicas y visuales se representan mediante distintos volúmenes de voz (por ejemplo, gritos o susurros) o la velocidad de dicción. Para ello, la tipografía puede aumentar o disminuir de tamaño, o cambiar de color y de aspecto.

Cabe citar otros estudios relevantes sobre la traducción de cómics como la obra de Zanettin (2008) *Comics in Translation* y *La traducción de cómics. Corto Maltés, Lupo Alberto y Dylan Dog en español* de Carreras, Flores y Provezza (2008) que ofrecen un panorama amplio y exhaustivo de los problemas de traducción de los cómics llegando a plantearse la competencia del traductor en sus habilidades para comprender y formular adecuadamente los dobles sentidos, las referencias culturales, los chistes o los juegos de palabras. Esta última afirmación es corroborada por Velez (2018) quien, destaca la gran importancia de la imagen para guiar al lector en una comprensión inmediata del conjuno de la historia y promueve el adecuado tratamiento de los paratextos dentro de la traducción de cómics. Un aspecto que nos ha llamado la atención por la falta de estudios a los que hemos tenido acceso que lleguen a esta conclusión es que, a partir de los resultados obtenidos en su estudio, Velez (2018) aboga por el empleo de un glosario al principio o al final de la obra de los diferentes términos relacionados con cuestiones dialectales. Hasta donde tenemos constancia, el uso de glosarios para la traducción de cómics parece haber sido poco explorado dentro de los estudios de traducción de cómics y quizás debería ser más investigado. Como veremos más adelante, en la versión inglesa de nuestra obra objeto de estudio aparece un glosario (aunque de onomatopeyas) al final de la obra, mientras que en la española no es así. Por lo tanto, podemos encontrarnos ante un fenómeno que puede ser más común de lo que parece y que, sin embargo, hasta donde sabemos, parece haber sido poco estudiado.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Como conclusión propia, los Estudios de Traducción y los estudios sobre traducción de comics parecen haber evolucionado en sus concepciones de la traducción y, más concretamente de la traducción del cómic. Si bien en los primeros estudios se consideraba la imagen como un elemento que limitaba y restringía las capacidades de traducir del texto original a una lengua meta, y se enmarcaba la traducción del cómic dentro de la traducción subordinada, los trabajos más recientes parecen tener más en consideración la imagen y los paratextos indisociables del texto. Sin embargo, a diferencia de otros tipos

de cómics, consideramos que el manga presenta características específicas, no solamente formales, visuales y narrativas que requiere un tratamiento traslativo *sui generis.*

3.3. El enfoque semiótico: Celotti

Con respecto a la traducción de cómics, Celotti (2008) considera que, si bien es cierto que los traductores deberían, idealmente, traducir todos los mensajes verbales que aparece en un texto original, la realidad dentro de la traducción de cómics es más bien distinta, pues no todos elementos lingüísticos que aparecen en los cómics pueden ser traducidos. Dentro de los cómics se identifican cuatro áreas de mensajes verbales que cumplen una función propia dentro de la obra y que, por ello, se convierten en lugares de traducción. No obstante, cada lugar de traducción posee un nivel alto de variabilidad en lo que respecta a si el mensaje verbal será traducido o no. Estas cuatro áreas verbales son las siguientes (Celotti, 2008: 38-39):

- Bocadillos. Se trata del lugar en el que se encuentra principalmente el lenguaje «oral», aunque no es el único. Su mensaje verbal representa la oralidad (por ejemplo, cuando un personaje habla en primera persona) y normalmente tiene que ser traducido.
- Leyendas. Textos que se encuentran en la parte superior o inferior de la viñeta. Normalmente están escritos en tercera persona, y señala cambios en el espacio y tiempo de la historia. También puede añadir información relacionada con la imagen.
- Títulos. Los títulos pretenden resultar atractivos para que el público preste atención a ellos, y a menudo sufren cambios durante su adaptación para la publicación de la obra en otros países, aunque también pueden mantenerse, revelando, así, el origen de la historia y transmitir una sensación de exotismo desde el punto de vista extranjero.
- El paratexto lingüístico. Aquellos signos que se encuentran fuera de los bocadillos, pero dentro de los textos. Algunos de los elementos que Celotti considera como paratextos lingüísticos son los siguientes: inscripciones; señales de tráfico; periódicos; onomatopeyas; cartas, posters, letreros, carteles, menús (escritos), el lomo de un libro y los nombres de las estaciones de medios de transporte (tren, autobús, etc.)

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Asimismo, centrándose en los paratextos lingüísticos, Celotti (2008: 39) propone las siguientes estrategias de traducción: Traducir; traducir con nota a pie de página; adaptación cultural; no traducción; omisión y una mezcla de algunas de las anteriores.

Con respecto a la primera técnica, Celotti (2008: 39-40) afirma que «is often followed especially when the verbal message […] plays an explicit part in the diegesis, as though its function were similar to that of a balloon». De este modo, el traductor, además de tener que traducir el título para lograr captar la atención del lector, el traductor también debería ser consciente de la posible relación entre el título y el mensaje visual. Sin embargo, algunas veces, cuando un mensaje verbal que resulta de vital importancia para la historia se encuentra extraordinariamente intrínseca dentro de la imagen, puede darse el caso de que el traductor precise emplear una nota a pie de página (de ahí la estrategia de traducción con nota a pie de página que la autora propone).

En cuanto a la adaptación cultural, Celotti (2008: 40) indica que el traductor empleará esta estrategia cuando decida adoptar una «estrategia domesticadora».

Para la no traducción, Celotti (2008) afirma que los paratextos a veces aparecen en la lengua original dentro del texto meta porque pueden estar cumpliendo una función más visual que verbal y, por lo tanto, no traducirlas no supondría un problema de comprensión para el lector de la lengua meta y permitiría situar la historia en su contexto original. Aunque Celotti (2008: 40) advierte que «some of these messages, however, may produce a kind of translational non-coherence if left untranslated». Por lo que el traductor deberá saber en qué momento resulta adecuado dejar un paratexto lingüístico sin traducir.

Por último, además de la estrategia de directamente eliminar el paratexto lingüístico (lo cual nos parece del todo inadecuado y desafortunado), Celotti (2008) también observa en su estudio la aplicación por parte de algunos traductores de mezclar varias estrategias a la vez (normalmente traducir y adaptar parcialmente o eliminar y conservar parcialmente el paratexto lingüístico). A este respecto, Celotti (2008: 42) considera que:

> *«It is clear that on the one hand, translating through adaptation or deletion could mask aspects of the source text. On the other hand, not translating at all could create a gap in the meaning and interrupt the diegesis. Not all the features have the same "weight", which needs to be assessed case by case, especially for the linguistic paratext»*
>
> [Está claro que, por un lado, traducir mediante adaptación o eliminación podría enmascarar aspectos del texto de origen. Por otro lado, no traducir para nada podría crear una brecha en el significado e interrumpir la diégesis. No todas las características tienen el mismo "peso", lo que debe evaluarse dependiendo del caso, especialmente con respecto al paratexto lingüístico]

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En cualquier caso, Celotti (2008) señala que el traductor debería elegir el tipo de estrategia que empleará en su traducción dependiendo del objetivo (adaptar el cómic a la lengua y a la cultura meta o permitir que se muestren aspectos de la lengua y la cultura origen).

Como conclusión propia, consideramos que Celotti (2008) aporta una propuesta práctica a la traducción de lo que denomina «paratextos lingüísticos». Este es un aspecto muy poco explorado en el momento de su publicación. Sin embargo, por desgracia no parece profundizar demasiado en otros paratextos que también prologan y envuelven la obra, como la portada, la contraportada o incluso las onomatopeyas.

En el siguiente punto, realizaremos un breve estado de la cuestión sobre la evolución de la traducción de manga a otros idiomas para entender el modo en el que tanto los profesionales de la traducción como los investigadores han abordado la imagen en el manga y sus paratextos. Asimismo, expondremos algunas de las teorías de la traducción de manga a las que hemos tenido acceso y de los cuales algunos de ellos también nos hemos servido en nuestro análisis de la traducción oficial del japonés al español de nuestra obra objeto de estudio.

3.4. Estudios sobre la traducción de manga

El término *manga* (漫画) designa al cómic japonés. Según Rigual Mur (2018), es «un tipo de cómic que posee unas características propias (técnicas, estilísticas, culturales, lenguaje, géneros y sistema de producción) que lo diferencian del cómic y de la novela gráfica occidental». El primer manga traducido al inglés fue *Hadashi no Gen* (1973), de Keiji Nakazawa, una autobiografía que cuenta la experiencia del autor durante el bombardeo de Hiroshima. Jüngst (2008a: 53) afirma que, aunque la obra estaba destinada en un principio a un público infantil, también atrajo a un público más adulto. Rifas (2004:139), uno de los traductores de su versión inglesa, confesó que la razón que motivó la traducción de *Hadashi no Gen* fue, en parte, para manifestar su rechazo a las armas nucleares. Asimismo, Rifas optó por publicarlo en formato «comic book» para promover, también, el potencial del uso de los cómics como medio para llevar a cabo proyectos educativos y políticos (ejemplo de adaptación de un peritexto original a un peritexto meta).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Sin embargo, a pesar de todos estos esfuerzos, Bouissou (1996: 6-7) explica que *Hadashi no Gen* no tuvo el éxito comercial que se esperaba en Norteamérica, y se reservó básicamente a un cierto tipo de público de nicho. Tampoco tuvo especial éxito en Francia (1983 y 1990) ni en Inglaterra (1989), a pesar de que en este último se publicara en una

editorial bastante popular como es *Penguin Books.* El fracaso de *Hadashi no Gen*, según Bouissou, se pudo deber sobre todo a que, a ojos del público occidental de aquella época, acostumbrado fundamentalmente a cómics de acción y fantasía, las memorias de un superviviente de Hiroshima no era un tipo de material adecuado para ser publicado en formato cómic. Además, la experiencia de la bomba nuclear de Hiroshima fue un acontecimiento sumamente importante dentro de la historia de Japón y, por ello, está muy presente dentro de la psique japonesa, al contrario del lector occidental. Además, las técnicas narrativas empleadas por Nakazawa tendían a la expresión gráfica de los sentimientos y las emociones de un modo grotesco. Dichas técnicas son muy comunes dentro del manga, pero el público occidental no estaba acostumbrado a ello y provocó un sentimiento de rechazo (ejemplo de diferencias entre los peritextos de varios países debido a factores culturales).

A finales de los años 80, el manga comenzó a tener un gran éxito fuera de sus fronteras (Rampant, 2010: 222). No obstante, Schodt (1983) señaló en su momento que, aunque sí que existían traducciones de manga exportadas al extranjero antes de este periodo, la mayoría de ellas eran normalmente adaptaciones reescritas y, en ocasiones, incluso rediseñadas, que se vendían fundamentalmente como parte del merchandising de los animes (epitextos) que se emitían por televisión en aquel entonces. Leonard (2005) afirma que el auge del anime comenzó cuando aficionados norteamericanos intercambiaban vídeos de series occidentales de ciencia ficción, como *Star Trek* y *Battlestar Galactica*, por vídeos de anime de aficionados japoneses. Pronto, estos aficionados descubrieron el manga y comenzaron también a importarlo, incluso sin saber leer japonés.

No obstante, por aquel entonces, editoriales como *Eclipse Comics* y *Viz Communications* (esta última asociada con la editorial japonesa *Shogakukan*), habían comenzado a publicar obras que mostraban el exotismo de la cultura japonesa, como *Mai the Psychic Girl* y *Crying Freeman*, de Ryōichi Ikegami (Bouissou, 1996) y sentaron las bases para el futuro éxito que tendría el manga en Norteamérica. Fue realmente con la publicación del manga *Akira* en 1988 (tras el éxito de la película de 1983) cuando realmente el manga alcanzó un éxito arrollador (Bouissou, 1996). Más tarde, en 1993, con la publicación en Estados Unidos del manga *Ranma ½* de Rumiko Takahashi fue cuando se lanzaron obras que contenían una gran cantidad de temas japoneses, a diferencia de los manga de ciencia ficción culturalmente neutrales que se habían publicado hasta ese momento. Es decir, que las políticas llevadas a cabo por los agentes encargados del proceso de traducción y

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

comercialización del manga exportado al extranjero cambiaron en favor de un mantenimiento de la esencia de la imagen y de la cultura que se transmite a través de la misma a través de un mayor cuidado de la imagen y de sus paratextos.

Siguiendo la línea de Rampant (2010:222), con el avance de internet durante la década de los 90, surgió la «scanlation». Debido a la dificultad que había para acceder al manga en occidente, los aficionados optaron por importar clandestinamente los géneros de manga que querían leer, aunque ello supusiera violar la ley (Deppy, 2005). Estos «scanlations» redujeron considerablemente la naturalización de las traducciones comerciales y, en su lugar, se utilizaron técnicas de extranjerización, por las cuales los aspectos culturales del país de origen (en este caso, Japón) se hicieron más notorios.

Como conclusión propia, podemos observar que en los últimos años, dentro del ámbito profesional de la traducción de manga, parece haberse experimentado una considerable evolución en el tratamiento de la imagen y de los paratextos en la traducción de manga a favor de una mayor conservación de la esencia de los mismos y de la cultura de la que proceden. A continuación, presentaremos algunos de los autores que han investigado sobre traducción de manga a los que hemos tenido acceso y los cuales algunos de ellos nos han servido para analizar la traducción oficial de nuestra obra objeto de estudio. Veremos de qué forma estos autores abordan el tema de la imagen en el manga y sus paratextos.

3.4.1. Barbieri

Barbieri destaca un aspecto fundamental dentro de la traducción de cómics que va en consonancia con la relación equilibrada (y no subordinada) entre imagen y texto que nosotros abogamos en este trabajo. Aunque aplicado a la traducción de cómics y no a la de manga en concreto, Barbieri define la relación entre texto e imagen como «de correspondencias». En palabras de Barbieri (1991: 203):

> «La idea generalmente más difundida del lenguaje del cómic es que se trata de una yuxtaposición de un lenguaje "de las palabras" con un lenguaje "de las imágenes". […] las cosas no son tan sencillas: aun cuando se tratara de una "simple" yuxtaposición, el efecto global resultaría no de las palabras por sí mismas ni de las imágenes por sí mismas, sino de sus *correspondencias*»

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Mediante esta relación de correspondencia, Barbieri (1991) le estaría otorgando a la imagen el mismo valor que al texto y estaría reafirmando su capacidad para desambiguar el mensaje proporcionado por el texto. Por lo tanto, ya desde principios de los años 90,

Barbieri (1991) entiende la compleja relación entre el texto y la imagen y no las sitúa a distintos niveles narrativos y discursivos.

En cuanto a la traducción de manga se refiere, cabe destacar los trabajos pioneros de Barbieri (2004) sobre la adaptación de los mangas por las editoriales extranjeras que manipulan los peritextos invirtiendo el orden de lectura para el público occidental lo que genera incoherencias y situaciones absurdas que desvirtúan el rítmo y el lenguaje visual del original como la aparición de samuráis que en el manga traducido se vuelven zurdos. Barbieri (2006) analiza la fascinación que ejercen las historias de ambientación oriental. Sin embargo, el manga y el anime japoneses no se producen pensando en el público occidental, ya que el mercado interno del cómic es mucho más amplio y excluye los intereses comerciales de Occidente. Según el autor, la razón del éxito del manga se encuentra en el hecho de que en el manga la tradición japonesa de narración gráfica se fusiona con la del cómic americano. En este sentido, los cómics japoneses son tan familiares como extraños para el público occidental y dan testimonio de la globalización.

Como conclusión a lo afirmado por Barbieri (2004, 2006), consideramos que destaca elementos fundamentales y que coinciden con ciertas capacidades que favorecen la comprensión lingüística y paralingüística de la obra, así como una cierta sensibilidad cultural. Estos preceptos nos permiten reafirmarnos en la necesidad de analizar en profundidad todos los elementos que rodean, prolongan y envuelven los mangas.

3.4.2. Zanettin

Con respecto a la traducción de manga, Zanettin (2016) describe la situación de las licencias de manga en el extranjero y la función que cumple cada agente dentro de este proceso (centrándose sobre todo en Estados Unidos). Así, Zanettin (2016) indica que, al principio, los artistas japoneses (o mangakas) no esperaban que sus obras pudieran tener algún tipo de potencial en el mercado del cómic internacional, por lo que, aun cuando las ventas de manga empezaron a aumentar y a generar importantes beneficios, obtener las licencias de las obras originales no era nada sencillo. Los ingresos que aportaba la venta de manga en el extranjero suponían un 15% del total de ingresos y era un mercado aún en desarrollo. Por este motivo resultaba complicado poder establecer negociaciones con los agentes que servían de intermediarios entre la editorial extranjera y el mangaka. A menudo los agentes japoneses se mostraban capaces de comenzar a realizar las negociaciones solamente después de haber establecido una relación de confianza con el editor extranjero. Uno de los ejemplos más frecuentes que destaca Zanettin a este respecto

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

es la capacidad por parte de las agencias japonesas de aprobar o rechazar la presentación visual (la imagen y el diseño de peritextos como la portada), así como de controlar el manejo de peritextos como las páginas interiores y del texto e incluso de epitextos como la publicidad. También a veces las agencias japonesas ejercen presión para obtener la licencia y asegurarse los derechos de una obra en particular.

En cuanto a la traducción de manga en sí, Zanettin (2018) aborda principalmente el tema de la censura. Así, Zanettin explica que la censura de traducción de manga en países europeos se lleva a cabo principalmente por razones políticas, culturales, religiosas, económicas y en función de la aceptabilidad moral y vulnerabilidad del lector de la lengua meta. La censura cultural se produce cuando un elemento cultural se considera «extraño» en el contexto de la cultura meta. En cambio, la censura política ocurre cuando se eliminan elementos y referencias relacionadas con el ámbito político. En el caso de la censura religiosa, esta suele producirse cuando en países con, por ejemplo, creencias musulmanas, se lleva a cabo una supresión de elementos relacionados con la violencia, la sexualidad, la brutalidad, la propaganda política, la sensualidad, el tamaño de las páginas, el formato de publicación y los nombres judíos (Zanettin, 2014; 2018).

Como conclusión, Zanettin (2018) parece centrarse casi exclusivamente en los aspectos comerciales y de negocios que conforman la publicación de manga en el extranjero. Si bien ésta es una parte muy importante dentro del proceso de traducción y aspectos como el merchandising y el marketing son importantes epitextos que rodean, envuelven y prolongan la obra original, habría sido interesante que este autor hubiera analizado de qué forma las particularidades del proceso de licencia afectan directamente al producto final traducido. Parece mencionar brevemente que en algunos países se aplica cierta censura y explica el motivo de estas censuras, pero no parece profundizar demasiado más en ello ni en el impacto de estas decisiones editoriales en el resultado final.

3.4.3. Jüngst

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Jüngst dedica su estudio prácticamente en su totalidad a la traducción de manga (principalmente al alemán). La autora destaca la gran complejidad que supone la traducción de cómic japoneses a lenguas europeas en comparación con aquellos cómics traducidos de una lengua europea a otra debido a las características formales (orden de lectura), lingüísticas (escritura vertical de los diálogos de los bocadillos) y estéticas (imágenes editadas en blanco y negro) del manga.

En primer lugar, Jüngst (2008a) ofrece una visión general del modo en el que los primeros mangas solían traducirse al alemán. En aquel entonces, existían muchos mangas traducidos al alemán (y en otros idiomas como el francés, Howell, 2001) que usaban la versión traducida al inglés como puente entre el japonés y el alemán, aunque en los créditos se indicara que la traducción había sido realizada directamente del japonés al alemán, como en el caso de *Akira*. Asimismo, igualmente en obras como *Akira* se realizaba una manipulación de los peritextos, como añadir color a las viñetas e invertir las imágenes cuando estas obras se importaban a los Estados Unidos o a Europa para, así, adecuarse a las convenciones formales y estilísticas de los peritextos de los cómics occidentales.

Por otra parte, Jüngst (2008a) también aporta algunos datos sobre las principales dificultades de traducción de manga al alemán (aunque aplicable también a otros idiomas) y algunos de los elementos lingüísticos y visuales más característicos del manga. En este caso, sus observaciones se centran esencialmente en la parte estética del manga (es decir, en los peritextos) y en cómo los intentos por mantener la elegancia y el atractivo del lenguaje visual del manga afecta también a las técnicas de traducción aplicadas en distintos aspectos. Todas las tendencias que expone esta autora están orientados a plantear una sola idea: conservar la estética del texto original japonés, sin importar demasiado la comprensión de su significado, puesto que el contexto puede orientar al lector y mostrarle este significado sin necesidad de realizar grandes y costosas modificaciones. Los aspectos que se presentan a continuación han servido como referencia para presentar los retos de traducción de nuestra obra objeto de estudio (véase 5.5. Los retos de traducción en *Neon Genesis Evangelion*).

Extranjerismos atractivos

La lengua japonesa se compone de tres diferentes tipos de ideogramas. Por un lado, existe el hiragana, los ideogramas propiamente japoneses. Se usan fundamentalmente para funciones estructurales, como las terminaciones de los verbos. Además, es el tipo de ideograma que los niños aprenden primero y, por lo tanto, el tipo de escritura que aparece en la literatura para niños pequeños. Luego, tenemos el katakana, que se usa solamente para escribir extranjerismos, aunque también se emplea en muchas ocasiones para describir onomatopeyas y, a veces, según Jüngst (2008a:61), para crear un efecto especial que se asemeje al uso de las itálicas en la escritura romanizada. Por último, tenemos los

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

kanjis, que son los caracteres más complejos que existen en japonés. En Japón se usan oficialmente 1945 kanjis. Sin embargo, debido a su grado de dificultad, en los libros destinados a un público joven, los kanjis que se emplean incluyen una pequeña explicación en hiragana o katakana que se conoce como furigana. Además, aunque los kanjis ocupan mucho menos espacio que los demás tipos de escritura (lo cual resulta conveniente en el manga), estos no pueden ser impresos en un formato demasiado pequeño, puesto que podría reducir su legibilidad. Las letras romanizadas se usan meramente con fines estéticos. No obstante, el uso de estos alfabetos ha cambiado con el paso de los años.

A pesar de esta variedad de caracteres existentes en la lengua japonesa, Jüngst (2008a) considera que uno de los problemas más interesantes que presenta la traducción de manga es la del uso de extranjerismos en japonés. Existe una cierta tendencia a emplear extranjerismos dentro del manga en su texto original japonés. Esto se debe a fines meramente estéticos, para crear un efecto bonito o, simplemente, porque resulta visualmente elegante. El significado de estos extranjerismos suele ser secundario y no afectan realmente a la trama. Sin embargo, cuando los manga que incluyen estos extranjerismos se publican en los países de la lengua materna de dicho extranjerismo, el efecto que crea este término en la obra original se pierde en su traducción, a no ser que el traductor aclare en una nota a pie de página que ese extranjerismo aparece en el texto original japonés. Si el extranjerismo aparece transcrito en katakana, una opción posible (aunque no muy usada) es la de transcribir la misma palabra escrita en letras romanas o usar una transcripción del texto en katakana.

Como veremos más adelante, aunque en los mangas no parecen usarse tantos extranjerismos en español, los países de habla anglófona o alemana sí que se encuentran más de una vez con esta dificultad, pues el inglés y el alemán son las principales lenguas de estos extranjerismos usados con fines estéticos.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Onomatopeyas

La onomatopeya una parte del diseño de la imagen y un peritexto verbo-icónico muy importante dentro del manga. Con lo cual, traducirla conllevaría modificar y editar la imagen por completo. Con lo cual, resulta mucho más rentable dejarlo sin traducir. En ocasiones, el lector podrá ser capaz de descifrar, por el contexto de la imagen, lo que ese sonido intenta representar.

En las traducciones de manga al español se observa una tendencia a conservar las onomatopeyas en su forma original, pero, en otras ocasiones, puesto que a veces el texto original se traduce al inglés y, a partir de esa versión inglesa, se lleva a cabo la traducción al español, ese manga incluye también algunas onomatopeyas en inglés. Con lo cual, en ocasiones puede suceder que una misma obra mezcla onomatopeyas en japonés y en inglés.

El japonés es una lengua especialmente rica en onomatopeyas que se usan habitualmente en la vida diaria. Existen numerosos libros de manga que explican el tratamiento de las onomatopeyas (Schodt, 1983; Mangajin, 1993), y la amplia gama de posibilidades que las onomatopeyas japonesas ofrecen. Por lo tanto, Jüngst aboga por una transcripción de estas onomatopeyas, más que una traducción como tal. La razón es que, puesto que la carga expresiva de las onomatopeyas japonesas en el manga es bastante remarcable, incluso aquellos lectores que no hablen japonés podrán hacerse una idea del mensaje que se está intentando transmitir.

Uso del alfabeto japonés con fines estéticos

A simple vista se podría pensar que todo en un manga debería traducirse, puesto que el lector de la lengua meta no tiene por qué saber japonés. No obstante, en ocasiones es imprescindible analizar el propósito que el uso del japonés pretende cumplir en algún fragmento determinado. Por ejemplo, volviendo al uso del katakana, esta forma de escritura le aporta a la obra una estética muy «japonesa», muy auténtica, y esto le puede resultar muy atractivo al público debido a la tendencia a la exotización. El uso de un cierto tipo de escritura o de una determinada tipografía puede deberse también a fines estéticos, puesto que, en el manga, el texto que se encuentra insertado en la imagen, como las onomatopeyas, también contienen una gran carga simbólica y estilística. Por lo tanto, aunque el objetivo sea facilitar la comprensión del mensaje al lector, una transcripción o traducción de estos términos podría conllevar una pérdida importante del valor estético del conjunto de la imagen. Por no hablar del enorme gasto económico que supondría, y que ya hemos mencionado anteriormente.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Explicación de palabras japonesas

Para evitar que el exotismo y la autenticidad japonesa no se pierdan en la traducción a la lengua y la cultura meta, en ocasiones se añade una breve explicación (peritexto verbal)

para aclarar aquellas palabras que, por razones culturales, pueden resultar incomprensibles para el lector. El ejemplo más representativo de esta tendencia es el conocido debate por la traducción o la conservación de los honoríficos japoneses. Tal y como señala Jüngst (2008a: 69):

> «Sometimes, whole phrases are quoted in Japanese, even though there is no reason for this translation choice other than exoticism. Often, the words are made unambiguous by the pictures. However, this is a rather uncommon strategy. Explaining expressions by repeating them in the speech balloons takes up much space, and space is always restricted in comics translation»
>
> [A veces se citan frases completas en japonés, aunque no hay otra razón para esta elección de traducción que no sea el exotismo. A menudo, las palabras se vuelven inequívocas por las imágenes. Sin embargo, esta es una estrategia poco común. Explicar expresiones repitiéndolas en los globos de diálogo ocupa mucho espacio, y el espacio siempre está restringido en la traducción de cómics.]

Contenido pictórico

La omisión o deletio (Delabastita, 1989) es una técnica que se usa con cierta frecuencia dentro de la traducción de cómics y, por la cual, los elementos pictóricos (peritextos icónicos) se cambian en la traducción por razones eminentemente culturales, ya sea porque puede resultar ofensivo para el lector (Schmitt, 1998), porque el lector de la lengua meta no está familiarizado con lo que la imagen representa (Schmitt, 1997) o porque se considere necesario reorganizar el orden de lectura. No obstante, Jüngst señala que, aunque en la traducción de manga el deletio es un fenómeno bastante documentado, no es una técnica tan común. A pesar de la fama que los manga tienen de ser violentos e incluso algunos con un alto contenido sexual, este contenido no aparece siempre en cada género del manga, sino en aquellas obras orientadas a un tipo de público que demanda ese tipo de producto. No obstante, el contenido violento de estas imágenes puede verse alterado en la traducción debido a que el público de la lengua meta al que va destinado es diferente al de la lengua origen. Sin embargo, en el manga, a diferencia de algunos cómics occidentales, la supresión o modificación de elementos culturales en la traducción es prácticamente inexistente, debido a la necesidad de conservar el espíritu exótico y auténtico japonés que tan atractivo resulta para el público.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Aun así, esto no quiere decir que la censura o la alteración de la imagen no tenga lugar. Por ejemplo, en la adaptación al anime de *Tokyo Revengers* (2017), los miembros de la banda que se hace llamar «Tokyo Manji Gang» aparece el símbolo del manji japonés (símbolo de la eternidad y que representa al Dharma, la armonía universal y el equilibrio de los polos opuestos) que se asemeja al símbolo de la esvástica nazi, pero al revés. Este tipo de censura también ha surgido en otros mangas anteriores a *Tokyo Revengers*, como *Naruto*, *One Piece* o *Bleach* (Trujillo, 2021).

Como conclusión, consideramos que los puntos que señala Jüngst parecen estar destinados a conservar la imagen y la estética original de los peritextos del manga original en los mangas traducidos en la medida de lo posible, en contraposición a las prácticas que se llevaban a cabo en la traducción de manga hace algunas décadas. En este sentido la autora señala algunos aspectos que consideramos muy relevantes para nuestro estudio y que, hasta entonces, pocos estudios parecen haber tratado en profundidad: el uso de extranjerismos y el del alfabeto japonés con fines estéticos. En efecto, estas son dos tendencias que también podemos observar en la obra objeto de estudio y que cumplen una función muy relevante dentro de la obra (como ya se explicará más adelante).

Sin embargo, Jüngst parece centrarse solamente en los aspectos lingüísticos y en algunos de los peritextos del manga (como las onomatopeyas) y no parece hacer mención alguna a otros peritextos igualmente importantes en la publicación de manga, como por ejemplo el formato o a los epitextos que rodean, envuelven y prolongan la obra. Por lo tanto, puesto que no abarca todos y cada uno de los aspectos que engloban la traducción de manga, su aportación acaba siendo muy interesante y relevante para nuestro estudio, pero incompleto.

3.4.4. Mangirón

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Mangirón (2012) centra sus estudios sobre el manga desde el punto de vista de la transmedialidad (Jenkins, 2003). En este caso, la autora describe el muy cercano vínculo entre las industrias del manga, anime y videojuegos japoneses con la naturaleza transmediática de los productos comercializados (epitextos) por dichas industrias.

El concepto de «transmedialidad» fue acuñado por Jenkins mediante el término «transmedia storytelling» (Jenkins, 2003). La transmedialidad se refiere al proceso por el cual los elementos que componen una ficción se separan sistemáticamente a través de

varios canales de salida con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento uniforme y coordinada (Jenkins, 2011). Así, la narración transmediática se caracteriza por presentar una misma historia en distintos medios y formatos, de modo que todos ellos se complementen entre sí y añadan nueva información a la historia para que el usuario pueda tener una visión más rica, completa y amplia del producto.

A este respecto, Mangirón (2012: 33) considera que existen dos principales razones por las que el manga, el anime y los videojuegos han tenido tanto éxito tanto dentro como fuera de Japón. La primera de ellas ha sido la estrecha relación que existe entre estas industrias y las estrategias comerciales que las empresas japonesas han llevado a cabo para desarrollar franquicias mediáticas y proporcionar licencias que permitieran comercializar productos derivados de estas obras, como ropa o juguetes. Estas estrategias comerciales han permitido una explotación eficiente del mismo producto a través de diferentes plataformas o medios, lo que ha ayudado significativamente a consolidar el éxito a nivel mundial de estos productos. Mangirón afirma que el manga suele ser el origen de la experiencia transmediática, puesto que a partir de ellas la historia se expande al cine y a la televisión a través del anime y los videojuegos, aunque también existen manga basados en animes (como *Gundam*) y en videojuegos (como *Pokémon*). En el caso del primero de ellos (mangas basados en animes), la autora pone de ejemplo nuestra obra objeto de nuestro estudio, *Neon Genesis Evangelion* afirmando que se trata de un manga en el que «el diseñador de los personajes para el anime diseñó también el manga» (Mangirón, 2012: 34), lo cual es cierto. Con lo cual, todos estos productos derivados de una misma historia contribuyen al aumento de la experiencia multimedia de los aficionados a la obra original, ya que si, por ejemplo, la historia original proviene de un manga, un aficionado, además de consumir dicho manga, también consumirá los videojuegos, animes, juegos de cartas, figuras y demás productos que estén basados en el original. Podríamos considerarlo como el ejemplo más completo y complejo de epitextos que rodean, envuelven y prolongan la obra original del ámbito literario y audiovisual.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

La segunda razón del éxito mundial del manga, el anime y los videojuegos al que apunta Mangirón es a los extraordinarios esfuerzos realizados por el gobierno japonés[3] para promocionar sus productos culturales en todo el mundo (Mangirón, 2012: 34).

[3] Para más información, véase «El manga como elemento representativo de Japón: El "Cool Japan"».

Por otra parte, Mangirón (2012: 35) recurre a Iwabuchi (2002) para mencionar otro aspecto que también ha podido influir en el éxito global del manga y que hemos mencionado anteriormente de forma breve: el «mukokuseki» o «culturally odorless». Este término significa en japonés «sin nacionalidad» y se refiere a la eliminación de marcas culturales que puedan identificar a esos productos como japoneses. De este modo, mediante la eliminación de señas de identidad que puedan identificar, por ejemplo, a los personajes de un manga como japoneses al situar las historias en mundos de fantasía que nada tiene que ver con la realidad japonesa y al añadirle a los personajes colores de pelo llamativos, ojos grandes y nariz alta, el producto tendría una mayor y mejor acogida en el extranjero y, paradójicamente, contribuiría a su éxito mundial. Es decir, que el éxito de estos productos reside en la poca semejanza que existe entre el Japón real y la imagen que se vende de Japón.

De acuerdo a lo que se puede deducir de lo afirmado por esta autora, la aparente homogénea (tanto en aspecto físico como en estilo de vida y pensamiento) y disciplinada sociedad japonesa puede suponer a simple vista un contraste con los llamativos aspectos físicos y psicológicos de muchos personajes de manga y con las extraordinarias historias de las que tratan muchas obras. Sin embargo, otros estudios como los realizados por Draper (2015) consideran que el uso deliberado del mukokuseki por parte de los japoneses se debe en gran medida a ser usado como vía de escape a la realidad que ellos viven y para «olvidarse del hecho de que ellos son japoneses» (Draper, 2015: 25). A través de mundos que son completamente diferentes del estricto y jerarquizado mundo en el que ellos viven, los japoneses hacen uso del mukokuseki para evadirse de la realidad y sumergirse en mundos que en su día a día no les sería posible experimentar. Por lo tanto, no parece realmente existir un consenso de la razón por la cual se emplea este recurso dentro del manga.

Además, incluso en obras japonesas ambientadas en mundos fantásticos y muy diferentes del real también consideramos que aparecen multitud de elementos relacionados con la cultura japonesa o sus tramas tratan directamente aspectos históricos o culturales de Japón. Por ejemplo, el manga *Vagabond* (1998) se basa en la novela *Musashi* (1935) escrita por Eiji Yoshikawa y relata la historia del famoso guerrero japonés Musashi Miyamoto. En 2012 esta obra vendió 83 millones de copias en todo el mundo (Shukunami, 2012) y estuvo nominado al Premio Eisner en la categoría de mejor escritor/artista en 2003 (Loveridge, 2014). Por otra parte, la historia de la aclamada película *El Viaje de Chihiro*

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

(2001) gira en torno a espíritus y seres relacionados con el folklore japonés. Esta obra recibió más de veinte Esta última obra ha recibido incontables premios y llegó incluso a recibir el Premio Óscar a la mejor película de animación en 2003. Por lo tanto, la gran acogida que han tenido los productos culturales japoneses por parte del público extranjero no se debe simplemente a la imagen tan distinta que se representa en ellas la realidad japonesa, sino justamente, por lo contrario: por mostrarle al mundo elementos de la cultura japonesa y combinarlas con fantasía para crear obras cautivadoras cargadas de exotismo y originalidad.

Como conclusión, consideramos que Mangirón ha destacado el concepto de la transmedialidad en los productos culturales japoneses y ha puesto en relieve un aspecto muy importante de las estrategias comerciales japonesas que hasta ahora parece que pocos autores han mencionado anteriormente: la relación del manga con otros productos japoneses como el anime, los videojuegos y el merchandising. Este hecho no puede obviarse ni omitirse en el estudio de algunos de estos medios por separado puesto que, sin quererlo, productos como el merchandising se convierten en epitextos del manga al rodear, prolongar y extender el imaginario de la obra original. El impacto del manga y todo lo que implica su comercialización no podría entenderse si se dejan de lado el resto de epitextos que complementan la historia original y que amplía el universo en el que se desarrolla la misma. Por lo tanto, si no se tienen en cuenta todos estos factores, los estudios sobre traducción de manga siempre estarán faltos de contexto.

3.4.5. Inose

Los estudios realizados por Inose se centran principalmente en la traducción tanto de novelas como de manga del japonés a otras lenguas occidentales, como inglés, español o francés, y viceversa. En este sentido, si bien la autora ha tratado temas muy variados, estos se centran principalmente en analizar el modo en el que los elementos culturales japoneses son representados en las obras literarias japonesas y occidentales, en su impacto tanto dentro como fuera de Japón y en su traducción a varios idiomas. Aunque sin duda el estudio más relevante de Inose es el que esta autora realiza sobre las onomatopeyas y las palabras miméticas japonesas en el manga, aportando una visión bastante clara y completa sobre estos peritextos verbo-icónicos tan particulares del manga.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En su tesis doctoral, Inose (2009) define la onomatopeya como aquellas expresiones que imitan sonidos de la vida real, ya sean humanas, animales o sonidos procedentes de

objetos inanimados. Por el contrario, la mímesis se trataría de expresiones que representan estados que no producen sonidos en la vida real, como las emociones, los sentimientos o movimientos. En japonés existen varios términos para referirse a las onomatopeyas y a las palabras miméticas, como giongo, giseigo y gitaigo y gijogo. En el diccionario Kojien (en Inose, 2009) aparecen las siguientes definiciones:

- Giseigo: sonidos que imitan voces humanas o animales.
- Giongo: expresiones que imitan sonidos reales.
- Gitaigo: palabras que representan impresiones que provienen de los cinco sentidos (menos el del oído).

Siguiendo las definiciones del diccionario Kojien (Niimura, 1998), Inose (2009) explica que el giseigo se trata de una variación del giongo y que corresponderían al concepto de onomatopeya. En cambio, el gitaigo correspondería a la mímesis y a las expresiones fonéticas que no producen ningún sonido en la vida real. Existe, a su vez, una variante del gitaigo llamada gijogo, la cual se tratan de mímesis que representan los estados emocionales (Flyxe, 2002: 57). Algunas onomatopeyas pueden funcionar como palabras miméticas, aunque sus significados cambian considerablemente, «dejando tan solo una asociación débil entre la onomatopeya y la mímesis».

Tanto las onomatopeyas como las palabras miméticas pueden clasificarse en varias categorías gramaticales, aunque Inose (2009) considera que estas expresiones funcionan principalmente como adverbios dentro de la frase. No obstante, esta no es la única función gramatical que pueden cumplir las palabras miméticas (las onomatopeyas solamente pueden ser adverbios). A las palabras miméticas también se las puede identificar dentro de la frase cumpliendo una función verbal (si se le añade el verbo «suru», «hacer», después de la expresión onomatopéyica o mimética) o adjetival (añadiendo las particulas «na», «ni», «no» o «da», según su posición dentro de la frase).

En cuanto a su forma, Inose (2009) se refiere a Flyxe (2002) para mostrar la composición de las onomatopeyas y de las palabras miméticas. «C» indica una consonante, mientras que «V» quiere decir vocal. Por lo tanto, la combinación «CV» crea una sílaba.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Forma	Onomatopeya	Mímesis
CVCVCVCV	*pachipachi*	*nikoniko*
CVCVQ	*pachit(to)*	*nikot(to)*
CVCVri	*pachiri*	*nikori*
CVCVN	*pachin*	-
CVQCVN	*pacchin*	*nikkori*
CVNCVri	*(pacchiri)*	-

Tabla 1. Formación de onomatopeyas y palabras miméticas (Flyxe, 2002)

Inose (2013) afirma que los sonidos simbólicos en japonés se componen de un radical (basado en el elaborado sistema de sonidos simbólicos japonés) y a veces de un sufijo que matiza la idea principal del radical. La autora considera que el uso de estas expresiones es muy común en japonés. Son empleados en la vida diaria con bastante frecuencia y aparecen tanto en discursos y textos de carácter casual hasta aquellos de carácter formal.

Según Inose (2009), Yamaguchi (2003: s.p.) afirma que en japonés existen más de 1200 onomatopeyas y mímesis, triplicando las existentes en inglés. Una de las razones de esta rica variedad de onomatopeyas y palabras miméticas es la ausencia de verbos con que incluyan diferentes matices dentro de la lengua japonesa. Estas expresiones no permanecen estáticas y se ven también influenciadas por el paso del tiempo.

Por ello, debido a su complejidad y a las funciones gramaticales tan variadas que tienen, el giongo y el gitaigo (Inose, 2009; 2013) suponen uno de los desafíos más difíciles para los estudiantes de idiomas y para los traductores. Aunque Inose señala que estas palabras simbólicas (giongo y gitaigo) existen en otras lenguas, no es fácil compararlas con aquellas existentes en japonés. El motivo es que, a diferencia del japonés, las onomatopeyas y palabras miméticas de otras lenguas no tienen formas distintivas que las separen del resto de categorías de palabras.

Centrándose en el manga, Inose (2009) considera que existen dos tipos de usos de las onomatopeyas y las mímesis en este medio:

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Dentro de los bocadillos, como una parte del diálogo o de la narración. Podría considerarse que estos sonidos simbólicos no difieren demasiado de aquellos empleados en textos más convencionales, como las novelas. Las mímesis pueden tener funciones gramaticales más variadas que las onomatopeyas

cuando aparecen dentro de frases convencionales y, por lo tanto, el uso de mímesis es también mucho más frecuente que el de las onomatopeyas.

- Fuera de los bocadillos, utilizadas de forma independiente y que no forman parte de una frase. Normalmente las onomatopeyas y mímesis se utilizan independientemente, sin formar elementos de las frases. Es decir, estos ya no cumplen una función gramatical tan variada como si estuvieran incluidas dentro de una frase. Esta puede ser unas de las razones por las que su uso es tan frecuente y los autores tienen mayor libertad para crear nuevas onomatopeyas y mímesis, al margen de las ya existentes. Las onomatopeyas y las mímesis tienen mayor capacidad para crearse neologismos, aunque dicha creatividad no podría ejercerse con tanta frecuencia en el caso de que estas onomatopeyas y mímesis estuvieran incluidas dentro de una frase. El motivo es que, si bien estos sonidos simbólicos tienen una gran productividad para poder funcionar gramaticalmente, es mucho más improbable que puedan usarse neologismos que difieran radicalmente de su forma, de modo que el lector no pueda distinguirlas y comprender su significado.

Asimismo, puesto que el manga se compone tanto de texto como de imagen, Inose (2009) apunta que esta última también puede influir considerablemente en las funciones de las onomatopeyas y mímesis que aparecen en ella. La primera razón de esta influencia es que el dibujo aporta una cierta libertad creativa y una mayor posibilidad de crear nuevas expresiones y neologismos. En el caso de crear una nueva expresión diferente del imaginario simbólico fonético japonés, la imagen puede ayudar a desambiguar el significado de ese neologismo e indicar qué tipo de sonido o emoción está tratando de reproducir. En palabras de Inose, «utilizar expresiones irregulares ortográficamente y que no se pueden pronunciar, por ejemplo, sería solo posible en presencia de los dibujos» (Inose, 2009). La segunda razón es que, al contrario de la razón anterior, estas onomatopeyas y palabras miméticas también pueden influir en la imagen. Estos sonidos simbólicos pueden servir para expresar las emociones sutiles y los matices que la imagen solamente de por sí no puede representar. Por ejemplo, emplear una expresión mimética cerca de la cara de un personaje podría indicarle al lector si el personaje se siente aliviado o si, por el contrario, intenta ocultar un choque emocional. Este tipo de matices y pequeños detalles, que pueden ser descritos en una novela a través de las palabras, pueden ser representados dentro de la imagen en forma de sonidos simbólicos. Por ello, debido a

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

su gran carga simbólica, las onomatopeyas y palabras miméticas tienen probablemente mucha más importancia en el manga que en otros tipos de literatura, como la novela.

En cuanto a las técnicas de traducción de onomatopeyas y palabras miméticas japonesas al español y al inglés, las técnicas de traducción en inglés y español de onomatopeyas y palabras miméticas japonesas en literatura (sobre todo novelas) que propone Inose (2007: 103-119) son las siguientes:

- Traducción usando adverbios: esta es una de las técnicas de traducción más simples (aunque no la más frecuente), puesto que la mayoría de onomatopeyas y palabras miméticas que aparecen en el texto original japonés suelen ser adverbios. En el caso del español, un sustantivo combinado con la preposición «con» cumplen una función adverbial. Por lo tanto, también se incluirían dentro de esta categoría.
- Traducción usando adjetivos: esta técnica se emplea especialmente cuando las palabras miméticas cumplen una función adverbial dentro de la frase. Este cambio se debe a diferencias en la estructura de las frases entre el japonés y las lenguas europeas. Puesto que en las lenguas europeas los adjetivos y adverbios suelen funcionar como modificadores, en el caso de las traducciones al inglés y al español, se emplean adjetivos en las traducciones para ajustarlo a la estructura de la frase, pero con el significado equivalente de un adverbio.
- Traducción usando verbos: puesto que en japonés es posible crear verbos a partir de palabras miméticas mediante el empleo del verbo «suru» («hacer»), en ocasiones se emplean también verbos en la traducción. Otra opción es traducir los adverbios onomatopéyicos y miméticos (aquellos que no incluyen el verbo «suru») como verbos. Esto se debe a que dichos adverbios suelen aportar matices al verbo que modifican. Por ejemplo, si «warau» significa «reír», añadiendo el adverbio mimético «nikkori» significaría «sonreír» («nikkori warau»). En estos casos, existen verbos en la lengua meta que ya incorporan estos matices dentro del significado mismo del verbo. En estos casos, no es necesario añadir adverbios que acompañen al verbo en su traducción y el verbo por sí solo sería suficiente para comprender los matices descritos en el texto original mediante el adverbio mimético.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Traducción usando sustantivos: como ya se ha mencionado anteriormente, se puede emplear un sustantivo en la traducción al español siempre y cuando vaya acompañado de la preposición «con».
- Traducción usando paráfrasis explicativas: Inose considera interesante esta técnica por parte de los traductores que la emplean porque con ellas se muestra la forma en la que el traductor ha interpretado la expresión mimética y el esfuerzo que ha hecho por intentar transmitir el mensaje del texto original a la lengua meta. No obstante, con el empleo de paráfrasis explicativas existe el riesgo de que la frase resulte demasiado redundante y suene poco natural.
- Traducción usando modismos: Inose opina que los modismos pueden ser una buena opción para la traducción de expresiones onomatopéyicas y miméticas. Aunque estos modismos no incluyan elementos onomatopéyicos o miméticos, pueden aportar una imagen clara del mensaje sin necesidad de demasiadas explicaciones. No obstante, la dificultad reside en encontrar el modismo adecuado cuyo significado coincida con el significado de la onomatopeya o la palabra mimética original. Seguramente por este motivo los traductores no emplean esta técnica a menudo.
- Traducción usando expresiones onomatopéyicas: si bien no existen palabras miméticas en inglés y español, en estos idiomas sí que existen onomatopeyas. Por eso los traductores pueden usar palabras onomatopéyicas en sus traducciones cuando el sonido que representa es «equivalente» al que representa el original. Sin embargo, no siempre es posible encontrar una palabra onomatopéyica equivalente en la lengua meta, puesto que muchos de las onomatopeyas japonesas son muy diferentes de las que existen en otros idiomas.
- Traducción usando dos adjetivos, o una combinación de adverbios, adjetivos o verbos: al igual que en el caso de las paráfrasis explicativas, esta es una técnica con la cual el traductor muestra su interpretación de la palabra onomatopéyica o mimética, pero, a diferencia de esta, con el uso de dos adjetivos o de varias combinaciones no resultaría redundante ni tampoco se desviaría del todo del mensaje original. Según Inose, esta técnica podría resultar efectiva para traducir expresiones onomatopéyicas o miméticas siempre y cuando el traductor no imponga excesivamente su propia

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

interpretación personal de estas. La dificultad del empleo de esta técnica es que el traductor debe comprender perfectamente el significado de la expresión original y «desglosar» su significado para, así, traducirlo con esta técnica.

- No traducción (omisión o cambio completo de la frase): a veces, la omisión de palabras onomatopéyicas o miméticas no supone una pérdida de información, y a veces es incluso adecuado emplear esta técnica cuando en la lengua meta no existe una expresión adecuada que la pueda representar. Si bien la omisión de estas expresiones no quiere decir que no sean relevantes, también es cierto que algunas palabras miméticas u onomatopéyicas no añaden información a la frase, sino que sirven simplemente para añadir énfasis.

Esta propuesta de técnicas de traducción y mímesis también se ha empleado en nuestra clasificación de técnicas de traducción de palabras miméticas en nuestra obra objeto de estudio (véase 5.6. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*).

Como conclusión, la aportación de Inose ofrece una visión extraordinariamente amplia de las onomatopeyas japonesas y pone de relieve un aspecto muy importante de la lengua japonesa y que hasta ahora los estudios no parecen haber abordado en detalle: los giongo, giseigo y gitaigo y gijogo. Podría afirmarse que su aportación es muy completa y aporta datos muy relevantes para la traducción de onomatopeyas y expresiones miméticas en el manga. La autora destaca el carácter tanto lingüístico como visual de la onomatopeya y plantea su estudio teniendo en cuenta su naturaleza verbo-icónica, sin dejar de lado ninguno de sus componentes. Sin embargo, como es sabido, el manga se compone de muchos más elementos que también deben ser analizados dentro de los estudios de traducción de manga. Las onomatopeyas y expresiones miméticas son solamente una parte (aunque muy destacable) de los mangas. Por lo que es necesario un enfoque que permita abordar todos los elementos que conforman el manga sin priorizar unos sobre otros.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En el siguiente apartado, nos proponemos abordar el contexto sociocultural del manga, sus características, su lenguaje visual, su evolución a lo largo de las décadas y el impacto nacional y mundial de este medio de expresión artística en el mercado del cómic. De este

modo, nos adentramos en aspectos más prácticos de la traducción de manga y estudiamos las características específicas del medio.

4. CONTEXTO SOCIOCULTURAL Y PRÁCTICA PROFESIONAL

En este punto, nos situamos en el nivel sociológico o protraductivo, nivel que nos permitirá entender la complejidad, la importancia e influencia del manga. Analizaremos los agentes, las normas, las instituciones y los procedimientos vinculados al proceso de traducción lo que nos permitirá entender la complejidad, la importancia e influencia del manga.

4.1. Orígenes: antes y después de Tezuka

El término fue acuñado por Hokusai Katsushika en la primera mitad del siglo XIX y lo usó para definir el arte que surgió por la unión del estilo gráfico de la pintura tradicional japonesa y de los cómics de estilo occidental. Está compuesto por dos kanjis: *man*, que significa «informal», y *ga*, que significa «dibujo». Con lo cual, etimológicamente, significa «dibujo informal» o «garabato».

A pesar de que existen manifestaciones artísticas que demuestran que había civilización en Japón desde el paleolítico, no sería hasta los siglos XI y XII cuando, según Martínez Román (2016:2), aparecerían las primeras obras gráficas con un propósito narrativo y que podríamos asociar al manga: se trata de los *chōjū-giga* (鳥獣戯画). Literalmente significa «caricaturas de animales», y se trataba de una crítica satírica japonesa sobre la sociedad de la época en forma de representaciones de animales. Esta manifestación artística se considera la más antigua registrada que guarde algún tipo de semejanza con el manga contemporáneo, no solamente por su carácter narrativo, sino también por la técnica empleada y las temáticas que aborda.

Figura 2. *chōjū-giga* (Martínez Román, 2016: 2)

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Según explica Martínez Román (2016:2), el *chōjū-giga* se compone de cuatro *emakis*, es decir, de rollos de papel de seda de gran formato (podía medir hasta 25 metros) en los que se combinaba texto con imagen y se ilustraba la narración en forma horizontal. Dicho formato horizontal actuaba como línea temporal y permitía representar a los personajes en varias posturas y, así, crear en el espectador la idea de movimiento en el espacio-tiempo. Para dibujar a los personajes, se utilizaba la técnica de tinta sobre papel, en donde predominaba el uso de la línea y el punto, tanto en el contorno como en el resto de la imagen. Los autores jugaban con los grosores y con la cantidad de tinta empleada para crear una sensación de volumen y para generar espacios y perspectivas. Es por el empleo de estas novedosas técnicas por lo que Martínez Román (2016:2-3) considera que estas obras pudieron ser las predecesoras del manga, puesto que dichas técnicas se siguen usando habitualmente para hacer manga, ya sea mediante métodos tradicionales o digitales.

Más adelante, durante el periodo Edo (1603-1868), época convulsa y controvertida en Japón, se producen cambios drásticos tanto a nivel social y político como cultural. A este respecto, Baigorri (2014) añade que el periodo Edo es una época de fuertes represiones en las que el país permanece herméticamente cerrado a occidente. Debido a esta opresión, el pueblo buscaba evadirse de la cruda realidad a la que se enfrentaban mediante historias que abordaban temas que iban desde la comedia hasta el erotismo.

A medida que el *shogun* fue perdiendo poder, la crítica política se agudizó. Con la llegada de la Revolución Meiji, el shogunato finalizó y se restituyó el poder del emperador. Asimismo, las reformas políticas y sociales dieron paso a la modernización y apertura de Japón a Occidente. El país se equiparó a Occidente con tanta rapidez que Japón unió las dos revoluciones industriales ocurridas en Europa en una sola. Además, los cómics occidentales llegaron a Japón por primera vez de la mano de críticos de la cultura japonesa como Charles Wirgman y George Bigot, los cuales publicaron en Japón los primeros libros infantiles extranjeros.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Es durante este periodo de cambios donde surge el *ukiyo-e* («pinturas del mundo flotante»), las cuales influirán en la forma de entender las artes gráficas. Los *ukiyo-e* son estampas japonesas compuestas por una serie de grabados realizados mediante xilografía. La novedad que aportarían al arte japonés es la introducción de las primeras narraciones ilustradas, puesto que cada figura iba acompañada por un texto con el que se explicaba la

acción que se estaba representando (Martínez Román, 2016: 3). El principal exponente del *ukiyo-e* es Katsushika Hokusai (1760-1849), considerado el primer mangaka de la historia, puesto que fue él el que utilizó la palabra «manga» por primera vez en su obra *Hokusai Manga* (北斎まんが, 1814-1849).

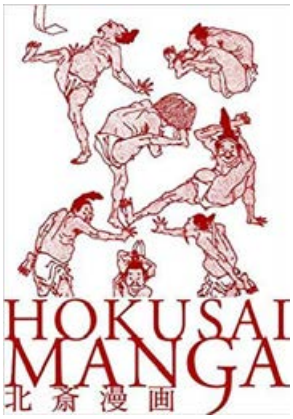


Figura 3. Hokusai Manga 1814-1849 (Martínez Román, 2016: 3)

Pero esta no fue la única novedad que trajo consigo la obra de Hokusai. Martínez Román (2016:4) observa que, en su obra *Fugaku Sanjuroku-kei* (1830-1833), el autor establece un patrón para representar caballos que se repite una y otra vez a lo largo de toda la obra. Asimismo, también emplea un sistema para trabajar colores con una paleta muy reducida de modo que consigue la suficiente vibración visual. Recursos muy similares a estos son los que se emplean hoy en día durante el proceso de creación de un manga, puesto que también se crean patrones de formas y colores que permitan economizar el esfuerzo del autor sin mermar la calidad de la obra y ser más productivos en el menor tiempo posible.

Asimismo, otra de las ventajas que supuso para Japón la apertura hacia Occidente durante la era Meiji (1868-1912) fue la creación de un nuevo método de producción de libros más comercial y el cambio a formato revista de la prensa satírica británica. Estos cambios promovieron las primeras publicaciones de mangas en el extranjero, como el del artista Rakuten Kitazawa (1876-1955), titulada *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* 『田吾 作と杢兵衛の東京見物』(Martínez Román, 2016: 4-5).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Con respecto a esta obra, Baigorri (2014: 358) señala que en él ya se pueden observar las dos tradiciones de las que se nutre el manga moderno. Por un lado, la unión entre el arte

gráfico tradicional japonés y la influencia del cómic occidental que llegó a Japón durante el siglo XX. La estampa japonesa solía basarse en una sola imagen sobre la que se narraba una historia. Sin embargo, la influencia de los cómics occidentales les aportó movimiento y dinamismo a estas imágenes estáticas y pasaron a contar la historia empleando viñetas que desarrollan la acción.

Además, tal y como observa Baigorri (2014:358), Kitazawa también fue el responsable de publicar la primera revista cómica japonesa, *Tokyo Puck*, la cual abrió paso a numerosos mangas infantiles que tuvieron un enorme éxito durante los años 20 y 30. Asimismo, por esta misma época empiezan a surgir los primeros dibujos animados (anime) y todo el mercado que gira en torno a la cultura popular moderna japonesa.

No obstante, Martínez Román (2016:5) señala que, a pesar de esta gran influencia en sus obras por parte de occidente, las historias ilustradas japonesas se mantuvieron fieles a su estilo y conservaron las técnicas propias de su tradición, tanto a nivel narrativo como a nivel de producción y edición.

Figura 4. *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (Martínez Román, 2016: 5)

Por otra parte, durante estos mismos años 20 y 30, el manga empieza a consolidarse también como producto y evoluciona a medida que la sociedad lo hace. Así, este medio comienza a expandirse y a adaptarse a otros medios y técnicas de difusión procedentes, en especial, de Estados Unidos. De este modo, surgieron las primeras adaptaciones de las historietas a la animación, técnica muy de moda debido al éxito de los cortometrajes de Walt Disney. Dichas obras tuvieron un gran impacto en Japón y daría lugar al nacimiento del anime (Martínez Román, 2016: 5).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Durante los años 20 y 30, el manga comenzó a dirigirse eminentemente a un público infantil (*kodomo manga*), teniendo mucho éxito en Japón. Estas revistas fueron las primeras en ser exportadas a otros países como historietas japonesas, denominadas manga.

Figura 5. Manga anónimo (Martínez Román, 2016: 6)

Más tarde, durante los años 40, aparecen obras con fines propagandísticos, como *Norakuro* (1931-1981), de Suihou Tagawa, así como nuevos géneros inspirados en los cómics americanos (como el género de superhéroes) y se incorporan nuevos elementos gráficos, como el globo de diálogo y la secuencia narrativa. El ejemplo más destacable es el del manga *Ogon Bat* (1930), de Ichiro Suzaki y Takeo Nagamatsu, considerado el primer superhéroe japonés (Martínez Román, 2016:6).

Figura 6. *Ogon Bat* (Martínez Román, 2016: 6)

Tras la Segunda Guerra Mundial, con la rendición incondicional de Japón y un país en ruinas, la industria del entretenimiento emergió para poder cubrir las necesidades psicológicas de una población deprimida, ofreciéndoles una vía de escape para evadirse de la realidad. Por lo tanto, los temas y los géneros debían diversificarse y atender a la demanda del público. Tal y como señala Martínez Román, «se anteponen las necesidades sociales por delante de los beneficios comerciales, creando un producto pensado en exclusiva para la población nipona» (2016:7). Es por eso por lo que la calidad del

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

producto no se evalúa en función de las críticas de los expertos, sino de la aceptación y del impacto que haya tenido en la sociedad.

De este modo, comienzan a surgir géneros como la ciencia ficción o la fantasía. Sin embargo, esta necesidad de escapar de la realidad no fue la única razón por la cual se ampliaron las temáticas dentro del manga. También se debe a que, tras la derrota de Japón, las autoridades estadounidenses de ocupación prohibieron terminantemente la publicación del género de manga que se había desarrollado durante la guerra (Baigorri, 2014:359). De este modo, quedaron fuera del terreno editorial géneros como el de los samuráis. Asimismo, resultaba primordial abaratar los costes de producción del producto final debido a la austeridad y a la falta de recursos que le sucedió a la guerra.

Tal y como señala Baigorri (2014:359), con respecto al manga, surgieron dos nuevos medios centrados en Osaka:

- Por un lado, apareció el sistema de bibliotecas de pago, el cual funcionaría con una red de 30.000 centros de préstamo distribuidos por todo el país, y en donde producían incluso sus propios mangas, en forma de revistas o en tomos de 150 páginas
- Por otro lado, surgieron también los llamados «libros rojos». Se trataban de tomos de unas doscientas páginas de papel de muy baja calidad con dibujos en blanco y negro, muy baratos y cuyas portadas eran siempre de color rojo. Los sueldos de los artistas de libros rojos eran muy bajos, pero a cambio gozaban de una gran libertad creativa.

La autora señala que Osamu Tezuka, considerado el padre del manga moderno, cambiaría la forma de crear y de concebir la historieta japonesa con la publicación de su primer libro rojo: *La nueva isla del tesoro*. Dicha obra supuso un enorme éxito en ventas (entre 400.000 y 800.000 ejemplares). Esta gran acogida se debió a las innovaciones que Tezuka impuso en sus obras, como la aplicación del estilo cinematográfico en el cómic mediante la descomposición de los movimientos en varias viñetas y la combinación de esta técnica con abundantes efectos sonoros.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

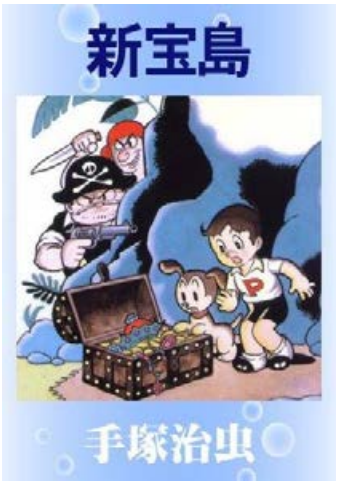


Figura 7. *La nueva isla del tesoro* (1947), de Osamu Tezuka

De este modo, Tezuka publica de la mano de *Manga Shōnen* (la primera revista infantil dedicada solamente al manga) su célebre obra *Astroboy*, en 1947. Siguiendo la línea de Baigorri (2014:359), el gran éxito de las revistas de manga acabó con el kamishibai y muchos de sus autores acabaron trabajando dentro del sistema de bibliotecas. Puesto que las revistas de manga estaban todas destinadas a un público infantil, algunos autores encontraron en las bibliotecas un espacio para crear un manga más adulto: el *gekiga*. Entre estos autores destaca Sampei Shirato, el creador en 1964 de la primera revista manga underground, *Garo Magazine*. La competencia que ofrecía el gekiga dentro del terreno gráfico fue tan fuerte que obligó a las revistas a reducir la presencia de texto, a aumentar el número y el tamaño de las páginas.

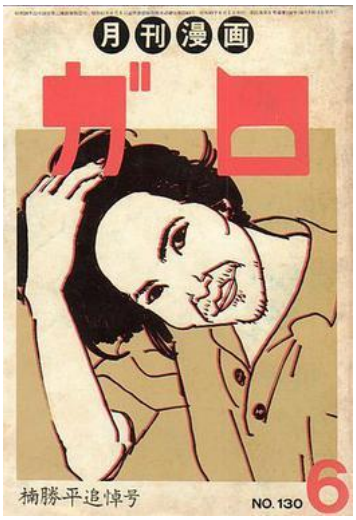


Figura 8. Portada del número 130 de *Garo Magazine* (1974)

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Con el boom económico, la demanda de manga aumentó por parte del público. Por ello, las políticas editoriales cambiaron significativamente en beneficio de la publicación de manga. Por ejemplo, la editorial de libros Kodansha entró en 1959 dentro del mercado de revisas de manga. Dicha revista, Shōnen Magazine, según Baigorri (2014:360), pasó de publicar manga mensualmente a hacerlo semanalmente, multiplicando, así, la producción y propiciando un aumento más que significativo en los sueldos de los artistas. No tardarían en unirse a esta tendencia otras editoriales como Sueisha, Shogakukan o Futabasha. Es con la aplicación de este proceso de producción con el que se sacrifica el color de las viñetas y la calidad del papel tan características del manga aún hoy en día. Además, con el aumento de las ventas y de los beneficios empresariales, también se dejaron de lado las críticas políticas. De este modo, el manga se acabó convirtiendo en el medio de comunicación audiovisual más importante del país.

Así, llegamos a los años sesenta con una evolución del manga y del anime cada vez más consistente tanto a nivel industrial como a nivel artístico o expresivo. Además, en esta época Japón también experimenta un considerable incremento económico y pasa a convertirse en la segunda potencia mundial. El mercado japonés en general experimentó un crecimiento de la demanda y el aumento del consumo se hizo muy notable también en el mercado del manga y del entretenimiento. El público mayormente consumidor era un público joven e incluso infantil, el cual, según Martínez Román (2016:8), llegó a acaparar casi por completo el mercado del entretenimiento.

El exceso de demanda y la alta competitividad en el sector dio lugar a nuevas estrategias de ventas y a cambios en las políticas editoriales. Por ejemplo, las revistas cambiaron su formato hasta el A5 actual. Asimismo, las historias pasaron a contener una menor cantidad de texto, aunque el número de páginas aumentó, lo que provocó que las imágenes se volvieran más expresivas y el lenguaje visual fuera más rico.

De este modo, con el éxito comercial del manga, el Sr. Teiji Hayashi, antiguo director de la División de Planificación de Relaciones Públicas del Departamento de Relaciones Públicas del Ministerio de Asuntos Exteriores de Japón, realiza el primer estudio estadístico sobre el estado del mercado. En dicho estudio, el Sr Teiji, a través del Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (2011), revela que el manga representa más del 25% de todos los materiales impresos del país, argumentando que «el manga cuenta con un amplio espectro de seguidores, desde niños pequeños hasta personas

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

mayores, debido a que sus argumentos son comprensibles y sus personajes son de profunda humanidad».

Durante los años ochenta y noventa, el crecimiento de la industria del manga y del anime parece no tener límites y, en palabras de Martínez Román, «se llega a generar tal cantidad de obras, géneros y estilos que sería extremadamente difícil clasificarlos» (2016: 9).

A partir de los años noventa, con la generalización de internet, el consumo de manga y anime se extiende al extranjero, con traducciones de estas obras a varios idiomas y el medio evoluciona para adaptarse al mercado internacional. Sería bajo a esta influencia como surgirían lo que se explicará a continuación: los híbridos en el manga.

4.2. Híbridos en el manga

El espectacular impacto que ha tenido el manga en todo el mundo ha influenciado significativamente en aquellos dibujantes de cómics no japoneses que, siendo consumidores de anime en su niñez o juventud durante los años 1990, asimilan los códigos culturales del manga que son tan diferentes de las producciones occidentales (Mazur y Danner, 2014) e introducen elementos característicos formales, narrativos y estéticos del manga dentro de sus obras (Rigual Mur, 2017), creando sus historias al estilo «mangaesco» (Berndt, 2012; 2013; 2020; 2021). Algunas de las características que Berndt afirma que pueden considerarse como «mangaesque» son los siguientes:

- La etiqueta de «made in Japan» (en el sentido de que el público la asociaría con el manga japonés)
- El diseño de personajes que incitan a la apropiación por parte de los fans (por ejemplo, mediante el cosplay)
- Un estilo de ilustración «cute» reconocible
- Una serie de convenciones narrativas y visuales compartidas
- Una estandarización de la producción que facilita la transculturalidad
- Una inclinación antirrepresentacional que inicialmente fue denominada «realismo manga/animesco» (*manga-anime-teki riarizumu*) por Otsuka Eiji (2003) (Berndt, 2020)

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Figura 9. *Radiant* (2013), del francés Tony Valente

El anime fue al principio la principal vía de transmisión de la cultura cultural japonesa en el mundo debido a lo que Santiago explica a continuación:

«A pesar de la enorme importancia del manga dentro de la industria editorial japonesa, hasta la década de 1980 apenas se exportaron novelas gráficas niponas. La adaptación, distribución y comercialización de las obras en Occidente resultaba muy costosa. Las editoriales japonesas siempre se han caracterizado por plantear negociaciones complicadas y meticulosas. A ello se suman las medidas proteccionistas y arancelarias de los distintos mercados nacionales, así como las diferencias culturales, códigos y clichés narrativos y visuales desconocidos para los lectores europeos y americanos. Además, los procesos de modificación y adaptación de las obras japonesas al estándar editorial occidental resultaban gravosos (onomatopeyas, traducciones, inversión especular de las páginas, etc.). En cambio, el anime apenas requería adaptaciones, de ahí que muchos aficionados occidentales se introdujesen por primera vez en la cultura pop japonesa a través de las series animadas» (Santiago, 2012: 12)

Aunque cada autor toma del manga los aspectos que considera más adecuados para su obra y, por ello, no todas las obras de este tipo siguen el mismo estilo. Fruto de esta influencia del manga en los artistas de cómic occidentales han surgido en los últimos años varias expresiones y términos para denominar aquellos tipos de cómics «estilo manga» (Rheault, 2016: 8) producidos por no japoneses. El ámbito anglosajón y en Francia parecen ser especialmente prolíficos (Rigual Mur, 2017: 33), aunque recientemente el mercado español también parece estar introduciéndolos, visibilizándolos y dándole mayor

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

cobertura con iniciativas como la revista Planeta Manga[4] llevada a cabo por la editorial Grupo Planeta. Uno de los términos más extendidos es «OEL manga» (Original English Language manga), que designa aquellas obras que adquieren elementos correspondientes al manga y cuyos autores son de habla inglesa (Cha y Reid, 2005). Existen otros términos como «amerimanga», que son aquellas obras publicadas en Estados Unidos (Moreno Acosta, 2012); «euromanga» (Lamerichs, 2015), que son los desarrollados y publicados en Europa; «western manga», «world manga», «global manga» (Brienza, 2015), «manga-influenced comics», «neo-manga», «nissei comic», o «manfra» (los procedentes de Francia) e «iberomanga», aunque también llamado «mangañol» (los procedentes de España). Las connotaciones que tienen estos términos pueden llegar a ser negativos, aunque existen otros que son más neutrales o cuya connotación ha cambiado con el paso del tiempo y la gradual aceptación de estas obras por parte del público.

Los mangas originados fuera de Japón parecen estar cada vez más aceptación dentro del mercado del cómic, pero aún parece presentar algunas limitaciones que ralentizan su progreso y expansión. Uno de los mangas híbridos más populares y particulares sería el conocido como la Nouvelle Manga.

4.2.1. La Nouvelle Manga

La *Nouvelle Manga* es un neologismo creado por Kiyoshi Ksumi, editor de la revista *Comickers,* para describir los cómics del autor francés Boilet (Romero Leo, 2017: 88). Se trata de un medio híbrido que combina el ritmo narrativo del manga japonés con la estética y el diseño de los cómics franco-belgas. Boilet, pionero y fundador de este nuevo movimiento, afirma en su primer «Manifiesto de la *Nouvelle Manga*» que sus mayores inspiraciones fueron las técnicas utilizadas en el cine francés de la *Nouvelle Vague* de los años 60, las estrategias ilustrativas de los cómics franco-belgas y los valores estéticos del manga y del arte tradicional japonés (Boilet, 2001).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En cuanto a los orígenes de este medio, Boilet (2001), cansado de los cómics franceses de aventuras y ciencia ficción, decidió comenzar a escribir historias sobre la vida cotidiana, tan comunes en el arte y el manga japonés. En ellos se abordan temas más adultos, especialmente las relaciones e interacciones entre las personas, y su estética está mucho más cuidada. La sensualidad y el tratamiento de las relaciones sexuales son temas

[4] Serie Planeta Manga | PlanetadeLibros

muy recurrentes dentro de este medio. Además, cada secuencia tiene una gran carga simbólica (Hernández Ranza, 2010: 44).

Por lo tanto, la intención de Boilet era la de combinar en sus cómics la sensibilidad para expresar los sentimientos de la vida cotidiana de las obras japonesas con la calidad del diseño del cine y cómic francés.

Por ello, debido a la complejidad de la *Nouvelle Manga,* el lector no buscaría tan solo entretenerse. Dicho público deberá tener una mente abierta y ser curioso. También será capaz de leer indistintamente tanto un cómic como una novela. La *Nouvelle Manga* exige cierta madurez, puesto que su contenido es mucho más adulto, y su complejidad narrativa requerirá una atención especial por parte del lector.

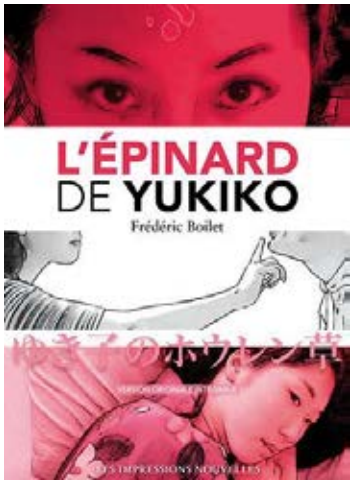


Figura 10. *La espinaca de Yukiko* (2017), de Frédéric Boilet

Así, «la secuenciación es, por lo general, pausada y la transposición entre viñetas se detiene en aspectos concretos del entorno que ralentizan la acción de una trama eminentemente reflexiva, que el lector tendrá que construir añadiendo información de su propia experiencia (Hernández Ranz, 2010: 43). Con lo cual, los puntos suspensivos, la brevedad textual y las ausencias son recursos ampliamente utilizados en la *Nouvelle Manga,* ya que se espera que el lector conecte con la historia y llene los vacíos dentro de la historia. Sin embargo, Boilet (2001) apenas menciona nada sobre las características que las imágenes deben tener para ser consideradas *Nouvelle Manga* (Rheault, 2016: 17). Este autor no parece tener demasiado en cuenta los aspectos formales ni establece unos criterios que la separen de otros estilos de cómic, al margen de la temática costumbrista. Este último aspecto tampoco resultaría una característica sólida para su propuesta, puesto

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

que innumerables obras dentro del manga y de la Bande Dessinée abordan el tema costumbrista. En su segundo manifiesto de la *Nouvelle Manga*, Boilet (2001) afirma que el porcentaje de japoneses que conocen cómics o autores franceses es muy bajo, y que, aquellos que lo hacen, aprecian más la calidad de sus diseños que su contenido. Por ello, Boilet (2001) observa algunos prejuicios hacia los cómics franco-belgas en el mercado japonés. Éste cita a autores japoneses que incluye como parte de su movimiento, como las obras de Jiro Taniguchi, sin tener en cuenta si estos autores concibieron sus obras directamente para el mercado europeo en colaboración con editores franceses, si son obras independientes publicadas originalmente en Japón pero al margen de los canales de distribución más habituales, o si, por el contrario, se publicaron con carácter episódico sin revistas *mangashi*, bajo el mismo sistema de revisión y editores que otros títulos más comerciales. Por lo tanto, consideramos que, si bien *La Nouvelle Manga* es un tipo de cómic híbrido que combina elementos del manga japonés con las del cómic franco-belga de una manera distinta a las que hacen aquellos mangas creados en otros países fuera de Japón, el aspecto teórico de este medio no parece ser demasiado sólido.

En definitiva, el manga parece estar evolucionando de muy diversas maneras por todo el mundo debido a su extraordinario impacto en los artistas fuera de Japón que consumieron manga y anime en su juventud. Resultaría interesante poder observar su evolución y comprobar si puede llegar a ser capaz de desvincularse del manga japonés y convertirse en un medio con características formales, narrativas y estéticas sólidas y únicas. Uno de los aspectos evolutivos que podríamos considerar destacables dentro del manga es la adaptación que este medio ha llevado a cabo del formato papel al formato digital y su impacto dentro del mercado del manga, tal y como se explicará a continuación.

4.3. Manga digital

En los últimos años, tanto el mundo de los cómics como el del manga se han ido adaptando a la era digital. Ayala García y Santos Sánchez (2021: 73) lo expresan del siguiente modo: «el cómic tradicional ha cambiado al migrar a las plataformas cibernéticas, convirtiéndose en una parte importante del desarrollo de la cultura digital al contender como creación artística en la web, dada la atención de los usuarios de internet y de redes sociales». No obstante, a pesar de la gran importancia que el cómic digital está adquiriendo dentro del mercado del cómic y de los estudios académicos cada vez más crecientes que se están realizando sobre este tema, las investigaciones sobre el mercado

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

japonés del manga digital son muy escasas. Tal y como expresa Santiago Iglesias (2016: 122), «¿cómo es posible que no se tenga en cuenta el webmanga, el e-manga o las plataformas de manga digital japonesas con sus millones de lectores al abordar las problemáticas que rodean al cómic digital?». El impacto nacional e internacional de los mangas digitales, así como sus características específicas con respecto al manga en formato papel y sus estrategias comerciales son aspectos que el ámbito académico tiene aún pendiente de abordar en profundidad. Sin duda, uno de los estudios más completos acerca de este tema es el de Santiago Iglesias (2016).

Los mangas digitales se englobarían dentro del término paraguas «webcómic». El término webcómic proviene de las palabras inglesas «web» y «comic» y se refiere a todos aquellos cómics que son publicados en formato digital en Internet. La palabra webcómic es el término general para referirse a este tipo de obras y existen muchos tipos de webcómics, cada uno de ellos con un formato y unas características determinadas.

Dentro de los webcómics japoneses o mangas digitales, Santiago Iglesias (2016: 137-153) distingue tres tipos diferentes:

- Webmanga: contenidos creados exclusivamente para internet, para su distribución y disfrute online a través de páginas web, blogs o revistas de webcómic. Aprovechan las posibilidades de lectura que permite en formato web y no están limitados por las convenciones del formato impreso. Actualmente coexisten dos tendencias principales dentro del webmanga en Japón. Por una parte, existen autores independientes (aquellos que no publicitan sus obras a través de los medios convencionales) que distribuyen de forma gratuita o mediante la monetización por medio de suscripciones o publicidad alojada en la web el material a través de páginas web o blogs en internet. La segunda tendencia es la de las revistas online, en las que editoriales que pertenecen al mercado del manga y que publican simultáneamente las obras en formato digital y físico con contenido ligeramente diferente entre sí o con números con contenido totalmente inédito (Berndt, 2015: 236). Este último constituye la mayor parte de venta de webmanga en Japón.
- E-manga: mangas creados específicamente para el medio digital, pero respetando las convenciones características del formato impreso (división en páginas –o dobles páginas– y sentido de lectura). Se distribuyen a menudo en plataformas digitales, o por medio de aplicaciones móviles. Este tipo de aplicaciones intentan recrear la

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

experiencia de lectura del libro físico y permiten el avance de cada página (o doble página) una a una.

- Digi-manga: obras digitalizadas que fueron creadas originalmente para un soporte físico y que fueron puestas a disposición del lector a través de tiendas online. A diferencia de las e-manga, estas obras no fueron pensadas para el formato digital.

Figura 11. Plataforma digital Manga Plus, de la editorial Shueisha

El modelo de distribución de e-manga y de digi-manga parece ser similar, siguiendo la línea de Santiago Iglesias (2016: 137-153). La diferencia entre ambas es el medio original para el que estas obras fueron pensadas (e-manga para el medio digital; digi-manga para el medio físico), aunque en ambos casos se respetan las convenciones del libro impreso. Dependiendo de la plataforma en la que sean publicadas, pueden presentarse como páginas individuales o como dobles páginas siguiendo el orden de lectura japonés y visualizando una página cada vez. Las plataformas más comunes para el consumo de e-manga o digi-manga son las librerías online a las que se accede a través de la página web de las revistas o mediante dispositivos móviles y tabletas. También pueden adquirirse en tiendas online, puesto que estas obras pertenecen a grandes editoriales.

El mayor reto que supone este tipo de adaptaciones es la dificultad de adaptar el texto al pequeño formato de las pantallas de los dispositivos móviles, siendo uno de los principales soportes para el consumo de estas obras digitales (Berndt, 2015: 236). Algunos estudios señalan a Gangan Online (lanzada en 2008 por la compañía Square Enix) como la primera plataforma para la distribución y venta de e-manga y digi-manga, aunque las grandes editoriales de manga japonesas, como *Shueisha*, *Kodansha* o *Shōgakukan* también cuentan con sus propias plataformas (Santiago Iglesias, 2016: 148).

Para entender el mercado del manga digital japonés, es fundamental tener en cuenta las características principales de la estructura del mercado del manga en papel y su evolución

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

(Santiago Iglesias, 2016). Así, la estructura del mercado del manga se sigue todavía basando en el modelo comercial establecido a comienzos de los años 1970, cuando las editoriales comenzaron a comercializar los tomos recopilatorios en formato tankōbon. En la actualidad un total de trescientas revistas mangashi (revistas periodicas de manga que incluye un episodio de al menos diez o doce obras distintas) se publican actualmente en Japón de forma semanal o mensual. Aquellas obras que son más exitosas entre el público se acaban recopilando en volúmenes en formato tankōbon. Desde los años sesenta hasta mediados de los noventa, los beneficios de las ventas de revistas mangashi fueron mayores que los generados por los volúmenes en formato tankōbon, alcanzando cifras históricas en 1994 con la revista Shōnen alcanzando los 6,53 millones de copias de un número semanal (Santiago Iglesias, 2016).

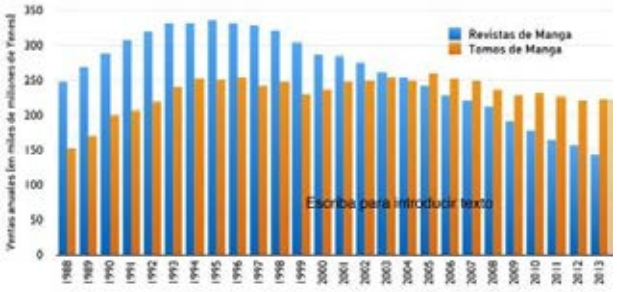


Gráfico 1. Ventas anuales (estimadas) de revistas y libros de manga en Japón (en miles de millones de yenes) (Berndt J., y Berndt, E., 2015, en Santiago Iglesias, 2016: 127)

Sin embargo, desde entonces los beneficios procedentes de la venta de manga (tanto en revista como en tankōbon) han disminuido significativamente (Gráfica 1). Desde 2005 la venta de tankōbon produce más ingresos que las revistas, y su decadencia no hace más que acrecentarse con el paso de los años. Aunque «quizás el dato más preocupante es que el descenso en la venta de revistas no va acompañado de un aumento de los benefcios de venta de libros, que permanecen más o menos estables desde el año 1992» (Santiago Iglesias, 2016: 126). En efecto, el volumen de ingresos de la venta de tankōbon no alcanza las cifras que el mangashi alcanzaba desde finales de los 1980 hasta 2001, sino que se ha mantenido estable a lo largo del tiempo. No obstante, las ventas de manga en papel (revista y tankōbon) todavía siguen representando un tercio del mercado editorial y los ingresos fueron de más de 367.000 millones de yenes en el año 2013 (Berndt y Berndt, 2015). Así, mientras que las revistas están pensadas para crear un mercado de títulos y satisfacer la demanda, los tankōbon están destinados a rentabilizar dicho mercado y son

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

los responsables de la mayor parte de los beneficios. Por lo tanto, aunque las revistas venden un mayor número de ejemplares y sus tiradas son mayores, los beneficios que resultan de ellos son menores en comparación con los del tankōbon y, por lo tanto, estos últimos generan un mayor beneficio por unidad vendida, tal y como se muestra en el Gráfico 2.

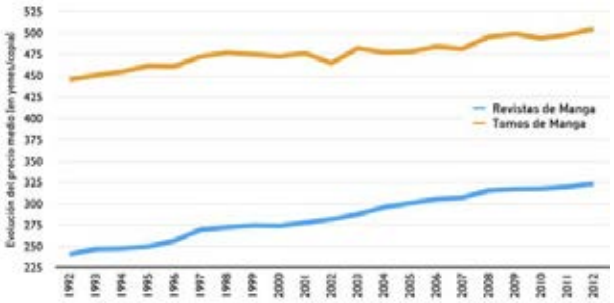


Gráfico 2. Evolución del precio medio por cada copia vendida de revista y libro de manga en Japón (en yenes). (Berndt J., y Berndt, E., 2015, en Santiago Iglesias, 2016: 128)

En la actualidad, solamente tres de cada trescientas revistas de manga son realmente rentables (The Tsukuru, 2014). Asimismo, los volúmenes en tankōbon constituye alrededor del 61% de los beneficios del manga y aumentaron un 1,3% en 2013, mientras que la venta de revistas disminuyó un 8% durante este mismo periodo. Con lo cual, estas cifras destacan «la importancia del tankōbon como instrumento para recuperar capital y ponen en perspectiva el vínculo importantísimo que tienen con las revistas como creadoras de contenido» (Santiago Iglesias, 2016: 130-131).

No obstante, este modelo basado en la relación de beneficios entre revistas y tankōbon comenzó a experimentar cambios a comienzos del siglo XXI. A pesar de que el número de títulos publicados se está multiplicando para perpetuar esa necesidad de mercado, la mayoría de estos títulos se mantienen en el mercado durante menos tiempo y el número total de copias es menor, tal y como se muestra en las Gráficas 3 y 4.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

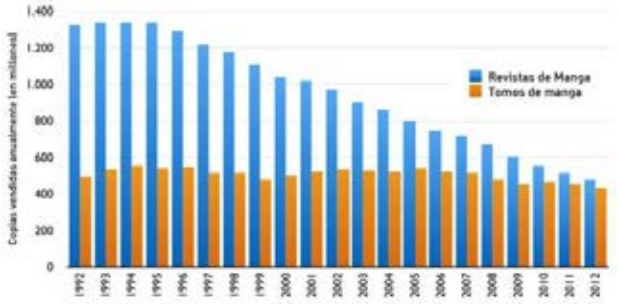


Gráfico 3. Volumen de copias de revistas y libros de manga vendidas anualmente en Japón (en millones de copias). (Berndt J., y Berndt, E., 2015, en Santiago Iglesias, 2016: 127)

Gráfico 4. Tirada annual (en total) de revistas y libros de manga en Japón (en millones de copias). (Berndt J., y Berndt, E., 2015, en Santiago Iglesias, 2016: 127)

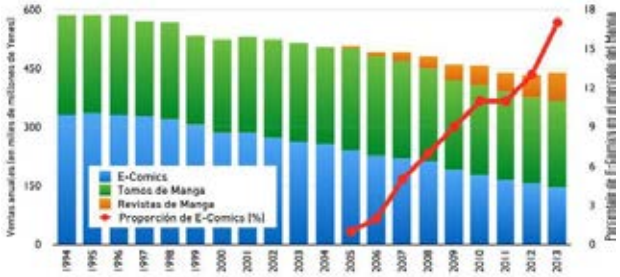
El motivo es que las revistas atraen cada vez menos a los lectores, y su cambio de percepción dentro del mercado ha influido en el crecimiento y desarrollo del manga digital. Sin embargo, este cambio no solamente está relacionado con los nuevos hábitos de consumo del público o de la aparición y el desarrollo de las nuevas tecnologías, sino también a cuestiones demográficas. Las revistas estaban destinadas sobre todo a adolescentes y a jóvenes menores de veinte años, pero esta franja de edad está disminuyendo dentro del conjunto de la población japonesa y los jóvenes que actualmente se encuentran en ella usan principalmente dispositivos móviles, tablets u ordenadores para el ocio. En palabras de Berndt, «con respecto a las formas de entretenimiento, se vuelcan en el anime y videojuegos antes que en las estáticas, monocromáticas y mudas narrativas gráficas del manga» (Berndt, 2015: 233, en Santiago Iglesias, 2016: 131-132). Asimismo, Santiago Iglesias (2016) afirma que los motivos del aumento de ventas de e-comics japoneses dentro del conjunto de ventas totales de manga pueden ser dos. El primero de ellos es el evidente incremento generalizado del uso de dispositivos electrónicos por parte del público. El segundo motivo parece ser más circunstancial: el triple desastre del 11 de

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

marzo de 2011 en Fukushima (terremoto, tsunami y desastre radioactivo en Fukushima Daiichi). Muchas de las fábricas de la industria editorial japonesa se encuentran en la región de Tōhoku, que resultó muy dañada por la catástrofe. Este suceso provocó una falta de papel, crisis energética y de suministros y una ausencia de combustibles para los transportistas, interrumpiendo el funcionamiento de la industria del manga en Japón.

No obstante, a pesar del cambiante ritmo del mercado del manga en Japón, la industria del manga digital tomó cierto tiempo para arrancar. No fue hasta los últimos cinco años cuando los cómics digitales japoneses en todos sus formatos (de los cuales hablaremos más adelante) comenzaron a repuntar, alcanzando beneficios superiores al 10% dentro de la industria del manga, tal y como se muestran en las Gráficas 4 y 5.

Gráfico 5. Volumen de mercado de las publicaciones electrónicas (en miles de millones de yenes) y porcentaje de e-cómics en el conjunto de ventas de manga (en %) en Japón (Berndt J., y Berndt, E., 2015, en Santiago Iglesias, 2016: 127)



UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Gráfico 6. Ventas anuales de revistas, libros y publicaciones electrónicas de manga en Japón (en miles de millones de yenes) y porcentaje de e-cómics en el conjunto de las ventas de manga (en %). (Berndt J., y Berndt, E., 2015, en Santiago Iglesias, 2016: 127)

Mientras que en 2005 los beneficios de las revistas multiplicaban por setenta las ventas del e-comic, en 2013 las ventas de e-comics fueron un 15% de los beneficios totales dentro de la industria del manga, lo que supone alrededor de la mitad de lo que generan

las revistas mangashi (Santiago Iglesias, 2016: 133). Asimismo, en 2014, el mercado de e-manga alcanzó los 74.000 millones de yenes (Haruyuki, en Berndt, 2015: 235). Las estadísticas realizadas por la Japan Book Publishers Association en 2019 señalan que desde 2014 a 2018 se ha producido un aumento del 14,8% y ocupa un 12.8% de las ventas totales dentro de la industria editorial. Los beneficios han pasado de 735 millones de euros en 2014 a 1638 millones de euros en 2018.

Aun así, pese a que el crecimiento del e-comic es más que evidente, también es necesario entender estas cifras dentro del contexto de la enorme industria del manga en Japón y observar también que, tal y como se muestra en la Gráfica 5, si bien el manga digital presenta un crecimiento sostenido, la venta de libros digitales experimentó ligeros descensos en 2010 y 2011, por lo que no se puede generalizar sobre el aumento del uso de las plataformas de lectura digitales.

¿Supone, pues, la aparición de e-comics japoneses una revolución dentro del mercado de manga japonés o una evolución del mismo? Como se ha observado en las gráficas anteriores, si bien es cierto que la venta de revistas ha caído significativamente y de que las ventas de e-comics no han dejado de aumentar a lo largo de los años, las ventas de tankōbon se han mantenido muy estables desde principios de la década de 1990. De modo que el e-comic japonés «no viene a desarrollar una nueva categoría sino a rellenar el hueco dejado por las mangashi, pero asimilando el modelo de negocio que hasta ahora estaba funcionando» (Santiago Iglesias, 2016: 135). Los e-comics que se vuelven populares entre el público se acaban publicando en formato tankōbon, siguiendo la misma dinámica de rentabilizar el contenido que los lectores ya conocen y adoptando la misma función de las revistas en el mercado tradicional de manga. Por lo que las e-comics se convierten en un reclamo para la venta de volúmenes recopilatorios (Nagata, 2014).

Por lo tanto, el e-comic japonés parece ser un mercado en alza dentro de la industria del manga japonés, aunque siendo usado y adaptado a los modelos de mercado tradicionales en Japón.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

A continuación presentamos el modelo político que ha sido considerado durante un tiempo en los estudios sobre manga y cultura japonesa como el impulsor del manga hacia el mercado internacional tanto en formato papel como en formato digital: el «Cool Japan». Puesto que se trata de un tema bastante extenso, complejo y con multitud de cambios y matices, en nuestro estudio lo abordaremos desde un punto de vista general y amplio para

explicar las diferentes iniciativas socio-políticas y económicas llevadas a cabo en torno al manga y, así, mostrar la gran importancia que tiene este medio en el país del sol naciente.

4.4. El manga como elemento representativo de Japón: El «Cool Japan»

El «Cool Japan» es una estratégica económica de marketing mediante el cual se aplicaron estrategias de «soft power», o «poder blando» (Nye, 2004) para revitalizar el crecimiento económico del país nipón[5]. Fue promovida en 2012 por el entonces reciente primer ministro Abe y Tomomi Inada fue elegido como el primer ministro encargado de la estrategia del «Cool Japan».

Todo comenzó cuando el PIB del país entre los años 2008 y 2011 se vio alarmantemente reducido en 55 trillones de yenes (Ministerio de Economía, Comercio e Industria de Japón, 2012). El crecimiento económico se situaba en menos del 1% durante los primeros años del 2000, y, en el futuro, se espera que el decrecimiento de la población en edad de trabajar agudice aún más esta caída.

Por otra parte, el Ministerio de Economía, Comercio e Industria de Japón (2012) explica también que la rápida revalorización del yen causó una aceleración repentina de la producción en el extranjero, y muchas empresas japonesas no fueron capaces de ajustarse lo suficientemente rápido como para seguir el ritmo de estos cambios. Como consecuencia de este fenómeno, la economía japonesa se vio inmersa en un proceso de estancamiento que ya se había anticipado con la anterior crisis inmobiliaria que sufrió el país durante los años 90, conocida como «La Década Perdida». Por ello, el Ministerio de Economía consideró necesario atender a la demanda global, revitalizar la economía regional y transformar la estructura industrial, de modo que se asegure el empleo de los jóvenes trabajadores y la supervivencia de las pequeñas y medianas empresas.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[5] Si bien en este estudio nos vamos a referir al fenómeno del «Cool Japan» como una forma de «poder blando» para situar este concepto dentro de un contexto socio-político concreto, existen estudios como los de Hayden (2012) en los que se discute si realmente las políticas que promovieron la cultura popular japonesa bajo la etiqueta del «Cool Japan» podrían considerarse como «poder blando» o no. En palabras de Hayden, «[...] while one might argue that Japanese popular culture may have some inherent soft power potential, it's not entirely obvious how Japan could actively endeavor to translate this popularily into specific outcomes» (2012: 34).

Por ello, impulsado por una renuncia al uso del «poder duro» por parte del Gobierno japonés reflejada en el artículo 9 de su Constitución[6], el Ministerio de Economía, Comercio e Industria de Japón (2012) afirma que el Gobierno optó, pues, por usar la cultura popular japonesa como fuente de ingresos para revitalizar la economía del país y volver a situar a Japón a la cabeza de países influyentes a nivel mundial. El Gobierno esperaba para 2020, mediante la iniciativa del Cool Japan, obtener unos beneficios de entre 8 y 11 trillones de yenes, de los más de 900 trillones de yenes que se estima que el mercado de la industria cultural mundial alcanzará.

Para ello, se creó en diciembre de 2015 una «Cool Japan public-private partnership Platform» que incluía a 12 ministerios, 5 instituciones públicas y 45 entidades privadas encargadas de administrar contenido relacionado con comida, turismo, manufacturación y distribución, entre otros aspectos (Cabinet Office. Intellectual Property Headquarters, 2015).

Figura 12. Logo del Cool Japan

No obstante, la estrategia del Cool Japan ha generado también una gran controversia por parte tanto del mercado nacional como del internacional. Según Mihara (2013), algunos sectores que fueron incluidos dentro del Cool Japan no respondieron al proyecto del modo en el que cabía esperar. Además, tal y como se tratará en detenimiento más adelante, muchos aspectos de la industria del entretenimiento y sus fans (en especial, los llamados «otaku») adquirieron de repente connotaciones positivas tras ser incluidos en el Cool Japan, cuando hasta ese momento habían sido despreciados por la sociedad japonesa. Lo cual provocó lo que se conoce como «el efecto de la oveja negra» (Mihara, 2013), es decir, que haya sectores dentro del mismo grupo (en este caso, el Cool Japan) que tengan una

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[6] Aunque el ex Primer Ministro Abe y su cabinete también se caracterizaron por unas políticas que impulsaron el militarismo y el nacionalismo, llegando en 2015 a llevar a cabo una «reinterpretación» del Artículo 9 de la Constitución para suavizar las restricciones y prohibiciones impuestas por dicho artículo al sistema de autodefensa japonés (Liff, 2015: 79).

imagen más positiva que las demás, y que haya otros sectores que, en cambio, sean considerados de una forma más negativa que el resto de ellos. Por no hablar de lo discutido por Mclelland (2016:2) con respecto al uso de personajes de manga sospechosamente jóvenes que pongan en compromiso los aspectos de la cultura japonesa que se exporta y que choca significativamente con las leyes de pornografía infantil en otros países, dejando entrever la zona gris en la que medios como el manga se encuentran muchas veces a este respecto.

Asimismo, Mihara (2013), así como Yang y Xu (2016), coinciden en que también existe un cierto rechazo a nivel internacional de la intervención gubernamental en los sectores de entretenimiento japoneses. Debido al carácter imperialista con el que Japón gobernó durante la Segunda Guerra Mundial y cuya imagen todavía no ha terminado de desaparecer en los países que invadió, como China, existe cierto rechazo hacia lo que se podría llamar «imperialismo cultural», «marca nacionalista» o «paternalismo gubernamental», que destruyen la producción local de cada país y provoca un conflicto ideológico que oscila entre el conservadurismo y la apertura a factores como la homosexualidad.

No obstante, es necesario tener en cuenta que las políticas del Cool Japan han ido cambiando con el paso del tiempo y que estas controversias no se corresponderían, por lo tanto, con todas las políticas llevadas a cabo bajo la etiqueta del Cool Japan. Se trata, por lo tanto, de un tema complejo que no nos es posible abordar ampliamente en nuestro estudio y que solamente nos sirve como elemento para explicar las iniciativas para promover el manga y la cultura popular japonesa.

Aun así, el éxito nacional y mundial del manga es realmente indiscutible, y se podría decir que puede que se haya convertido en uno de los grandes referentes de la cultura japonesa y en un sello distintivo del país nipón. Por ello, a continuación explicaremos las características del manga en sí como medio, del uso que hace de la imagen y de los paratextos para contar historias.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

4.5. Características del manga

A pesar de que el manga puede compartir elementos característicos de otros tipos de cómics, son también muy numerosas las características que lo diferencian de ellos. Estos

elementos tan característicos del manga conformarían gran parte de su peritexto, puesto que lo envuelven, rodean y le aportan el carácter único, reconocible y distintivo del manga.

4.5.1. La imagen en el manga y su lenguaje visual

Con respecto a la estética del manga, Cohn (2009:190) determina que, al igual que los cómics americanos y europeos representan el lenguaje visual de cada comunidad, este tipo de obras representan el lenguaje visual japonés (JVL). Esto se debe a que el lenguaje visual de las imágenes imita el carácter de los objetos y actitudes que percibimos en el día a día, lo cual produce una ilusión que permite crear un lenguaje universal fácil de entender para el público. Al tener una estética tan característica y diferente del resto de géneros (por ejemplo, ojos grandes y gestos maximizados), dicho autor señala que este aspecto es especialmente remarcable en el manga. Este autor explica que los personajes están a veces tan esquematizados que, en ocasiones, resulta complicado diferenciar los unos de los otros.

Asimismo, Cohn (2009:191) establece que la estética del manga es convencional e icónica, y no representa patrones menos cognitivos que otras formas lingüísticas. Su iconicidad le permite ser accesible y fácilmente descodificado por el lector, mientras que su convencionalidad refleja los patrones estilísticos compartidos por toda la comunidad. Este conjunto de patrones mentales son los que organizan la expresión de los conceptos de modo sensorial y lo que, por lo tanto, crea un lenguaje. El lenguaje es, en definitiva, un conjunto de patrones que se repiten de forma continuada y que son asimilados por el lector, el cual acaba identificando y reconociendo dichos patrones y aceptándolos como válidos para representar algún aspecto determinado.

En Japón, a pesar de que la limitación del estilo del autor dentro de los estándares del manga pueda parecer restrictivo, lo cierto es que este hecho contribuye al desarrollo de ciertos patrones y a la distinción de la estética del manga japonés frente a las otras dos grandes tradiciones de cómic, europea y estadounidense, lo cual favorece su carácter peculiar dentro del colectivo internacional y aumenta considerablemente su popularidad. Además, según Cohn (2009:192), esta consistencia dentro de su estilo le permite al lector centrarse en el contenido de las expresiones (y, por lo tanto, en la historia en sí) más que en la forma de representar estas expresiones.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Además, a diferencia de los cómics europeos y americanos, varios autores como Baigorri coinciden en que «el texto en el manga complementa a la imagen, pero no la describe» (Baigorri, 2014:362). En el manga, pueden aparecer multitud de páginas sin texto alguno y, aun así, el mensaje de la historia es perfectamente comprensible para el lector. Según esta autora, la forma y el tamaño de los bocadillos es mucho más importante en el manga que en los cómics americanos y europeos, puesto que la falta de texto precisa buscar otras formas expresivas. De este modo, los bocadillos no cumplen solamente la función de insertar en ellos el lenguaje textual, sino que dichos bocadillos también forman parte del lenguaje visual.

Asimismo, Cohn (2009:194) destaca las representaciones icónicas del manga, aquellas que sirven para representar aspectos como las emociones o el movimiento. Este autor las divide en representaciones gráficas convencionales (como las líneas cinéticas para expresar movimiento o el uso de bocadillos para introducir los diálogos), y símbolos visuales no convencionales o metáforas, las cuales pueden tomar formas mucho más diversas, como el uso de flores o luces centelleantes para mostrar el estado de ánimo del personaje. Puesto que la comprensión de estos símbolos requiere un conocimiento previo del lector de estos elementos, algunas de estas representaciones pueden resultar más ambiguas para aquellos que no estén tan familiarizados con el lenguaje icónico del manga.

Sin embargo, aquello que el poder real del lenguaje del manga no reside tanto en las imágenes individuales, sino en la secuencia de las mismas, en cómo estas se combinan para crear un mensaje coherente que las imágenes, por sí solas, no podrían aportar. Esta secuencialidad sería la responsable de crear lo que Cohn (2009: 200-201) define como la gramática del lenguaje. El lenguaje icónico se basa en la secuencialidad tanto como el lenguaje verbal. De este modo, el manga, a pesar de leerse de derecha a izquierda (al contrario que los cómics europeos y estadounidenses), esto no afecta a la forma en la que el lector pueda interpretar las imágenes. La gramática visual transmite el significado al lector mediante el contenido de las imágenes secuenciales, independientemente de cómo estas estén dispuestas.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

A este respecto, McCloud (1993: 70-72) afirma que el significado secuencial podía derivarse de la forma de representar el avance de la acción a través de múltiples transiciones. Estas transiciones son las siguientes:

- Momento a momento: muestra el paso de un periodo corto de tiempo

- Acción a acción: la acción que ocurre al completo

- Tema a tema: muestra un cambio de un personaje a otro

- Escena a escena: cambio entre un lugar y otro

- Aspecto a aspecto: empleo del flashback para favorecer la comprensión de lo que ocurre en la escena

- *Non sequitur*: no existe una relación lógica entre una escena y otra.

Teniendo en cuenta estas categorías, McCloud (1993:75-80) considera que, mientras los cómics estadounidenses introducen largas secuencias de transiciones de Acción, Tema y Escena, el manga opta por añadir algunas transiciones de Momento a momento, algo que no aparece con tanta frecuencia en los cómics estadounidenses y europeos.

	American	Japanese
Moment-to-moment	0	~ 5%
Action-to-action	≥ 65%	~ 50%
Subject-to-subject	~ 20%	~ 25%
Scene-to-scene	~ 15%	~ 5%
Aspect-to-aspect	0	~15%
Non-sequitur	0	0

Tabla 2. Resumen de las transiciones de McCloud (McCloud, 1993: 75-80, en Cohn, 2009: 11)

Según McCloud (1993:81), esto puede deberse a que los cómics estadounidenses, tradicionalmente más cortos que los japoneses, estos últimos disponen de más espacio para representar escenarios, sentimientos y emociones.

No obstante, Cohn (2009) advierte que la relación lineal entre imágenes no basta para describir cómo la secuencialidad de las imágenes transmite un mensaje, sino que la gramática del lenguaje icónico tiene que incluir también «partes de un discurso» visual. Las categorías de gramática de lenguaje icónico que Cohn (2009:200) establece son las siguientes:

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Establecedor (E): establece una interacción sin intervenir en ella

- Inicial (I): representa el punto de inicio de un evento o de una acción

- Clímax (P): muestra el momento máximo de tensión de un evento o de una acción.

- Liberación (L): libera la tensión de un evento o de una acción.

- Refinadores (R): actúan como modificadores al centrar la información contenida en una de las categorías principales.

- Conjunción Ambiental (E-Conj): varios paneles muestran diferentes personajes en el mismo estado narrativo.

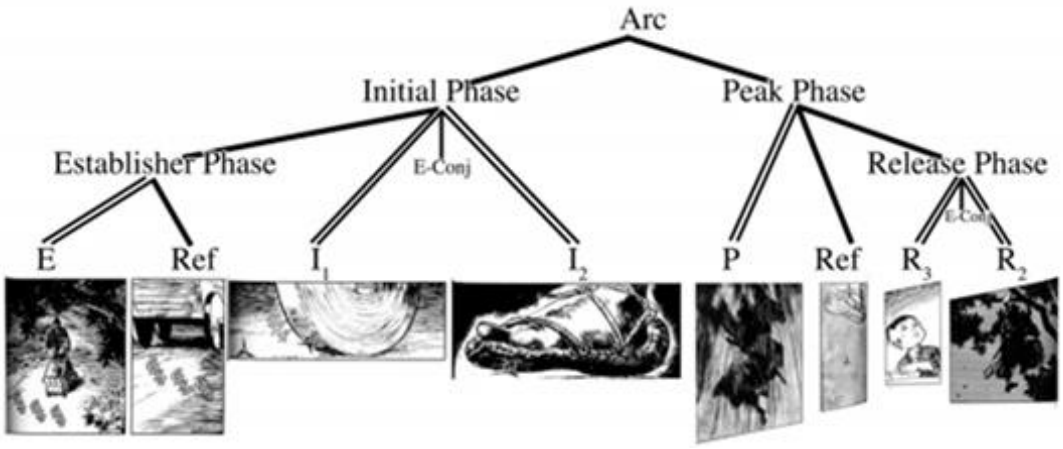


Tabla 3. Gramática del lenguaje visual en el manga (Koike y Kojima, 1993: 223-224, en Cohn, 2009: 12)

Este sistema, establecido por Cohn (2009) podría definir la gramática del lenguaje del manga que podría asemejarse a la relación que Suan (2013) establece entre el *jo-ha-kyu* de las obras de Kabuki y Noh japonesas con la estructura de cada episodio de anime. Según Stevie Suan, esto podría traducirse como el tradicional «introducción, nudo y desenlace» de las obras occidentales. Así, el *jo* presentaría una acción para captar la atención del espectador; el *ha* supondría la alteración de los sucesos, de modo que resulte interesante y atractivo para el público, y el *kyu* supondría un final lleno de energía para dejar impactado al espectador y aportarle una buena impresión.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Aunque Suan (2013) aplica estos conceptos al anime, también podría ser posible una relación entre el concepto del «*jo-ha-kyu*» y el manga, puesto que, a pesar de que el anime y el manga son dos plataformas audiovisuales y literarias diferentes, el diseño y la secuencialidad del anime se basaría en el del manga. Además, el manga también está serializado y dividido por tomos, lo cual favorece la atracción del público que el anime también pretende obtener con su división por capítulos. Con lo cual, esta estrecha relación

entre el anime y el manga podría permitir analizar la estética del manga desde este punto de vista que ofrece Suan.

De este modo, este autor afirma que el mosaico que ofrece el sistema *jo-ha-kyu* del teatro tradicional japonés podría aplicarse para el anime porque permite adentrar al espectador en un mundo irreal, despertar el interés del público y sorprenderle, de tal modo que deseen ver el siguiente episodio. A pesar de que el mismo Suan (2013) considera que este sistema no es una réplica perfecta del estilo tradicional *jo-ha-kyu*, con los ajustes apropiados, podría adaptarse al anime. Por ejemplo, dicho autor señala que el *jo* del anime suele ser más intenso, con más contenido de acción, que el del teatro. Teniendo en cuenta estos preceptos, consideramos que este sistema también podría aplicarse al manga. Esto nos permitiría apreciar la secuencialidad de McCloud (1993) y la gramática del lenguaje icónico de Cohn (2009) de un modo esquemático y descriptivo.

En este caso, la diferencia que se podría encontrar entre el mosaico del sistema «*jo-ha-kyu*» del anime y el del manga es que la acción del manga se desarrolla más despacio, puesto que, al tratarse de un tipo de obra que carece de «movimiento» como tal, el número de paneles que deben emplearse para una sola secuencia será probablemente mayor que el número de secuencias que deban emplearse para desarrollar una sola acción en un anime. Por lo tanto, al tratarse de dos ritmos narrativos diferentes, la forma de aplicarse el sistema «*jo-ha-kyu*» en cada uno de ellos también será diferente. Esta secuencialidad también es parte de la estética del manga y supone una gran diferencia con respecto a la de los cómics estadounidenses o europeos. Un aspecto que habría que tener muy en cuenta para analizar la secuencialidad en el manga es que el concepto del tiempo en Japón es diferente con respecto a otras culturas. El pasado, presente y futuro forman parte de la misma dirección y son representadas como una línea que se desarrolla en espiral.

Por otra parte, otro elemento destacable dentro de la estética del manga es la forma en la que las viñetas centran la acción de la escena. Dependiendo de la cantidad de información que se muestre en cada viñeta, Cohn (2009:201) clasifica las viñetas en los siguientes tipos:

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Macro: se tratan de paneles que muestran múltiples personajes o una escena completa

- Mono: en ellos solo se muestran entidades individuales

- Micro: contienen tan solo partes de una entidad completa

- Polimorfo: en ellos se describen acciones completas mediante la repetición de personajes individuales en varios momentos de la escena.

Según Cohn (2009: 201-202), estos tipos de viñetas constituirían la Base Léxica Representativa (LRM).

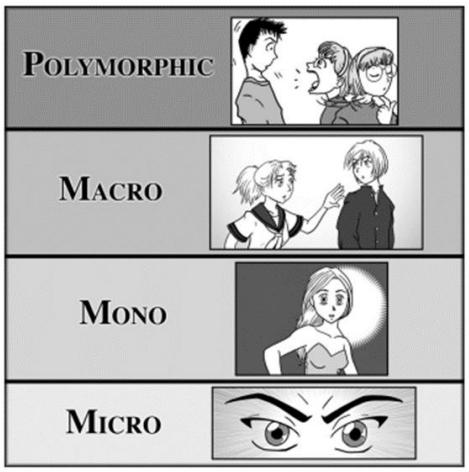


Figura 13. Base Léxica Representativa (Cohn, 2009: 201-202)

Teniendo en cuenta estas categorías, Cohn (2009:202) muestra mediante el siguiente gráfico las diferencias en cuanto al diseño de las viñetas entre los cómics estadounidenses y los cómics japoneses:

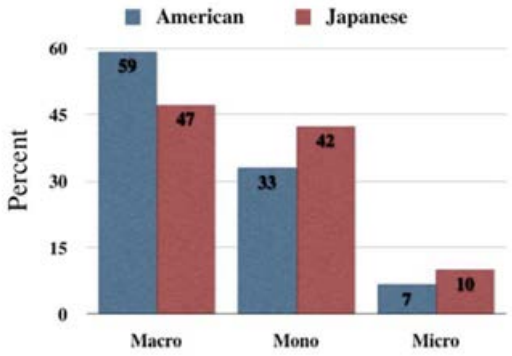


Gráfico 7. Diferencias del diseño de viñetas de cómics norteamericanos y mangas japoneses (Cohn, 2009: 202)

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Cohn considera que, comparándolo con el lenguaje icónico americano, el japonés prioriza las partes individuales del medio (Micro y Mono) más que las escenas de acción al completo (Macro). Asimismo, este autor afirma que la aparición de una gran cantidad de

viñetas Mono significa que el lenguaje icónico japonés emplea también una gran cantidad de Conjunciones Ambientales.

Asimismo, según Baigorri (2014:363), el tamaño de las viñetas en un manga también indica la importancia de la acción que se produce en dicha viñeta. Así, a mayor tamaño, mayor importancia tendrá esa viñeta para el desarrollo de la historia.

En cuanto a la estética de los personajes, Suan (2013: 30) afirma lo siguiente:

> «*The unreal and the real ultimately blend, creating an experience where the action taking place before our eyes is simultaneously accepted and denied. Components of realism and unreality come together to ultimately produce the final work, both interacting with each other to create the balance between them*»
>
> [«Lo irreal y lo real se acaban mezclando, creando una experiencia en la que la acción que tiene lugar ante nuestros ojos se acepta y se niega simultáneamente. Los componentes del realismo y la irrealidad se unen para finalmente producir el trabajo final, ambos interactuando entre sí para crear un equilibrio entre ellos»]

Así, en el manga, lo real y lo irreal se mezclarían en una simbiosis perfecta en la que los elementos fantásticos serían introducidos en la trama o en los personajes de tal forma que pasasen desapercibidos y resultasen creíbles. La representación de un ser humano (ya sea un verdadero humano o una criatura con forma humana) sería rápidamente identificable y reconocible como humano, a pesar de sus proporciones magnificadas y estilizadas, puesto que los elementos que componen el manga estarían dispuestos de tal modo que interactuasen entre ellos y creasen el equilibrio que necesita para ser aceptado por el público.

Todos estos complejos mecanismos y recursos narrativos se ejecutarían en un escenario predominantemente en blanco y negro, tal y como se explicará a continuación.

4.5.2. Uso/ausencia de color

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Una de las particularidades del manga es que sus viñetas no tienen color, sino que están impresas en blanco y negro. A excepción de algunas partes, como las portadas, las contraportadas, las primeras páginas introductorias y, en ocasiones, algunas viñetas, el resto de las viñetas están diseñadas en blanco y negro.

Esto supondría una gran diferencia con respecto a los cómics americanos y franceses[7], puesto que el color suele contener una importante carga simbólica que el manga japonés debe suplir mediante el empleo de otros recursos estilísticos. Por ejemplo, en las escenas violentas, el color negro suele ser más abundante, mientras que el empleo de trazos más finos (y, por lo tanto, más empleo del color blanco) suele aparecer en escenas oníricas o románticas. Según Baigorri (2014:361), otros ejemplos del carácter simbólico del blanco y negro en el manga es el empleo del fondo negro con el texto en blanco sin bocadillo para representar pensamientos ocultos, o el rellenar el fondo de la viñeta de color negro para indicar imágenes retrospectivas (a diferencia de los cómics occidentales, que usan más bien el color blanco para este tipo de escenas). En ocasiones, también se hace alusión a algún color mediante recursos lingüísticos. En definitiva, la ausencia de color parece aportarle al manga diferentes recursos narrativos que favorecen la expresividad de la imagen y el dramatismo de la historia.

Figura 14. Ausencia de color en *Neon Genesis Evangelion*

Otra característica destacable es el empleo en el manga de líneas cinéticas.

4.5.3. Líneas cinéticas

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Aunque no diríamos que es una característica exclusiva del manga, sí que su uso y su estética son bastante distintivos con respecto a otros tipos de cómic. Sirven para expresar

[7] Aunque también queremos señalar que la ausencia de color no es exclusiva de los mangas y que también existen cómics en blanco y negro, como *Sin City* (1991-2000) de Frank Miller.

movimiento, para marcar una tensión emocional mayor dentro de la historia y para centrar la atención del lector en algún elemento concreto del dibujo que resulte importante para el transcurso de la trama.

Figura 15. *Naruto*, de Masashi Kishimoto

Resulta interesante la observación que Natsume (2010:42) realiza sobre las líneas cinéticas con respecto a la percepción del tiempo. Tal y como hemos estado explicando anteriormente, la distribución de las viñetas, las imágenes en sí y los diálogos crean una sensación de temporalidad en el lector muy característica dentro del medio del manga. Todo depende del grado de inmersión del lector dentro de la historia. Por lo tanto, esta temporalidad es «rather an imaginary temporality created by the brain of the reader which naturally temporalizes the space of images and lines as such» (Natsume, 2010:42). Es el lector el que percibe el tiempo transcurrido en la imagen de una forma u otra. Natsume (2010) utiliza el ejemplo de las líneas cinéticas que van acompañadas de un balón. El lector es consciente de que esas líneas no existen en la realidad, que serían invisibles en la vida real, pero el lector es capaz de decodificar la información que se transmite con el uso de estas líneas y puede imaginar la velocidad a la que se mueve el balón, o entender que es necesario centrar la atención durante unos instantes en ese balón, puesto que resulta importante a nivel narrativo. Por lo tanto, se crean múltiples temporalidades que se sintetizan y le aportan una mayor riqueza, tensión y dinamismo a la obra.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

El siguiente recurso narrativo del que hace uso el manga es el empleo de una amplia gama de expresiones faciales.

4.5.4. Expresiones faciales

Eisner (1985 [2002]) fue uno de los primeros autores en explorar las expresiones faciales en los cómics. Según este autor, la estructura de los ojos, las orejas, la nariz y la boca le permiten al autor comunicar diversas emociones e identidades del personaje.

Las expresiones faciales y el lenguaje corporal del personaje son los primeros aspectos que le aportan información al lector acerca de la personalidad y la vida de dicho personaje. Tal y como señalan Chen y Chen (2015), puesto que el mangaka está limitado a retratar las personalidades de los personajes mediante imágenes estáticas y las expresiones faciales, por tanto, están también algo restringidas, es muy importante que la personalidad del personaje se vea reflejada también en su aspecto físico, es decir, que tanto lo físico como lo mental se complementen para una correcta decodificación por parte del lector. La relación entre imagen y personalidad dentro del manga es tan estrecha que una ligera modificación de la imagen puede afectar por completo las sensaciones que el personaje le transmite al lector. Por ejemplo, Seno, Ueda, Takeichi, Palmisano y Ohtsuka (2013: 1) observaron que, cuando a un personaje se le añaden lo que ellos llaman "líneas faciales", es decir, líneas verticales situadas en la parte superior de la cabeza, automáticamente el lector lo asocia con sentimientos negativos y de tristeza, aunque el rostro del personaje exprese todo lo contrario.

Figura 16. Uso de líneas faciales (Seno, Ueda, Takeichi, Palmisano y Ohtsuka (2013: 1)

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Chen y Chen (2015: 3), observaron que las expresiones faciales de los personajes afectan significativamente en el impacto que los participantes de dicho estudio tenían sobre las personalidades de los personajes, incluso antes de leer la historia, sobre todo con los personajes de manga shōnen. La razón que que estos autores señalan es que, puesto que los lectores de manga se centran bastante en la estética visual que ofrece el medio, las

expresiones faciales (y, por extensión, el aspecto físico) suponen, por lo tanto, una fuente de información muy completa a la hora de determinar el carácter de los personajes. Entonces, el lector puede juzgar convenientes o no las acciones tomadas por el personaje y su función dentro de la historia. Con lo cual, puesto que la función del personaje dentro de la historia debe quedar muy clara desde el principio, la tipología de personajes se ha restringido. De modo que se han reforzado esas imágenes estereotipadas fáciles de identificar por el lector y que forman parte del bagaje cultural del mismo. Por lo tanto, se podría decir que el encapsulamiento de los personajes y la simplificación de sus personalidades son aspectos muy importantes para el desarrollo del manga, pero una excesiva simplificación conllevaría también que el lector los encontrara demasiado insulsos y le resultara difícil de distinguirlos los unos con los otros.

Especialmente fáciles de identificar y muy populares entre los lectores son las combinaciones de lo que Chen y Chen (2015:3) llamaron «personajes ISTJ» y «ENFP».

- El personaje ISTJ es serio y normalmente reservado. Es práctico y centra sus esfuerzos en desarrollar sus habilidades. Transmite una sensación de estabilidad y confianza. Es realista y tiene un gran sentido de la lógica. Es decisivo y relativamente pragmático. Sigue las reglas y el plan al pie de la letra, lo que le hace tener una vida muy ordenada y bien organizada.
- Personaje ENFP: Derrocha energía y es muy entusiasta, amable y simpático, sobre todo en las relaciones personales. Tiene imaginación y conecta ideas y conceptos con rapidez. Necesita tener el apoyo y la confirmación de los demás antes de tomar alguna decisión. Es espontáneo y flexible, y hace uso de su poder en un momento de improvisación.

Al tratarse de personajes tan diferentes entre sí, resulta sencillo crear situaciones de conflicto y tensión que permitan llamar la atención del lector.

Asimismo, un aspecto muy interesante que Chen y Chen (2015) pudieron observar también es que el género del personaje también afectaba a la percepción que el lector tenía sobre su personalidad. Por ejemplo, si algunos participantes creían que, basándose en sus expresiones faciales, el personaje era femenino, pero resultaba ser masculino, dichos participantes cambiaban entonces las suposiciones iniciales que tenían sobre dicho personaje: «the participants made stereotypical assessments of gender roles» (Chen y Chen, 2015:2).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Por su parte, McCloud (2006:84) estableció seis emociones básicas que se pueden usar en los cómics y sobre las cuales los autores pueden partir para crear numerosas emociones mucho más complejas mediante la combinación de componentes de unas y otras expresiones. Las emociones básicas serían la ira, el disgusto, el miedo, la alegría, la tristeza y la sorpresa.

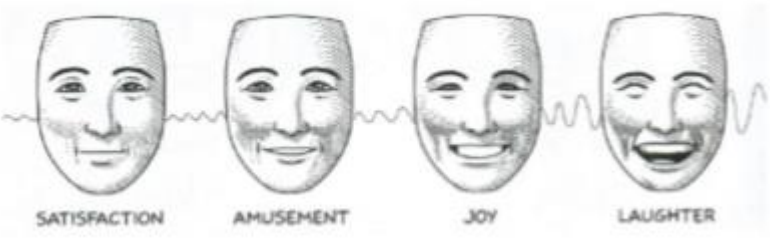


Figura 17. Emociones básicas en los cómics (McCloud, 2006: 84)

Con lo cual, por ejemplo, si se quiere crear una expresión facial devastada, tan solo habría que combinar elementos de la expresión del miedo y de la tristeza (miedo + tristeza = devastación) (McCloud, 2006:85).

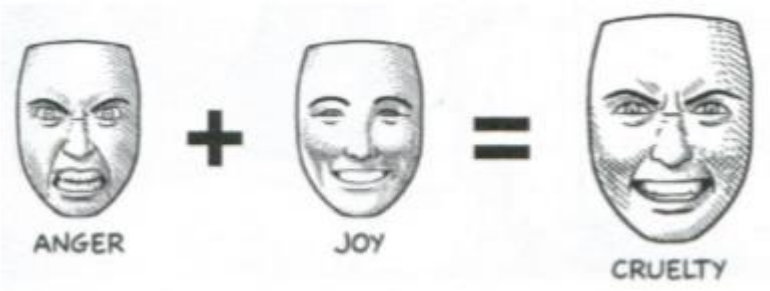


Figura 18. Emociones básicas en los cómics (2) (McCloud, 2006: 84)

Dichas expresiones deberían ser fácilmente decodificadas por el lector sin importar su cultura, su lengua o su edad. No obstante, según afirma también McCloud (2006:85), a pesar de que las emociones básicas resultan fáciles de identificar, las emociones más complejas pueden resultar algo más confusas para el lector. Para ello, dicho lector también puede recurrir a los gestos y al lenguaje corporal del personaje, puesto que las expresiones faciales no son las únicas fuentes de información que el lector puede extraer.

Como conclusión, el empleo de todos estos recursos estilísticos, narrativos y comerciales parecen haber hecho del manga un medio con su propia idiosincrasia y que ha

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

influenciado e impactado en el mercado nacional e internacional editorial y de cómics significativamente.

Si bien hasta ahora nos hemos centrado en los elementos que han originado el manga, en su evolución, en su promoción y en su lenguaje visual, a continuación explicaremos la gran repercusión que ha tenido a nivel nacional e internacional este medio para que se puedan entender las características de las prácticas profesionales de la traducción de manga dentro de un contexto internacional comercial.

4.6. Impacto nacional y mundial del manga

El manga parece haberse convertido en un auténtico referente de la cultura popular japonesa y su fama todavía sigue muy presente tanto dentro como fuera del país nipón.

4.6.1. Evolución de la recepción y el impacto del manga en el mercado del cómic mundial

Según establece Zanettin (2018:454), los manga han sido traducidos en Asia desde los años 60, pero por aquel entonces todavía eran apenas unos desconocidos en los países occidentales, hasta que empezaron a publicarse en Estados Unidos, Francia e Italia en los años 80. No fue hasta los años 90, con la enorme popularidad del anime en el extranjero, cuando el manga realmente tuvo un éxito sin precedentes en el mercado del cómic occidental. No obstante, algunos de los primeros mangas publicados en occidentes no eran traducciones como tal, sino producciones originales inspiradas en los animes japoneses (Pellitteri, 2006).

No obstante, las primeras reacciones de la población occidental con respecto al manga no fueron completamente positivas, pues había quienes lo consideraban «vulgar, violento y mal dibujado» (Zanettin, 2018:454). A esto había que sumarle que el público occidental no estaba muy familiarizado con la cultura japonesa, la cual aborda temas sexuales e incluso escatológicos de forma habitual, incluso en aquellas obras destinadas a un público infantil, donde «incluso el héroe samurái más popular puede tirarse pedos, eructar, emborracharse y llorar» (Bouissou 2010, 17).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Por otro lado, siguiendo la línea de Zanettin (2018:455), también había que tener en cuenta las notables diferencias del lenguaje visual y de las convenciones estilísticas de los cómics occidentales con respecto a los japoneses. Algunos de los aspectos en los que ambos medios presentan diferencias son en la representación del diálogo y de los pensamientos de los personajes, sus movimientos, las metáforas visuales y los modos de

representación, así como el tipo de transición entre viñetas, la distribución y construcción de la página y el formato de publicación (peritextos).

Sin embargo, hoy en día, con la «desnacionalización» que la industria cultural japonesa ha ido aplicando en el mercado del manga (Bainbridge and Norris, 2010), el manga importado desde Japón supone un enorme éxito en ventas y compite con los productos locales para obtener las mejores ventas en las tiendas de libros fuera de sus fronteras. Además, manga también ha influido notablemente en las tradiciones locales y ha influido en las técnicas de las nuevas generaciones de autores de cómic en el mundo mediante la adopción de un estilo «japonés» en sus obras, debido a que estos autores crecieron viendo anime en la televisión en su infancia (Zanettin, 2018). De este modo, puede observarse un incremento en el empleo de las técnicas y las convenciones visuales del manga en cómics de todo el mundo (Mahamood 2003, Johnson-Woods, 2010) y han generado un nuevo tipo de cómics originario fuera de Japón llamado «global manga», como el «Amerimanga» en Norteamérica o el «manfra», en Francia.

4.6.2. Mercado del manga en Japón

El mercado del manga, al igual que otros tipos de mercado, se adapta a las necesidades que el público va demandando y al avance de las nuevas tecnologías. Con lo cual, no es de extrañar que las formas de disfrutar del manga estén cambiando considerablemente.

Según informa la página web japonesa ITmedia Business Online (2018), la National Publishing Association japonesa publicó el 26 de febrero de 2017 unas estadísticas sobre el mercado del cómic en el país nipón. Según este estudio, por primera vez las ventas de manga en formato electrónico superaron a las de formato papel. En este año, el mercado del papel disminuyó un 2,8% con respecto al año 2016, suponiendo un ingreso total de 433 mil millones de yenes, tal y como se puede observar en la segunda tabla. La primera columna horizontal corresponde a los mangas en formato papel, y la segunda a los mangas en formato electrónico.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

■コミック市場全体の販売金額推移

【紙、電子別】 (単位:億円、%)

		2014	2015	2016	2017	前年比
紙	コミックス	2,256	2,102	1,947	1,666	85.6
	コミック誌	1,313	1,166	1,016	917	90.3
	小計	3,569	3,268	2,963	2,583	87.2
電子	コミックス	882	1,149	1,460	1,711	117.2
	コミック誌	5	20	31	36	116.1
	小計	887	1,169	1,491	1,747	117.2
合計		4,456	4,437	4,454	4,330	97.2

【コミックス(単行本)、コミック誌別】 (単位:億円、%)

		2014	2015	2016	2017	前年比
コミックス(単行本)	紙	2,256	2,102	1,947	1,666	85.6
	電子	882	1,149	1,460	1,711	117.2
	小計	3,138	3,251	3,407	3,377	99.1
コミック誌	紙	1,313	1,166	1,016	917	90.3
	電子	5	20	31	36	116.1
	小計	1,318	1,186	1,047	953	91.0
合計		4,456	4,437	4,454	4,330	97.2

Tabla 4. Mercado del cómic en Japón (Asociación Nacional de Publicaciones y el Instituto de Ciencias de la Publicación, 2017)

De este modo, centrándonos en la segunda tabla, se puede destacar que los ingresos totales dentro del mercado del manga son de 337.700 millones de yenes (un 0,9% menos que el año anterior). Los cómics en papel registraron la mayor caída de la historia, con tan solo 16.660 millones de yenes, un 14,4% menos que en 2016. Los motivos de este descenso de las ventas en papel se atribuyen a la finalización de las grandes obras que sostenían el mercado (como *Naruto*, *Bleach*, entre otras obras), la disminución del número de tiradas, la falta de nuevas obras de gran éxito y el cambio de las preferencias del público con respecto al formato electrónico.

Mientras tanto, los mangas electrónicos registraron un aumento del 17,2%, con 171.1 billones de yenes de beneficios. Este estudio señala, asimismo, los géneros que han experimentado un mayor crecimiento en las ventas en formato electrónico: obras con alto contenido erótico, BL (*boy's love* o *yaoi*, historias de amor entre hombres) y romances adolescentes (o *TL*, *teen's love*).

No obstante, este estudio también revela que la tasa de crecimiento del mercado del manga ha disminuido en comparación con el año 2016 (en el cual se experimentó un aumento del 27,1%). Los motivos se deben al aumento del número de aplicaciones de mangas gratuitos, al hecho de que las versiones electrónicas de clásicos del manga y de obras célebres ya terminadas están aún pendientes de ser adaptadas en formato electrónico y al aumento de la aparición de páginas web de manga piratas.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

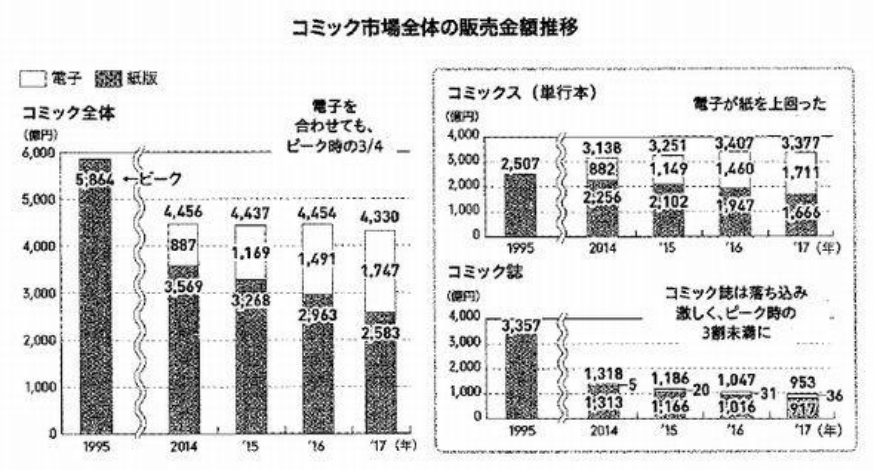


Tabla 5. Mercado del cómic en Japón (2) (Asociación Nacional de Publicaciones y el Instituto de Ciencias de la Publicación, 2017)

Por otra parte, tal y como se muestra en estas gráficas, la parte blanca son las revistas en formato electrónico, y la parte más oscura son los cómics en formato papel. Así, las revistas de cómics en papel también disminuyeron un 9,7% interanual a 91.700 millones de yenes (tal y como se puede observar en la gráfica que se encuentra en la parte inferior derecha), lo que supone una disminución de las revistas semanales para niños en más del 10%. Los mangas en papel cayeron un 2,8% a 258.3 mil millones de yenes (tal y como muestra la gráfica de la izquierda). Esta disminución de las ventas de manga en papel se ha venido produciendo durante 16 años consecutivos, y la primera disminución a dos dígitos desde el comienzo de las estadísticas. En contraposición a esta reducción, los cómics electrónicos (independientemente de la plataforma utilizada) aumentaron un 17,2% a 174.7 mil millones de yenes.

No obstante, la National Publishing Association de Japón y la Publication Research Institute realizaron el mismo estudio al año siguiente (Takano, 2019) y observaron un crecimiento del formato papel, aunque también del formato electrónico. Las estimaciones del mercado de cómics electrónicos realizadas por estas dos organizaciones no incluyen los ingresos publicitarios de las aplicaciones de manga, independientemente de si son gratuitas o no.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

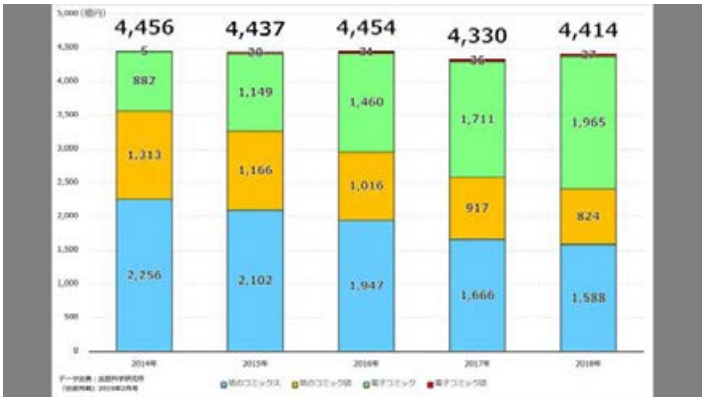


Gráfico 8. Mercado del cómic en Japón (3) (Takano, 2019)

En esta gráfica se puede observar en color azul la evolución del manga en papel, la de las revistas de cómics en papel en naranja y las del formato electrónico en color verde. De este modo, estas dos instituciones anunciaron la estimación del mercado de manga en formato electrónico y de papel en 2018 con un beneficio total de 441.4 mil millones de yenes en la «Publication Monthly Report» de la edición de febrero de 2019 emitida el 25 de febrero. Así como en el año 2017 se había experimentado un crecimiento negativo del 2,8% en comparación con el año anterior, en 2018 se produjo un crecimiento positivo del 1,9%.

Así, tal y como muestra la gráfica, en el año 2018 los mangas en papel supusieron un total de 158.8 mil millones de yenes (un 4,7% interanual), las revistas de cómics en papel, de 82.4 mil millones de yenes (un 10,1% interanual), y los cómics electrónicos, de 196.5 mil millones de yenes (un 14,8% interanual). Las revistas de cómics electrónicos alcanzaron los 3,7 mil millones de yenes, lo que supone un aumento del 2,8%. El mercado del papel descendió un 6,6% hasta alcanzar los 241.2 billones de yenes, mientras que el mercado electrónico aumentó un 14,6% con 200 billones de yenes. Se prevé que el formato electrónico alcanzará el 44,9% de los beneficios totales en 2019 si las circunstancias no cambian.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

4.6.3. Mercado del manga en España

Con respecto al estado del mercado español del manga en España, como traductor de manga profesional y codirector de la empresa Daruma Serveis Lingüístics, Bernabé (2019) analiza la situación durante el año 2018. Dicho análisis solamente cuenta con las novedades editoriales y no se tienen en cuenta relanzamientos a precio reducido ni

segundas o terceras ediciones, aunque sí reedicciones con cambio de formato o con distinta traducción y rotulación. A este respecto, Bernabé (2019: 138) afirma que el mercado del manga está en auge. Como se puede observar en la primera gráfica, a pesar del declive que las publicaciones de manga sufrieron en España entre los años 2010 y 2014, en los últimos años (a partir de 2015) este medio ha experimentado un crecimiento gradual y constante que ha desembocado en el 2018 en el mayor registro de mangas publicados en el país con 812 obras.

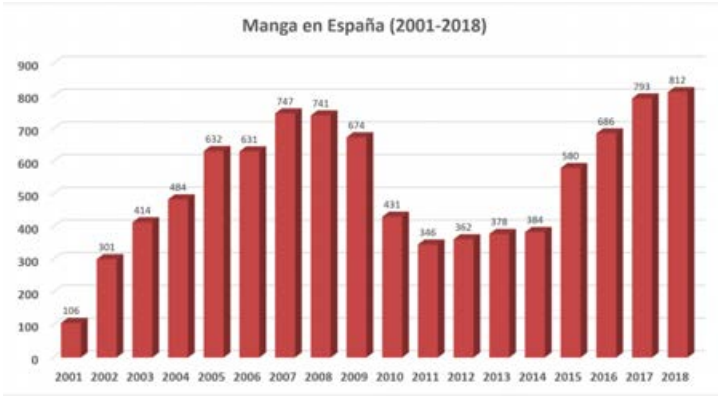


Gráfico 9. Mercado del manga en España (2001-2018) (Bernabé, 2019)

Si nos centramos en el porcentaje de publicaciones de manga que ha llevado a cabo cada editorial, se puede observar que *Norma Editorial* es la que, sin duda, publica un mayor número de mangas (un 23,03%), aunque le sigue muy de cerca *Planeta* (20,09%) y, algo más por detrás, *Ivrea* (18,72%). No obstante, ECC (14,41%) y *Milky Way* (11,21%)[8], editoriales más recientes, parecen estar siguiendo los pasos de las tres grandes editoriales de cómic español y apuestan también por la publicación de manga, lo cual ofrece una mayor diversificación del mercado y una mayor variedad de obras y de contenido.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[8] Por orden de antigüedad, Editorial Planeta fue fundada en 1964; Norma Editorial, en 1977; Editorial Ivrea, en 1997; ECC Ediciones, en 2011, y Milky Way Ediciones, en 2012. Todas estas editoriales de cómics y manga. Editorial Planeta también se dedica a la publicación de novelas y ECC Ediciones también vende merchandising relacionado con el cómic, el manga y el entretenimiento, como figuras o dados RPG.

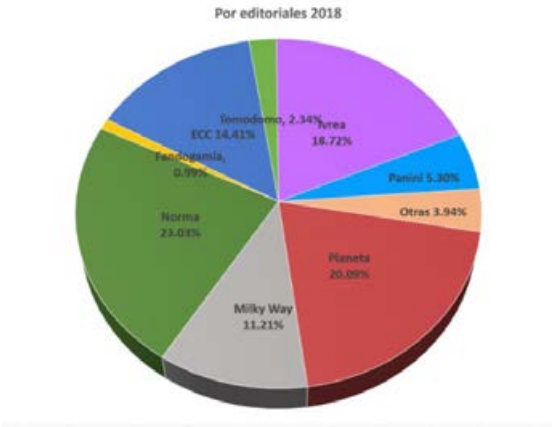


Gráfico 10. Mercado del manga en España (2) (Bernabé, 2019)

En cuanto al tercer gráfico, se puede confirmar lo que la anterior gráfica mostraba: *Norma* es este año la líder de lanzamientos de manga en 2018, aunque *Planeta* lo fue en el año 2017. De hecho, Bernabé (2019) señala que las primeras posiciones se han ido intercalando entre *Norma Editorial*, *Planeta* e *Ivrea.* Por ejemplo, de 2013 a 2015, *Ivrea* fue la que más lanzamientos realizó; en 2016 fue *Norma*; en 2017 fue *Planeta*, y en 2018 lo fue de nuevo *Norma*).

Gráfico 11. Evolución del número de lanzamientos de manga en España por editorial (Bernabé, 2019)

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Según los datos proporcionados por Bernabé (2019), *Norma Editorial* publicó en 2018 un total de 187 novedades manga, siendo exactamente el mismo número de publicaciones de manga de *Planeta* en 2017. En cuanto a *Planeta*, parece haber reducido en el año 2018 sus lanzamientos, pero el porcentaje sigue siendo alto: de 187 en 2017 ha pasado a 163 publicaciones. Esta desaceleración se debe, siguiendo la línea de Bernabé, a que *Planeta* realizó durante el 2018 muchas reediciones de grandes clásicos del manga. Por su parte, *Ivrea* aumentó sus publicaciones de 142 a 152. A pesar de estos cambios, la cantidad de

lanzamientos de todas las editoriales del año 2018 con respecto al 2017 parecen no haber sufrido grandes cambios.

Con respecto a las dos potencias emergentes, *ECC* publicó en 2018 una gran cantidad de mangas: 117, y *Milky Way* ha publicado 91. Por su parte, *Panini* se mantiene constante y, aunque su ritmo ha bajado considerablemente (de 60 novedades manga a 43), es la editorial que menos altibajos en cuanto a publicaciones ha sufrido, si se compara con los porcentajes del resto de editoriales que presenta el tercer gráfico.

En total, tal y como apunta Bernabé (2019), las tres grandes editoriales españolas (*Norma, Planeta e Ivrea*) publican un poco más del 54% del total del manga que se comercializa en el mercado español, lo que supone una disminución considerable con respecto a años anteriores. En 2017, este porcentaje era de un 62,5%, en 2016, del 70,1% y en años anteriores llegó a superar el 80%. No obstante, si a estas tres editoriales se les suman las aportaciones de *ECC* y de *Milky Way*, obtenemos un total de 87,5%, y si, además, se le añade *Panini,* el porcentaje asciende a un 92,75%. Por lo tanto, la publicación de manga en España se concentra en seis editoriales, evitando monopolios y favoreciendo la estabilidad y la solidez del mercado.

Luego encontramos al resto de editoriales que publican manga en España, entre las que Bernabé destaca Tomodomo por las 19 novedades que ofrece y por su consolidación dentro del mercado. Por su parte, Ponent Mon y La Otra H han reducido sus lanzamientos de 14 a tan solo 5 tomos (en el caso de Ponent Mon) y de 11 a 5 (en el caso de La Otra H).

De este modo, en el año 2018 se registraron 20 editoriales que habían publicado algún manga en España, siendo 4 más que en 2017 y 2 más que en 2016. Por lo tanto, las estadísticas se muestran optimistas a este respecto.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Norma	187
Planeta	163
Ivrea	152
ECC	117
Milky Way	91
Panini	43
Tomodomo	19
Fandogamia	8
Ooso	6
Ponent Mon	5
La Otra H	5
Letrablanka	3
Nowevolution	3
Astiberri	2
La Cúpula	2
Gallo Graphics	2
Yowu	1
DiValentis	1
Babylon	1
Satori	1

Tabla 6. Mercado del manga en España (3) (Bernabé, 2019)

En cuanto a las temáticas de las obras que las editoriales tienden a lanzar, estas suelen ser muy variadas debido a la gran cantidad de editoriales que deciden apostar por el manga. No obstante, dentro de esta variedad, cada editorial suele tener un catálogo coherente y dirigir sus publicaciones a un tipo específico de público.

Así, según señala Bernabé (2019), *Planeta* aprovecha la ocasión y lanza grandes shōnen, además de atreverse a publicar también algunos clásicos y seinen, y de relanzar en nuevas ediciones obras de culto. Por su parte, *Norma* apuesta por realizar licencias de gran calidad; e *Ivrea* dirige sus publicaciones a un público más tradicional (en palabras de Bernabé, «de gustos otaku y también público femenino» y de gustos más comerciales.

Con respecto a *ECC*, sus apuestas son más arriesgadas que, en un principio, parecen tener poca demanda (debido a que son desconocidas para el público general, incluso underground) que, en ocasiones, suele llamar la atención de la crítica. En cuanto a *Milky Way*, su catálogo es muy variado y apuesta por realizar licencias de obras que empiezan a despuntar en Japón para aprovechar el tirón comercial y venderlas inmediatamente en España. En el caso de *Panini*, en 2017 experimentó un auge debido a la reedición de mangas ya publicados, bien por ellos mismos o por editoriales que acabaron en quiebra, como Glénat/EDT.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En cuanto a las temáticas y los formatos, Bernabé señala la gran apuesta de editoriales españolas, como Planeta, de recuperar el shōjo, un género muy castigado por el mercado debido a los malos resultados en ventas. Aunque tampoco sigue una cierta continuidad ni parece terminar de recuperarse del declive sufrido. Sin embargo, por el contrario, el BL está en auge, no solamente porque haya una editorial concreta que centre sus

publicaciones de manga en este género y se haya consolidado como tal en el mercado (Tomodomo), sino que otras editoriales, como *Milky Way*, parecen también estar apostando por el BL para completar su catálogo.

Con respecto a los mangas clásicos, las editoriales están lanzando cada vez con más frecuencia obras que han marcado la historia del manga más allá de Tezuka y de Koike. Este cambio se debe a que, anteriormente, el público, cuando demandaba clásicos, solamente pedía obras de Tezuka y Koike, pero ahora el público parece estar interesándose también por las obras de otros autores que, en otra ocasión, no habría cosechado el éxito esperado.

Con respecto a las reediciones y el material «alternativo», ya se ha convertido en un hábito normal el reeditar en otros formatos, por lo general de mayor calidad (como kanzenban) o con más páginas, a veces con distinta traducción o con la misma, obras que marcaron una época. Además, también están aparecieron nuevos materiales alternativos, como databooks o enciclopedias. Aunque lo que Bernabé más destaca es la consolidación en el mercado de las novelas ligeras, las cuales parecieron no tener mucho éxito al principio y que ahora están experimentando un gran crecimiento.

En cuanto a lo digital, al igual que lo explicado anteriormente en el mercado japonés, aunque en España todavía el formato electrónico no ha superado al de papel, Bernabé no descarta que en un futuro este fenómeno se acabe extendiendo a otros países.

En definitiva, el mundo digital parece estar ganando terreno en el mercado del manga y tener una visión no solamente teórica, sino también profesional de la traducción de manga nos ayuda a entender mejor la forma en la que se trabaja realmente con el manga dentro de la industria de la traducción de manga.

Como se ha podido observar, el mercado del manga en España cuenta con una gran cantidad de editoriales dedicadas solamente al mundo del cómic y del manga. Aunque desconocemos los motivos de tal proliferación de editoriales dedicadas a este servicio, lo cierto es que todas ellas parecen coexistir armoniosamente.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Centrándonos en la parte más puramente profesional de la traducción de manga que contribuye al acercamiento del manga al público hispanohablante, a continuación se explicarán algunos aspectos de la práctica profesional de la traducción de manga de la mano de Marc Bernabé.

4.7. La práctica profesional en España: Daruma Serveis Lingüístics y Bernabé

En su obra *Japón, manga, traducción y vivencias de un apasionado del país del sol naciente*, Bernabé (2018), fundador de la empresa Daruma Serveis Linguistics y un auténtico referente dentro de la industria del manga en España, presenta su visión personal y profesional de algunos de los retos de traducción de manga más comunes y las soluciones que tanto él como su equipo toman cuando tienen que lidiar con las mismas. Esta perspectiva permite observar el funcionamiento de la industria de la traducción de manga desde dentro y los problemas reales específicos del manga a los que los traductores tienen que enfrentarse de forma recurrente.

Así, según Bernabé (2018), la lectura de manga en Japón es tan común y es un medio de entretenimiento tan normalizado como lo puede estar ver una película o leer una novela en otros países. No solamente está extendido a nivel cuantitativo, sino también a nivel demográfico, pues personas de absolutamente todas las edades pueden consumir manga, desde niños pequeños hasta personas mayores. Por ello, debido a esta amplitud demográfica de lectores, existen manga de todo tipo, de temáticas sorprendentemente variadas y para toda clase de público (Bernabé, 2018: 85). Por esta razón, este profesional considera que el trabajo de traductor de manga no es en absoluto sencillo y que requiere un proceso de documentación muy exhaustivo y variado. Por ejemplo, algunos de los tipos de obras que el autor considera que requieren de una documentación detallada son los manga basados en la realidad, contemporánea e histórica. En el caso de las obras basadas en mundos fantásticos, Bernabé (2018) señala que la principal dificultad es la de trasladar conceptos e ideas que solamente habitan, en un principio, en la mente del autor de modo que, para que la traducción resulte coherente y sea sólida, es necesario elaborar glosarios que, en el caso de algunas obras, como *Nausicäa* o *Knights of Sidonia*, resultan ser bastante extensos. Por último, los manga que forman parte de un universo multimedia, como *Final Fantasy* o *Animal Crossing*, conllevan una considerable complejidad para el autor, puesto que deben coordinarse y mantenerse también coherentes con los numerosos productos vinculados a la misma (epitextos), como anime, videojuego, novela ligera, etc (Bernabé, 2018: 85).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Para Bernabé (2018), existen diversos factores que hacen del manga un medio especial y diferente en comparación a otros tipos de cómics. El primero de ellos es el formato (peritexto) (Bernabé, 2018: 87). El autor explica que los mangas se publican primero en

revistas, y cuando hay suficiente material, se recopilan en tomos de 180 a 220 páginas en blanco y negro. La ventaja de este modo de publicación es que, como traductor, es posible averiguar rápidamente cuántos tomos tiene la obra que ha de traducir y a qué ritmo le pedirán las entregas. Normalmente, la cadencia es bimestral, es decir, un tomo cada dos meses, de modo que un traductor puede llevar varios manga a la vez y analizar la posibilidad de añadir o no más traducciones a su calendario de trabajo.

No obstante, Bernabé (2018) apunta que, en los últimos años, esta tendencia está cambiando. Antes se solían licenciar manga que ya estaban terminados en Japón, pero ahora se licencian obras con mucha más rapidez, cuando la obra ha acumulado tan solo unos tres o cuatro tomos. Esto puede resultar muy beneficioso para el lector, ya que podrá leer la obra con poca diferencia de tiempo respecto al público japonés. Sin embargo, esto puede ser engañoso para el traductor, ya que, al no disponer de ninguna información previa acerca de cómo continúa la serie, tendrá que trabajar a ciegas, a medida que le va llegando el producto original (Bernabé, 2018: 87). La falta de información puede dar lugar a errores, confusiones o ambigüedades que resultarán difíciles de resolver en el momento y cuya solución aparecerá probablemente en los siguientes tomos. Bernabé (2018: 88) señala que, en los últimos años, ha surgido en el ámbito del anime lo que se conoce como «simulcast» que consiste en la emisión simultánea de un nuevo episodio de anime en la televisión japonesa y en las plataformas de *streaming* con subtítulos profesionales. Aunque en cuanto al manga se refiere, este método todavía no se ha extendido, debido a los constantes cambios que sufre el sector, se augura que pronto aparecerá una forma similar de lectura traducida de manga. La lengua japonesa se presta mucho a la ambigüedad de diversas formas y los autores juegan a veces con dicha ambigüedad en sus obras. Como traductores, «nuestra misión es tratar de mantener esa ambigüedad como sea», de modo que se pueda trasladar la «experiencia original» de lectura a la traducción (Bernabé, 2018: 83). No obstante, la ambigüedad del japonés no se limita a lo puramente lingüístico y, con frecuencia, los autores crean personajes de género ambiguo. En ese caso, conviene optar por una traducción en la que se evite marcar el género del personaje (por ejemplo, decir «qué cansancio» en lugar de «estoy cansado/a») hasta que este sea desvelado de alguna manera. La clave es, según Bernabé (2018), utilizar expresiones «neutras» que resulten naturales en la lengua meta.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Sin embargo, no siempre resulta fácil realizar una traducción natural y fluida. El motivo es porque el español y el japonés son lenguas muy distintas entre sí, tanto gramatical y

estructural como léxicamente, sumado a la ya mencionada ambigüedad del idioma japonés. Por esta razón, algunos traductores acaban usando calcos, aunque el autor no recomienda su uso. Por ejemplo, «yurusenai» en japonés significa «no te perdonaré», pero esta expresión no resulta natural para los hispanohablantes, por lo que se podría traducir en su lugar por «me las pagarás» (Bernabé, 2018: 84).

Otro de los factores por los que Bernabé (2018) considera que el manga constituye un medio diferente a los demás cómics, es el uso que se hace del espacio en la escritura. El japonés es un idioma cuya forma de escritura es muy compacta y ocupa muy poco espacio. Además, se escribe en vertical y de derecha a izquierda. Por lo tanto, puesto que el manga fue concebido originalmente por y para japoneses, en muchos manga aparecen bocadillos o cuadros de diálogo verticales y estrechos. Este aspecto dificulta la traducción, puesto que en español las palabras suelen ser más largas que la escritura japonesa. Por lo tanto, para evitar el uso reiterado de guiones de separación que dificultarían considerablemente la lectura, en este caso se opta por el uso de palabras cortas. Por ejemplo, en lugar de decir «se retrasaba constantemente», Bernabé (2018: 89) opta por traducirlo como «venía tarde muy a menudo».

Bernabé comenta que, generalmente, el público no suele ser consciente de todas las dificultades que supone traducir estas obras, pero que enseguida se dan cuenta de los posibles errores de traducción y malentendidos que pueda haber en ella. Todo lo contrario que los autores de las obras, los cuales «siempre se han mostrado despreocupados y convencidos en que estamos realizando una buena labor en la adaptación de su obra» (Bernabé, 2018: 86). Según el autor, su empresa, Daruma, recibe raramente indicaciones por parte de los mangaka sobre cómo adaptar sus obras.

La razón principal por la que los lectores se percatan de posibles cambios en la traducción oficial se debe, según Bernabé, a las scanlations y los fansubs (epitextos). El autor explica que el hecho de que existan versiones traducidas antes de la traducción oficial afecta a esta última. Por ejemplo, señala que ha habido casos en los que los fans han rechazado la traducción oficial de una expresión y se ha calificado como «mala» por ser diferente de la traducción que los scanlations ofrecían de la misma expresión (Bernabé, 2018: 91).

En este sentido, otro aspecto que presenta conflicto son las transcripciones de los nombres. A no ser que el autor de la obra presente una romanización oficial de los nombres, Bernabé comenta que entonces surge el problema de que varias formas de romanización

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

de dichos nombres podrían ser, en principio, válidas. En algunas ocasiones los autores ofrecen la romanización oficial de los nombres de forma muy tardía, como es el caso del nombre del protagonista de Berserk, cuyo nombre en japonés es ガッツ (Gattsu). A falta de una romanización oficial, Bernabé explica que se transcribió como «Gatsu», pero en el tomo 27, el autor especificó, por primera vez, que se romanizaba «Guts» (Bernabé, 2018: 91). Puesto que Bernabé aboga por el empleo de la romanización oficial una vez que se tenga conocimiento de ella, en la edición de esta obra por parte de Glénat/EDT en 2011 (en el cual se tradujo de nuevo la obra desde cero), el personaje pasó a llamarse «Guts», a pesar de las críticas de los seguidores de la serie. No obstante, Bernabé considera también que, si bien debería usarse la romanización oficial en la traducción, existen casos excepcionales como el de Hunter x Hunter en el que la romanización oficial es muy difícil de pronunciar (por ejemplo, la transcripción oficial de «Kurapika» es «Curarpikt», y «Chrollo Lucilfer» sería «Quwrof Wrlccywrlir») y los fans están ya acostumbrados a otras romanizaciones muy distintas. En este caso, Bernabé optó por no seguir estas romanizaciones oficiales y añadir otras diferentes.

Otro aspecto relacionado con la transcripción de nombres japoneses al español que trata Bernabé en su estudio es el uso del circunflejo o del macrón. Bernabé explica que, puesto que la fonética japonesa es relativamente sencilla, existen muchas palabras homófonas o que se pronuncian de forma muy parecida. Muchas palabras japonesas emplean «vocales largas», es decir, cuya pronunciación se alarga un poco más de lo normal, y ocurre sobre todo con las vocales «o» y «u» (Bernabé, 2018: 104). Puesto que muchas palabras japonesas suenan de forma muy parecida, estas vocales largas resultan determinantes para distinguir una palabra de otra y, así, evitar confusión. De modo que una transcripción adecuada permitirá a los lectores de manga extranjeros pronunciar adecuadamente los nombres romanizados y, de este modo, evitar confusiones. Así pues, mientras en hiragana estas vocales largas se representan mediante una う («u») extra, en otros idiomas existen varias normas y pautas para transcribirlas. Algunas compañías emplean un acento circunflejo o una «h» o «u» intercalada para representar estas vocales largas. En el caso de Bernabé, su compañía emplea las normas de romanización llamadas «Hepburn», por las cuales estos alargamientos se romanizan mediante el uso del macrón. Por ejemplo, una «o» alargada se representaría como «ō», y una «u» alargada como una «ū».

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ante todos los retos de traducción que presenta el manga, Bernabé afirma que varios compañeros de profesión le han preguntado por qué no discute esos problemas de traducción con el autor del manga. Sin embargo, Bernabé argumenta que resulta prácticamente imposible poder contactar directamente con el mangaka, puesto que, por lo general, su volumen de trabajo es extremadamente alto y suelen estar demasiado ocupados para resolver dudas de traducción, especialmente si se trata de autores de obras muy conocidas y de fama mundial, como por ejemplo *One Piece*, de Eiichiro Oda. En caso de que sea absolutamente necesario contactar con el mangaka, Bernabé (2018: 92) comenta lo siguiente:

> «Como mucho, podemos hacer llegar nuestra duda a la editorial española, que lo trasladará al responsable de ventas editoriales, que tal vez lo trasladará al editor del manga y, tal vez, y solo después de un largo proceso, recibiremos una respuesta que a veces no nos soluciona nada o directamente llega fuera de plazo»

Para traducir un manga, en primer lugar, cuando el traductor recibe el producto original (el manga en japonés) se numeran las páginas y las intervenciones y onomatopeyas. Es lo que se conoce como «marcar» (Bernabé, 2018: 93). El motivo por el cual se marca el manga es porque, generalmente, el rotulista no tiene nociones de japonés. Por lo que es necesario indicarle dónde deben colocarle exactamente los textos traducidos. En segundo lugar, se traduce todo el tomo en un archivo de texto usando un programa de edición de textos (por ejemplo, Word) siguiendo la numeración llevada a cabo anteriormente. Una vez terminada la traducción, el equipo de revisores revisa el documento traducido. Se trata de varios procesos de control de calidad que consta, a su vez, de varias fases. Por último, se entrega la traducción a la editorial.

El traductor trabajaba casi siempre con la obra en formato papel, pero el formato digital se está extendiendo cada vez más lo que presenta numerosas ventajas. Por ejemplo, se puede marcar el manga directamente sobre la pantalla. Asimismo, también se puede traducir usando más de una pantalla al mismo tiempo. En una pantalla se visualizaría el manga original y en otra pantalla aparecería el archivo de traducción. De este modo, se pueden observar ambos textos al mismo tiempo, al mismo nivel (Bernabé, 2018: 94).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Bernabé (2018: 100-101) considera que el traductor elegirá un modo u otro de traducir dependiendo de los siguientes factores:

- El tipo de manga que estamos traduciendo: la terminología y los conceptos de carácter técnico no podrán simplificarse ni generalizarse si se trata de un manga especializado. Por ejemplo, si se trata de un manga especializado, en cocina, el término «sukiyaki» no podrá simplificarse y traducirlo simplemente como un «estofado».
- El nivel de especialización del público objetivo: si se trata de un acérrimo aficionado al manga y a la cultura japonesa, no será necesario añadir información sobre ciertos aspectos de dicha cultura, como por ejemplo el significado de tatami o ramen. En cambio, si el público objetivo es de carácter generalista o infantil, en ocasiones será necesario traducir y adaptar estos conceptos para facilitar la lectura (aunque Bernabé también observa que los conocimientos generales sobre Japón del público medio están creciendo y que ya no es necesario añadir información sobre conceptos que antes sí necesitaban explicación). A este respecto, Bernabé comenta que los estudios sobre Traducción e Interpretación suelen insistir en añadir la menor cantidad posible de notas del traductor para que la lectura sea fluida. Sin embargo, el autor ha observado a lo largo de su carrera profesional que los lectores de manga «no solo agradecen las notas de traductor, sino que además las piden activamente» (Bernabé, 2018: 101). Por ello, Bernabé considera que se podrán añadir notas del traductor cuando sea necesario.
- Coordinación con otras partes de un entramado multimedia: como ya se ha comentado anteriormente, un manga suele formar parte de un conglomerado de productos multimedia que incluye una serie de anime, videojuegos, novelas y merchandising, entre otros. Por lo tanto, la traducción del manga debe ser coherente con la traducción que se haya hecho previamente de los productos ligados a él y sean sus epitextos. En el caso de ser el manga el primer producto traducido de ese conglomerado multimedia, Bernabé considera necesario que el traductor de manga establezca unas pautas para que aquellos que traduzcan los productos asociados a él la sigan y se mantenga la coherencia.
- La política editorial: al tratarse de los clientes del traductor, es importante tener en cuenta las normas de estilo de cada editorial y adaptar la traducción convenientemente.
- La popularidad previa de la serie: si se trata de una obra conocida, será importante observar las traducciones realizadas por scanlations.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Con respecto a la traducción de los honoríficos japoneses, Bernabé apunta que los honoríficos ofrecen una información muy importante sobre la relación de los personajes y sobre la posición social en la que se encuentra un personaje con respecto a otro. Por

ejemplo, si una chica pasa de llamar a un chico -san a llamarle -kun, significa que la relación entre ellos ha evolucionado y se ha vuelto más cercana. Sin embargo, el autor explica que los honoríficos son un elemento de la lengua japonesa, «foráneo, que no corresponde con nuestro idioma» (Bernabé, 2018: 102). Por lo tanto, puesto que Bernabé aboga por un tipo de traducción que resulte fluido y natural, «que el lector no lo sienta como algo foráneo sino casi como original» (Bernabé, 2018: 102), el uso de honoríficos japoneses en la traducción al español de manga «no está justificado» (Bernabé, 2018: 102). Argumenta que en español existen otras estrategias para trasladar esta idea de relaciones entre personas y que, por lo tanto, no es necesario el uso de honoríficos. No obstante, dos de los honoríficos que presentan para Bernabé mayor conflicto son -senpai y -sensei, debido a la gran carga semántica que contienen. En el caso de -senpai, puesto que en la cultura española no tenemos una cultura del respeto a los mayores (aunque la diferencia sea de tan solo un año) tan marcada como en Japón. De modo que, según Bernabé, cualquier traducción de este término siempre va a parecer insuficiente. En cuanto a -sensei, puesto que engloba muchos conceptos a la vez (no solamente «profesor» o «maestro», sino también «doctor» e incluso se usa para los mangakas profesionales) Bernabé opta excepcionalmente por dejar el honorífico sin traducir.

Por último, dos puntos importantes que destaca Bernabé en su estudio es la adecuación de la traducción a los estándares actuales y el uso de modismos. En algunos manga aparecen en ocasiones ciertas expresiones que hoy en día podrían considerarse sexistas o racistas. Según Bernabé, en estos casos es necesario analizar el tipo de obra en el que esta expresión aparece, cuáles son las características del personaje que las pronuncia y el contexto de la historia para determinar si resulta adecuado traducir esa expresión o si, por el contrario, se opta por «suavizarla». En palabras de Bernabé:

> «Son frases que son hijas de su tiempo, o de una cultura con valores diferentes o simplemente desafortunadas y, como traductor, siempre que me encuentro con algo así me debato entre suavizar la expresión, altearla para neutralizarla completamente o mantenerla tal cual. Obviamente, si el personaje es un misógino o racista empedernido y eso forma parte de su carácter, y/o además es un manga relativamente antiguo, creo que hay que realizar una traducción cruda, sin más» (Bernabé, 2018: 105)

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En cuanto a los modismos (uso de expresiones características de una región o país), Bernabé afirma que, mientras que en países como España y Argentina las traducciones

de manga contienen numerosos modismos, en países como México se opta por llevar a cabo una traducción a un «español neutro» (Bernabé, 2018: 106). De este modo, la obra resulta más fácil de leer para los lectores no solamente de México, sino de otros países latinoamericanos sin edición local y pueden distribuirse a estos países más fácilmente. En este caso, Bernabé no está acuerdo con la definición de "español neutro" y considera que una traducción de este tipo resultaría poco natural y tanto la historia como los personajes resultarían más inverosímiles. Siendo consciente de que su traducción puede ser distribuida a otros países latinoamericanos, Bernabé (2018) opta por evitar el uso de términos y expresiones que pueden resultar problemáticas en dichos países, como el verbo «coger», pero sin eliminar por completo los modismos del castellano.

En definitiva, las decisiones de traducción de manga comentadas anteriormente se basan principalmente en el mantenimiento de la naturalidad, la fluidez y la fácil lectura de las obras en español y, salvo excepciones, sus traducciones van a estar orientadas en esa dirección. Sus observaciones desde un punto de vista profesional que resultan pertinentes para nuestro estudio.

A continuación, en el siguiente apartado vamos a observar de qué forma estas prácticas profesionales se reflejan en el producto final de, en este caso, *Neon Genesis Evangelion*. A partir de este punto pasamos a la parte más práctica de nuestro estudio.

5. LA TRADUCCIÓN OFICIAL DEL MANGA *NEON GENESIS EVANGELION*

En primer lugar, nos proponemos abordar los retos de traducción y el tratamiento traslativo de estos retos de traducción del manga objeto de estudio *Neon Genesis Evangelion.*

5.1. Observaciones iniciales

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

El manga de *Neon Genesis Evangelion*, al contrario de la tendencia que la intermedialidad en las obras japonesas suele seguir, no es la versión original de la historia, sino que se publicó un poco antes del lanzamiento del anime para promocionarla. Además, puesto que los autores del manga y del anime son distintos (Yoshiyuki Sadamoto y Hideaki Anno, respectivamente), Sadamoto ha señalado en numerosas ocasiones que el manga es su propio trabajo individual y que no se debe tomar como referencia del anime, a pesar de que Gainax también contribuyó a la creación del manga.

Por lo tanto, en ocasiones hablaremos sobre el anime original de Evangelion por el impacto comercial y narrativo que tuvo en el manga, pero sin centrarnos demasiado en los aspectos estilísticos y argumentales de la versión animada. En este trabajo nos concentraremos fundamentalmente en el manga de *Neon Genesis Evangelion*, y no tanto en el anime.

5.2. Argumento

En el año 2015, el mundo se encuentra sumido en un entorno postapocalíptico tras el fenómeno ocurrido como el Segundo Impacto. Como resultado de este suceso, unos seres denominados como «ángeles» están dispuestos a destruir la ciudad de Tokio 3. Para combatir a estos enemigos, la organización NERV ha creado unos robots llamados EVA, los cuales son pilotados por adolescentes a los que se les ha asignado la enorme responsabilidad de proteger al mundo de los ángeles. Shinji Ikari, junto a Asuka Langley y Rei Ayanami, serán los elegidos para llevar a cabo esta ardua misión.

5.3. ¿Por qué *Neon Genesis Evangelion*?

Neon Genesis Evangelion supuso una auténtica revolución en el ámbito del anime japonés, y aún a día de hoy sigue siendo un referente no solamente a nivel artístico, sino también a nivel narrativo. Existen innumerables estudios sobre *Evangelion* que comprenden desde los aspectos visuales, estéticos y narrativos de la serie (Suvilay, 2017; Santiago Iglesias y Soler Baena, 2021) hasta los aspectos comerciales que giran en torno a la serie y que la han convertido en una obra de culto (Ruh, 2013; Ballús y Torrents, 2014; Murai, Kingston y Burrett, 2022). Asimismo, también se ha estudiado con gran detalle la evolución de los personajes y sus patrones de comportamiento, así como los aspectos psico-sociales (Napier, 2002; Sánchez Segura, 2010) , filosóficos (Kraemer, 2004; Ortega, 2007; Thouny, 2009; Tsang, 2016; Li, Nakamura y Roth, 2013; Linares Pedrero, 2021) y religiosos (Rayhert, 2018) que influyen enormemente dentro de la obra.

Sin embargo, y a pesar de la gran cantidad de estudios que se han realizado sobre el anime de *Evangelion* y el análisis tan exhaustivo que los estudiosos de diversos campos han llevado a cabo sobre esta obra, el manga de *Evangelion* parece estar algo más inexplorado dentro del ámbito académico. Por ello, debido al enorme impacto que tuvo dentro del mercado mundial del anime, a la existencia de aspectos remarcables de gran interés que se muestran dentro de la obra con respecto a la lengua y la cultura japonesa, y a la escasez de estudios traductológicos sobre esta obra en formato manga, hemos considerado oportuno elegir Evangelion como nuestro objeto de estudio.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

5.3.1. *Evangelion* como institución

Tanto el anime como luego el manga experimentaron un éxito sin precedentes, y el impacto que tuvo tanto a nivel comercial como social lo convirtieron en un auténtico fenómeno que traspasó fronteras y revolucionó la forma de concebir el anime y el manga.

5.3.1.1. Recepción del anime

Las críticas tanto japonesas como extranjeras alabaron el trabajo realizado en *Evangelion*. En 2005, la cadena de televisión japonesa TV Asahi publicó una lista de los 100 mejores animes de todos los tiempos divididos en seis categorías (adolescente, +20, +30, +40, +50 y +60) basados en encuestas online a espectadores japoneses, situándose *Evangelion* en el puesto 20 (Macdonald, 2005). Asimismo, dicho anime también fue calificado con un 100% por la página web Rotten Tomatoes, basando su estudio en 28 comentarios de los críticos. El consenso al que llegó la crítica fue, según la página web Rotten Tomatoes (n.d.) la siguiente:

> «*Neon Genesis Evangelion*, both a cultural touchstone for Japan and an uncompromising auteurist vision by creator Hideaki Anno, doubles as an enthralling apex for the mecha anime genre and as a harrowing exploration of depression -- making for a wholly singular epic about angels and inner demons» (Rotten Tomatoes, n.d.)
>
> [Neon Genesis Evangelion, una piedra angular para Japón y una visión auteurista sin concesiones de su creador, Hideaki Anno, es a la vez un ápice cautivador del género del anime mecha y una desgarradora exploración de la depresión, lo que constituye una epopeya totalmente singular sobre ángeles y demonios interiores][9]

No obstante, el final de la serie (el cual tuvo que abreviarse debido a la falta de presupuesto) causó una gran polémica y dividió la opinión del público. Por lo general, estas críticas parecen resumirse en lo precipitado del final y en su falta de resolución (Eng, 2004).

Por otra parte, la serie recibió multitud de críticas positivas tanto por expertos en animación, como Takagi Shinji [Roderick «Agitator» Lee (n.d.)], como por las empresas de ámbito audiovisual, medios de comunicación y académicos debido a la complejidad de su historia y de sus personajes, llegando a ser considerado incluso como el causante de una deconstrucción del género del mecha. También es visto como un reflejo de la sociedad japonesa de aquel momento, azotada por una grave crisis económica y de valores, y un espejo en el que la comunidad otaku (entendida desde el punto de vista japonés)

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[9] Traducción propia.

podía verse reflejada. El crítico Tsuribe apunta, además, que *Evangelion* es «an ambiguous product. On the one hand it strongly appeals to otaku's sensibilities, but on the other it implies radical criticism against otaku's mentality» (Tsuribe, 1999 [2021]). En definitiva, *Evangelion* no solamente removió la industria del anime, sino también las conciencias de sus espectadores.

En cuanto al manga, este supuso también un verdadero éxito comercial tras el impacto del anime. Los primeros 10 volúmenes supusieron más de 15 millones de copias (Anime News Service, 2012), y el tomo número 12 se posicionó en el puesto número 1 en la lista de Tōhan, debido a las 429,868 copias vendidas (Loo, 2010). Asimismo, en 1996 el manga obtuvo el primer puesto de la revista Comickers como el mejor manga (Viz Media, n.d.).

5.3.1.2. Premios

A lo largo de dos décadas, Evangelion ha recibido numerosos premios y reconocimientos. En 1996 y 1997, la revista Animage publicó los ganadores de los premios del Anime Grand Prix, con Evangelion en el primer puesto en la categoría de «Mejor Serie» y «A Cruel Angel's Thesis» la primera posición como Mejor Canción en 1996 (Animage's Anime Grand Prix, 1996; 1997). También en 1995 y 1996, Animage le concedió la primera posición a Rei Ayanami como al Mejor Personaje Femenino y a Shinji Ikari como al Mejor Personaje Masculino en 1996 y 1997.

Por otra parte, la página web IGN situó a *Evangelion* entre las 10 mejores series de animación en su lista de «Top 100 de series animadas de televisión» (IGN, n.d.). Por su parte, el Japan Media Arts Festival organizó una encuesta en 2006 a 80,000 asistentes y Evangelion obtuvo el primer puesto como la serie más popular de todos los tiempos (Japan Media Arts Festival, n.d.). En 1996 y 1997, el anime de *Evangelion* también ganó la Animation Kobe award (Anime Planet, 2016).

La cantidad de premios y reconocimientos que *Neon Genesis Evangelion* ha recibido tanto dentro como fuera de Japón son innumerables y es una obra que sigue estando muy vigente a día de hoy.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

5.3.1.3. Impacto social

Quizás una de las razones por las que *Evangelion* se convirtió en una obra tan sumamente popular es porque fue lanzada en la época adecuada, reflejando las inquietudes y los problemas que sufría la sociedad japonesa en aquel entonces. En 1995, tal y como afirma

Cuéllar López (2016), Japón se encontraba en el punto más álgido de la ya anteriormente mencionada «Década Perdida», la recesión que provocó el estallido de una burbuja económica en los años ochenta y, como consecuencia, la inflación aumentó considerablemente, los salarios se abarataron y el producto interior bruto experimentó una importante bajada. Sin embargo, este no fue el único evento que determinó el curso de la serie: el ataque con gas saín al metro de Tokio por la secta «Aum Shinrikyo», por la que murieron 13 personas, y la cual se produjo unos meses antes del estreno de Evangelion. Este suceso hizo que se produjeran cambios en el argumento original de la serie debido a que era «so shockingly close to the political motivation of the Aum Shinrikyo group, they fight against the upshot of the enemy, without knowing what the enemy really is» (Hiroki, en Woznicki, 1998). A este respecto, Napier (2002) afirma lo siguiente:

> «Muchos de los jóvenes seguidores de Asahara eran […] parte de la élite japonesa, siendo graduados de importantes escuelas de ciencias e ingeniería. Frecuentemente tímidos e inseguros, fueron reportados en la prensa como devotos del anime de ciencia ficción. Atraídos al culto por su potente mezcla de imaginería sobrenatural […] su cada vez más estridente rechazo del mundo material […] y sus enseñanzas apocalípticas» (Napier, 2002)

Por lo tanto, la asociación de este atentado podría haber provocado que los japoneses sintieran un rechazo aún mayor a la cultura otaku.

Evangelion es un reflejo de las ansiedades y los miedos que atormentaban a la sociedad que sufrió todos estos sucesos, así como de la profunda depresión que experimentaba el mismo Anno. Autores como Arbonés señalan que Evangelion transmite la derrota moral del Japón de los años noventa, es una reflexión de la situación moral del país y de «las ansiedades de los hijos de la posmodernidad japonesa con relación a los temas de: género, identidad nacional y sexualidad» (Cuéllar López, 2016)). Una sociedad compuesta por individuos pasivos y aislados socialmente entre sí que viven, sin embargo, por y para obtener el reconocimiento y la aprobación de los demás, sin apenas tener tiempo para detenerse y conocerse a sí mismo o para las relaciones afectivas, sino únicamente para servir a los demás y abandonarte por el camino. Shinji buscaba suplir sus carencias afectivas con complacencia y docilidad. Tal y como explica Sadamoto, «he (Shinji) is a product of our era. I started out trying to create a character that would tap into the consciousness of today's anime fans» (Sadamoto, 1996). Así lo explica también el Grupo RIRCA:

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

> «Shinji es la crítica a una sociedad en la que uno debe mostrar su valía y sus dotes constantemente, donde no hay tiempo para el descanso, para conocerte a ti mismo, para disfrutar de lo que a uno le apasiona. Un mundo donde no hay tiempo para el afecto, para el amor; únicamente para servir a la nación; un mundo desconocido en el que pronto conocerá a gente con la que convivirá durante su misión de salvar a la Tierra» (Grupo RIRCA, n.d.)

Como resultado del sentimiento depresivo y desolador de la sociedad posmoderna que representaba la serie y de la conexión que el público estableció con el carácter de los personajes (además de por su carácter transgresor y por su calidad), *Evangelion* supuso un fenómeno cultural que transgredió los cánones del consumo de anime y su producción.

5.3.1.4. Impacto en la industria del anime

La repercusión de *Evangelion* no se limitó, sin embargo, al mero plano social, sino que revolucionó también en muchos aspectos la industria del anime y se podría decir, en líneas generales, que impulsaron iniciativas y técnicas que, a día de hoy, parecen seguir siendo muy importantes dentro del medio.

De algún modo, *Evangelion* impulsó una reinvención del género del mecha y del anime en sí. El estreno de la serie llamó la atención de tanto el público como la crítica por su carácter innovador y por la deconstrucción que hace del género del mecha, limitado hasta ese momento por tramas que se centraban básicamente en el enfrentamiento de robots gigantes contra seres que amenazaban la Tierra y que no se centraban de una forma tan profunda en los aspectos psicológicos de los personajes, como *Mazinger Z* o *Mobile Suit Gundam* (Redmond, 2008). Por lo tanto, lo que en un primer momento parecía tratarse de un shōnen más, resultó ser un anime adulto que dejó de lado las luchas entre máquinas para convertirlos en una extensión más del carácter de los protagonistas.

No obstante, la obra no se trataba de una distopía que se centrara en los temores del avance de la tecnología, tan recurrente en la época, con obras como el de *Akira* (1982-1990) o el de *Ghost in the Shell* (1989-1991), ni el protagonista era un auténtico héroe más «plano», que estaba siempre dispuesto a salvar al mundo, como bien caracterizaba a los personajes principales de las series mecha del momento, sino que la historia se centraba en aspectos internos del ser humano, más que en los externos, lo que la hacía más adulta y oscura, y nos presentaba a un protagonista pasivo, cobarde, inseguro y emocionalmente inestable (Ayala y Palacios, 2018), lo cual supuso un enorme cambio a nivel narrativo y conceptual que influyó en el desarrollo de las historias y de los personajes de obras posteriores.

Su éxito en el país nipón fue tal que otros autores se inspiraron en estos conceptos para realizar obras más complejas que luego tuvieron una muy buena recepción entre el

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

público y la crítica, como *Cowboy Bebop* (1998) e impulsó al anime al mercado internacional, consolidando la cultura otaku fuera de sus fronteras, dándole, así, un pequeño lavado de imagen a este concepto dentro de la cultura japonesa (Redmond, 2008).

La repercusión de *Evangelion* sigue hoy en día muy vigente y se puede observar en las diversas iniciativas y eventos que se han llevado a cabo en torno a *Evangelion.*

5.3.1.5. Peregrinación a Hakone

La ciudad de Tokio-3 de *Evangelion* se inspira en Hakone-Yumoto, una pequeña ciudad en la prefectura de Kanagawa que se encuentra a una hora y media aproximadamente de la verdadera Tokio.

Figura 19. Ciudad de Hakone en el anime *Neon Genesis Evangelion*

Hakone ha sido tradicionalmente famosa por sus parajes montañosos y sus baños termales, tan típicos de la cultura japonesa, pero el estreno de la serie le dio una popularidad aún mayor. Hoy en día se considera un lugar de visita casi obligatoria para todos aquellos aficionados a *Evangelion*, puesto que podrán ver paisajes reales que se ven reflejados dentro de la serie, como el Lago Ashi, al borde del monte Hakone, o el santuario Hakone (Figuras 22 y 23).

Además, también existe una pequeña tienda oficial de *Evangelion* (Figura 20), al más estilo tradicional (a diferencia de las que existen en Tokio u Osaka) y los personajes también pueden verse en algunas máquinas expendedoras, puntos turísticos e, incluso, en las tiendas de conveniencia (Figura 21).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Figura 20. Tienda oficial de Neon Genesis Evangelion en la ciudad de Hakone (Japón)

Figura 21. Tienda de conveniencia en la ciudad de Hakone (Japón)

Figura 22. Paisaje real de la ciudad de Hakone/Escena de *Neon Genesis Evangelion*

Figura 23. Paisaje real de la ciudad de Hakone/Escena de *Neon Genesis Evangelion* (2)

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En colaboración con Odakyu Group y la Hakone Tourism Association, la región llevó a cabo un gran evento llamado «Evangelion x Hakone 2020 MEET EVANGELION IN HAKONE», que duró desde el 10 de enero de 2020 hasta el 30 de junio del mismo año (Página oficial de Hakone, 2020).

Figura 24. Evangelion x Hakone 2020 MEET EVANGELION IN HAKONE

Los autobuses, estaciones y paradas de autobús que pertenezcan Odakyu Hakone Group estaban ambientados en *Evangelion*.

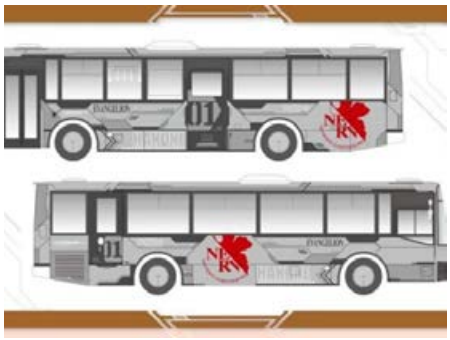


Figura 25. Autobuses de Evangelion x Hakone 2020 MEET EVANGELION IN HAKONE

Asimismo, se pusieron a la venta productos exclusivos y se abriría un parque de atracciones llamado «Hakone Kowakien Yunessun» durante un periodo limitado, que incluyó unos baños termales y toboganes acuáticos con aguas de color rojo, imitando el LCL, o líquido amniótico en el que los personajes se sumergen cuando sincronizarse con los EVA y pilotarlos. Sus instalaciones también estarían decoradas con diseños inspirados en los EVA.

Figura 26. Baños termales de Evangelion x Hakone 2020 MEET EVANGELION IN HAKONE

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

5.3.1.6. Tienda en Tokio

Además de la pequeña tienda oficial de estilo tradicional que se encuentra en Hakano, en el distrito de Ikebukuro se encuentra el Evangelion Store Tokyo 01. Anteriormente, esta tienda se localizaba en la Calle Takeshita-dori, en el distrito de Harajuku, pero fue trasladada a Ikebukuro en 2014. En él se venden productos de todo tipo relacionados con Evangelion, como ropa, zapatos, tarjetas coleccionables o accesorios.

Sin embargo, en Ikebukuro no solamente se encuentra la tienda oficial de *Evangelion*, sino que, entre el 20 de abril y el 1 de septiembre de 2020 abrió temporalmente un bar ambientado en *Evangelion*.

Figura 27. Menú de tienda de Evangelion en Tokio

Estos bares y restaurantes temporales son muy comunes y las temáticas suelen ser de lo más diversas.

5.3.1.7. Pachinko

Se pueden encontrar productos relacionados con *Evangelion* incluso en ámbitos que no tienen nada que ver con el manga o con el anime. Incluso los famosos pachinkos japoneses (una especie de recreativos con multitud de máquinas tragaperras) han usado la imagen de la conocida serie para sacar al mercado nuevos juegos con la temática de Evangelion para atraer a un público aficionado a la serie y, a la vez, al pachinko.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Figura 28. Pachinko de *Neon Genesis Evangelion*

5.3.1.8. Karaoke

Una de las pruebas que demostrarían que *Evangelion*, más de 20 años después de su estreno, sigue estando muy presente dentro de la sociedad japonesa es la repercusión que aún a día de hoy su banda sonora tiene.

En 2019, el Heisei Anisong Grand Prix le concedió a «Cruel's Angel Thesis», la canción del opening de *Evangelion*, y escrita por Neko Oikawa y compuesta por Hidetoshi Sato, el primer premio a la banda sonora de anime más representativa de los últimos 30 años, con motivo del cambio de era que se produjo en 2019 (de la era Heisei a la Reiwa) (Loveridge, 2019).

Es más, el 10 de septiembre de 2015, Neko Oikawa reveló que obtiene más de un millón de yenes cada año en royalties por la canción (cada vez que esta canción es reproducida, la autora gana unos 0,8 céntimos), siendo el beneficio especialmente alto cuando se reproduce en los karaokes y en los pachinkos. Curiosamente, la autora afirma que jamás ha visto la serie, que escribió la letra en unas 2 horas y que nunca ha llegado a conocer al compositor de la canción, Hidetoshi Sato (Rogers, 2015).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

5.3.1.9. Shinkansen

Evangelion también ha trascendido al sector del transporte y del automóvil. En 2018, el tren de alta velocidad japonés (shinkansen) que va desde Shin-Osaka hasta Hakata fue ambientado en la serie, con motivo del 20 aniversario de *Evangelion* y del 40 aniversario de la línea Sanyo Shinkansen. La librea del tren estaba decorada como el EVA Unit-01 que pilota Shinji y estuvo en servicio desde el 7 de noviembre de 2015 hasta el 13 de

mayo de 2018. En su origen iba a durar mucho menos, pero fue tan popular que el JR West tuvo que ir extendiendo su duración. En su interior se podían encontrar varias fotos, un panel artístico sobre el diseño del tren y hasta una cabina de Evangelion a tamaño real. Además, los anuncios de las estaciones y otras informaciones fueron hechos por el actor de doblaje del personaje de Kaworu Nagisa.

Hoy en día, con el fin de seguir promocionando el turismo ferroviario, el shinkansen de Evangelion ha sido sustituido por el tren bala de Hello Kitty, que usa el mismo tipo de tren y el mismo recorrido, de Hakata a Osaka.

5.3.1.10. Spin off, reboots y otras adaptaciones

Debido a la inmensa popularidad de la serie, rápidamente se llevaron a cabo multitud de adaptaciones en todo tipo de plataformas audiovisuales y literarias. La primera de ellas fue el manga que nos ocupa en este trabajo que, aunque comenzó a publicarse antes del lanzamiento de la serie para promocionarla y aumentar el interés del público, acabó mucho después del último capítulo de la serie. El manga comenzó a publicarse en la revista *Shonen Ace* en diciembre de 1994, aunque en 2008 pasaría a ser publicada en *Young Ace*, de la revista *Kadokawa* (Loo, 2011). A pesar de que Yoshiyuki Sadamoto fue el encargado de diseñar los personajes del anime, Sadamoto no realiza una adaptación completamente fiel a la serie original, sino que el manga es la propia interpretación de Sadamoto de la serie, mientras que el anime es la interpretación de Anno, su autor original, y el cual reflejó la depresión que sufría. En el manga aparecen multitud de escenas que no tienen lugar dentro de la serie y se suprimen otras muchas. También se aportan explicaciones más claras y directas a incógnitas que surgen en el anime. Se centra sobre todo en las relaciones personales entre los personajes y dedica extensas páginas a explicar los pensamientos y sentimientos de los personajes. La historia tiene un final más concluyente y es completamente diferente al final de la serie. Por lo tanto, se trataría de una segunda interpretación de la historia (Horn, 1998).

Otros mangas inspirados en *Evangelion* son los siguientes:

- *Neon Genesis Evangelion: Angelic Days*: Es un manga escrito por Fumino Hayashi basado en videojuego *Neon Genesis Evangelion: Girlfriend of Steel 2nd*. Fue publicado en 6 volúmenes por la editorial Kadokawa Shoten en la revista Gekkan Asuka entre 2003 y 2005. Basándose en lo ocurrido en el último capítulo de la serie, la historia es una comedia romántica de instituto que se centra en las relaciones amorosas de los personajes.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Figura 29. Portada de *Neon Genesis Evangelion: Angelic Days*

- *Neon Genesis Evangelion: Shinji Ikari Raising Project*: 18 volúmenes producidos por Gainax, dibujados por Takahashi Osamu y publicados por Kadokawa en la revista Shonen Ace, la misma que publicó el manga de Yoshiyuki Sadamoto. Se publicó entre marzo de 2006 y mayo de 2016. Se basa en un videojuego homónimo y se ofrece también una historia alternativa al universo de Evangelion, tras la poca aceptación de *Neon Genesis Evangelion: Girlfriend of Steel 2nd*. Basándose también en el último capítulo de la serie, se presenta un mundo en el que Shinji es «feliz», con una familia que no ha sido afectada por el Segundo Impacto, y las relaciones amorosas que surgen entre los personajes.

Figura 30. Portada de *Neon Genesis Evangelion: Girlfriend of Steel*

- *Neon Genesis Evangelion: Campus Apocalypse*: Diseñado por Ming Ming y publicado entre octubre de 2007 y diciembre de 2009 por la editorial Kadokawa en la revista Gekken Asuka, se compone de 4 volúmenes en los que se emplean a personajes de la historia original, como Shinji, Rei, Kaworu o Asuka, pero la historia difiere completamente de la serie, aunque tomen conceptos basados en la misma. En esta historia, Shinji asiste a la Academia Nerv y, tras encontrar una misteriosa piedra, descubre que sus compañeros de clase, Rei, Asuka y Kaworu son cazadores de ángeles. Pronto Shinji se ve envuelto en batallas contra los ángeles.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Figura 31. Portada de *Neon Genesis Evangelion: Campus Apocalypse*

Además de las adaptaciones en manga, han sido muchos sus reboots, secuelas y spin-off a lo largo del tiempo.

- *Neon Genesis Evangelion: Death and Rebirth*: Es un reboot que se estrenó en los cines japoneses el 19 de marzo de 1997. La película se divide en dos partes: *Death*, donde se resume la trama de la serie, y *Rebirth*, en el que se muestra un final alternativo al ofrecido en los dos últimos capítulos del anime. Debido a la falta de tiempo, solamente pudieron mostrarse los primeros 27 minutos del total de 40 minutos del final de la serie cuando fue estrenado. Por ello, en *The End of Evangelion*, la segunda película, se muestran los 40 minutos completos correspondientes a *Rebirth*. Además, de esta película se lanzaron dos reediciones llamadas *Death (True)* y *Death (True)2* (esta última incluida también en *Revival of Evangelion*.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

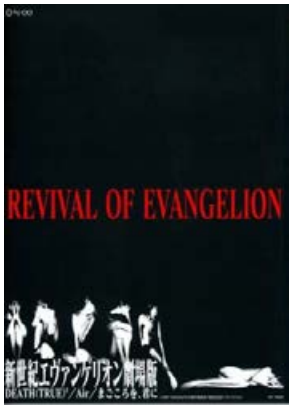
Figura 32. Portada de *Neon Genesis Evangelion: Death and Rebirth*

- *The End of Evangelion*: Escrita y dirigida por Hideaki Anno, y estrenada el 19 de julio de 1997, ofrece una visión alternativa de los mismos sucesos del final de la serie. Mientras que la serie muestra lo que les sucede a los personajes dentro durante el

Tercer Impacto, en la película se muestra lo que sucede desde fuera. Las críticas estaban bastante divididas tras su estreno, pero en 1997 ganó el Animage Anime Grand Prix (entre otros premios) y en 2014, la revista *Time Out New York* la incluyó como una de las mejores 100 películas animadas de todos los tiempos, en el puesto número 65.

Figura 33. Portada de *The End of Evangelion*

- *Revival of Evangelion*: Estrenada en Japón en marzo de 1998, es una versión remasterizada de las dos primeras películas, con escenas adicionales y una mayor calidad de vídeo y sonido, aunque sin que se produzcan cambios significativos dentro de la historia original.



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Figura 34. Portada de *Revival of Evangelion*

- *Rebuild of Evangelion:* Pensada originalmente como un remake, pero siendo tal vez una historia alternativa, se trata de una tetralogía llevada a cabo por Studio Khara (el nuevo estudio de Hideaki Anno), en colaboración con Gainax. Se centra más en la

acción y dejando de lado los temas psicológicos y filosóficos. Se compone de las siguientes películas:

- *Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone*: Se trata de una adaptación de los primeros seis episodios en el que se incluyen escenas nuevas y se emplea la animación a ordenador.

Figura 35. Portada de *Evangelion: 1.0 You are (Not) Alone*

- *Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance*: En esta entrega aparecen nuevos EVA, nuevos ángeles y nuevos personajes. De ahí que se piense que esta tetralogía no se trate de un remake, sino de una historia paralela.

Figura 36. Portada de *Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance*

- *Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo:* Se estrenó en Japón el 17 de noviembre de 2012. La historia se sucede 14 años después de los eventos ocurridos durante la segunda parte, aunque desvinculándose de los acontecimientos que se presentan en la historia original.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Figura 37. Portada de *Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo*

- *Evangelion: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time*: La cuarta y última entrega de la saga. Tras lanzarse el teaser promocional, se confirmó que esta película se estrenaría en 2020. Finalmente se lanzó el 8 de marzo de 2021.

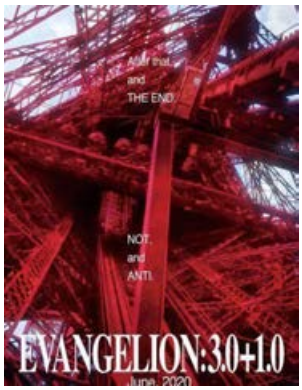


Figura 38. Portada de *Evangelion: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time*

Por otro lado, también se lanzaron varios videojuegos sobre la serie. El primero de ellos fue *Neon Genesis Evangelion: 1st Impression*, el cual fue producido por Sea Saturn poco después de la primera emisión del anime y que se ambienta en lo ocurrido después del octavo episodio, aunque presentando una historia original. Un año más tarde se lanzó una secuela llamada *Neon Genesis Evangelion: 2nd Impression*, producida por la misma compañía y centrándose sobre todo en los personajes de Shinji y Mayumi. Luego, en 1998, se lanzó *Neon Genesis Evangelion: Girlfriend of Steel*, cuya historia se origina tras la aparición del Jet Alone (robot que se maneja sin piloto y que se alimenta con energía nuclear) y en el que aparecen nuevos personajes e historias. Otros videojuegos fueron *Secret of Evangelion,* en el que introducen el personaje de agente Kyouya Kenzaki, el cual debe averiguar los secretos de NERV, y *Evangelion: Battle Orchestra*, en el que se reproducen las batallas vistas en la serie.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Asimismo, también se han lanzado múltiples álbumes con la música del anime y de las películas, así como un drama de tono humorístico llamado *After the End*, de 23 minutos de duración, escrito y dirigido por Anno. En él, los actores de doblaje de la serie son reunidos para extender la serie debido a su inmensa popularidad. Puesto que las grabaciones tienen que estar listas esa misma noche, cunde el pánico entre los actores y comienzan a realizar una lluvia de ideas con propuestas para hacer cambios en la serie que aumenten su popularidad, desembocando en ideas descabelladas. Más de veinte años después del primer lanzamiento, *Neon Genesis Evangelion* es una obra que sigue cosechando éxitos en Japón.

5.4. Traducciones oficiales

5.4.1 Manga original

La obra original *Neon Genesis Evangelion* en japonés fue publicada por la editorial Kadokawa Shoten en formato tankōbon disponible en tiendas especializadas en Japón desde el año 1995 al año 2014. Cada volumen apareció subdividido por capítulos, cada uno con su propio título y se vendieron cada uno por separado.

5.4.2. Traducciones directas

5.4.2.1. Traducciones al inglés

Si bien la editorial Viz Media publicó varias versiones de *Neon Genesis Evangelion* traducida al inglés, como su versión en formato comic book de diciembre de 1998 a mayo de 2003, o la edición en formato tankōbon de febrero de 2002 a mayo de 2003 (como volúmenes del 1 al 7), la versión de la que disponemos es una edición posterior publicada por Viz Media entre noviembre de 2012 y febrero de 2015. Esta versión la adquirimos escaneada y en formato digital (.cbr). Se trata de una edición en la que se ha llevado a cabo una traducción directa del japonés al inglés y cuyos traductores son Mari Morimoto (volumen 1), Lillian Olsen (volúmenes 1-12), John Werry (volúmenes 13 y 14), Evan Galloway (volumen 14) y William Flanagan y David Ury (traducciones adicionales). Los encargados de realizar la adaptación al inglés fueron Fred Burke y Carl Gustav Horn.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

A diferencia de la edición japonesa, la edición inglesa sigue un formato de «3 in 1 edition», es decir, que en ella se incluyen 3 volúmenes en 1 (excepto los volúmenes 13 y 14, que

se publicaron individualmente y por separado). Al igual que en la versión japonesa, cada volumen está subdividido por capítulos, cada uno con su correspondiente título.

Esta versión ha sido empleada en nuestro estudio solamente como referencia, centrándonos en las versiones japonesa y española.

5.4.2.2. Traducción al español

A pesar de que la primera traducción al español de *Neon Genesis Evangelion* publicada por Norma Editorial data de 1997, la edición de la que disponemos es la versión publicada por Norma Editorial en formato tankōbon y traducidos directamente del japonés al español por Carlos Ramos (volúmenes 1, 2, 4 y 5,) y por Olinda Cordukes (volúmenes 3 y del 6 al 14). Las ediciones y sus años de publicación difieren de un volumen a otro, quedando del siguiente modo:

- Volumen 1 (6º edición, 2019)
- Volumen 2 (2º edición, 2009)
- Volumen 3 (3º edición, 2019)
- Volumen 4 (2º edición, 2015)
- Volumen 5 (2º edición, 2016)
- Volumen 6 (2º edición, 2018)
- Volumen 7 (2º edición, 2019)
- Volumen 8 (no especificado, 2004)
- Volumen 9 (no especificado, 2004)
- Volumen 10 (no especificado, 2007)
- Volumen 11 (no especificado, 2008)
- Volumen 12 (no especificado, 2010)
- Volumen 13 (2º edición, 2012)
- Volumen 14 (2º edición, 2019)

Al igual que en la versión original japonesa, cada volumen se encuentra subdividido por capítulos con un título propio y cada volumen está publicado por separado.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Para la elaboración del corpus de este estudio hemos empleado las versiones en japonés, inglés y español de la obra *Neon Genesis Evangelion* de Yoshiyuki Sadamoto. Cada versión incluye un total de 14 volúmenes de unas 177 páginas de media, siendo el volumen 2 el más corto (166 páginas) y el volumen 14 el más largo (192 páginas). Para ver la lista completa del corpus, véase «Referencias bibliográficas: Fuentes primarias».

Con respecto a la versión española empleada en nuestro estudio, debemos señalar que el

6 de mayo de 2022 Norma Editorial publicó una edición coleccionista en formato kanzenban de la obra con traducción de J. Oriol Guinoval, en colaboración con David Heredia y revisado por Daruma Serveis Lingüístics. Tanto la traducción como el tratamiento de la imagen y de los paratextos es diferente con respecto a la versión que nosotros hemos utilizado en nuestro estudio. Sin embargo, no hemos tenido en cuenta esta última versión para coleccionistas y hemos empleado la edición española anterior para elaborar el corpus.

5.5. Los retos de traducción en *Neon Genesis Evangelion*

Estos retos se dividen en dos partes, en función de su naturaleza y sus características lingüísticas y paralingüísticas. Aunque vamos a emplear ejemplos de *Neon Genesis Evangelion* para mostrar estos retos, los retos de traducción que proponemos consideramos que también son susceptibles de aparecer en otras obras de manga.

- Retos estéticos

Estos retos están relacionados especialmente con el tratamiento de la tipografía y el uso de la lengua con fines estéticos (peritextos verbales y verbo-icónicos).

Cambio de tipografía en el rotulado: resulta muy común que en las versiones traducidas de un manga el tipo de tipografía empleada sea diferente del original, a pesar de que dicha tipografía pueda servir para definir, por ejemplo, a un personaje o que haya sido deliberadamente empleada por el autor de la obra para transmitir una determinada carga estética y simbólica. Consideramos que un cambio en las características de la tipografía original puede llegar a incluso a contribuir a un cambio en la percepción que el lector puede tener sobre un cierto personaje o sobre una situación determinada. De modo que abogamos por el empleo de una tipografía lo más parecida posible al original en la traducción y rotulación, ya que la tipografía desempeña una función no solamente lingüística, sino también artística dentro de la imagen y afecta a la recepción de dicha imagen por parte del lector. En el primer ejemplo se puede observar cómo la rotulación de la tipografía en la versión española difiere significativamente de la original y rompe por completo con la estética de la viñeta.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 59 Viñeta 2		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 7. Retos estéticos de traducción del manga. Ejemplo 1

En el siguiente ejemplo, la versión española ha empleado una interjección española, al igual que en la japonesa, pero no ha mantenido la estética visual del original y se ha editado en orden de lectura horizontal.

Ubicación: Vol. 2 Cap. 9 Viñeta 3		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 8. Retos estéticos de traducción del manga. Ejemplo 2

Uso del alfabeto japonés con fines estéticos: puesto que la tendencia de las traducciones de manga está dirigida al mantenimiento del exotismo de la cultura japonesa, en ocasiones algunos elementos que se encuentran escritos en caracteres japoneses se conservan en japonés para evitar romper con la estética de la imagen, aunque eso provoque una pérdida de información por parte del lector meta. Sin embargo, si se intenta naturalizar la obra por completo (como era común en las primeras traducciones de manga), la estética de la imagen se vería seriamente afectada y el coste de producción sería mucho mayor, aunque favorezca la comprensión del significado de la historia. Por lo tanto, el reto en este caso

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

sería saber encontrar el equilibrio entre ambas corrientes y decidir en qué momentos deberá traducirse y adaptarse todo y en qué momentos será mejor conservar los caracteres japoneses con fines estéticos. En el siguiente ejemplo, en la versión inglesa de *Neon Genesis Evangelion* (la imagen en el medio) no ha traducido ni adaptado la intervención de Kensuke. Aunque encajaría con la reacción de Shinji Ikari («… and I don't think I'll ever understand this otaku») se pierde una gran parte de la información que aparece en esta viñeta.

Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 2		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 9. Retos estéticos de traducción del manga. Ejemplo 3

Tratamiento de las onomatopeyas: al igual que ocurre con el punto anterior, las onomatopeyas cumplen una importante función estética dentro de la imagen, por lo que modificarla supondría romper con la estética de la imagen original, pero al mismo tiempo no traducirla supondría una pérdida de información. En la siguiente imagen se observa cómo la onomatopeya que aparece en la viñeta ha sido adaptada en la versión original y, como resultado, la imagen del fondo queda parcialmente cubierta.

Ubicación: Volumen 1 Capítulo 1 Viñeta 4		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 10. Retos estéticos de traducción del manga. Ejemplo 3

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Retos lingüísticos

Algunos de los retos lingüísticos que se pueden encontrar en la traducción de manga están relacionados principalmente con los extranjerismos y las referencias culturales (peritextos icónicos).

Uso de extranjerismos en japonés: el empleo de extranjerismos en japonés puede suponer un reto cuando la obra se traduce a la lengua a la que dicho extranjerismo pertenece, puesto que en japonés estos extranjerismos pueden emplearse, por ejemplo, para mostrar la nacionalidad extranjera de un personaje. También esto puede suponer un reto al traducir la obra a otras lenguas distintas de las que el extranjerismo pertenece, puesto que el lector no tiene tampoco por qué conocer necesariamente esa lengua extranjera. En el siguiente ejemplo se emplea un extranjerismo en alemán para mostrar al lector la nacionalidad alemana del personaje de Asuka.

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 7		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 11. Retos lingüísticos de traducción del manga. Ejemplo 1

Tratamiento de las referencias culturales: algunos aspectos como la comida japonesa u otros elementos directamente relacionados con la cultura japonesa favorecen la situación por parte del lector en el escenario en el que se desarrolla la historia. Sin embargo, dichos aspectos característicos de una cultura no siempre tienen una correspondencia directa en la lengua y cultura meta, puesto que en estas no existen. Por lo tanto, el debate residiría en considerar conveniente o no traducir un elemento cultural y, en caso afirmativo (lo más recomendable), cómo abordarlo (nota a pie de página, breve explicación dentro de la viñeta u otra técnica). En el siguiente ejemplo aparece una comida japonesa llamada

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

«takoyaki» (たこ焼き) primero como «takoyaki» en alfabeto latino (en la parte inferior izquierda de la primera imagen) y un poco más tarde dentro de la historia como たこやき en japonés (dentro de una pequeña caja en la segunda imagen). La mención en alfabeto latino de este plato se traduce en la versión española («albóndigas de pulpo»), pero no se traduce cuando esta aparece escrita en japonés.

Ubicación: Vol. 2 Cap. 7 Viñeta 3		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 12. Retos lingüísticos de traducción del manga. Ejemplo 2

Ubicación: Vol. 2 Cap. 8 Viñeta 3		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 13. Retos lingüísticos de traducción del manga. Ejemplo 3

La cuestión principal de los retos de traducción de manga giraría en torno a la siguiente pregunta: ¿extranjerizar o naturalizar? A pesar de que, como ya se ha mencionado, la tendencia actual es la de extranjerizar y dejar sin traducir cuantas más cosas mejor a petición general del aficionado de manga, realmente no estamos seguros de si esto se

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

puede aplicar a todos los casos o si, por el contrario, en determinadas situaciones una adaptación a la lengua y a la cultura meta no puede ser quizás más positiva al favorecer una mayor recepción y comprensión de la información que aparece en la imagen.

Hemos podido observar que los autores tratados dentro de la traducción del manga analizan aspectos del manga bastante generales y no profundizan en ningún elemento en concreto de la misma (a excepción de Inose, que analiza detenidamente la traducción de onomatopeyas). Se tratan, pues, de enfoques que permiten introducirnos en el ámbito de la traducción de manga, pero con los que no podemos contar para un análisis descriptivo exhaustivo que abarque todos los aspectos que deben ser tenidos en cuenta en la traducción de la imagen y de los paratextos en el manga. El único enfoque que nos permite realizar el análisis que el manga como medio y producto cultural se merece es el de la Paratraducción.

Para este apartado se han escogido 21 ejemplos representativos de los 134 ejemplos recopilados, aunque los resultados corresponden al análisis de los 134. Para acceder al resto de ejemplos, ver Anexos 10.3.1.

5.5.1. Uso de préstamos

Se emplean formas diferentes de extranjerismos:

- Uso del inglés en letras romanizadas: Se usa para los tecnicismos, datos técnicos relacionados con el EVA y con el sistema informático. También se usa con fines estéticos, como es el caso de aquellos personajes que incluyen en sus diálogos alguna palabra en inglés o en las portadas en las que se insertan los títulos en inglés.

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 5		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
MAGI—にダミープログラムを	I had **Magi** run a recovery program that's full of misinformation… I doubt	Sin embargo, creo que como pusimos en marcha el **programa Dummy en**

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

走らせといたから 全体の把握はできなかた と思うけど… でも 本部初の被害が 使途ではなく 人間にやられたものとは やり切れませんね [**MAGI (magii)** ni damii puroguramu wo hashirasetoita kara zentai no haaku ha dekinakatta to omou kedo… demo honbuhatsu no higai ga shito dewanaku ningen ni yararetamono to wa yarikiremasen ne]	they'll get a clear picture, at any rate. What's bad is that the first real damage to headquarters wasn't done by an angel… but by one of us.	**Magi**, no lograron entenderlo todo… Es intolerable que el primer daño que se le ocasiona al cuartel sea cosa de humanos y no de ángeles.

Tabla 14. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 1

- Uso del alemán en letras romanizadas: Se usa para información relacionada con la psique humana y del sistema nervioso (de ahí que la organización del EVA se

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

llame NERV, que en alemán significa «nervio», exista la organización SEELE, que significa «alma» o GEHIRN, que significa «cerebro»). Además, puesto que el personaje de Asuka es de origen alemán, hay un fragmento en el que ella habla con su madre por teléfono en alemán. Esto sirve para dejar claro el origen extranjero del personaje.

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 7		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
Scheiße! なによ この機械 壊れてんじゃ ないの!? [***Scheiße!*** Nani yo kono kikai kowareten ja naino!?	***Scheiße!*** What's wrong with this damn machine?!	***Scheiße!*** (¡mierda!) ¡Esta máquina está escacharrada!

Tabla 15. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 2

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Nombres de instituciones: Se usa con mucha menos frecuencia, pero se puede ver, por ejemplo, en la transcripción en katakana de las organizaciones NERV, SEELE y GEHIRN. También se puede ver NERV en un caso escrito en letras romanizadas.

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 5		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
特務機関 **ネルフ**? [Tokumukikan **Nerufu**?]	Uh-huh--an unpublicized organization under the direct control of the U.N… Special Agency of **"NERV"**?	¿**Nerv**, servicios secretos? Eso es, una organización de asuntos reservados bajo control de la ONU…

Tabla 16. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 3

- Prevalencia de palabras extranjeras sobre las japonesas: Se usa probablemente con fines estéticos. Evangelion cuenta con multitud de ejemplos de este tipo. A diferencia de aquellos extranjerismos cuyo uso está muy extendido en japonés (ver más abajo), el uso de estos términos es meramente con fines estéticos y se encuadra solamente dentro del hilo narrativo de la historia. En el siguiente ejemplo se puede observar cómo se ha empleado en japonés la palabra «The End» escrita en katakana (ジエンド).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 55 Viñeta 4		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
これで **ジ… エンド**か [Kore de **Ji… endo** ka]	So. This is how.	¿Ya **Se… acabó** todo?

Tabla 17. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 4

- Extranjerismos cuyo uso está muy extendido en japonés: No obstante, al igual que, en otros idiomas, el uso de términos ingleses está tan extendido que acaba asentándose dentro de la lengua y pasan a formar parte del habla de la vida cotidiana. La lengua japonesa no es ninguna excepción, y hoy en día el uso de estos extranjerismos (adaptados a la pronunciación japonesa) está muy extendido entre la población y lo usan de forma cotidiana. En el siguiente ejemplo aparece la palabra «channel» (チャンネル), que está muy extendido en la lengua japonesa.

Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 5		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
いい加減 **チャンネル**	Change the damn **channel**, already.	Basta ya, cambia de **canal**, por favor.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

変えなさいよ [Ii kagen **Channeru** Kaenasai yo]		

Tabla 18. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 5

5.5.2. Términos y expresiones en katakana originalmente japoneses

Por otra parte, existen verbos que se escriben en katakana, como si fuera un extranjerismo, pero que, sin embargo, son originalmente japoneses. Aunque no existe realmente un consenso del motivo del uso del katakana en estos términos, podría deberse todo, nuevamente, a fines estéticos. En el siguiente ejemplo observamos el ejemplo de la palabra バカ («baka»), que es una palabra originalmente japonesa, pero que está escrita en katakana.

Ubicación: Vol. 8 Cap. 65 Viñeta 3		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
バカ… [**Baka**…]	… **Fool**.	**Tonto**…

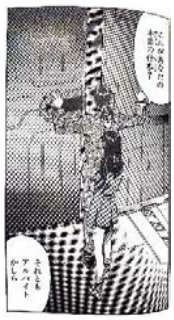
Tabla 19. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 6

5.5.3. Términos y expresiones que pueden escribirse usando diferentes caracteres

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Asimismo, también existen términos que pueden escribirse de diferentes formas en japonés y que son todas igualmente aceptadas y comúnmente empleadas. En el siguiente ejemplo se puede observar cómo la palabra 本当 («hontō», «real», «de verdad») aparece

escrito tanto en kanji (本当), como en katakana (ホント) sin que por ello cambie su significado.

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 1		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
		
これがあなたの **<u>本当</u>**の仕事? それとも アルバイト かしら [Kore ga anata no **<u>hontō</u>** no shigoto? Soretomo arubaito kashira]	Is this your **<u>real</u>** job? Or just some part-time work?	¿Éste es tu trabajo **<u>de verdad</u>**? ¿O es que tienes pluriempleo?
Versión original	Versión inglesa	Versión española

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ホントの母親じゃ ないけど一応 育ててくれたんだし [**Honto** no hahaoya ja naikedo ichiou soda tetekuretandashi]	I mean, she *did* raise me, so I guess it's my duty…	No es mi madre **de verdad**, pero me crió

Tabla 20. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 7

5.5.4. Tratamiento de los kanjis y de los furiganas

Los editores dejan entrever que Evangelion es una obra dirigida a un público joven (a pesar de lo complicado de la historia) porque transcribe los kanjis que aparecen usando furigana. Esto no solamente ocurre con los kanjis más técnicos y complicados, sino también los que son más sencillos y comunes en la vida cotidiana.

No obstante, en ocasiones los kanjis se suprimen y se sustituyen por otras formas de escritura. En estos casos, a diferencia de los términos que pueden escribirse usando varias formas de escritura (ver más arriba), estos se tratan de casos excepcionales, es decir, de términos que son originalmente escritos en kanji y que, a modo de excepción, se escriben de una forma diferente en un momento puntual. Por ejemplo:

- Kanjis sustituidos por hiraganas: en el siguiente ejemplo se puede observar cómo la palabra 痛い («itai») aparece escrita en hiragana.

Ubicación: Vol. 14 Cap. último capítulo Viñeta 4		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
いたい	**Ow! Ow! Ow!**	¡**Ay**, qué daño!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

いたい **いたい** [**Itai** **Itai** **Itai**]		

Tabla 21. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 8

- Kanjis sustituidos por katakanas: en el siguiente ejemplo, la palabra 無理 («muri») aparece escrita en katakana.

Ubicación: Vol. 5 Cap. 33 Viñeta 3		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
ムリもないわね あんなモノ 見せられた後 じゃ… [**Muri** monai wa ne Anna mono miserareta ato ja…]	"Put them out of your head." Right, **I don't blame him** at all.	**No me extraña**… Después de haber visto aquello…

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Tabla 22. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 9

- Otras formas de escritura alternativas: en la obra aparecen otras formas en las que algunas palabras están escritas y que son diferentes de como normalmente se escriben.

- Hiraganas sustituidos por katakanas: en el siguiente ejemplo, la palabra こんにちは («konnichiwa») aparece escrita en katakana.

Ubicación: Vol. 5 Cap. 27 Viñeta 2		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
よつ **コンバンワ** あれ? だれかの 誕生絵か? [Yoo **Konbanwa** Are? Dare ka no tanjōe (baasudei ka?]	**Hey**, everybody. Is it someone's birthday?	**Hola**, buenas. Anda. ¿Es el cumpleaños de alguien?

Tabla 23. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 10

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En ocasiones, los furiganas pueden presentar variaciones, y la transcripción del kanji no corresponde con su verdadera pronunciación. En su lugar se introduce el kanji que reflejaría el significado de la palabra, pero empleando en su furigana una transcripción más sencilla de entender para el lector. De este modo, se pueden encontrar los siguientes casos:

- Empleo de letras romanizadas: el furigana de la palabra escrita en katakana «NERV» está escrito en alfabeto latino.

Ubicación: Vol. 7 Cap. 43 Viñeta 6		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
ここは…? なーに **ネルフ**は民間人の 知らない施設を いっぱい持ってるって ことさ [Koko wa…? Naani **Nerufu (NERV)** wa minkanjin no Shiranai shisetsu wo ippai motterutte kotosa]	Where are we…? Well… Let's just say **NERV** has lots of facilities that civilians don't know about.	¿Dónde estamos…? **NERV** tiene muchas instalaciones que los civiles desconocen.

Tabla 24. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 11

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Empleo de un furigana equivalente en significado, pero no en fonética: el término incluye un furigana escrito en algunos de los caracteres japoneses y representan el significado que el autor pretende darle a dicho término, aunque fonéticamente no encaje con la fonética original del término empleado. En la siguiente viñeta aparece dos ejemplos de este suceso. El primer caso es el término 遠隔操作, cuya transcripción en furigana debería ser «enkaku sōsa» pero que en la obra se transcribe como «rimooto kontorooru» («remote control»). El segundo ejemplo es el de Magi システム, que debería ser transcrito como «magi shisutemu», pero en la obra se transcribe como «suupaa konpyuuta» («super computer»).

Ubicación: Vol. 1 Cap. 2 Viñeta 2		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
おまけに 学習能力も ちゃんとあって 外部からの**遠隔操作** ではなく プログラムによって動作 する一種の知的巨大 生命体と **Magi システム** は分析してるわ [Gaibukara no enkaku sousa (rimooto kontorooru) dewanaku	It's also shown tactical adaptability during the attack… It can definitely *learn*. As far as we can determine, it's not under **remote control**. The **Magi system** believes it to be a *life form*, guided by some sort of internal, programmed intelligence…	Y además posee capacidad de aprendizaje. No hay un **mando exterior**. Según el programa, puede actuar como un cuerpo inteligente gigantesco. ¡Controlado por el **súper ordenador Magi**!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

puroguramu niyotte dousa suru isshu no chitekikyodai keimeitai to **Magi shisutemu (suupaa konpyuuta)** ha bunseki shiteruwa]		

Tabla 25. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 12

5.5.5. Tratamiento de los efectos de sonido y las onomatopeyas

Los efectos de sonido y las onomatopeyas aparecen en todo momento escritos en katakana. Sin embargo, en una ocasión se emplean letras romanizadas. Debido a que no hay ningún motivo aparente para este cambio, podría tratarse de una pequeña contradicción en el empleo de onomatopeyas dentro del mismo texto original o simplemente un cambio por motivos estilísticos. En el caso de *Evangelion*, tan solo se usan las onomatopeyas en letras romanizadas para reproducir el sonido de un teléfono. Por lo tanto, se podrían clasificar en las siguientes:

- Empleo de katakana

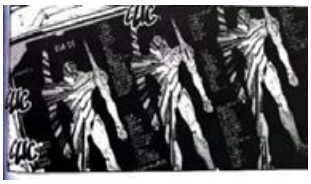
Ubicación: Vol. 4 Cap. 22 Viñeta 1		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
		

Tabla 26. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 13

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Empleo de letras romanizadas

Ubicación: Vol. 6 Cap. 37 Viñeta 1		
Versión original	Versión inglesa	Versión española

Tabla 27. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 14

En el caso de la versión española, se han traducido absolutamente todas las onomatopeyas y efectos de sonido por equivalentes en español.

5.5.6. Uso de onomatopeyas y palabras miméticas

Dentro de la lengua japonesa existen multitud de expresiones en las que las onomatopeyas y las palabras miméticas se verbalizan (mediante el uso de «suru») y que representan gráficamente la idea que se pretende transmitir. Su uso está inmensamente extendido dentro del habla de la vida cotidiana y supone un elemento muy característico y único dentro de la lengua japonesa. En el siguiente ejemplo aparece la palabra mimética ドロ ドロ («dorodoro»).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 35 Viñeta 2		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
僕の知らない所で 強くて大きな力が ドロドロ渦巻いてる [Boku no shiranai tokoro de tsuyokute ookina chikara ga **doro doro** uzumaiteru]	… something is **stirring**, somewhere… ominous…	En un lugar lejano que no conozco, **se arremolina** una fuerza poderosa y enorme…

Tabla 28. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 15

5.5.7. Tratamiento de los nombres propios y los honoríficos

Por lo general, existen tres tendencias en el manga para la escritura de los nombres y los apellidos de personajes de origen japonés. La primera de ellas es, al igual que ocurre en la vida real, escribir tanto sus nombres como sus apellidos con sus respectivos kanjis. La segunda opción es la de escribir el nombre en katakana (aunque sea un nombre japonés, o lo parezca) y su apellido en kanji. Por último, se pueden escribir el nombre completo con katakana, puesto que es extranjero. En el caso de la segunda opción, el motivo de introducir los nombres propios en katakana seguramente se deba a fines puramente estéticos. En el siguiente ejemplo se puede observar cómo los nombres de Ritsuko Akagi y de Shinji Ikari están escritos tanto en katakana (el nombre) como en kanji (apellido).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 2 Viñeta 5-6		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
あ… 初めまして **碇シンジ**です なんだ!? 適任者… って あたしは技術一環 E 計画担当博士 **赤木リツコ** よろしく	I'm **Shinji Ikari**. Nice to meet you. ¿What's this "Third Child" stuff…?! I'm **Ritsuko Akagi** from the first engineering division… the supervisor of Project E. Pleased to meet you.	Ah… Encantado. Soy **Shinji Ikari**. ¿¡Cómo!? ¿El tercer muchacho…? Yo soy la doctora y directora técnica del departamento de tecnología y me encargo del Proyecto E… **Ritsuko Akagi**. Encantada.
[A… Hajimemashite **Ikari Shinji** desu Nanda!? Tekinin-sha (saado chirudoren) … tte Atashiha gijutsuikka E keikakutantouhakase		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Akagi Ritsuko Yoroshiku]		

Tabla 29. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 16

Los honoríficos japoneses han sido ampliamente estudiados y presentan unas características únicas de la cultura japonesa. La fuerte jerarquización social está presente en todos los niveles, tanto en los ámbitos más formales y profesionales como en la familia y los amigos. De hecho, palabras como «otousan» («padre») y «okaasan» («madre»), incluyen el honorífico dentro de la misma palabra. Los más comunes que podemos encontrar en el manga son «-san» (la forma estándar de formalidad), «-kun» (solo para chicos) y «senpai» (para referirse a alguien de más experiencia laboral que el emisor). Sin embargo, el hecho de referirse a alguien por su nombre o por su apellido también es una forma de determinar el tipo de relación que existe entre dos personas. En circunstancias formales, el apellido siempre prevalece al nombre. En el siguiente ejemplo, Misato le pide a Shinji Ikari que le llame por su nombre, y no por su apellido (un tratamiento más informal).

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 6		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
…… **葛城さん** ん… ミサトで いいわよ […… **Misato-san** N… **Misato** de	Um… **Miss Misato**? Hmm? … Oh, just "**Misato**" is fine.	… **Misato**… Umm… ¡Puedes llamarme **Misato**!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ii wa yo]		

Tabla 30. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 17

En el siguiente ejemplo, el personaje de Tōji se dirige a Shinji Ikari por su apellido, lo que denota más formalidad, porque son compañeros de clase y en ese momento no tienen una relación cercana, aunque no es completamente formal, puesto que no le añade el sufijo -san u otro prefijo que denote la posición social de los interlocutores.

Ubicación: Vol. 2 Cap. 10 Viñeta 2		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
碇… **[Ikari…]**	**Ikari…**	**Ikari…**

Tabla 31. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 18

5.5.8. Notas a pie de página

Las notas a pie de página son muy escasas, y se usan solamente para explicar términos técnicos que pueden resultar demasiado complicados para el lector o que, dentro del contexto de la obra, necesitan explicación, como la definición del concepto de «inducción» dentro del EVA, o el del «RPG».

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 7 Viñeta 3		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
では昨日の 続き インダクション モ—ド 始めるわよ **※トリガー優先モ—ド (脳波シンクロでなく, 従操作を優先させるモ—ド)**	We'll pick up from where we left off yesterday… Start induction mode!* ***Trigger priority mode: placing priority on gun operations rather than brainwave synchronization**	Bueno… continuaremos con lo de ayer. Iniciamos el modo de inducción*. ***Trigger priority mode: modo de prioridad de maniobra de disparo, frente a la sincronización por encefalograma**.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Versión original	Versión inglesa	Versión española
RPG を 使え!! *携帯型の対戦車兵器 [RPG wo tsukae!! ***Keitai-gata no taisen-sha heiki**]	Use the *RPG*!!	¡Usad las granadas!

Tabla 32. Retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 19

5.6. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*

A partir de las estrategias propuestas por Bernabé (2018: 98-101) y por Inose (2007: 103-119)

Tras el análisis de las técnicas de traducción empleadas en los 134 ejemplos que recopilamos para nuestro corpus de retos de traducción de *Neon Genesis Evangelion*, hemos realizado la siguiente lista de técnicas de traducción que se han aplicado a estos retos en la traducción oficial española de *Neon Genesis Evangelion*. Para mostrar las técnicas, hemos seleccionado 12 ejemplos de los 134 disponibles, aunque esta propuesta de técnicas se basa en el estudio de los 134 ejemplos extraídos del corpus. Para acceder al corpus completo, véase Anexos 10.3.1.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Con respecto a las estrategias de traducción y adaptación de manga, Bernabé destaca cuatro grandes tendencias principales:

- Occidentalización total: se trataba de la modalidad más común cuando se comenzó a traducir manga para países occidentales. Se invertían las páginas para que siguieran el orden de lectura occidental y se retocaban y traducían las onomatopeyas. La ventaja era que el lector occidental (y poco familiarizado con

el formato del manga y con la lengua japonesa) podía leer cómodamente el manga. El inconveniente era que se alteraba excesivamente la composición de la página y se sucedía situaciones atípicas como la abundancia de personajes zurdos o la aparición de mapas y diagramas invertidos.

- Occidentalización parcial: en este caso, las páginas no se voltean, pero se traducen y adaptan todas las onomatopeyas y efectos de sonido. La ventaja es que la composición de la página se mantiene intacta y el lector puede disfrutar de la misma tal y como el autor la concibió. Asimismo, la traducción de onomatopeyas y efectos de sonidos permite que los lectores no se pierdan ninguna información ni ningún matiz. La desventaja es que traducir onomatopeyas y efectos de sonido requiere inevitablemente manipular la imagen original. Por lo tanto, es necesario que el rotulista posea unos niveles técnicos altos. Además, este tipo de adaptación suele ser más costoso para una editorial, puesto que la tarifa del rotulista tiende a ser mayor ante este tipo de cambios.
- Fidelidad 100% al dibujo: se trata de traducir únicamente el texto que se encuentra dentro de los bocadillos de texto, sin realizar ningún cambio en la imagen. La ventaja es que el dibujo se mantiene completamente inalterado, por lo que el lector podrá disfrutar de la obra en su vertiente más pura. El inconveniente es que, al no traducirse ni adaptarse elementos como las onomatopeyas (sobre todo aquellas que expresan sentimientos, las llamadas «gitaigo»), se pierde prácticamente toda la información ambiental que contiene la obra. Por lo tanto, el lector no podrá percatarse de muchos matices que pueden resultar importantes para la historia y la experiencia de lectura queda mermada.
- «Subtitulado»: consiste en mantener las onomatopeyas en japonés, pero añadiendo debajo o al lado de las mismas su adaptación en pequeño tamaño. La ventaja es que el dibujo no es manipulado y se presenta toda la información necesaria para comprender la historia. El inconveniente es que algunos usuarios afirman que estos pequeños añadidos contribuyen a recargar la página más de lo necesario.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

A este respecto, centrándonos en la traducción de onomatopeyas (peritextos verbo-icónicos), Bernabé explica que, en primer lugar, es necesario determinar si la onomatopeya en cuestión es un giongo (onomatopeyas que reproducen sonidos) o un gitaigo (onomatopeya que reproduce sentimientos y emociones). Si se trata de un giongo, se utilizarán onomatopeyas "fijadas en nuestro idioma de forma tradicional". No obstante, según apunta Bernabé, es necesario tener en cuenta que, si bien las onomatopeyas con los que los españoles están familiarizados proceden a veces del mundo de los mismos cómics

españoles, franco-belgas o estadounidenses, Bernabé afirma que cada traductor tiene su estilo y que no existe un consenso sobre cómo traducir o no una determinada onomatopeya. Asimismo, según el autor, el mundo de las onomatopeyas en los mangas es especialmente particular porque muchos mangakas no solamente presentan constantemente variaciones de las onomatopeyas tradicionales japonesas, sino que además llegan incluso a inventarse unas nuevas. Por lo que no resulta sencillo determinar un modo exacto de traducir onomatopeyas del japonés. En cuanto al gitaigo, Bernabé afirma que, en estos casos, el traductor tiene que recurrir a la creatividad y a la imaginación.

En cuanto a la traducción de elementos culturales, Bernabé sostiene que es importante que la adaptación de juegos de palabras, bromas o chistes «se realice de la forma más ingeniosa posible». De este modo, el lector de la lengua meta podrá disfrutar de la obra del mismo modo que lo haría un lector japonés. Sin embargo, al tratarse el manga de un producto japonés destinado a un público japonés, aparecerán inevitablemente multitud de elementos relacionados con la cultura japonesa y que pertenecen al bagaje cultural general de su sociedad. También existen mangas ambientados en países extranjeros o mundos imaginarios, pero consideramos que, incluso en este tipo de obras, aparecen elementos relacionados con la cultura japonesa. Cuando aparecen referencias culturales en los mangas, Bernabé considera que existen tres formas diferentes de actuar:

- Traducción adaptativa o generalizadora: se emplean términos o expresiones de ámbito general, sin entrar en especificidades ni en aspectos exclusivos de la cultura japonesa. Por ejemplo, el «hina matsuri» (el festival de las niñas que se celebra el 3 de marzo en Japón) pasará a ser un «festival», y el sukiyaki (plato típico japonés parecido a un estofado de carne y verduras) pasaría a ser un «estofado» o «comida».
- Traducción literal y rigurosa: se mantiene el término original japonés y se añade una nota del traductor en la que se explique el significado de dicho término.
- Traducción explicativa: si hay espacio suficiente dentro del bocadillo, se introduce el término original japonés seguido de una pequeña explicación. Por ejemplo, según Bernabé, en este caso se podría decir «hoy celebramos el hina matsuri, el festival de las niñas», o «esta noche cenaremos estofado sukiyaki».

Así, las técnicas de traducción serían las siguientes:

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Traducción adaptativa: aplicada a los extranjerismos en inglés y alemán que aparece en la obra, se trataría del mantenimiento de aquellos extranjerismos que aparecen en la versión original en la versión española.

En el siguiente ejemplo el personaje de Asuka, de origen alemán, pronuncia una palabra malsonante en alemán en la versión original. En la traducción al español se ha conservado la misma expresión y, además, se añade una técnica más que es la de la aclaración (de la que hablaremos más adelante) al añadir una pequeña nota debajo de la palabra en alemán explicando el significado del término en español.

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 7			
Versión original	Versión inglesa	Versión española	Técnica
			Traducción adaptativa
Scheiße! なによ この機械 壊れてんじゃ ないの!? [*Scheiße!* Nani yo kono kikai kowareten ja naino!?	***Scheiße!*** What's wrong with this damn machine?!	***Scheiße!*** (¡mierda!) ¡Esta máquina está escacharrada!	

Tabla 33. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 1

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En el siguiente ejemplo, el término «NERV» que aparece entre corchetes y en alfabeto latino en la versión original se ha mantenido en la versión española.

Ubicación: Vol. 8 Cap. 54 Viñeta 1			
Versión original	Versión inglesa	Versión española	Técnica
			Traducción adaptativa
全計画の 遂行組織として 特務機関 **[NERV]**を結成 我々はそのまま 籍を **NERV** へと 移した [Zenkeikaku no suikousoshiki toshite tokumukikan **[NERV]** wo kessei Wareware wa sono mama seki wo **NERV** he to utsushita]	Lorenz Kiel withdrew SEELE behind the "Committee for the Instrumentality of Man" himself as chairman. The only thing that had changed was the name of our employer.	Se creó el servicio secreto **NERV** como organización para ejecutar todo el proyecto Y a nosotros se nos trasladó tal cual a **NERV**.	

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Tabla 34. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 2

En el volumen 1 de la versión original del siguiente ejemplo aparece en el bocadillo por primera vez el término de «NERV» escrito en katakana en japonés (ネルフ). El peritexto icónico que la acompaña muestra el nombre escrito en alfabeto latino, por lo que la transcripción no supone un problema y, por lo tanto, en la traducción al español el término se presenta de este mismo modo.

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 5			
Versión original	Versión inglesa	Versión española	Técnica
			Traducción adaptativa
特務機関 ネルフ? [Tokumukikan Nerufu?]	Uh-huh--an unpublicized organization under the direct control of the U.N… Special Agency of **"NERV"**?	¿**NERV**, servicios secretos? Eso es, una organización de asuntos reservados bajo control de la ONU…	

Tabla 35. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 3

Traducción explicativa: consiste en la desambiguación de aquellos términos cuya pronunciación, transcripción o significado no están claros en la versión original y en la traducción se introduce el término con el significado pretendido en el original.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En el siguiente ejemplo, en la versión original se emplea el término ３人目 (*san nin me*, «tercera persona») para describir lo que en el universo de *Neon Genesis Evangelion* se conoce como el «Tercer Niño» (Shinji Ikari). Sin embargo, en el furigana, la pronunciación no se transcribe como *san hitome*, sino como *saado* (una transcripción del término inglés «third»). Esta ambigüedad producida en la versión original se ha traducido en la versión española como «tercer muchacho», dejando claro el significado del término.

Ubicación: Vol. 1 Cap. 2 Viñeta 4			
Versión original	Versión inglesa	Versión española	Técnica
			Traducción explicativa
この子は 例の**３人目**の 適任者って [Sono ko ne rei no **3 hitome (saado)** no tekinin-sha (chirudoren) tte]	So this is the **third child** everyone's talking about?	Este chico debe de ser el **tercer muchacho** que mencionó.	

Tabla 36. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 4

En el siguiente ejemplo aparece el término 絶対領域 (*zettai ryouiki*, «territorio absoluto»), pero la transcripción en furigana es *A.T. fiirudo* (una transcripción del inglés «A.T. field»), que, en el universo de *Neon Genesis Evangelion*, es, a muy grandes rasgos y en un principio, el escudo que los ángeles usan contra los ataques de los EVA. En la versión española, en lugar de traducirlo con el término que asigna el significado del término original («territorio absoluto"», se ha traducido como «campo A.T.»).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 5 Viñeta 2			
Versión original	Versión inglesa	Versión española	Técnica
			Traducción explicativa
絶対領域!? [**Zettai ryouiki (AT fiirudo)!?**]	*An **A.T. field***?!	¿¡El **campo A.T.**!?	

Tabla 37. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 5

En el ejemplo a continuación, Misato le pregunta a la doctora Akagi: タイミング良すぎなんじゃない? (*taimingu yosuginan janai?*, «¿no es demasiado buen momento?»), lo que se ha traducido en español como «¿no es demasiado oportuno?», siendo una expresión más natural en español y cuyo significado no varía con respecto a la frase original.

Ubicación: Vol. 9 Cap. 58 Viñeta 4			
Versión original	Versión inglesa	Versión española	Técnica
			Traducción explicativa
なによそれ **タイミング** 良すぎなんじゃ	What? Isn't that a little… ***convenient***?	¿Cómo? ¿No es demasiado **oportuno**?	

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ない? 委員会が 直で送り込んで きた子よ [Naniyo sore Taimingu yosuginanja nai? Iinkai ga choku de okurikonde kitako yo]	He's been sent personally by the committee	Es un niño que ha enviado el comité directamente.	

Tabla 38Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 11

En el siguiente ejemplo, la palabra mimética イライラする (*ira ira suru*, «enfadarse», «estar de mal humor») se ha reformulado como «tener los nervios de punta».

Ubicación: Vol. 8 Cap. 56 Viñeta 4			
Versión original	Versión inglesa	Versión española	Técnica
			Traducción explicativa
仕事が 忙しく て	I'm sorry… I've been so busy… I've been…	Estoy tan ocupada	

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

つい… <u>イライラして</u> [Shigoto ga isogashiku te Tsui… Ira ira shite]		**<u>Que tengo los nervios de punta.</u>**	

Tabla 39. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 12

Occidentalización parcial: este caso se produce cuando aparecen varios paratextos en una misma imagen y no se traducen y editan todos, sino solamente algunos de ellos.

En el siguiente ejemplo aparece un peritexto icónico y (la imagen en el monitor) y un peritexto verbo-icónico (onomatopeyas). Sin embargo, mientras que el peritexto icónico se mantiene intacto, en la versión española el peritexto verbo-icónico ha sido completamente traducidos y editados.

Ubicación: Vol. 4 Cap. 22 Viñeta 1			
Versión original	Versión inglesa	Versión española	Técnica
			Occidentalización parcial

Tabla 40. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 6

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En el siguiente ejemplo ocurre el mismo fenómeno: el peritexto icónico permanece sin traducir, mientras que el peritexto verbo-icónico se traduce y adapta por completo.

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 2			
Versión original	Versión inglesa	Versión española	Técnica
			Occidentalización parcial

Tabla 41. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 7

Traducción adaptativa: esta técnica se observa en aquellas imágenes cuyo paratexto no ha sido alterado de ninguna forma en su traducción. También se produce cuando los extranjerismos que aparecen en los diálogos han sido mantenidos en la traducción al español sin ninguna aclaración o especificidad.

En este primer ejemplo aparece una ficha técnica del personaje Touji escrito en alemán y así se ha mantenido también en español.

Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 2			
Versión original	Versión inglesa	Versión española	Técnica
			Traducción adaptativa

Tabla 42. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 8

En el segundo ejemplo Asuka habla con su madre adoptiva en alemán y en español no se realiza ningún tipo de adaptación de esta conversación para el público hispanohablante.

Ubicación: Vol. 8 Cap. 56 Viñeta 6			
Versión original	Versión inglesa	Versión española	Técnica
			Traducción adaptativa

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

なんだよそれ **<u>Guten Tag Mutter.</u>** [Nandayo sore Guten Tag Mutter]	What was *that* all about? ***<u>Guten Tag Mutter.</u>***	¿A qué viene eso? ***<u>Guten Tag Mutter.</u>***	

Tabla 43. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 9

Traducción literal: se produce cuando el significado de un término o frase de la lengua original coincide con la traducción a la lengua meta.

En el siguiente ejemplo Asuka menciona el término アンビリカルケーブル (*anbirikaru keeburu*, «cable umbilical») que, en el universo de *Neon Genesis Evangelion*, es el cable que conecta el EVA a la corriente eléctrica. En la traducción al español ha sido traducido como "cable umbilical".

Ubicación: Vol. 12 Cap. 81 Viñeta 6			
Versión original	Versión inglesa	Versión española	Técnica
			Traducción literal
<u>アンビリカル</u> **<u>ケーブル</u>**が なくなったって [Anbirikaru keeburu ga nakuna tta tte	My **<u>umbilical</u>**'s gone…?	Me he quedado sin **<u>cable umbilical</u>**…	

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Tabla 44. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*. Ejemplo 10

5.6.1. Análisis de resultados

Con respecto a la frecuencia de uso de estas técnicas en todos los retos de traducción que se han seleccionado en los 134 ejemplos que componen nuestro corpus, los resultados se muestran en el siguiente gráfico:

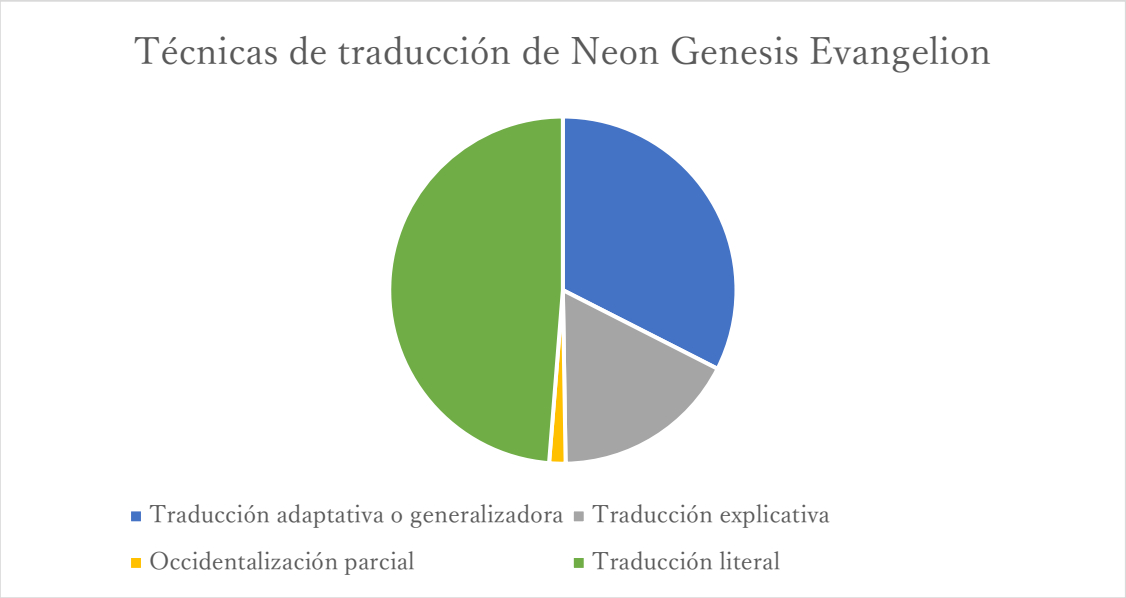


Gráfico 12. Técnicas de traducción de *Neon Genesis Evangelion*

Como se puede observar, la técnica más empleada ha sido la de la traducción literal (48,7%), seguido de la traducción adaptativa o generalizadora (32,5%), la traducción explicativa (17%) y, por último, la occidentalización parcial (1,5%).

Según se puede observar a partir de estos resultados, podemos concluir que la predominancia de la traducción literal, la traducción adaptativa y la traducción explicativa muestra que la tendencia predominante en las primeras traducciones de manga de adaptar y amoldar la traducción al público de la lengua y cultura meta coexiste con la tendencia más actual de traducción de manga de mantener el exotismo de la lengua y cultura original mediante la no adaptación de la imagen, al ser esta la segunda técnica más predominante de las empleadas en los retos de esta obra.

En cuanto a la traducción de onomatopeyas y palabras miméticas, en *Neon Genesis Evangelion* las onomatopeyas han sido sistemáticamente traducidas, rotuladas y editadas al español en la versión española, las palabras miméticas han seguido un proceso de

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

traducción más diverso y dispar debido probablemente al reto que supone traducir y adaptar un aspecto tan único de la lengua y de la cultura japonesa que no existe prácticamente como tal en español. Por lo tanto, basándonos en la clasificación de técnicas de onomatopeyas y palabras miméticas japonesas al español y al inglés de Inose (2007), las técnicas de traducción al español de las 110 palabras miméticas que aparecen en *Neon Genesis Evangelion* fueron las siguientes:

Gráfico 13. Técnicas de traducción al español de las palabras miméticas en *Neon Genesis Evangelion*

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Así, la técnica más empleada ha sido la de la no traducción (28%); la traducción usando adverbio (16%); la traducción usando verbo (15%) y la traducción usando expresión (12,7%). Las técnicas menos frecuentes fueron algunas como la traducción usando adjetivo y verbo (0,9%), la traducción usando interjección (0,9%) o la traducción usando pronombre (0,9%). De modo que parece no haber una uniformidad en el empleo de técnicas de traducción de palabras miméticas, lo cual demuestra que la traducción al español simplemente intenta adaptarse de la mejor forma posible al significado original

de la palabra mimética al intentar reproducir el mismo significado con los recursos que la lengua de origen dispone, aunque el resultado final varíe con respecto al original. La prevalencia de adaptar y naturalizar las onomatopeyas al español en beneficio de la comprensión lectora parece ser predominante en la traducción al español de *Neon Genesis Evangelion*, aunque eso signifique tener que alterar la imagen y el resultado final varíe significativamente en ocasiones de la imagen original.

6. PROPUESTA DE TAXONOMIA DE LOS PARATEXTOS EN *NEON GENESIS EVANGELION*

En este punto, nos situamos en el nivel empírico o paratraductivo, nivel que nos permitirá analizar los elementos paratextuales, verbales y no verbales que están relacionados de un modo físico o virtual con el texto que se va a traducir.

En primer lugar, hemos realizado un análisis cualitativo y cuantitativo de la paratraducción de los paratextos que aparecen en las versiones en japones, inglés y español del manga de *Neon Genesis Evangelion*. Para llevar a cabo este análisis, en primer lugar, hemos elaborado una tabla basada en la ficha técnica realizada por Molodojen Molodojen (2017) en su estudio y en la base teórica aportada por Yuste Frías (2011). Nuestra tabla se divide del siguiente modo:

Ubicación: Vol. Cap. Viñeta			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
Comentario:			

Tabla 45. Modelo de ficha técnica (elaboración propia)

En el siguiente ejemplo se muestra la tabla con los datos recopilados para el corpus:

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap.1 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico

Tabla 46. Modelo de ficha técnica (2) (elaboración propia)

Luego, hemos extraído y seleccionado los paratextos que aparecen en cada una de las tres versiones de la obra utilizadas para nuestro corpus. De los 14 volúmenes de cada una de las versiones seleccionadas (japonesa, inglesa y española), se han seleccionado y agrupado 350 peritextos según la taxonomía original que hemos elaborado en este estudio. El criterio de selección y análisis de estos 350 paratextos lo basamos en la necesidad de dichos peritextos de ser paratraducidos al no tener en cuenta la importancia de la imagen.

Dentro de los peritextos estarían los peritextos icónicos, peritextos verbales y peritextos verbo-icónicos siguiendo los estudios llevados a cabo por Yuste Frías (2011) a este respecto. A través de este análisis estudiaremos la forma en la que se ha tratado la imagen en la versión oficial española del manga de *Neon Genesis Evangelion* desde el punto de vista de la paratraducción.

Retomando las características ofrecidas por el enfoque paratraductológico, consideraremos «peritexto» todos aquellos elementos que envuelven, y «epitextos» todos los aspectos que prolongan y rodean la obra, pero que se encuentran fuera de la misma, como las decisiones editoriales o los aspectos comerciales y culturales. Mientras que la presentación de los epitextos nos servirá de referencia para demostrar la magnitud del alcance de los paratextos en *Neon Genesis Evangelion*, la propuesta de taxonomía de los paratextos y la propuesta de paratraducción de los mismos estará más centrada en los peritextos que rodean, envuelven y conforman esta obra.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Es necesario señalar que nuestro análisis y propuesta de paratraducción se centra exclusivamente en la traducción y paratraducción de *Neon Genesis Evangelion* del

japonés al español, y que la fuente en inglés es solamente una referencia. Las muestras que se hagan de la versión inglesa de la obra servirán para establecer un puente entre la versión japonesa y española para aquellos cuyas lenguas de estudio no incluyan el japonés.

A continuación se muestra una tabla que resume la propuesta de clasificación de epitextos y peritextos en *Neon Genesis Evangelion* que pasaremos a explicar a partir del siguiente apartado.

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Epitextos en *Neon Genesis Evangelion*	
El manga como reflejo de la sociedad japonesa	El trabajo del mangaka
Tipos de manga y de público	La industria del manga
El fenómeno otaku	Los formatos de publicación

Peritextos que introducen, presentan y publicitan *Neon Genesis Evangelion*								
Parte exterior del volumen				**Parte interior del volumen**		**Aspectos culturales**	**Aspectos editoriales**	
Portada	Interior de la portada/contraportada	Contenido promocional	Créditos	Índice y subdivisión de capítulos	Sentido de lectura	Honoríficos	Título	Elección entre color y blanco y negro
Contraportada	Guarda anterior/posterior	Imagen de cierre	Imágenes con texto introductorio	Resumen e introducción de los personajes	Bocadillos	Antropónimos	Subtítulo	Tipo de papel
Lomo	Guarda volante anterior/posterior	Biografía del autor		Paginación	Onomatopeyas		Formato editorial específico	Precio

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Sobrecubierta anterior/posterior	Entrevistas y comentarios	Comentarios del autor					Periodicidad	Glosario de onomatopeyas

Peritextos dentro de la narrativa de *Neon Genesis Evangelion*		
Peritexto icónico	**Peritexto verbal**	**Peritexto verbo-icónico**
Cartel	Subtexto dentro del bocadillo	Onomatopeyas y palabras miméticas fuera del bocadillo
Manuscrito	Señalización	Onomatopeya dentro del bocadillo
Inscripción	Bocadillo con forma de línea	Interjección visual en la imagen
	Nota al pie de página	Interjección visual dentro del bocadillo
	Texto dentro de la imagen	Texto visual dentro del bocadillo

Tabla 47. Propuesta de clasificación de paratextos (elaboración propia)

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

6.1. Epitextos en *Neon Genesis Evangelion*

A continuación, explicaremos algunos de los elementos que consideramos como epitextos en *Neon Genesis Evangelion*. Clasificaremos como epitextos de *Neon Genesis Evangelion* aquellos elementos que prolongan, rodean, envuelven e influyen en las características intrínsecas, únicas e innovadoras de su imagen y de sus peritextos, así como en el tratamiento de las mismas en su traducción, en el gran impacto comercial de esta obra tanto dentro como fuera de Japón e incluso en la concepción misma de la historia y los personajes de la obra y la forma en la que el público la recibe e interactúa con ella, promoviendo la creación de productos que la rodean y prolongan. Así, definimos como epitextos de *Neon Genesis Evangelion*: el manga como reflejo de la sociedad japonesa; los tipos de manga y de público; la industria del manga; los formatos de publicación, el trabajo del mangaka y el fenómeno otaku.

Antes de comenzar a exponer los epitextos en *Neon Genesis Evangelion*, consideramos absolutamente necesario advertir que los temas que se tratarán a continuación son de gran complejidad, con una considerable cantidad de matices y excepciones que nos resultaría imposible abordar con toda la amplitud que debiera dentro de nuestro estudio por tratarse de temas que se escapan de lo meramente traductológico y porque cada tema, tratado uno por uno en toda su extensión, puede comprender todo un estudio doctoral. Por lo tanto, puesto que estos temas suponen nuestra propuesta de epitextos en *Neon Genesis Evangelion*, nos limitaremos a mencionarlos y a abordarlos relacionándolos con nuestro tema de estudio, sin entrar en demasiados detalles ni especificidades.

6.1.1. El manga como reflejo de la sociedad japonesa

El manga japonés está empapado de su cultura y de sus creencias, así como de sus frustraciones y de sus deseos y que, por lo tanto, también funcionarían como epitextos del manga.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Sexo

Según cuenta Galbraith (2015:206), durante los años 60, el éxito de *Astro Boy* supuso una revolución en la concepción de los personajes ficticios como seres que, aun no perteneciendo al mundo real, resultan ciertamente coherentes, con existencias únicas y reales. Puesto que estos personajes pertenecen a la vida diaria de las personas, se convierten en una presencia íntima del cada día y crean un vínculo especial con las

personas, creando un cierto impacto incluso en sus rutinas personales y en sus quehaceres diarios. La relación con los personajes podía ser tan íntima que comenzaron poco a poco a ser vistos tan bien como objetos de deseo. A este tipo de atracción se le ha conocido en algunos estudios como «la sexualidad otaku».

El comienzo de esta sexualidad otaku realmente surge, de acuerdo con Galbraith (2015), con la evolución de un tipo de personaje en concreto: el bishōjo. Aunque se podría traducir como «chica bonita», en este caso sería más adecuado traducirlo como «chica adorable». La distinción no es casual, puesto que lo que se considera en el manga como «chica bonita» es un modelo de mujer más realista, con líneas anguladas y juegos de claroscuros, como los que aparecían en los gekiga. Sin embargo, el concepto de «adorable» era un modelo de mujer de líneas suaves, formas redondeadas y colores claros, al más estilo de los personajes de dibujos para niños. Por este motivo, los hombres comenzaron a leer mangas shōjo (destinados fundamentalmente a chicas), puesto que eran ahí donde solían aparecer este tipo de personajes.

Mucho más adelante, a finales de los 80 fue cuando, según Zermeño Vargas (2011), se produjo un cambio significativo en la interpretación de las leyes sobre obscenidad. La cantidad de material explícito iba cada vez más en aumento, pasando de 20.000 en 1970 a 41.000 en 1990 y 76.000 en 1996. El artículo 175 del Código Penal japonés define los conceptos de «obscenidad» e «indecencia», pero no termina de establecer una clara diferenciación entre ellas y acaba siendo una definición algo ambigua. Hasta 1993, lo que se había podido deducir de estos términos es que estaba prohibido mostrar genitales y vello púbico. Con lo cual, los artistas hicieron uso de su ingenio para crear escenas sexuales sin caer en la «indecencia», como el empleo de la pixelación, el oscurecimiento o, simplemente, dejar esas zonas en blanco.

A pesar del incidente de Miyazaki, el material erótico no dejó de crecer y el manga seguía conquistando el mercado editorial mundial. Pudieron publicarse obras como la conocida *Love Hina*, en 1998, de Ken Akamatsu, aportándole frescura al llamado «soft hentai», hasta entonces estancado debido a la apertura de la pornografía.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Figura 39. *Love Hina* (1998), de Ken Akamatsu

Estos cambios hicieron que se permitiera la publicación de mangas con alto contenido erótico que, por tratarse de personajes caricaturizados carentes de realismo que no pertenecen al mundo real y la falta de muestra de los genitales, pudieron superar la censura. Sin embargo, en algunas ocasiones, estas vagas restricciones han permitido la aparición de elementos en el manga que, en otros países, estaría más censurado. Temas como la extrema violencia, la pedofilia y la necrofilia no están prohibidos (lo que se censura es su muestra explícita). Tal y como expresa Zermeño Vargas, «el único límite, por ahora, parece ser la creatividad de los autores [..]» (Zermeño Vargas, 2011:203).

A pesar de los intentos por controlar el tratamiento de imágenes aniñadas en situaciones sexuales en el manga, lo cierto es que aún se sigue situando en una zona legal gris, puesto que no se tratan de personajes de carne y hueso, nadie «sale dañado» ni afecta física o moralmente a nadie.

En el caso del manga de *Neon Genesis Evangelion*, si bien no aparecen escenas de sexo explícitas, sí que aparecen varios desnudos, no solamente de personajes adultos como Misato, sino también de personajes que en la cronología de la serie tienen 14 y 15 años, como Rei Ayanami y Shinji Ikari. También se muestran algunos besos entre personajes (Kaji-Misato; Kaoru-Shinji; Shinji-Misato), así como poses que sugieren cierta connotación sexual (Shinji y Rei en el apartamento de Rei).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

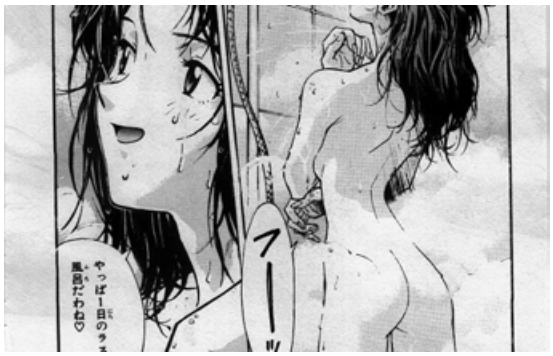


Figura 40. Desnudo de Misato en *Neon Genesis Evangelion*

Violencia

Al tratarse de series de animación, en ocasiones se pueden producir malentendidos culturales y pensar que todas las animaciones licenciadas están dirigidas a un público infantil. Esta concepción de la animación como algo infantil no coincide con la visión que la cultura japonesa tiene sobre la misma, pues, en Japón, como ya se ha comentado anteriormente, el manga y el anime trascienden todas las edades y ofrece una cantidad de géneros y de temáticas muy diversa, tanto para niños como para adultos.

Por ello, tras el enorme éxito del manga en el extranjero, muchos detractores se han mostrado en contra de este medio por contener, en ocasiones, grandes cantidades de violencia y erotismo, lo cual resulta inapropiado para los niños y pueden provocarle secuelas psicológicas (un aumento de comportamientos violentos o distorsión de la realidad). Por ello, en algunos países europeos y norteamericanos, se optó, según González Arellanes (2018), a someter a los mangas y animes que se exportaban a una evaluación preliminar para determinar el rango de edad y el tipo de audiencia al que va dirigido y, a veces, editar o suprimir algunas escenas que se consideren excesivamente violentas para, así, hacerlos aptos para todos los públicos. Aun así, la censura no ha podido evitar malentendidos de diverso tipo, como la polémica que se originó a raíz de la emisión en horario de madrugada de un anime hentai por parte de la cadena de televisión La Sexta, la cual tuvo que retirarla tras las críticas recibidas.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

No obstante, hay que tener en cuenta que los valores que en Japón se pretenden promover con el uso de la violencia, como el poder de la amistad, el honor y la autosuperación, no tendrían por qué coincidir con los valores que se extraerían en otros países si se usaran los mismos elementos violentos en obras locales.

Aunque algunos mangas podría parecer que emplea la violencia extrema simplemente por diversión (al igual que muchas producciones extranjeras), también destacamos que algunos mangas, incluso los de samuráis, parecen usar la violencia para lanzar mensajes antibélicos. Por ejemplo, Kenshin Himura, el protagonista de *Rurounin Kenshin*, después de ser «Battousai el Carnicero», se convierte en un guerrero pacifista; *Astroboy*, a pesar de haber sido creado como una «máquina de guerra», al final sus acciones buscan la armonía y convivencia entre humanos y robots.

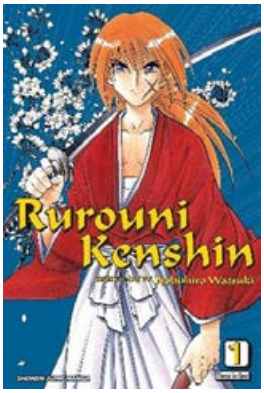


Figura 41. *Rurounin Kenshin* (1994), de Nobuhiro Watsuki

En el caso de *Neon Genesis Evangelion*, la violencia explícita está muy presente, con escenas sangrientas y traumáticas que afectan muy seriamente al estado mental de los personajes, moldeando sus personalidades y sacando a relucir sus miedos y traumas más profundos.

Figura 42. Escena violenta en *Neon Genesis Evangelion*

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Religión

A pesar de que en Japón existen numerosas creencias (que no religiones), las que predominan son el sintoísmo y el budismo, aunque, tal y como afirman Buljan y Cusack (2015), el confucionismo, el daoísmo y el cristianismo, así como nuevas religiones y sectas, están muy presentes entre la población japonesa. Asimismo, estas autoras señalan que numerosos japoneses afirman practicar tanto sintoísmo como budismo. Esto puede que se deba a que ambas religiones tienen conceptos comunes y se complementan entre sí [«el japonés nace sintoísta (se casa cristiano) y muere budista»]. Los dioses sintoístas y budistas coexisten.

Esto conlleva a que en el manga aparezcan numerosos elementos relacionados con estas religiones. De este modo, en el manga se pueden observar aspectos tanto de la religión sintoísta como de la budista y, más recientemente, de la cristiana. Neon Genesis Evangelion hace un uso muy abundante de elementos religiosos que ya han sido ampliamente señalados y explicados en diversos estudios (Buljan y Cusack, 2015; Afanasov, 2020) y que pasaremos a explicar a continuación de forma muy amplia y general debido a la gran complejidad de este tema.

Sintoísmo

El término «shintō» se traduce como «el camino de los dioses» o «el camino de los kami». Esta religión es la más extendida en Japón, y tiene una gran influencia tanto en sus tradiciones como en el modo de vida japonés. A diferencia del cristianismo o de otras religiones, el sintoísmo no tiene libros ni textos sagrados.

Según Buljan y Cusack (2015), se cree que el sintoísmo es la religión autóctona japonesa, mientras que el budismo es una religión importada de la India (pasando por China y Corea) a partir del siglo VI. Aunque estas autoras señalan que la relación entre el sintoísmo y el budismo es mucho más compleja.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Asimismo, ambas autoras afirman que el sintoísmo se ha visto muy influenciado por otras religiones extranjeras, como el daoísmo y el confucionismo chino. Las herencias principales de esta al sintoísmo y que se han convertido en temas muy recurrentes dentro del manga son la aparición de espadas y espejos que simbolizan lo divino, el término «tenno» («el Señor del Universo» en chino), o el concepto de la inmortalidad.

Otra de las formas en el que el sintoísmo introduce esta espiritualidad en la sociedad japonesa y, por extensión, en el manga, es mediante el *kami,* que está estrechamente relacionado con el animismo.

Figura 43. *Inuyasha* (1996-2008), de Rumiko Takahashi

El *kami* es, según Buljan y Cusack (2015), el ser sobrenatural y espiritual de la religión sintoísta. Por influencia del budismo, los kami se convierten en seres que se reencarnan y viven con el objetivo de cumplir diversos fines. El *kami* se encuentra en la naturaleza, muy cerca al ser humano. Por lo tanto, si el hombre está en contacto con la naturaleza, también está en contacto con el kami que habita en la naturaleza. Tanto es así que algunas religiones variantes del sintoísmo llegan a señalar que el ser humano también es un kami y, por lo tanto, parte de la naturaleza. Esta visión de la naturaleza y de seres mágicos que se relacionan con los hombres es un recurso muy utilizado en el manga.

Estos *kami* pueden ser tanto seres físicos como fuerzas de la naturaleza. Existen cientos de estos seres espirituales que representan aspectos de la tierra como el viento, el bosque, las montañas, los ríos y las rocas. Cada comunidad tiene sus propios kami, dependiendo de las características de esa área.

Todas estas creencias son un recurso constante en el manga y se manifiestan con escenarios que se desarrollan o en los que aparecen templos sintoístas, tan numerosos en Japón, así como monjes sintoístas, animales que hablan y actúan como humanos, que guían a los protagonistas para alcanzar sus objetivos, y objetos con alma propia, especialmente espadas, colgantes, llaves y muñecos o varios tipos de juguetes.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En el caso de *Neon Genesis Evangelion*, consideramos que los EVA, explicados en la serie como una especie de humanoides, son seres que, aunque de apariencia inanimada,

incluyen un espíritu en su interior (en el caso del EVA 01, de la madre de Shinji, y del EVA 02, de la madre de Asuka). Aunque este aspecto también puede estar mezclado con aspectos del budismo que veremos a continuación.

Figura 44. EVA 01 y EVA 02 en el anime de *Evangelion*

Budismo

Puesto que, tanto la religión budista como la sintoísta son las religiones más importantes de Japón, ambas tienen una fuerte influencia dentro del manga. La religión más importante de Japón es la sintoísta, seguida de la budista.

El budismo ofrece una visión más positiva e innovadora de la muerte (y de la vida después de esta) con la introducción del concepto de la reencarnación. El objetivo de todo budista es poder llegar al mundo de la luz, o la Tierra Pura de la Luz Serena. Es por ello por lo que se suelen celebrar rituales budistas cuando alguien fallece en Japón. Asimismo, también se introdujo el concepto del nirvana que, según Buljan y Cusack, «es la extinción de la ilusión de la persona en la dicha oceánica de la unidad monista de todos» (Buljan y Cusack, 2015).

En el manga esto parece representarse en aquellos humanos que, haciendo uso de la tecnología, convierten sus cuerpos humanos en ciborgs o en robots. Mantienen sus sentimientos y su conciencia humana, pero han logrado continuar viviendo después de la muerte de su cuerpo mortal mediante el uso de ordenadores y máquinas.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En el caso de *Neon Genesis Evangelion*, nos preguntamos si, con respecto a los EVA, el hecho de que estos incluyan un espíritu en su interior hace referencia a aspectos del sintoísmo, del budismo o si ambas religiones se mezclan. Pensamos que el sintoísmo interviene en el concepto en sí de seres inanimados que tienen un espíritu en su interior, y que el budismo aparece cuando los personajes se sincronizan con los EVA y cuando incluso sus cuerpos se fusionan con él y desaparece su cuerpo humano, como en el caso

de Shinji Ikari en el volumen 7 o la explicación de la muerte de Yui Ikari en el volumen 8.

Figura 45. Desaparición del cuerpo físico de Shinji Ikari

Cristianismo

Al tratarse de una religión procedente de occidente, por razones históricas, el cristianismo es considerado como una religión invasora. Según Barkman (2010: 30), cuando se introdujo por primera vez el cristianismo en Japón en el siglo XVI de la mano de protestantes holandeses y de católicos portugueses, el cristianismo parecía ser incluso más prometedor que el budismo. En aquel entonces, Oda Nobunaga, uno de los hombres más poderosos de Japón en aquel momento, se unió también al cristianismo.

Sin embargo, a diferencia del budismo, los cristianos comenzaron a reclamar poder tanto en el ámbito de la religión como en la política. De este modo, los japoneses comenzaron a sospechar que las expediciones cristianas en Asia eran tan solo un pretexto para llevar a cabo un proceso de colonización e invasión del territorio japonés de forma sutil y discreta. De este modo, los cristianos europeos cuestionaban la divinidad del emperador japonés y enseñaban otro tipo de doctrinas y prohibiciones que promovían la desobediencia al gobierno japonés. De este modo, tras acabar declarando ilegal el cristianismo en el año 1606 y, aun volviéndose a legalizar más tarde, el cristianismo quedó relegado a un segundo plano (Barkman, 2010: 30).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Figura 46. Referencias cristianas en *Neon Genesis Evangelion*

En cuanto a los símbolos cristianos en el manga, consideramos que no solo aparecen símbolos y personajes inspirados en la religión cristiana, sino que también existen argumentos completos relacionados con conceptos de la doctrina cristiana. De este modo, existen mangas en los que se introducen elementos cristianos quizás como medio para juzgar esta doctrina a través de personajes cristianos (como el personaje de Cornello en *Fullmetal Alchemist*); otros que, en cambio, usan algunos símbolos del cristianismo con fines tanto estéticos como narrativos (como la cruz que lleva Misa Amane en su colgante en *Death Note* o el uso del tema *Ave Maria* en el episodio *Ballad of Fallen Angels* de *Cowboy Bebop*), y otros cuya historia incluye algún elemento referente a la Iglesia como institución (como el Vaticano en *Trinity Blood*) o algún arco dentro de la historia basado en la cristiandad en Japón (como el arco en torno a Shougo Amakusa en *Rurounin Kenshin* o el arco secundario del episodio dividido en tres partes *Evanescent Encounter* de *Samurai Champloo*).

En el caso de *Neon Genesis Evangelion*, la relación entre la serie y los elementos cristianos parece ser algo más compleja y más evidente que el resto de religiones y creencias mencionadas anteriormente, diríamos que realiza una mezcla del uso de algunos símbolos del cristianismo con fines tanto estéticos como narrativos, entre los que se destacan los siguentes (*The End of Evangelion Pamplet*, 1997):

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- El mismo título de la obra, *Neon Genesis Evangelion*, que etimológicamente significaría «mensajero del nuevo comienzo»;
- Los ángeles, todos con nombres bíblicos, como los dos primeros ángeles Adam (el primer hombre creado por Dios según la Biblia) y Lilith (considerada la primera mujer de Adam siguiendo el folklore judío). En el universo de *Evangelion*,

los EVA y los ángeles proceden de Adam, mientras que los humanos son hijos de Lilith;

- La lanza de Longinos clavada en Lilith, al igual que, según el evangelio apócrifo de Nicodemo, la lanza con la que un soldado romano, llamado Longino, atravesó el cuerpo de Jesús cuando estaba en la cruz;
- Las cruces que se forman al destruir un ángel, muy similares a la forma de la cruz en la que Jesús fue crucificado;
- El superordenador Magi de NERV diseñado por Naoko Akagi, madre de Ritsuko Akagi, se divide en Melchor (representando a Naoko Akagi como científica), Gaspar (Akagi como mujer) y Baltasar (Akagi como madre), haciendo referencia a los tres Reyes Magos que fueron a llevarle regalos al niño Jesús a Belén.
- El Instituto Marduk, la supuesta organización secreta que realiza informes para SEELE y que se encarga de la selección de los pilotos del EVA, tiene el mismo nombre que Marduk, dios babilonio.
- El Árbol de la vida que aparece en la oficina de Gendo con inscripciones hebreas en él.
- El logo de SEELE es una referencia a la descripción bíblica de Dios, que tiene siete ojos (Zacarías 3:9, «Porque he aquí la piedra que he puesto delante de Josué, sobre esta única piedra hay siete ojos») y en Revelaciones 5:6, donde el cordero de Dios tiene siete ojos;
- El mismo planteamiento de la serie sobre un futuro apocalíptico (aunque esta concepción del fin del mundo no tiene por qué ser exclusiva del cristianismo);
- Algunos investigadores incluso consideran a Shinji Ikari como una especie de Mesías o, al menos, un personaje con una misión mesiánica (Broderick, 2002; Kraemer, 2004).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

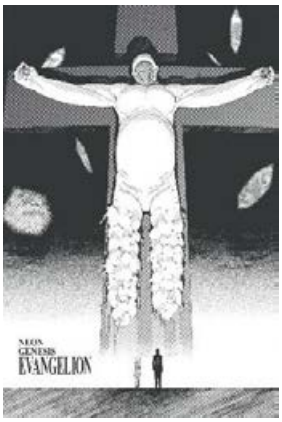


Figura 47. Lilith en *Neon Genesis Evangelion*

Independientemente de si el uso de referencias cristianas se realizó deliberadamente con algún tipo de intención o no (Thomas, 2003; Izawa, 2003), lo cierto es que es innegable el gran uso de recursos relacionados con el folklore cristiano en *Neon Genesis Evangelion* no solamente a nivel narrativo y argumentativo, sino también a nivel estético.

A continuación se explicarán los principales tipos de manga y de público lector que existen dentro del mercado del manga.

6.1.2. Tipos de manga y de público lector

Las temáticas y géneros en el manga son muy variados, ya que el término «género» sirve para especificar al público al que va dirigido, y este es tan amplio como puede esperarse.

Aun incluyendo en el manga géneros compartidos con otros cómics como el terror, la ciencia ficción y la comedia, las formas en las que sus historias se desarrollan, así como las características de sus personajes y el modo de abordar estos temas es completamente diferente del de los cómics americanos o europeos. Esto se debe a que su filosofía de vida y su forma de ver la realidad (o la irrealidad) se ven muy influenciadas por su cultura, por su tradición, por la religión (aunque no la practiquen o no la conciban como tal) y por otros muchos factores que forman parte del epitexto del manga.

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Asimismo, hoy en día los géneros en el manga son mucho más complejos que antes. Los mangas actuales son difícilmente clasificables en una sola categoría. La tendencia existente a día de hoy es la de crear mangas híbridos que combinen elementos de varios géneros, con la intención de poder ser consumidos por el público más amplio posible. Esta combinación se puede conseguir, por ejemplo, introduciendo de una sola vez

diversos elementos procedentes de diferentes géneros desde el primer tomo. Aunque también pueden introducirse estos elementos paulatinamente, a medida que la trama avanza. De este modo, el manga puede comenzar mostrando características de un género determinado y derivar en otros géneros a medida que la trama avanza y los personajes evolucionan.

Por ello, aunque los mangas se pueden clasificar por franjas de edades, no resulta tan sencillo hacer lo mismo con los géneros. Así que nos limitaremos en este estudio a exponer las características de los tipos de manga en función del tipo de público al que va destinado, que no es sino una clasificación orientativa y aproximada de la (prácticamente) infinita variedad de contenido que el manga puede ofrecer. Para ello, nos basaremos en la introducción a los tipos de manga que Ríos, Pardo, de Sosa y Estrada Rangil (2013) ofrecen.

Si bien el género de manga al que pertenece *Neon Genesis Evangelion* ha sido muy discutido y debatido (Querol, 2012; Hernández-Pérez, 2021) ya que parece resultar difícil de encasillar y podría clasificarse dentro de varios géneros como el shōnen (por las batallas en las que los personajes luchan) o como el seinen (por su componente psicológico), el espacio con el que más parece haber sido identificado *Evangelion* ha sido el mecha.

Mecha

Tal y como apuntan Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013), el mecha no es un tipo de manga propiamente dicho, puesto que también se puede encontrar en otros ámbitos de la cultura popular, tanto oriental como occidental. El término «mecha» deriva de la palabra japonesa «mekka», que significa «mecánico». Es decir, este término abarca todos los productos mecánicos habidos y por haber, como coches, pistolas u ordenadores. Sin embargo, dentro del manga se refiere fundamentalmente a aquellas series que tratan sobre robots o sobre cualquier tipo de máquina que es controlada por un ser humano que se introduce en su interior. No obstante, también existen otros tipos de robots en los que el ser humano no tiene por qué controlarlo desde dentro. Los robots pueden también tener la capacidad de pensar, de sentir y de tomar decisiones por sí mismos, pueden ser controlados mediante control remoto o, simplemente, ser pilotados. El tamaño y la forma de la máquina también depende del propósito para el que se vaya a usar.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

El mecha se podría incluir dentro del género de ciencia ficción, el cual se dirige fundamentalmente a un público masculino. Por lo tanto, hay quienes lo incluyen dentro del shōnen. No obstante, tal y como bien señalan Ríos, De Sosa y Estrada Rangil (10/10/2013), el mecha no va destinado solamente a un público joven, sino que puede ir dirigido a un público de cualquier edad. Por lo tanto, bien podría encajar también dentro de otros tipos de manga, como en seinen o el kodomo manga, en función del contenido y el tratamiento de la historia.

Figura 48. *Mazinger Z* (1972-1974), de Go Nagai

Dentro del mismo mecha se establecen también diversas clasificaciones. Por ejemplo, el tipo de mecha Super Robot se caracteriza por dejar de lado las leyes de la ciencia para crear historias emocionantes y personajes con grandes poderes. En estos casos, los robots suelen sufrir también transformaciones, y los protagonistas tienen un acusado sentido de la justicia. En cambio, en el llamado Robot Real, los mecanismos del robot se ajustan más a los de la realidad científica y plantean razonamientos lógicos que explican el funcionamiento o la deficiencia de la máquina. Estos robots suelen ser instrumentos destinados a funciones militares.

No obstante, los robots no tienen por qué estar completamente compuestos por piezas mecánicas, sino que también pueden tener algunos componentes biológicos, como los humanoides.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Además de nuestra obra objeto de estudio, *Neon Genesis Evangelion*, otras obras que pertenecen al mecha son *Mazinger Z* (1972-1974), de Go Nagai o la franquicia de *Gundam*.

A continuación se presentarán otros géneros de manga en función del tipo de público al que suele estar dirigido para mostrar la enorme extensión de este epitexto dentro del mercado del manga.

Manga para niños

El manga kodomo («niño», en japonés) es el manga destinado fundamentalmente a un público infantil. Se trataría de una primera introducción del niño al manga antes de que crezca y se introduzca ya en otros tipos de manga, como el shōjo o el shōnen.

Una de las principales características a las que Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013) apuntan es a que estos kodomo mangas suelen contener historias autoconclusivas, puesto que a los niños les suele resultar más atractivo leer una historia corta o múltiples relatos con diferentes aventuras que seguir una serie e ir leyéndola poco a poco. Por este motivo, los personajes tienen que estar muy bien definidos y que sus roles dentro de la historia queden claros desde el principio. No suele apreciarse demasiado que los personajes vayan evolucionando a lo largo del relato.

En cuanto a la temática, las historias que más abundan son las de fantasía o de ciencia ficción, así como la aparición de criaturas fantásticas, puesto que estos seres llaman mucho la atención de los pequeños lectores. Además, géneros como el de la fantasía suelen resultar muy atractivos para el niño también porque le permite desarrollar su imaginación. No en valde, el objetivo principal por el que se crearon los kodomo manga fue para que los niños se aficionaran a la lectura desde pequeños.

A diferencia de otros tipos de manga, en los que se realiza una clara diferenciación de sexos, no existen demasiados kodomo mangas que vayan dirigido exclusivamente a los niños o a las niñas. En general, estas obras van destinadas a niños de ambos sexos.

Sin embargo, tal y como señalan Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013) también es importante destacar que, a pesar de ser un tipo de manga dirigido fundamentalmente a un público infantil, los adultos también pueden consumirlo. Al tratarse algunas de ellas de obras de dirigidas a todos los públicos, estas pueden contener elementos que, a pesar de la simpleza de temáticas y estilo, los adultos también pueden disfrutar con sus hijos.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Algunas de las obras que pertenecen a este tipo de manga son *Doraemon* (1969-1996), de Fujiko F. Fujio; *Hamtaro* (1997), de Ritsuko Kawai; *Sargento Keroro* (1999), de Mine Yoshizaki, *Beyblade* (2002), de Takao Aoki o *Yu-Gi-Oh!* (1996), de Kazuki Takahashi.

Manga para jóvenes y adolescentes

Dentro del manga para jóvenes encontramos una amplia variedad de temáticas que pretenden abordar temas de gran interés para el lector. Es a partir de este punto en el que el manga comienza a dividir sus obras por sexos del lector y por el que comienza a introducir más violencia y contenido menos infantil.

Shōnen

El manga shōnen no es un género específico dentro de la industria literaria japonesa, sino que se trata de un término demográfico que sirve para especificar el público al que va especialmente dirigido, en este caso a un público adolescente masculino. Su equivalente femenino sería el shōjo, es decir, mangas que están enfocados sobre todo a un público adolescente femenino. No obstante, tanto chicos como chicas pueden leer shōnen. Esta distinción sirve únicamente para especificar el tipo de público principal que se piensa que va a consumir este tipo de obras. Por lo tanto, las características de estas obras tendrían elementos que pudieran resultar más atractivos para un público joven masculino, aunque el público joven femenino también pueda consumirlo y disfrutar de él sin ningún inconveniente.

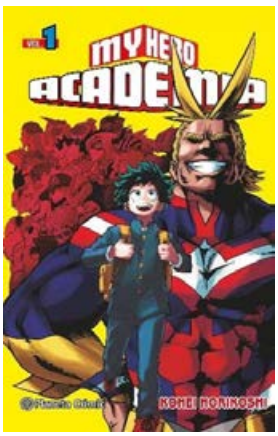


Figura 49. *My Hero Academia* (2014), de Kohei Horikoshi

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Por lo general, el shōnen está fundamentalmente dirigido a varones jóvenes de entre 12 y 13 años, aunque, tal y como explican Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013), el término japonés se refiere a chicos que entran en la escuela elemental y comprende hasta los 15 años de edad.

A pesar de que resulta realmente complicado establecer unas características específicas de este tipo de manga por su gran diversidad de temáticas y tipologías, se podría establecer los siguientes puntos como características principales de los shōnen:

- Contienen grandes dosis de acción, es decir, batallas, explosiones, disparos y golpes. En estas obras no tiene por qué aparecer sangre. En lugar de eso, las luchas suelen ser limpias y bastante espectaculares.

- A menudo suceden situaciones humorísticas en torno a protagonistas masculinos. Asimismo, del mismo modo que los personajes principales suelen ser masculinos, los autores de estas obras también suelen serlo. Por lo tanto, todas las historias son narradas desde un punto de vista masculino, lo cual deja a la mujer en un (más o menos) discreto segundo plano, si no se la masculiniza.

- Se fomentan principios y valores como el compañerismo, la amistad, el trabajo en equipo y la autosuperación. La amistad suele justificarse en estos casos porque los personajes se unen para luchar por una causa o por alcanzar una meta común. Dichos propósitos son los que suelen justificar, por tanto, todas las batallas, las muertes y los sacrificios.

- Las historias de amor suelen explicarse de forma simple y directa.

- El estilo de dibujo es menos estilizado que el de la mujer. Prevalecen las escenas de acción con espectaculares efectos gráficos.

- Suelen incluir dentro de los diálogos transcripciones en furigana de los kanjis que se emplean para poder ser leídos con más facilidad.

Algunas obras que pertenecen a este tipo de mangas son *Ranma ½* (1987-1996), de Rumiko Takahashi; *Hunter x Hunter* (1998), de Yoshihiro Togashi; *Bleach* (2001), de Tite Kubo; *Dragon Ball* (1984), de Akira Toriyama; *One Piece* (1997), de Eiichiro Oda o *Naruto* (1999), de Masashi Kishimoto.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Dentro del shōnen, también podemos encontrar otros subgéneros, como los siguientes:

- Harem manga: También conocido como «comedias de enredo», tratan sobre historias de un chico que siempre está rodeado de muchas chicas, con las cuales convive y suceden diversas situaciones embarazosas, confusiones y triángulos amorosos. Las chicas desarrollan en mayor o menor medida un cierto afecto por

el protagonista. Este término, según indica Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013), fue creado en occidente, puesto que este tipo de mangas eran más bien conocidos como Lovecomi, y estaban destinados a atraer a un público que, de otro modo, solamente se interesaría por el seinen. Algunos de los mangas harem más representativos con *Love Hina* (1998) o las obras de Masakazu Katsura.

- Otro subgénero es el Moe, también conocido como *Maho Kanojo* («novias mágicas»). En este caso se usan a personajes que cumplen con los requisitos de la chica ideal de cualquier adolescente japonés. El protagonista masculino suele tener algún fetiche y sentir especial atracción por chicas con una o varias características en particular. Algunas obras de este subgénero son *Video Girl Ai* (1989-1992) o *Ah! Mi Diosa* (1988-2014).

Shōjo

Sería el equivalente del shōnen, pero para chicas jóvenes y adolescentes. Curiosamente, tal y como señalan Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013), a pesar de estar dirigido fundamentalmente a un público femenino, antes de los años sesenta, estos cómics los consumían principalmente chicos, y el shōjo se creó en un principio para ellos también. Sin embargo, a partir de los años sesenta, las chicas también comenzaron a consumir manga y el mercado experimentó, por ello, un auténtico cambio en el medio. Surgió un grupo de artistas femeninas llamada «Grupo del año 24» que debutó en 1969 y supuso una revolución que llevó al shōjo a ser lo que es hoy en día.

Con respecto a sus características estilísticas, los personajes de los shōjo manga suelen tener ojos muy grandes, aunque el estilo suele ser algo más difícil de clasificar, puesto que, a diferencia del shōnen, la historia prevalece sobre la acción. Por lo tanto, en estas obras abunda cualquier elemento que pueda parecer prescindible para el shōnen pero que, sin embargo, permite transmitir con mayor expresividad los sentimientos de los personajes.

Dentro de este tipo de manga, se pueden destacar obras como *Tsubasa: Reservoir Chronicle* (2003-2009) y *Cardcaptor Sakura* (1996-2000), del grupo CLAMP, o *Random Walk* (2000-2001), de Wataru Yoshizumi.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Figura 50. *Cardcaptor Sakura* (1996-2000), de CLAMP

Dentro del shōjo manga también podemos destacar un subgénero del mismo conocido como maho shōjo, dirigido igualmente a un público femenino. En estos mangas, las protagonistas son unas «magical girls», o chicas con poderes mágicos. Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013) afirman que este subgénero está tan extendido que mucha gente confunde a veces el shōjo con el maho shōjo.

Una de las obras características del maho shōjo es *Pretty Guardian Sailor Moon* (1991-1997), de Naoko Takeuchi.

Manga para adultos

A medida que el lector va cumpliendo años, los mangas que van dirigidos a ellos contienen historias más complicadas, más violentas y más serias. Las temáticas, al igual que en todos los demás tipos de manga, son prácticamente infinitas e ingeniosas, aunque siempre enfocadas en función de la edad y el sexo del lector.

Seinen

Siguiendo la línea de Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013), el seinen es un género de manga que se dirige principalmente a un público masculino más adulto (aunque, al igual que el shōnen, también lo pueden consumir mujeres). Por lo tanto, tanto su estilo como los temas que se abordan suelen ser mucho más complejos, variados y sofisticados que los del shōnen. Algunos de las tramas que se abordan en el seinen son la violencia o la política. Pueden aparecer escenas con un contenido violento y sexual más explícito (sin llegar a la pornografía, lo cual entraría dentro de la categoría del hentai), y se le da una importancia mucho mayor al desarrollo de la historia y a la evolución e interacción de los

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

personajes que a las escenas de acción. Por lo tanto, los personajes de los mangas seinen son mucho más complejos y están mucho más desarrollados que los del shōnen.

Figura 51. *Gantz* (2016), de Hiroya Oku

Por otro lado, las temáticas que se abordan en el seinen tienden a estar más relacionados con la realidad, aportando detalles y elementos que aumenten la sensación de realismo, ya sea de forma estilística, argumental o ambas, aunque se añadan también elementos fantásticos. De hecho, estos elementos fantásticos suelen estar introducidos dentro de la trama de modo que parezcan que realmente podrían pertenecer a la vida real. Algunos de los subgéneros que se pueden encontrar dentro del seinen son los siguientes:

- Mangas de samuráis: se trata de uno de los géneros más antiguos y, por lo tanto, uno que ha generado una cantidad de obras a lo largo de su historia. El camino del samurái, del que hablaremos más adelante, se mantiene fiel a sus valores dentro de estas historias. Muchas de estas historias están basadas en hechos reales, como *La venganza del guerrero repudiado* (1962), pero también las hay ficticias, como *El lobo solitario y su cachorro* (1970-1976). A pesar de su popularidad y de que también se narran dentro del shōnen, Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013) afirman que la mayor parte de estas obras no llegan a exportarse al extranjero debido a las diferencias culturales.
- Mafia japonesa: la yakuza también parece ser un tema muy popular dentro del seinen, a pesar de que, al igual que las historias de samuráis, no suelen exportarse con frecuencia al extranjero (por diferencias culturales o, a mi parecer, para no dañar la imagen de Japón). Estas obras se centran en los diferentes negocios que estas bandas llevan a cabo: extorsiones, negocios ilegales, prostitución, entre otros. En España se han publicado algunos de ellos, como *Santuario* (1990-1995) u *Oldboy* (1996-1998).
- Horror/Terror: el terror es un subgénero muy recurrente dentro del seinen. Dramas psicológicos, monstruos y sangre abundan dentro de sus historias. A diferencia de

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

las historias de samuráis y de mafia, el terror japonés ha tenido mucha mayor aceptación en el extranjero, por lo que en España son conocidos autores como Suehiro Maruo, Hideshi Hino, Shigeru Mizuki o Junji Ito.

- Autobiografías y relatos históricos: las autobiografías se publican en un punto avanzado de la vida del autor, en plena madurez. Se tratan de obras sobrias en los que se pueden observar fenómenos como el metamanga, es decir, fragmentos en los que el autor explica cómo se convirtió en mangaka. En cambio, los relatos históricos suelen ser más densos y tratan sobre la vida de un personaje relevante de la historia de Japón (*Hokusai*) o, más bien, de un periodo concreto (*El árbol que da sombra*).

Por otra parte, al tratarse de un género destinado a un público más adulto, los kanjis no suelen incluir transcripciones en furigana.

Algunas obras que pertenecen al seinen son *Gantz* (2000-2013), de Hiroya Oku; *Monster* (1994-2001), de Naoki Urasawa o *Adolf* (1983-1985), de Osamu Tezuka.

Josei

Se trata del equivalente femenino del seinen. El rango de edad al que va destinado este tipo de obras son a mujeres entre los 15 y los 44 años. Por lo tanto, debido al amplio rango de edad al que va dirigido, la cantidad de historias, de estilos y de enfoques es realmente diversa.

Tal y como explican Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013), se trata de un tipo de manga más moderno que el shōjo, ya que apareció por primera vez en los años 80 como una evolución natural del shōjo. El yaoi, del que hablaremos más adelante, también formaría parte del josei.

Uno de los temas más recurrentes del josei es el sexo y la sexualidad, pero desde el punto de vista de la mujer y poniendo sentimientos de por medio. Por lo tanto, se trataría de una reproducción más «realista» del romanticismo, a diferencia del amor idealizado que puede representarse en el shōjo. Asimismo, otro de los temas recurrentes de los mangas josei son las experiencias cotidianas que experimentan las mujeres japonesas. En estas obras se desarrolla más la psique del personaje, sus sentimientos, pensamientos y emociones, y buscan siempre impactar emocionalmente al lector.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

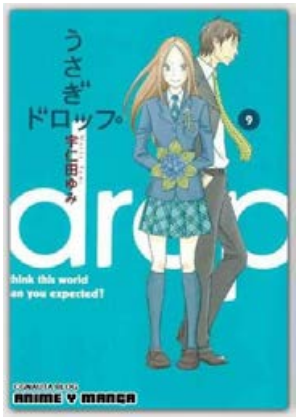


Figura 52. *Bunny Drop* (2005-2011), de Yumi Unita

En cuanto al dibujo, es mucho más libre y la variedad de estilos es mucho mayor. En el josei se tiende más a la experimentación y al empleo de recursos más creativos. Además, a diferencia del shōjo, en el josei no aparecen personajes con grandes ojos. Las formas de los personajes son más proporcionales, puesto que el público al que va dirigido es más adulto.

Algunas de las obras que pertenecen al josei son *Bunny Drop* (2005-2011), de Yumi Unita o *Blue* (1996), de Kiriko Nananan.

Dentro de la clasificación podemos encontrar otros muchos tipos de manga más específicos, del que solamente mencionaremos algunos de ellos.

Jidaigeki

Aunque no se trate de un tipo de manga como tal, ya que se inspira en otros medios, como el cine y el teatro, es el jidaigeki. Trata solo y exclusivamente historias sobre el periodo Edo (1603-1868). Por lo tanto, las historias girarán siempre en torno a samuráis, mercantes, artesanos o campesinos, y la mayoría de luchas se realizarán con espadas o con otras armas de la época.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

De acuerdo con Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013), los jidaigeki tienen sus propios sistemas de clasificación. Puesto que no se pueden clasificar por temáticas porque estos suelen ser muy parecidos entre ellos, algunos de los métodos de clasificación que se usan para este tipo de obras son, por ejemplo, el orden por lugar geográfico en el que acontecen los hechos principales. Otro sistema de clasificación es por el rango social del

protagonista, es decir, dependiendo de si los personajes principales son samuráis de alto rango u otro tipo de personajes, el jidaigeki será de un tipo u otro.

En el jidaigeki, las historias suelen tener final feliz, en el que el protagonista vence en una lucha de espadas. No obstante, dicho protagonista debe pasar antes por todo tipo de penurias y de desgracias, como la traición.

Figura 53. *Hanzo: El Camino del Asesino* 1978-1984), de Kazuo Koike y Goseki Kojima

Asimismo, puesto que el periodo en el que se ambienta la historia es muy anterior al actual, el lenguaje empleado también será diferente, mucho más arcaico. En las obras se usarán dialectos y acentos antiguos para remarcar esta distancia entre el tiempo en el que se desarrolla la historia y el actual. A veces puede también ocurrir que el protagonista tenga alguna frase o expresión característica que se vaya repitiendo a lo largo de toda la historia.

Una de las obras que destacan dentro del jideigeki es *Hanzo: El Camino del Asesino* 1978-1984), de Kazuo Koike y Goseki Kojima.

Spokon o manga de deportes

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

El manga sobre deporte tiene una larga tradición en este medio. Aunque ya se habían creado algunas historias anteriormente, no fue hasta finales de los años 60 cuando este tipo de mangas alcanzó su máxima popularidad gracias a la obra *Ashita no Joe* (1968-1973). Sin embargo, en cuanto a uso de términos para hablar de estas obras, Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013), el término spokon se emplea erróneamente para referirse a los mangas de deportes, porque «solo hace referencia a las historias en las que

el protagonista hace verdaderas locuras para intentar ser el mejor». Por lo tanto, en este estudio se preferirá hablar de manga de deportes más que de spokon, aunque el término como tal existe y de usa con bastante frecuencia.

Algunos mangas de deportes son *Captain Tsubasa* (1983-1986), de Yōichi Takahashi, *Slam Dunk* (1990-1996), de Takehiko Inoue o *The Prince of Tennis* (1999-2008), de Konomi Takeshi.

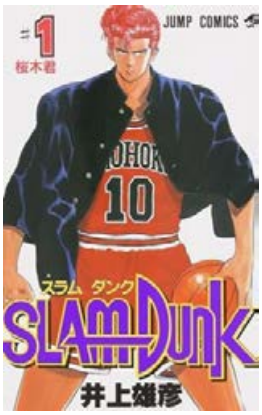


Figura 54. *Slam Dunk* (1990-1996), de Takehiko Inoue

Hentai

Significa literalmente «pervertido» en japonés, y en el extranjero se refiere al manga erótico o pornográfico. En Japón se usan también otros términos como «H manga» (el equivalente japonés de la «X» usada para los productos pornográficos), «manga para mayores de 18 años» o, más a menudo, las etiquetas propias de cada subgénero (como el yaoi o el yuri, del que ya se ha hablado anteriormente). Cuando nos referimos a hentai queremos decir básicamente cualquier manga cuyo principal tema de la historia sea el sexo de forma total y absolutamente explícita. Es decir, que el principal propósito de estas obras es el de mostrar escenas eróticas o pornográficas. No obstante, tal y como remarcan Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013), esto no quiere decir que cualquier manga que contenga escenas sexuales explícitas sean «hentai», ya que en otros géneros, como el gekiga (del que hablaremos más adelante) también contiene escenas eróticas o pornográficas, pero no son necesariamente el centro de toda la historia.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Además del lolicon, el hentai tiene infinidad de subgéneros, tantos que sería muy complicado mencionarlos todos. Algunos de ellos son el shotacon, futanari, tentacle erotica o el ero-guro.

Figura 55. *Harenchi Gakuen* (1968-1972), de Go Nagai

Algunas obras pertenecientes al hentai son *Endless Love* (1985), o *Harenchi Gakuen* (1968-1972), de Go Nagai.

Yaoi/Shōnen-Ai

A pesar de que se tratan de dos tipos de manga distintos, ambos están muy estrechamente relacionados. En el yaoi, también conocido como Boy's Love (BL), cuenta la historia de amor y desamor entre dos hombres, al igual que el shōnen-ai. La diferencia entre el uno y el otro es que, mientras que en el yaoi suelen aparecen escenas de sexo más o menos explícitas, en el shōnen-ai, el sexo normalmente se encontraría en un segundo plano y los personajes muestran su amor, por ejemplo, tomándose de la mano o dándose un beso inocente.

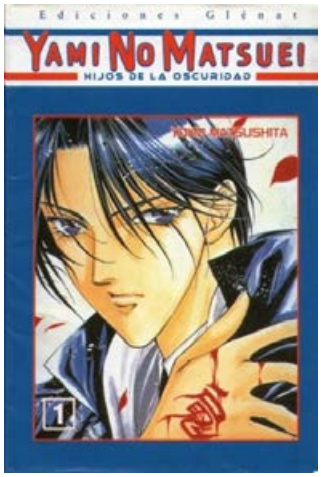


Figura 56. *Yami no Matsuei* (1996), de Yoko Matsushita

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Algunas obras yaoi y shōnen-ai que se pueden destacar son *Tokyo Babylon* (1990-1993) y *X* (1992), del grupo CLAMP; *Gravitation* (1992-2002), de Maki Murakami o *Yami no Matsuei* (1996), de Yoko Matsushita.

Yuri/Shōjo-ai

Estos dos tipos de manga también están estrechamente unidos entre sí. Al contrario que el yaoi y el shōnen-ai, el yuri y el shōjo-ai narran las historias de amor y desamor entre dos mujeres. El shōjo-ai sería la versión más liviana del yuri, puesto que se centra más en los aspectos emocionales, mientras que el yuri incluye también escenas sexuales.

Según Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013), una de las diferencias que el yuri tiene con el yaoi es que el público al que se dirige es más diverso. Existe, pues, yuri tanto para mujeres como para hombres. Son productos diferentes que se publican en diferentes tipos de revista que cuentan con sus propias características (aunque no sean tan distintas de las revistas yaoi).

Figura 57. *Strawberry Shake Sweet* (2003-2008), de Shizuru Hayashiya

Algunos mangas yuri son *Strawberry Shake Sweet* (2003-2008), de Shizuru Hayashiya, o *Yume Yori Suteki Na*, de Yae Shimano.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Gekiga

Según Suzuki (2013:71), gekiga se traduce como «imágenes dramáticas», y es un género que coexiste en Japón con el manga más popular y comercial. Hoy en día, el término gekiga se refiere a aquellos cómics que están orientado a un público más maduro y cuyas historias pueden incluir o no elementos humorísticos.

Figura 58. *Golgo 13* (1968), de Takao Saito

Debido a la similitud de los temas abordados y a la coincidencia de los momentos históricos en los que surgieron, Suzuki (2013) señala que hay quienes establecen un vínculo entre el gekiga de Tatsumi y el comix underground americano, del que ya hemos hablado anteriormente. Sin embargo, en el artículo de Suzuki (2013), Tatsumi afirma que él no estaba al tanto de los cambios que se estaban produciendo dentro de la industria del cómic americano y que, por lo tanto, no existe una relación directa entre uno y el otro. Aun así, Suzuki (2013) afirma que la contracultura japonesa y protestas no eran ajena a los movimientos sociales y culturales que se estaban produciendo no solamente en Japón, sino también en todo el mundo.

Destacan entre otros mangas gekiga *Golgo 13* (1968), de Takao Saito.

Como se puede comprobar, existen tipos de manga para prácticamente absolutamente las edades y los temas son considerablemente amplios. El manga parece encontrar siempre el modo de satisfacer cualquier demanda por parte del lector.

Después de haber explicado brevemente algunos de los géneros y subgéneros de manga más populares y habituales (entre los que se encuentra el mecha, al cual pertenece *Neon Genesis Evangelion*), vamos a presentar el tipo de público lector al que van dirigidas estas obras y la forma en la que los epitextos interactúan entre ellos.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En este sentido, consideramos que los consumidores de manga en España y en Japón se diferencian significativamente los unos de los otros. Ambos comparten el mismo medio de entretenimiento, pero las diferencias culturales, la disponibilidad de tiempo y dinero y la forma de distribución del manga en cada país han generado demandas distintas por parte del lector y, por lo tanto, también distintas estrategias editoriales.

Con el objetivo de comparar el tipo de lector japonés con el español, se realizó en 2019 una encuesta a 40 personas españolas y a otras 40 japonesas elegidas al azar y de edades comprendidas entre los 20 y 50 años (Anexo 10.1.)

Asimismo, para comprobar la evolución y las tendencias del manga en España en función de la demanda del público, se entrevistó el 25 de septiembre de 2018 a Jaime Hidalgo, responsable de la sección de manga de la tienda Kokoro Mangas, en Málaga (véase Anexos 10.2.1. y 10.2.2.)

Algunas de las conclusiones que se pudieron extraer de estas entrevistas es que, a pesar de que el manga se pensó inicialmente como un medio destinado fundamentalmente a niños y, luego, a chicos jóvenes, el lector japonés no entiende de edades: desde niños pequeños hasta adultos pueden disfrutar del manga. Al tratarse de un producto autóctono, el manga no se considera un medio exótico, de consumo privado, dirigido a un determinado tipo de público, sino que se encuentra intrínseco dentro de la cultura japonesa y su consumo está muy generalizado. La lectura de manga en Japón no pertenece solamente al ámbito privado, sino que también se consume en lugares públicos, como el tren o una cafetería (los *manga kissa*).

Por ello, puesto que el manga es un fenómeno notablemente extendido dentro de Japón tanto a nivel económico como a nivel social, su público es cada vez más exigente y espera encontrar en el manga la fuente de satisfacción de las necesidades que precisa. Así que, al generar una gran cantidad de dinero anual y unos beneficios económicos tan importantes, las editoriales intentan abarcar todos los géneros que le son posibles y ha diversificado el medio hasta tal punto que se podría decir que, prácticamente, existen tantos géneros como lectores de manga hay. Este se trataría de un claro ejemplo de cómo el público se convierte en un epitexto del manga que rodea, envuelve e influye en el producto final.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Con respecto al lector español, de acuerdo con Jaime Hidalgo (2018), y tal y como también se ha demostrado en la encuesta realizada, el lector de manga español suele empezar relativamente temprano, entre los 9 y los 12 años, pero, con el tiempo, estos suelen perder parcial o completamente el interés en el manga. Jaime Hidalgo (2018) señala que algunos de sus clientes, en su mayoría estudiantes universitarios, deciden a esa edad vender todos sus mangas, como si la consumición de ese medio perteneciera a una época pasada y ya no le fuera posible disfrutarlo por razones de edad o de cualquier otro

tipo. Aunque también señala que el fan de manga que tiene cierto poder adquisitivo y puede permitírselo, también tiende a ahorrar para comprar merchandising, siendo esta una tendencia mayor de la que se observa en aficionados al cómic americano o europeo. En palabras de Hidalgo, «hay mucha más gente en su casa con una figurita de Goku que de Spiderman».

En cuanto a los géneros, puesto que las obras exportadas desde Japón eran mayormente shōnen, el lector ha sido tradicionalmente más masculino, aunque hoy en día tanto hombres como mujeres consumen manga en mayor o menor medida. Aunque han solido siempre imperar más los shōnen (también los shōjo, en menor medida), últimamente los seinen han tenido también una muy buena acogida. El público demanda un tipo de obra más adulto y con un contenido violento más explícito. Por ello, géneros como el seinen han aumentado sus ventas en España considerablemente. Aunque Hidalgo también señala que un género de shōjo menos edulcorado también está despuntando en España, gracias a la publicación de obras como El Jardín de las Palabras, lanzada por Milky Way. Por el contrario, el shōjo más tradicional sí que ha experimentado un descenso en sus ventas.

Por otra parte, siguiendo los resultados de la encuesta, una tendencia que lleva observándose desde hace tiempo y de la cual las editoriales han tomado buena nota de ello, es que, puesto que, en España, a diferencia de Japón, el manga se sigue considerando como un medio exótico de características únicas que la hacen especial, el lector prefiere que, en sus traducciones al español, impere más la extranjerización que la naturalización. Así, por ejemplo, el público español prefiere que se conserve el orden de lectura original y que no se editen peritextos como las onomatopeyas. Si se quiere realizar algún cambio en estas últimas, que sea introduciendo una nota a pie de página para transcribir y explicar el significado de la onomatopeya. Además, el anime sigue imperando por encima del manga, puesto que la mayor parte del lector conoció el anime antes que el manga y les resulta un medio mucho más dinámico, familiar y entretenido.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Por último, de acuerdo con los resultados de la encuesta, y también a diferencia de sus homónimos japoneses, los lectores españoles tienden a ser más tradicionales y siguen prefiriendo consumir mangas en formato papel (si el presupuesto lo permite) antes que en formato electrónico, aunque esta tendencia está cambiando. Muchos de los aficionados al manga no pueden esperar a que el siguiente capítulo de su manga favorito sea licenciado y publicado en España. Así que, por ello, los lectores españoles consumen una gran

cantidad de scanlation y de mangas en formato electrónico. Aunque, tal y como señala Hidalgo (2018), muchos lectores optan por comprarse el tomo de un manga tras habérselo leído en formato electrónico y haberle gustado lo suficiente como para pensar que la inversión merece la pena.

De este modo observamos que los epitextos se adaptan a las necesidades del mercado y que la amplia oferta creada dentro de los tipos de manga se debe a la también amplia gama de público que demanda el producto.

A continuación se presentará el siguiente epitexto: el fenómeno otaku. Puesto que este punto es bastante complejo y extenso, en nuestro estudio se tratará de forma más amplia y general, sin entrar en todos los detalles que este tema abarca.

5.1.3. El fenómeno otaku

Gracias al éxito de la cultura popular japonesa y de obras como *Densha otoko* (*Train Man*, 2004-5), el término «otaku» se ha expandido rápidamente y se ha convertido en una palabra clave a la hora de hablar sobre la subcultura japonesa. Tanto ha sido así que, en las últimas décadas, el número de publicaciones sobre otaku han aumentado considerablemente. Dichos estudios abarcan multitud de disciplinas, desde la sociología hasta la psiquiatría, pasando por la criminología, el psicoanálisis, medios de comunicación y subcultura. De acuerdo con Kamm (2015:52-53), la mayor parte de ellos se dedican a aclarar el término «otaku», alegando que el conocimiento anterior y los estereotipos sobre otaku son falsos y que esos autores, como otakus ellos mismos, necesitan remediar, aclarar y establecer sus propias versiones de «otaku».

A pesar de que la popularidad del fenómeno otaku es relativamente reciente, el significado que la palabra otaku tiene en Occidente difiere significativamente de su connotación en Japón. Mientras que en Occidente se relaciona con todo aquel que sea aficionado a los productos audiovisuales japoneses y a la cultura japonesa en general, un otaku, en la mentalidad japonesa, tiene un significado bastante peyorativo y negativo.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

La historia del término otaku se remonta al año 1983, cuando Nakamori Akio empleó este término por primera vez con el significado que tiene hoy en día en su columna llamada «Investigación Otaku» (*Otaku no Kenkyu*), publicada en la revista Manga Burikko, una pequeña revista de lolicon.

Según Tomomi (2015:36), Nakamori escribió cuatro columnas que salieron a la luz en las publicaciones de Manga Burikko de junio, julio, agosto y septiembre de 1983, en la sección titulada «*Tokyo Otona Kurabu Jr*» (El Club joven de adultos de Tokio), cuyo jefe de edición era el mismo Nakamori. De los cuatro artículos sobre "Investigación Otaku", Nakamori escribió los tres primeros.

Así, en la primera columna, publicada en junio de 1983, y titulada «Investigación Otaku: la ciudad está llena de otakus» (*Otaku no kenkyu I: machi ni wa otaku ga ippai*), Nakamori explica las características de los «chicos y chicas joven en edad adolescente, especialmente gente de instituto y bachillerato» que se reúnen en la Comiket (salón y mercado del cómic, donde se vende fanzine).

Tal y como observa Tomomi, Nakamori explica, de este modo, el tipo de persona que se reúne en este tipo de eventos y, por extensión, a los fans del manga:

«Son aquellos chicos que acampan para ver el estreno de una película de anime; tipos que lo dan todo para sacar una foto del "tren azul" cuando llega a la estación; gente que colecciona todos los reversos de las revistas de ciencia ficción y acumulan en sus estanterías las novelas de Hayakawa» (Tomomi, 2015:36)

Así, Nakamori propone usar el término otaku para abarcar a este tipo de personas y al fenómeno en sí, incluyendo a aquellos a los que se le solía llamar «maníacos», «fanáticos» o «la tribu melancólica».

En el volumen de julio de 1983 de Manga Burikko, Nakamori continuó la segunda parte de su columna, el cual tituló «Investigación Otaku: ¿los otakus aman como personas normales?» (*Otaku no kenkyu 2: Otaku mo hitonami ni koi o suru*). En este caso, Nakamori centra más su estudio y se dedica a asentar las bases del término «otaku» y analizar las costumbres y los comportamientos de este tipo de personas.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Figura 59. Número de junio de Manga Burikko (1983)

En este sentido, según explica Tomomi (2015:37), Nakamori enumera una lista de comportamientos anormales de hombres que superan la veintena (por ejemplo, «ellos saltan en el aire con las piernas dobladas hacia atrás») y afirma que los otakus son «extrañamente afeminados», lo cual describe al otaku como a un hombre falto de masculinidad. Aun así, Nakamori explica que, si alguno de estos hombres consigue alguna vez estar con una mujer (puesto que «todo el mundo, en algún momento, se acaba casando»), estos hombres otakus se casarán con mujeres otakus (*otaku onna*) que engendrarán niños otakus (*otaku kodomo*).

En cuanto a la tercera columna de «Investigación otaku», publicada en el volumen de agosto de 1983 bajo el título de «Me he adentrado en Otaku-landia"»(*Otaku chitai ni mayoi konda de*). En él, Nakamori cuenta la experiencia de llevar a su novia (una estudiante de bachillerato, mucho más joven que él) al Free Space, una tienda de libros de Shinjuku, donde los otakus suelen reunirse.

Siguiendo la línea de Tomomi (2015:38), Nakamori cuenta cómo le pregunta a un empleado de Free Space de dónde viene toda esa cantidad de otakus que frecuentan la tienda, a lo que dicho empleado responde: «ellos no tienen otro lugar a donde ir». Y cuando Nakamori le pregunta sobre el «hábitat» de los otakus antes de que apareciera Free Space, y el empleado le responde que «todos se encontraban perdidos, a la deriva».

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

De estas columnas, Tomomi destaca el claro desprecio que Nakamori siente por los otakus, el deseo de ganarse la confianza de los lectores con frases como "ya sabes, en todas las clases hay uno" (*doko no kurasu niño iru desho*) y sus ganas de posicionarse como alguien externo a ese fenómeno que no es para nada otaku y que mira el fenómeno

desde fuera. En este caso, lo que distingue a Nakamori de los otakus (y que él quiere que quede bastante claro en su columna) es que él tiene novia y ellos no, convirtiéndose este dato en una clara señal de diferenciación que sesgaría ambas caras de la sociedad japonesa: la socialmente aceptada (a la que pertenecía Nakamori) y la que no (la de los otakus).

Por supuesto, las reacciones negativas por parte de los lectores de Manga Burikko sobre la «Investigación Otaku» no se hicieron esperar, puesto que la mayoría de ellos eran estudiantes que rondaban los 17 años, interesados en los mangas lolicon (personajes femeninos con aspecto aniñado en situaciones provocativas) y, en su gran mayoría (un 80%) eran hombres. Por lo tanto, la imagen designada como otaku por Nakamori coincide con el perfil del lector de la revista Manga Burikko. Además, el significado original de «otaku» es una forma de decir «tú» en japonés. Con lo cual, Nakamori se estaba dirigiendo directamente a los lectores y llamándoles «otaku», con todas las connotaciones negativas que él les había añadido y que ahora implicaban. A ellos les acusaba de ser unos «débiles«, «faltos de masculinidad» que se sentían sexualmente atraídos por personajes bidimensionales, en lugar de intentar tener una novia de verdad.

Como resultado de las quejas y de la polémica surgida en torno a «otaku», los editores de Manga Burikko deciden poner cartas sobre el asunto. Según explica Tomomi (2015:39), en el volumen de septiembre de 1983, la columna de «Investigación Otaku» fue cancelada «por enfermedad del autor». Esta acción demostraría el apoyo de los editores a su lector y el rechazo hacia las críticas de Nakamori. No obstante, aunque los editores afirmaron que «la cancelación de este volumen de Investigación Otaku ha sido decisión del autor, y nosotros no hemos tenido nada que ver en eso», Nakamori criticó la decisión de la editorial de apartarle de la columna en el volumen de octubre de 1983 de la revista Sage.

Sin embargo, en el volumen de diciembre de 1983, en el lugar de la columna de Nakamori apareció otro artículo de un autor perteneciente también al Tokyo Otona Kurabu y cuyo pseudónimo era Eji Sonta. Dicha columna, titulada «Otaku Research: Conclusiones» (*Otaku no kenkyu: sōron*) no suaviza el discurso de su predecesor y argumenta que «los humanos no pueden vivir para siempre en un periodo de moratoria. En algún momento, todos tenemos que crecer». Con esto, Tomomi (2015:40) considera que los editores de Manga Burikko querían poner punto y final a las críticas e invitar a los lectores a reflexionar sobre las implicaciones de estos argumentos, que, al final, tan solo tratan de madurez y sociedad.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

La persona encargada de poner fin a esta polémica fue Otsuka Eiji, el editor de Manga Burikko en aquel entonces. Para ello, Otsuka pidió que la gente fuera más responsable a la hora de emplear el término otaku porque estaba siendo usado con fines discriminatorios. La palabra otaku era, sin lugar a dudas, un término discriminatorio y se estaba promoviendo la marginación mediante el uso irresponsable de este término.

Más tarde, Kamm (2015:56) explica que este término, que ya de por sí llevaba intrínsecas numerosas connotaciones negativas debido a la «Investigación Otaku» de Nakamori, más tarde se emplearía igualmente como término peyorativo durante el escándalo del «incidente de Miyazaki» (secuestro, abusos sexuales y asesinato de 4 niñas de 4 años) en 1989 y el ataque de gas sarín del metro de Tokio en 1995 realizado por una secta supuestamente inspirada en animes. El hecho de que Miyazaki Tsutomu, autor de los asesinatos del «incidente Miyazaki», tuviera en su habitación una gran cantidad de vídeos y de revistas de anime y manga, le hizo a la opinión pública pensar que Miyazaki, al ser tan aficionado a este tipo de material, había perdido el sentido de la realidad y había cometido esos crímenes porque era «otaku», aun cuando ni siquiera el propio Miyazaki conocía este término y de que los abogados no emplearon en ningún momento esta palabra para justificar sus acciones. Por lo tanto, la prensa comenzó a utilizar el término «otaku» (antes utilizado solamente en el entorno de Manga Burikko) para referirse a este antisocial, asesino y perverso sexual, y como medio para justificar y explicar sus trastornos y las atrocidades que había cometido.

Aunque esta negativa imagen sobre el otaku (como pervertido antisocial que siente atracción sexual por niñas muy jóvenes) parece seguir estando muy presente en la sociedad japonesa actual, el empleo de este término durante el anteriormente mencionado «Cool Japan» para definir a aquellos aficionados al manga, al anime y a los videojuegos, así como los intentos de autores como Okada Toshio en su «Introducción a la Otakulogía» (Toshio, 1996 [2015]), han intentado corregir y aportarle a dicho término diversas connotaciones positivas y suavizar hasta cierto punto las negativas. O, simplemente, han intentado aportar su versión de otaku y catalogarla como «válida» e invalidando, así, las teorías anteriores. En cualquier caso, se podría decir que, gracias a la popularidad de elementos de la cultura popular japonesa como el manga, el término «otaku» parece haberse asentado como atractivo turístico en Japón (Okamoto, 2014).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Con respecto a *Neon Genesis Evangelion*, en este caso se podría considerar que el fenómeno ocurrido habría sido el contrario de lo habitual: el epitexto sería el que ha sido envuelto y prolongado por la obra, y no al revés. Es decir, que la forma en la que se estudia y constituye el fenómeno otaku hoy en día se ha visto influenciada por la repercusión que ha tenido *Evangelion* en el mercado del manga. En palabras de Kacsuk (2021: 2019):

> «The way otaku culture and the significance of EVA are constituted together is precisely why EVA can be considered an epoch-making work: it has engendered an intervention in the discourse around otaku culture that has effected lasting discursive changes. The very content of the term otaku has been warped by EVA, or more precisely, the changes in the meaning of the term have been determined by the position of EVA in the critical discourse. It is not just one term; however, it is a host of terms and concepts that have been mobilized and reconfigured, most notably 'anime boom,' 'otaku generations' and 'sekaikei.'»
>
> [«La forma en que la cultura otaku y el significado de EVA se constituyen juntos es precisamente por lo que *Evangelion* puede considerarse una obra histórica: ha generado una intervención en el discurso sobre la cultura otaku que ha producido cambios discursivos duraderos. El contenido mismo del término otaku ha sido distorsionado por Evangelion, o más precisamente, los cambios en el significado del término han sido determinados por la posición de Evangelion en el discurso crítico. No es solo un término, sino una gran cantidad de términos y conceptos que se han movilizado y reconfigurado, en particular, "anime boom", "generaciones otaku" y "sekaikei".»]

Por lo tanto, *Evangelion* parecería haber ejercido cierta influencia en lo concerniente al fenómeno otaku.

6.1.3. El trabajo del mangaka

El 13 de diciembre de 2018, acudimos a la Kyoto Seika University y realizamos una entrevista a Keiko Takemiya, directora del centro internacional de investigación de manga de dicha universidad y famosa autora de manga shōjo y yaoi que pertenece al grupo del 24 (*24nen-gumi*). Su obra más conocida es *Kaze to ki no uta* (風と木の詩, *La balada del viento y los árboles*), publicada en la revista Shōjo Comic entre 1976 y 1984, convirtiéndose, así, en una de las pioneras del subgénero shōnen-ai.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Además de enseñarnos las diferentes obras que sus alumnos habían creado (todos de estilos diferentes, pero todos siguiendo procesos creativos impartidos en el centro), así

como el tipo de trama y los instrumentos usados para dibujar. Estos incluían tanto tabletas gráficas para realizar dibujos digitales como lápices, plumillas y demás instrumentos. El tipo de trama utilizado era parecido a las imágenes que se mostrarán a continuación:

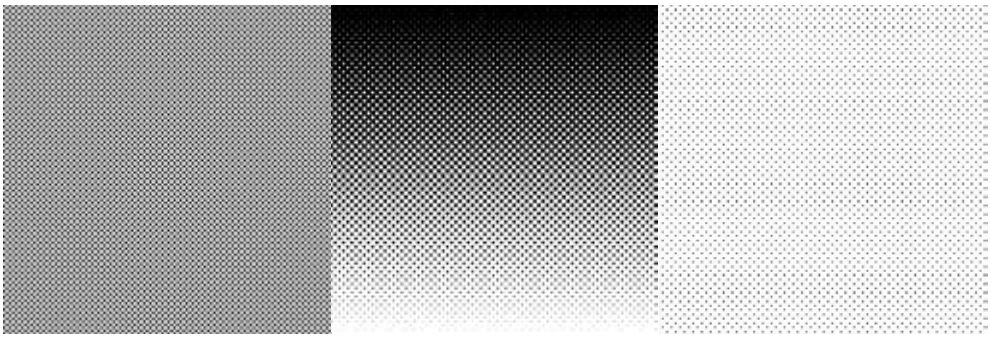


Figura 60. Tramas usadas por el mangaka

A partir de esta trama, en el caso de dibujos manuales, se rascaba el papel hasta que el color blanco aparecía por debajo de la capa gris y, así, se iba rascando con mayor o menor intensidad donde resultara conveniente hasta crear los dibujos y formas deseados. En el caso de tramas digitales, se empleaban herramientas electrónicas, como tabletas, con las cuales se podían usar herramientas de edición de imagen (como Photoshop) y crear la imagen capa por capa.

Según nos comentaron en esta universidad, un buen tratamiento de las tramas resulta fundamental para el desarrollo del conjunto de la imagen. Tanto las tramas digitales como las manuales desempeñan una función primordial dentro del manga. El uso de diferentes tipos de trama permite establecer diferentes planos dentro del dibujo y darle una mayor riqueza de matices. Se pueden crear diferentes juegos de luces y sombras, tonos, texturas y volúmenes a partir de ellas. Una manipulación precisa y concienzuda de las tramas permite centrar la atención del lector en la obra, reforzar las emociones de los personajes y, en definitiva, darle a la historia una mayor tensión y dinamismo, mediante el empleo de técnicas como las líneas cinéticas.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

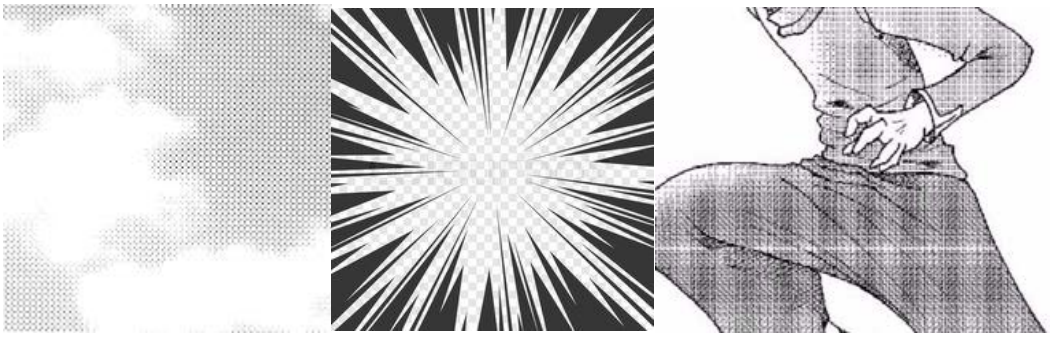


Figura 61. Sombras y texturas usadas por el mangaka

Así que, según Takemiya, en la Kyoto Seika University se les enseña a los alumnos a diseñar mangas desde cero. Desde la elección de las tramas, así como su tratamiento, hasta la planificación y el diseño de los storyboards, pasando por la distribución de las viñetas, la estructuración del ritmo narrativo, la psique de los personajes, la elección de su apariencia y el manejo de los instrumentos manuales y digitales para el dibujo, la rotulación, el sombreado y el coloreado. Los alumnos disponen de todo tipo de instalaciones y facilidades para especializarse en cualquier ámbito relacionado con el manga, tanto a nivel gráfico como a nivel teórico.

Puesto que es el propio autor el que debe elaborar todo el conjunto de la obra desde el principio (a no ser que, con un poco de suerte, se convierta en un artista reconocido y pueda contar con asistentes), Takemiya señala que es importante que el artista sea capaz de realizar todas las tareas necesarias para planificar y diseñar un manga. Por eso las clases impartidas abarcan tantos aspectos relacionados con el manga.

Aparte de las aulas y de todas las instalaciones que hacen posible la creación de un manga, el Kyoto Seika University también cuenta con una gran biblioteca donde se puede encontrar una amplia gama de contenido tanto literario como audiovisual. Desde obras clásicas del manga hasta animes, revistas de manga y libros teóricos sobre la teoría y la práctica del manga.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Las salas que Takemiya Keiko nos mostró fueron las amplias clases de diseño de cómics, situados en la tercera planta del edificio Jizai-kan. Estas contaban con largas mesas con lámparas colgantes para cada uno de los asientos. El alumno podía traer consigo su propio material o tomar aquellos que el centro les proporcionaba. Puesto que el día de la entrevista era festivo, apenas había alumnos en el centro, por lo que la foto que se muestra a continuación se ha extraído de la página web de la universidad.

Figura 62. Sala de diseño de cómics de Kyoto Seika University

Además, según nos comentaba también Takemiya Keiko, en los últimos años también se está promoviendo el intercambio de estudiantes que estén interesados en aprender la cultura del manga japonés. Sin embargo, los programas de intercambio están compuestos mayoritariamente por clases impartidas solo y exclusivamente en japonés, y las clases impartidas en inglés son aún muy escasas. Por lo que el estudiante debe tener un amplio conocimiento de la lengua japonesa de antemano.

Por otra parte, los alumnos no se quedan desamparados cuando acaban sus estudios, puesto que, al igual que otras universidades, la Kyoto Seika University ofrece prácticas en editoriales u otras empresas relacionadas con el sector, así como estudios de máster y doctorado.

En definitiva, Takemiya afirma que la Kyoto Seika University intenta preparar a sus alumnos para la dura realidad laboral a la que se tendrán que afrontar. Y es que el trabajo como mangaka requiere muy largas horas laborales y la remuneración realmente depende de la popularidad que alcance la obra.

En *Evangelion*, centrándonos en lo señalado al principio de este punto sobre el uso de tramas y sombras, consideramos que el uso de diferentes tramas, sombras y texturas le aporta a la imagen una riqueza visual y un juego de luces y sombras muy remarcable. Los contrastes entre las partes más oscuras y las más claras dota a las expresiones faciales de los personajes de una gran carga gramática. Asimismo, las escenas de acción adquieren mayor realismo, mostrando una gran cantidad de matices que podrían quizás pasar desapercibidos si los diferentes planos fueran menos evidentes. En la siguiente imagen aparecen tres viñetas, cada una con tramas diferentes para el fondo de la imagen. En el caso de la primera viñeta, las líneas cinéticas de la trama muestran el movimiento, la rapidez y la tensión de la acción que va a realizar Ritsuko Akagi. Mientras, en la siguiente

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

viñeta, el fondo es prácticamente negro, como si el tiempo se hubiera detenido, y permitiendo que se centre la atención en la cara de desconcierto de Rei Ayanami, resaltada, además, con tramas de un color más claro para que el contraste sea más evidente y el lector centre más su atención en el personaje. Por último, en la tercera y última viñeta, la trama empleada para el fondo es de una tonalidad gradual. El ritmo narrativo parece ralentizarse aún más y la gran tensión y el clímax del momento se ven culminados. Además del fondo, se emplean diferentes tramas y texturas en los personajes para realizar el contraste entre luces y sombras que le aporten volumen. Por ejemplo, las manos y brazos de Akagi parecería constituir una trama totalmente diferente de las empleadas para su pelo, cara, bata, camisa interior, falda y piernas. Mientras, en Rei las tramas usadas para su pelo, cara, brazos y piernas son distintos de los usados para su camisa interior y su vestido, también independientes entre sí.

Figura 63. El uso de tramas, sombras y texturas en *Neon Genesis Evangelion*

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

De modo que, visto el uso de las diversas tramas, sombras y texturas, podría pensarse que la elaboración de una sola imagen de manga es como un puzzle en el que todas las piezas se combinan armoniosamente y le aportan una gran importancia a los detalles dentro de la imagen. El mangaka (en este caso, Yoshiyuki Sadamoto) requiere, pues, de unos conocimientos técnicos, estéticos y narrativos muy complejos y estudiados.

6.1.4. La industria del manga

Consideramos que dinámica de la industria del manga en sí muestra el impacto de los epitextos en el producto final, ya que los mecanismos de producción, venta y distribución del manga serían los que habrían creado el manga tal y como lo conocemos, rodeándolo, prolongándolo y envolviéndolo de tal forma que el manga como tal no se entendería sin comprender la industria del manga como epitexto. Puesto que se trata de un tema ciertamente extenso y complejo, en nuestro estudio lo abordaremos de una forma amplia y más general.

Así, en Japón, el manga se publica primero en una revista (lo que se conoce como «prepublicación»). A diferencia de las revistas norteamericanas de la que surgieron los cómics, en la que la tira cómica era un mero complemento, estas revistas, de publicación semanal o mensual, están dedicadas solo y exclusivamente a manga (Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil, 2013). En ella se incluyen diferentes historias escritas por diferentes autores que trabajen para dicha editorial. Si alguna de esas historias tiene éxito, entonces esta pasa a recopilarse en tomos, siendo el formato *tankōbon,* el formato más común para reunir estas historias (y el que hemos empleado para analizar el manga de *Neon Genesis Evangelion*). Mediante este formato, estas obras pasan a venderse en librerías especializadas y pueden exportarse al extranjero.

Por lo tanto, tal y como observan Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013), los tomos que se venden en otros países, como España, son las obras originales de los autores, pero el formato no es en el que primeramente se publicó, sino que se tratan de recopilaciones de capítulos publicados periódicamente en estas revistas de manga. Así que se podría decir que a los países extranjeros no llega la totalidad de mangas que existen, sino solamente las que resultan ser más populares entre el público japonés.

Según explican estos autores, puesto que cada revista incluye más de una historia, las editoriales suelen incluir encuestas semanales al final de sus revistas para conocer los mangas que más les está gustando al público y determinar, así, cuáles seguir emitiendo (antes de distribuirlo como obra independiente, en caso de tener mucho éxito) y cuáles dejar de seguir publicando. Por lo tanto, las series se encuentran ordenadas dentro de la misma revista en función de su popularidad entre los lectores: de la más popular a la menos. Así que se podría decir que son los mismos lectores los que eligen y determinan el orden de aparición de las historias.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Siguiendo la línea de Ríos, Pardo, De Sosa y Estrada Rangil (2013), cada revista está destinada a un público diferente y tiene una periodicidad distinta. Por ejemplo, la *Shōnen Jump* se publica semanalmente y su contenido está dirigido fundamentalmente a un público joven masculino, mientras que la revista *Hana to Yume* se publica cada quince días y está dirigida a chicas adolescentes. Por lo general, los diseños de las revistas están hechos en blanco y negro, con una calidad de papel bastante baja, para que resulte más económico tanto para el editor como para el público y, además, para que el autor pueda diseñar las historias con más rapidez. Así, podrá cumplir con los ajustados plazos de entrega que exigen estas entregas semanales y mensuales. Solamente las portadas y algunas páginas en el interior incluyen algo de color y, si la historia resulta ser extremadamente popular, se publican en formatos más sofisticados.

Por otra parte, según estos autores, el contenido final de las obras no sería completamente idea del autor, sino que los editores parecen desempeñar una función muy activa dentro del proceso creativo. Puesto que es el encargado de mediar entre el autor y las políticas editoriales, el editor debe ajustar el contenido de la obra a los intereses de la empresa a fin de crear un producto atractivo y que origine el mayor número de ventas posible. Las editoriales son realmente exigentes con la calidad de sus productos. Tanto es así que, si el trabajo del autor no resulta satisfactorio para la empresa, el autor deberá rehacer la obra para que se ajuste a lo que la editorial exige de ellos.

Aunque existen numerosas editoriales japonesas dedicadas a la publicación del manga, entre las más importantes están Shueisha**,** Shogakukan **y** Kodansha.

En el caso del manga de *Neon Genesis Evangelion*, tal y como explica en detalle Querol (2012), el caso de la publicación de esta obra parece haber sido algo inusual incluso para la industria en Japón. A pesar de que la obra pareció seguir el procedimiento de publicación ordinario de una editorial japonesa (primero se publica la obra en revistas junto con otras historias y luego en volúmenes independientes) con su publicación primeramente en la revista Shonen Ace (editorial Kadokawa Shoten) y más tarde en la revista Young Ace (también de la editorial Kadokawa Shoten), este autor afirma que en Japón solamente parece poder encontrarse una única versión escrita de la obra: la versión en formato de Yoshiyuki Sadamoto. En palabras de Querol (2015), esta falta de ediciones de la obra «[...] Es también una rara avis dentro del panorama nipón de cómic, donde se suele editar tomos a mansalva de una serie de éxito». Sin embargo, en 2021 (en España,

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

en 2022), la editorial Kadokawa publicó siete volúmenes en edición coleccionista y formato kanzenban de *Evangelion* que parecen recopilar el equivalente a dos volúmenes del formato tankōbon de la obra. Esta versión incluye merchandising relacionado con la obra, como soportes de figuras e ilustraciones[10].

Se desconocen los motivos por los que el manga de *Neon Genesis Evangelion* ha tomado unos 25 años en ser reeditado. Querol (2012) apunta a que puede deberse a la tardanza del autor en la publicación de los volúmenes, pero lo cierto es que Evangelion parece seguir estando muy de actualidad dentro de la industria del manga.

6.1.5. Formatos de publicación

Los formatos de publicación de los mangas suelen variar en función del tipo del público al que va destinado, a la demanda y al éxito que la obra haya tenido.

Revistas manga o revistas antológicas

En estas revistas se recogen varios capítulos de diferentes mangas que ocupan entre unas veinte y cuarenta páginas cada una. El número de páginas de estas revistas suele rondar entre las doscientas y las novecientas páginas. Suelen publicarse semanalmente, aunque también hay algunas que lo hacen mensualmente, o son quincenales, bimestrales o estacionales. Dichas revistas suelen estar impresas en papel reciclado de baja calidad (para ahorrar tiempo y dinero) y las ilustraciones suelen estar impresas en blanco y negro, a excepción de la portada y algunas páginas iniciales y finales. Estas revistas tienen mucho éxito en Japón, y su número de ventas se cuenta por millones. La revista más vendida es la Shōnen Jump, con seis millones de ejemplares cada semana, seguida de la Shōnen Magazine, con cuatro millones de ejemplares.

Tankōbon

Se trata del término japonés para designar los «volúmenes compilatorios» de una serie en particular que ha sido publicada periódicamente en alguna revista.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Si un manga tiene mucho éxito, puede acabar siendo publicado durante varios años en las revistas y, más tarde, siendo recopilados en tomos de unas doscientas páginas conocidas

[10] Para más información, véase la página oficial de la editorial Kadokawa: https:// promo.kadokawa.co.jp/eva/ [Consulta: 12 de octubre de 2022].

por tankōbon. En ellas se recopilan diez u once capítulos previamente publicados en las revistas. Este es el formato en la que se suelen comercializar los mangas en el mercado internacional. El papel y la tinta es de mayor calidad, y el tamaño de estos volúmenes es mucho más pequeño que el de las revistas.

El concepto en el que se basa la venta de este formato de mangas es que, aquel que haya seguido un determinado manga a lo largo del tiempo en una revista, querrá comprar la versión en tankōbon cuando salga a la venta.

En las primeras traducciones de manga y su publicación al extranjero, muchas editoriales tendían a adaptar estas obras al formato local (Rota, 2008: 84). Esta adaptación de los epitextos en el manga se ha realizado de varias maneras, entre las que destacamos el coloreado de páginas originalmente en blanco y negro (Rota, 2008: 87) y el cambio en el formato de publicación a un formato local.

Así pues, con respecto al coloreado de páginas originalmente en blanco y negro, uno de los casos más conocidos es el de la publicación de *Akira* (1982-1990) por Katsuhiro Otomo en el extranjero.

Según explica Teruel Sánchez (2019), las primeras ediciones de Akira en el extranjero tenía todas las páginas a color. Dicha edición se basaba en la publicación que había realizado *Marvel Comics* en los Estados Unidos en 1990 bajo el sello *Epic Comics*. El artista encargado de realizar el coloreado (con el permiso del mangaka original) fue Steve Oliff. Esta edición a color de *Akira* fue publicada en entregas de 64 páginas y logró ganar incluso un premio Eisner.

Sin embargo, en 2019 *Akira* volvió a ser reeditado y publicado en España por Norma Editorial. Sin embargo, esta editorial ha optado por ofrecer al público español una réplica de la primera edición que tuvo *Akira* en Japón. De este modo, el lector meta sería capaz de «poder leer Akira tal y como se publicó en Japón en 1982» (Teruel Sánchez, 2019). Por lo tanto, en esta ocasión, las páginas se encuentran completamente en blanco y negro y no se ha coloreado el dibujo, a diferencia de la primera edición estadounidense. Siguiendo la línea de Rota (2008: 84), se trataría de un mantenimiento del formato original.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En cuanto a los cambios en el formato de publicación a un formato local, puesto que en el punto anterior hemos explicado las características del formato de publicación del

manga en Japón comparándolo con los estándares de publicación de las editoriales japonesas, a continuación explicaremos el caso de la primera publicación de *Neon Genesis Evangelion* en los Estados Unidos.

Neon Genesis Evangelion fue publicado en 1997 y fue adaptado al formato «comic book» norteamericano. De modo que el epitexto fue paratraducido a favor de lo que el público meta estaba acostumbrado a consumir para favorecer su éxito de ventas. A la izquierda de la siguiente imagen aparece la edición en cuestión.

Figura 64. Edición en formato comic book de *Neon Genesis Evangelion*

Horn (2017), quien participó hace más de veinte años en la publicación de *Neon Genesis Evangelion* en este formato, explica el motivo de esta decisión editorial del siguiente modo:

> «Those of you who are longtime manga readers will know that in the 1980s and 90s, manga was published here in the way that American comics generally still are—that is, one chapter per month as a comic book, before later being collected as a graphic novel. Although it may seem a strange method now, it was true in its own way to how manga are typically published in Japan—also one chapter at a time (although in an anthology magazine instead of as an individual comic book) before being collected. Now, right back to the present! Of course, today, in the super-science 21st century, manga are published straight to graphic novel».
>
> [Aquellos que sois lectores de manga desde hace mucho tiempo sabréis que en las décadas de 1980 y 1990, el manga se publicaba aquí de la misma manera en que todavía se publicaban los cómics estadounidenses, es decir, un capítulo por mes como cómic book, antes de recopilarse más tarde como una novela gráfica. Aunque pueda parecer un método extraño ahora, era ciertamente la manera en cómo se publicaba típicamente el manga en Japón, también un capítulo

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

> a la vez (aunque en una revista de antología en lugar de como un cómic individual) antes de ser recopilado. ¡Ahora, de vuelta al presente! Por supuesto, hoy, en el siglo XXI de superciencia, el manga se publica directamente en formato de novela gráfica][11].

No obstante, el formato que hemos usado para nuestra de paratraducción de Neon Genesis Evangelion es el tankōbon, el mismo en el que se recopila la obra original en japonés. Como explicaremos más adelante, esta edición fue publicada por Norma Comics en España fueron publicados y reeditados entre 2004 y 2019, unos diez años después de su primera publicación en Estados Unidos. Por lo tanto, en cuestión de una década, la paratraducción del epitexto ha cambiado con respecto al formato de publicación de *Neon Genesis Evangelion*.

En definitiva, podemos observar que, si bien la paratraducción del epitexto de formato de publicación solía tender a una mayor domesticación (como en el caso de la primera publicación de *Akira* en España y la primera publicación de *Neon Genesis Evangelion* en los Estados Unidos), hoy en día parece optarse más por mantener la esencia del epitexto original. Por lo tanto, el tratamiento de los epitextos en el manga, analizándolo desde el punto de vista de la paratraducción, parece haber evolucionado y en la actualidad tiende a la exotización y al mantenimiento del formato original de la obra (Rota: 2008: 84).

Para concluir, consideramos que los elementos presentados como epitextos de *Neon Genesis Evangelion* rodean, prolongan, envuelven, forman la obra y repercuten en su concepción, recepción e interactuación con el público de forma verdaderamente significativa. Consideramos que epitextos como el manga como el tipo de manga, de público, la industria del manga, el fenómeno otaku y los formatos de publicación afectan considerablemente en los peritextos de la obra, ya que, a priori, creemos que se tiene que tener en cuenta el tipo de manga del que se trata, el tipo de público al que se dirige, el formato en el que se va a publicar la obra y el tipo de mercado en el que se enmarca el producto para elaborar estos peritextos en concordancia con las características que presentan estos epitextos. Por ello, aunque estos epitextos puedan parecer a simple vista lejanos de los peritextos, ambos están muy estrechamente relacionados y no se entienden el uno sin el otro.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[11] Traducción de elaboración propia

A continuación, presentaremos nuestra propuesta de peritextos que introducen, presentan y publican la obra, así como las que se encuentran dentro de la narrativa de la misma antes de llevar a cabo nuestra propuesta de paratraducción de los peritextos en *Evangelion*.

6.2. Peritextos que introducen, presentan y publican *Neon Genesis Evangelion*

A continuación, se explicarán las diferencias de algunos de los peritextos que rodean, envuelven y publicitan el manga *Neon Genesis Evangelion* tanto en su versión original japonesa como en la inglesa y en la española. Nuevamente se reitera que nuestro estudio se centra en la versión japoneas y española, y que la versión inglesa tan solo se usa como referencia.

6.2.1. Parte exterior del volumen

- Portada

Versión japonesa: Todas las portadas están a color. En cada portada aparece una figura en la que muestran en primer plano y centrados los personajes en los que recae la acción más importante de la historia narrada en el volumen. En un segundo plano se representan los personajes (humanos o seres humanoides) que realizan la acción que afecta y/o influye al personaje que aparece en primer plano y revela información sobre los sucesos más importantes del volumen. En cada portada aparece, en primer lugar, en la parte superior, el nombre de la editorial, escrito en una tipografía pequeña y en alfabeto latino. En la parte inferior de la imagen, normalmente en el lado derecho (aunque también se encuentra más centrado o justificado a la izquierda) aparece la firma del autor (Y.S). Luego aparece el título en letras grandes dos veces (en primer plano, el título en japonés escrito en caracteres japoneses y en segundo plano el título en mayúsculas y en alfabeto latino. Mientras que la primera parte del título en japonés se mantiene escrito en letras blancas o negras dependiendo de cada volumen, la segunda parte del título combina sus colores con los colores predominantes de toda la portada y el título en alfabeto latino se mantiene escrito en letras de color gris o negro según el volumen. Justo debajo de la portada aparece el subtítulo, ya sea centrado o justificado a la derecha o a la izquierda. El subtítulo incluye el número del volumen y un pequeño título que también aparece como título de alguno de los capítulos del volumen, como el primer capítulo o alguno de los últimos capítulos. En la parte inferior izquierda aparece las indicaciones «manga» (en kanji) y «original» (autor de la obra). Junto al primero de ellos se indica el nombre del creador del manga

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

(Yoshiyuki Sadamoto), mientras que con el segundo se indica el nombre de la empresa creadora de la serie de televisión (GAINAX o, en ocasiones, «Khara» o ambas). El nombre del creador del manga aparece escrito en letras grandes y negras en kanji y justo debajo, mucho más pequeño, en mayúsculas y en gris, el nombre en alfabeto latino.

Versión inglesa: Puesto que la edición ha recopilado los volúmenes en formato 3 en 1 (a excepción de los volúmenes 13 y 14), la organización de las portadas es completamente diferente.

Volumen 1: la imagen que aparece es completamente diferente de la original (aunque el protagonista sigue siendo Shinji Ikari en primer plano y el EVA Unidad 01 en segundo plano). La figura que corresponde a la portada de la versión original se ha añadido como imagen adicional al final del volumen.

Volumen 2: No tiene portada. La separación entre el volumen 1 y el volumen 2 se hace a través de la imagen que en la versión original correspondería a la portada volante del volumen 2 bajo el título *Neon Genesis Evangelion. Volume 1 part 2*. La figura que corresponde a la portada de la versión original se ha añadido como imagen adicional al final del volumen.

Volumen 3: No tiene portada. La separación entre el volumen 2 y el volumen 3 se hace a través de la imagen que en la versión original correspondería a la portada volante del volumen 3 bajo el título *Neon Genesis Evangelion. Volume 1 part 3*. La figura que corresponde a la portada de la versión original se ha añadido como imagen adicional al final del volumen.

Volumen 4: La figura de la portada corresponde a la imagen de la portada del volumen 3 de la versión original. La imagen que corresponde a la portada original aparece en la portada volante del volumen 4.

Volumen 5: No tiene portada. La separación entre el volumen 4 y el volumen 5 se hace a través de la imagen que en la versión original correspondería a la portada volante del volumen 5 bajo el título *Neon Genesis Evangelion. Volume 2 part 2*. La figura que corresponde a la portada de la versión original se ha añadido como imagen adicional al principio del volumen 4.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Volumen 6: No tiene portada. La separación entre el volumen 5 y el volumen 6 se hace a través de la imagen que en la versión original correspondería a la portada volante del

volumen 6 bajo el título *Neon Genesis Evangelion. Volume 2 part 3*. La figura que corresponde a la portada de la versión original se ha añadido como imagen adicional al principio del volumen 4.

Volumen 7: La figura de la portada corresponde a la imagen de la portada del volumen 4 de la versión original. La imagen que corresponde a la portada original aparece en la portada volante del volumen 7.

Volumen 8: No tiene portada. La separación entre el volumen 7 y el volumen 8 se hace a través de la imagen que en la versión original correspondería a la portada volante del volumen 6 bajo el título *Neon Genesis Evangelion. Volume 3 part 2*. La imagen que corresponde a la portada original aparece como imagen adicional en las primeras páginas del volumen 7.

Volumen 9: No tiene portada. El equivalente a la portada interna en la versión original aparece como puente entre un volumen y otro, pero no hay nada que indique que esa es la portada.

Volumen 10: La figura de la portada corresponde a la imagen de la portada del volumen 11 de la versión original.

Volumen 11: No tiene portada. La separación entre el volumen 10 y el volumen 11 se hace a través de la imagen que en la versión original correspondería a la portada volante del volumen 6 bajo el título *Neon Genesis Evangelion. Volume 4 part 2*. La imagen que corresponde a la portada original aparece al final del volumen 12.

Volumen 12: No tiene portada. La separación entre el volumen 11 y el volumen 12 se hace a través de la imagen que en la versión original correspondería a la portada volante del volumen 12 bajo el título *Neon Genesis Evangelion. Volume 4 part 2*. La imagen que corresponde a la portada original aparece al final del volumen 12.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Volumen 13: Es la primera portada propiamente dicha. La figura de la portada es la misma que la de la versión original. El título aparece escrito en tipografía de gran tamaño, en mayúsculas y en color blanco. El número del volumen aparece como «volume thirteen» escrito debajo del título, ligeramente justificado a la izquierda, en mayúsculas y en color blanco. En la parte superior e inferior de la imagen aparecen dos franjas negras en las que aparece el nombre de la editorial, justificado a la izquierda (en la parte superior) y los nombres de los creadores centrados, en mayúsculas en su mayor parte y escritos de color

blanco (en la parte inferior). Lo que en la versión original aparecía como «manga» se ha traducido en inglés como «Story and art by», seguido del nombre del artista. Lo que en la versión original aparecía como «original» se ha traducido en inglés como «original concept by», seguido del nombre de la compañía.

Volumen 14: Al igual que la portada del volumen 13, la figura de la portada es la misma que la de la versión original. El título aparece escrito en tipografía de gran tamaño, en mayúsculas y en color blanco. El número del volumen aparece como «volume fourteen» escrito debajo del título, ligeramente justificado a la izquierda, en mayúsculas y en color blanco. En la parte superior e inferior de la imagen aparecen dos franjas negras en las que aparece el nombre de la editorial, justificado a la izquierda (en la parte superior) y los nombres de los creadores centrados, en mayúsculas en su mayor parte y escritos de color blanco (en la parte inferior). Lo que en la versión original aparecía como «manga» se ha traducido en inglés como «Story and art by», seguido del nombre del artista. Lo que en la versión original aparecía como «original» se ha traducido en inglés como «original concept by», seguido del nombre de la compañía.

Versión española: se mantiene bastante fiel al original en comparación con la versión inglesa. Las imágenes de las portadas son las mismas que aparecen en las originales, aunque el color parece ser más intenso y estar ligeramente saturado. En la parte superior de la imagen aparece el título de la obra. La primera parte del título es de un tamaño menor y de color blanco con márgenes naranjas, acompañado de unas líneas zigzagueantes en vertical que pasan gradualmente del color naranja oscuro al blanco. La segunda parte del título está escrito en una tipografía de mayor tamaño que siguen varias combinaciones de colores graduales (violeta-naranja; azul oscuro-rosa oscuro) y cuya fuente intenta reproducir la forma puntiaguda y ligeramente inclinada a ambos lados del original. Dependiendo del volumen, el número del volumen aparece en distintas partes de la portada en color blanco en un pentágono azul oscuro, magenta o gris oscuro. En la parte inferior izquierda aparecen los nombres de los artistas y los creadores a pequeño tamaño y de color blanco. En primer lugar, lo que en la versión original aparece como «manga» se ha traducido como «dibujo» y lo que aparece en el original como «original» se ha traducido como «guión». Mientras ambos términos están escritos en minúsculas, los nombres del artista y de la compañía están escritos en mayúsculas. En la parte inferior derecha aparece el nombre de la editorial.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

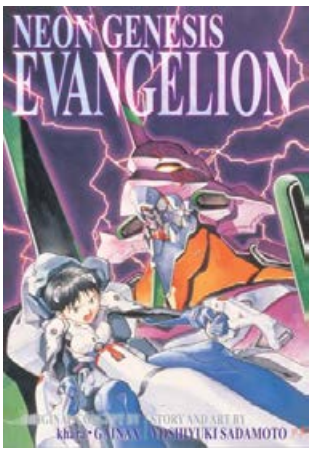
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español
		

Tabla 48. Portada

- Contraportada

Versión japonesa: Todos los volúmenes siguen el mismo formato. El fondo de la contraportada es completamente de color gris y el símbolo de NERV en color magenta oscuro está situado más o menos en el centro. En l parte superior aparece un recuadro en blanco que incluye el código ISBN, el precio y dos códigos de barras.

Versión inglesa: El volumen 1 (que incluye del 1 al 3), el volumen 2 (del 4 al 6) y el volumen 4 (del 10 al 12) siguen el mismo formato, mientras que el volumen 3 (del 7 al 9) y los volúmenes 13 y 14 siguen un formato diferente. Así, el fondo de las contraportadas de los volúmenes 1, 2 y 4 es completamente negro y a color aparecen los créditos. En la parte superior los créditos aparecen escritos en color rojo y los créditos de la parte inferior aparecen escritos de color blanco. La contraportada del volumen 3 representa la mirilla del objetivo de un arma en gris claro con un fondo gris oscuro. Por último, las contraportadas de los volúmenes 13 y 14 siguen el mismo formato. Sobre un fondo blanco

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

aparece más o menos en el centro el símbolo de NERV de color gris enmarcado en un fondo negro y rodeado de los créditos escritos principalmente en negro.

Versión española: Todas las contraportadas siguen el mismo formato. El fondo es de color azul claro que cambia gradualmente a un color azul claro. Sobre él aparecen unas rejas de color azul también gradual con el símbolo de NERV a gran tamaño y de color azul grisáceo. En el lado izquierdo aparece una inscripción metálica con tres tornillos de color azul gradual con el símbolo de NERV impreso en azul claro. En el centro aparece escrito en letras blancas la sinopsis del volumen. En la parte inferior izquierda se encuentra el nombre de la editorial. Al lado derecho aparece un recuadro blanco que incluye el ISBN y un código de barras. Bajo el mismo aparece un pequeño recuadro en azul claro con los datos de la página web de la editorial en letras negras.

Peritexto original	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 49. Contraportada

- Lomo

Versión japonesa: Todos los lomos siguen el mismo formato. El fondo es de color blanco. En la parte superior aparece el nombre de la editorial, escrito en horizontal junto con el logo. A continuación, aparece el título en caracteres japoneses y en vertical. La primera parte del título está escrito en negro con unos márgenes en gris. La segunda parte del título está escrito a mayor tamaño y en rojo. Seguidamente, aparece el número del volumen escrito en azul y enmarcado en un fondo naranja con forma de hoja. Luego aparece el rostro del personaje que en la portada se muestra en primer plano. Luego aparece el nombre del artista y de la compañía en caracteres japoneses, en negro y en

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

vertical. Por último, aparece en horizontal, en tamaño pequeño, en gris y en caracteres japoneses «KCA 12-15 Kadokawa Shōten».

Versión inglesa: Puesto que el corpus consultado es en formato digital, no hemos podido analizar el lomo.

Versión española: Todos los lomos siguen el mismo formato. El color del fondo prolonga el diseño de la contraportada. En la parte superior se encuentra el número del volumen de la misma forma que aparece la portada, seguido del título (en negro y rojo), el nombre del artista y de la compañía (en negro) escrito en vertical, pero en orden de lectura horizontal. A continuación, aparece, al igual que en el original, los rostros del personaje que en la portada se muestra en primer plano. Por último, aparece el nombre de la editorial en vertical, pero en orden de lectura horizontal.

Peritexto japonés	Peritexto español

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Tabla 50. Lomo del volumen

- Sobrecubierta anterior/posterior:

Versión japonesa: En la sobrecubierta anterior aparece el comentario del autor. En la sobrecubierta posterior del volumen 1 y del volumen 7 al 14 aparece solamente un fondo gris; en el volumen 2 y 4 aparece una selección («Best selection») de títulos de la editorial

bajo un fondo blanco y bajo su emblema; en el volumen 3, 5 y 6 aparece el emblema de la editorial sobre el título de la obra de *Neon Genesis Evangelion* en caracteres japoneses junto al nombre del autor y de la compañía. En las sobrecubiertas posteriores que no tienen un fondo gris aparece en la parte inferior un texto en vertical (大好評発売中！！, «dai kōhyō hatsubai-chū!!», «¡¡Ya a la venta!!»).

Versión inglesa: Puesto que el corpus consultado es en formato digital, no hemos podido analizar la sobrecubierta.

Versión española: En la sobrecubierta anterior aparece una breve sinopsis de la historia que se narra en el volumen. En la sobrecubierta posterior aparecen otros títulos de manga a la venta por la editorial junto a sus datos de página web y redes sociales (aunque su formato es irregular y varía de un volumen a otro) excepto en el volumen 6 y 7, donde aparece un fondo similar al de contraportada sin texto.

Peritexto japonés	Peritexto español

Tabla 51. Sobrecubierta anterior/posterior

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Interior de la portada/contraportada

Versión japonesa: Del volumen 1 al 8, así como el volumen 12 presentan un formato determinado, mientras que del volumen 9 al 14 el interior de la portada y de la contraportada presenta otro formato muy distinto. El interior de la portada del volumen 1 al 8 y el 12 se compone de un fondo de color rojo. En el centro aparece un círculo ovalado

blanco. Sobre él aparece el nombre de la editorial y debajo, el nombre del artista en alfabeto latino. En el interior del óvalo aparece el título el título de la obra y el nombre del artista en caracteres japoneses y el nombre de la empresa en alfabeto latino. Por su parte, el interior de la contraportada también se compone de un fondo rojo en el que se sitúa el emblema de la empresa editorial en el centro a tamaño pequeño y el ISBN en la parte inferior, ambos en color blanco. En cambio, el fondo del interior de la portada del volumen 9 al 14 es completamente blanco con unas pequeñas líneas grises horizontales. En el centro se encuentra el título de la obra en gris y blanco y escrito en letras latinas, así como el número del volumen en gris y en inglés. En la parte inferior aparece el nombre de la empresa escrito en letra pequeña y gris. El interior de la contraportada se compone del mismo fondo blanco con líneas grises, aunque en el centro aparece un pequeño símbolo de NERV, el nombre de la obra, el número del volumen, el nombre del artista y el de la compañía en alfabeto latino y en inglés.

Versión inglesa: Puesto que el corpus consultado es en formato digital, no hemos podido analizar el interior de la portada/contraportada.

Versión española: El interior de la portada del volumen 1 al 3 y del 8 al 14 siguen el mismo formato, pero del volumen 4 al 7 se mantiene el mismo formato de los anteriores, pero con una ligera variación. Así, del volumen 1 al 3 y del 8 al 14 se componen de un fondo cuyo color varía en cada volumen y en el que aparece un fondo con pequeñas líneas horizontales, el número del volumen sobre el nombre del artista y de la compañía. La imagen se complementa con unas formas que intentan representar a los Evangelion junto con algunos diseños que representan probablemente algún dispositivo electrónico de los Evangelion. En la parte inferior aparecen el título escrito en alfabeto latino y el nombre de la editorial. En cambio, del volumen 4 al 7 se sigue el mismo formato, pero se añade al fondo una imagen de Rei Ayanami y lo que parece ser el EVA Unidad 00. En el interior de la contraportada aparece un fondo de distintos colores en función del volumen con el símbolo de NERV en pequeño en la parte superior y una serie de representaciones de dispositivos tecnológicos. En la parte inferior aparece el número del volumen a gran tamaño y el nombre de la editorial.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Peritexto japonés	Peritexto español

Tabla 52. Interior de la portada/contraportada

- Guarda anterior/posterior

Versión japonesa: Tanto la guarda anterior como la guarda posterior se mantienen en blanco.

Versión inglesa: Puesto que el corpus consultado es en formato digital, no hemos podido analizar la guarda anterior/posterior.

Versión española: Tanto la guarda anterior como la guarda posterior se mantienen en blanco.

- Guarda volante anterior/posterior

Versión japonesa: En la guarda volante anterior aparecen imágenes de algunos de los personajes en diferentes situaciones. En la mayor parte de las ilustraciones los personajes miran al frente, intentando integrar al lector dentro de la imagen y hacerle cómplice de la situación. En otras imágenes, en cambio, los personajes miran hacia otras direcciones indeterminadas. En la guarda volante posterior aparece distinta información dependiendo del volumen, aunque todo en blanco y negro. En los volúmenes 1, 3, 5, 7, 9 y 10 aparecen imágenes promocionales de *Neon Genesis Evangelion*; en los volúmenes 4, 8 y del 11 al 14 aparecen los créditos del volumen; por último, en el volumen 2 aparece una imagen promocional de otra serie.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Versión inglesa: Tanto en la guarda volante anterior como en la posterior aparecen imágenes que en la versión original corresponderían con la portada. En la guarda volante

posterior también pueden aparecer otras imágenes, como una mirilla de un arma en un fondo negro o el símbolo de NERV en blanco bajo un fondo negro.

Versión española: En la guarda volante anterior mantienen las imágenes que aparecen en la versión original, aunque con ligeras modificaciones, como un ligero aumento o una ligera disminución del tamaño de la figura. En la guarda volante posterior aparece una advertencia sobre el orden de lectura del volumen ("¡Atención! ¡Este manga está publicado en el mismo sentido de lectura que la edición japonesa! Tienes que empezar a leer por la que sería la última página de un libro occidental, y seguir las viñetas y bocadillos de derecha a izquierda.) acompañado de una imagen que representa una página de manga en la que se indica con números el orden de lectura de las viñetas y los créditos en la parte inferior.

Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 53. Guarda volante anterior/posterior

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Comentarios del autor:

Versión japonesa: Los comentarios del autor aparecen en la sobrecubierta de cada volumen. Se muestra sobre un fondo blanco. En la parte superior aparece un dibujo a color que representa al autor en tono humorístico enmarcado por ángulos negros, seguido de su nombre, un breve comentario y un punto gris tanto en la parte superior de la imagen como en la parte inferior del comentario para delimitarlo. En la parte inferior izquierda aparece datos relacionados con la impresión de la portada y la primera aparición.

Versión inglesa: a diferencia de la versión original, los comentarios del autor aparecen justo al final de cada volumen bajo un fondo negro, el nombre del autor, la imagen (en blanco y negro) justificada a la izquierda bajo la insignia de NERV y la definición de «writer and artista» enmarcado en líneas diagonales grises y el texto situado a la derecha.

Versión española: los comentarios del autor se han omitido por completo excepto en el volumen 11. En este volumen el comentario del autor se encuentra en la penúltima página y aparece en un fondo blanco con una imagen delineada de Kaworu de fondo. En la historia del volumen 11 tiene lugar la controversia que venía gestándose desde el volumen anterior acerca de los verdaderos sentimientos entre Shinji y Kaworu. En este comentario, el autor revela su propia percepción de dichos sentimientos y de la relación entre ambos personajes. ¿Por qué la editorial decidió traducir solamente ese comentario y omitir todos los demás? ¿Se sentía acaso en la necesidad de tener que dar explicaciones sobre la tensión sexual que existe entre ambos personajes? Si es así, ¿por qué?

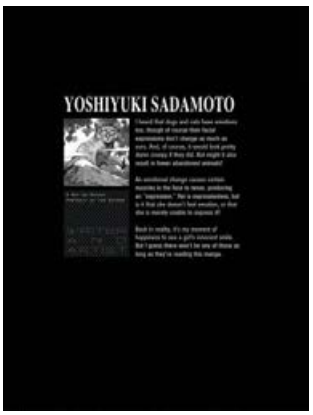
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español
		

Tabla 54. Comentarios del autor

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Créditos

Versión japonesa: Los créditos aparecen en el siguiente orden:

- el nombre de la editorial (en alfabeto latino y en caracteres japoneses)
- El nombre de la obra (en caracteres japoneses y furigana sobre los kanjis) junto con el número del volumen rodeado con un círculo
- Nombre del artista (en kanjis y furigana sobre ellos) y de la compañía (en alfabeto latino y furigana)
- Fecha de primera publicación y fecha y número de reedición
- Nombre del editor
- Dirección de la editorial
- Nombre del encargado de diseño y de la compañía de diseño
- Nombre de la empresa de impresión
- Nombre de empresa de encuadernación
- Nombre de la revista donde la obra apareció por primera vez publicada y fecha de dicha publicación
- El siguiente anuncio: «Todos los derechos reservados. En caso de falta o error, envíe el libro a la sección de lectores del centro de pedidos del departamento de ventas de la empresa. La tarifa de envío correrá a cargo de la empresa. Esta historia es ficticia y no representa a personas ni instituciones reales».
- Marca registrada, «Project-EVA», «Tele-Tokio», NAS 1995
- ISBN

En algunos volúmenes, justo la página siguiente del final del volumen, aparece una página con un fondo en negro con pequeños guiones verticales de color blanco con la indicación «To be continued». Asimismo, aparece una página adicional con la siguiente información: perfil y biografía del autor y lista de miembros del personal (autor, asistentes); nombre de la empresa y agradecimientos.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Versión inglesa: Se diferencia claramente entre los datos de la editorial de la edición inglesa y las de la editorial original. Los créditos relacionados con la editorial meta aparecen en el siguiente orden:

- Título, formato (en el caso de los volúmenes 3 en 1) y número del volumen
- Nombre del artista

- Nombre de la empresa
- Nombre de los traductores
- Nombre de los encargados de la adaptación en inglés
- Nombre de los encargados de la traducción adicional
- Nombre de los rotulistas
- Nombre de los encargados del diseño
- Nombre de los editores

Los datos que aporta de la editorial de origen, así como otra información adicional aparece en el siguiente orden:

- Marca registrada de la editorial de origen
- Datos de la primera publicación (país, año, editorial) así como información sobre los derechos de traducción al inglés («los derechos de traducción fueron acordados con KADOKAWA SHOTEN Co. Ltd., Tokio»)
- El siguiente enunciado: «Las historias, los personajes y los incidentes de esta publicación son completamente ficticios»
- «Ninguna parte de este libro puede reproducirse o transmitirse de ninguna forma o por ningún medio sin el permiso por escrito de los titulares de los derechos de autor»
- País de impresión (China)
- Dirección de la editorial meta
- ISBN
- Datos de la primera impresión (fecha)
- Logo de la editorial y datos de la página web
- Datos de aviso parental

Versión española: Del volumen 1 al 11 solamente se ofrecen los datos de edición en el siguiente orden:

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Título en español y número del volumen
- Título original (en alfabeto latino)
- Marca registrada de la editorial original
- Datos del primer año de publicación en inglés (lugar, año, editorial de origen y ciudad)

- Información sobre los derechos de traducción al español en inglés («los derechos de traducción al español fueron acordados con KADOKAWA SHOTEN Co. Ltd., Tokio»)
- Nombre de la editorial española y año
- Dirección, teléfono, fax y correo electrónico de la editorial meta
- Nombre del traductor
- Nombre del estudio de realización técnica
- Datos del depósito legal
- ISBN
- Lugar de impresión en inglés (Unión Europea)
- Página web de la editorial meta

Del volumen 12 al 14 se añaden (normalmente en la página anterior), la información siguiente:

- Título en español
- Perfil y biografía del autor
- Apartado titulado "Créditos" (autor y ayudantes)
- Agradecimientos
- Nombre de la empresa encargada del guion original
- Enunciado «Continuará»

En el volumen 14 de las tres versiones aparecen unos agradecimientos en la penúltima página, antes de los créditos («Thank you very much for waiting! Here is the final volume. I would like to say thank you to all my readers for staying with me for such a long time. I look forward to meeting you again with my next work»).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 55. Créditos

- Biografía del autor:

Versión japonesa: Aparecen los siguientes datos:

- Fecha de nacimiento
- Grupo sanguíneo
- Lugar de nacimiento
- Profesión
- Obras principales en las que el autor se ha implicado
- Proyectos actuales del autor

Versión inglesa: No aparece biografía del autor

Versión española: La información que aparece en la original se mantiene y se traduce.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Peritexto japonés	Peritexto español

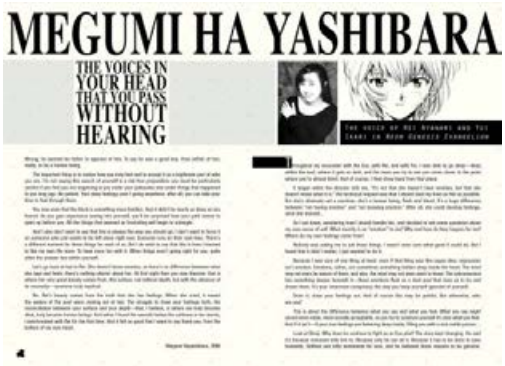
Tabla 56. Biografía del autor

- Entrevistas y comentarios:

Versión japonesa: Aparecen entrevistas a actores de doblaje de los personajes de la serie (Shinji Ikari, Asuka, Rei Ayanami), al productor (Hideaki Anno), al artista (Yoshiyuki Sadamoto) y al diseñador (Ikuto Yamashita)

Versión inglesa: La información que aparece en la original se mantiene y se traduce (menos el comentario de Ikuto Yamashita).

Versión española: Se han omitido todas las entrevistas.

Peritexto japonés	Peritexto inglés
	

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Tabla 57. Entrevistas y comentarios

- Contenido promocional:

Versión japonesa: Se promocionan obras que habían publicado (o iban a publicar en aquel entonces) mangas y revistas de la editorial Kadokawa Shoten.

Versión inglesa: No aparece contenido promocional.

Versión española: Se promocionan obras que habían publicado (o iban a publicar en aquel entonces) obras de la editorial Norma Editorial.

Peritexto japonés	Peritexto español

Tabla 58. Contenido promocional

6.2.2. Parte interior del volumen

- Índice y subdivisión en capítulos:

Versión japonesa: El índice se muestra bajo un fondo verde con las siluetas de los personajes principales del volumen e indicaciones de sus nombres bajo el título «PROGRAM» en mayúsculas, en negro y en inglés y el número del volumen en mayúsculas, tipografía pequeña y rojo. El volumen contiene entre 6 y 8 capítulos en forma de «stages» (fases). Cada fase tiene su propio título.

Versión inglesa: Aunque mantiene el mismo número de capítulos por volumen y traduce todos los títulos, en este caso se muestra bajo un fondo naranja con pequeñas cruces amarillas. El nombre del índice («CONTENTS») aparece en un recuadro de diagonales negras. El índice aparece en la parte inferior derecha y cada volumen también está dividido en «stages».

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Versión española: Aunque mantiene el mismo número de capítulos por volumen y traduce todos los títulos, en este caso se muestra bajo un fondo gris y azul, similar al diseño de la contraportada, y la silueta de color blanco de un EVA en la parte inferior a la izquierda. El nombre del índice («CONTENIDO») aparece en un recuadro blanco. El índice tiene una tipografía blanca y cada volumen está dividido en «fases».

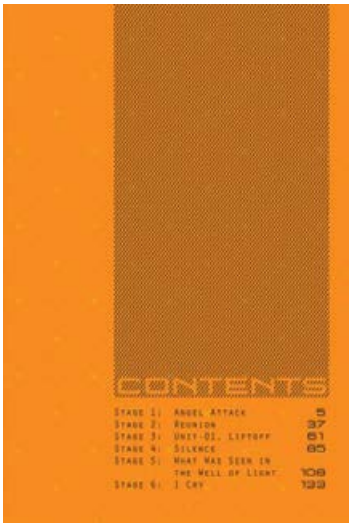
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español
		

Tabla 59 Índice y subdivisión de capítulos

- Resumen e introducción de los personajes:

Versión japonesa: La introducción de los personajes y el resumen del anterior volumen aparecen generalmente después del índice y antes del primer capítulo de cada volumen.

Versión inglesa: Normalmente esta información aparece al final del volumen.

Versión española: Aparece del mismo modo y siguiendo el mismo formato que en la versión japonesa.

Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 60. Resumen e introducción de los personajes

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Paginación:

Versión japonesa: La paginación se indica en la parte inferior derecha/izquierda en aquellas páginas donde la viñeta no ocupa el espacio disponible en el margen inferior derecho/izquierdo.

Versión inglesa: La paginación se indica en la parte inferior derecha/izquierda en aquellas páginas donde la viñeta no ocupa el espacio disponible en el margen inferior derecho/izquierdo.

Versión española: Las páginas no están paginadas.

- Sentido de lectura:

Versión japonesa: Las páginas siguen el orden de lectura japonesa (de derecha a izquierda). El orden de lectura de las viñetas es de derecha a izquierda, de arriba abajo.

Versión inglesa: El orden de lectura tanto de las páginas como de las viñetas es el mismo que el del original.

Versión española: El orden de lectura tanto de las páginas como de las viñetas es el mismo que el del original.

- Bocadillos:

Versión japonesa: El texto dentro de los bocadillos está escrito en horizontal, en un orden de lectura de derecha a izquierda. Por lo tanto, la forma de los bocadillos se adapta a ese tipo de formato (bocadillos estrechos y largos)

Versión inglesa: El texto está escrito en formato horizontal, siguiendo un orden de lectura de izquierda a derecha. Por lo que el texto tiene que adaptarse a la forma de bocadillo japonesa.

Versión española: El texto está escrito en formato horizontal, siguiendo un orden de lectura de izquierda a derecha. Por lo que el texto tiene que adaptarse a la forma de bocadillo japonesa.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 61. Bocadillos

- Onomatopeyas:

Versión japonesa: tanto las onomatopeyas como las mímesis aparecen escritos en katakana. Si bien las onomatopeyas y las mímesis siguen normalmente un orden de lectura vertical, en el caso de las onomatopeyas que van acompañadas de una imagen que reproduce un movimiento horizontal (por ejemplo, un avión o un coche), generalmente las onomatopeyas aparecen escritas en horizontal.

Versión inglesa: Ni las onomatopeyas ni las mímesis se han traducido ni editado.

Versión española: Tanto las onomatopeyas como las mímesis han sido traducidas, rotuladas y editadas. En el caso de las onomatopeyas, estas están escritas eminentemente en vertical, aunque también aparecen ejemplos de onomatopeyas escritas en horizontal.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 62. Onomatopeyas

6.2.3. Aspectos culturales

- Honoríficos

Versión japonesa: se emplean todos los honoríficos tradicionales japoneses (por ejemplo, -san, -kun) seguidos del apellido o del nombre propio. También se emplean multitud de expresiones que expresan el cargo profesional que ostenta el personaje (司令碇, «shirei Ikari»; 葛城一尉, «Katsuragi ichii»).

Versión inglesa: no se emplean ningunos de los honoríficos japoneses. En ocasiones el -san es omitido o sustituido por expresiones como «Miss» cuando se menciona el apellido y no el nombre propio. Para los cargos profesionales, se han traducido al inglés, como «Commander Ikari» o «Captain Katsuragi».

Versión española: no se emplean ningunos de los honoríficos japoneses. Cuando aparece solamente el apellido, aparece solo, tal cual. Para los cargos profesionales, se han traducido al inglés, como «Comandante Ikari» u «Oficial Katsuragi». En ocasiones también los personajes se tratan de usted, como los miembros de la ONU hacia Gendo Ikari.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Antropónimos

Versión japonesa: Los antropónimos que se mencionan en la serie se sitúan geográficamente en lugares reales dentro de Japón que son localizables e identificables

por el lector japonés. Algunos de los antropónimos relacionados con Japón que aparecen en el manga son los siguientes:

- La región de Kanto (関東)
- La región de Tōkai (東海地方)
- Ciudad de Hakone (箱根), en la prefectura de Kanagawa y donde se sitúa la ciudad ficticia de Tokio-3
- El lago Ashi (蘆ノ湖), situado en la ciudad de Hakone
- Ciudad de Neo-Yokosuka (新横須賀) en realidad llamada simplemente Yokosuka (横須賀), en la prefectura de Kanagawa
- Península de Kii (紀伊半島), una de las penínsulas más grandes de la isla de Honshū
- Montaña Futago (二子山), en la ciudad de Hakone, prefectura de Kanagawa
- Ciudad de Matsushiro (松代), antigua e histórica ciudad perteneciente en la actualidad a la ciudad de Nagano, prefectura de Nagano
- Observatorio Nobeyama (野辺山宇宙電波観測所), que aparece escrito en inglés como «Nobeyama Observatory» en la versión japonesa. El radio observatorio Nobeyama es una división del Observatorio Astronómico Nacional de Japón, en la prefectura de Nagano
- Kioto (京都), en la prefectura de Kioto
- Comisaría de policía de Kioto (京都府警察署)
- Valle Owakudani (大涌谷), conocido como «Valle del Infierno» por tratarse de un valle volcánico, en la prefectura de Kanagawa

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Versión inglesa: Los antropónimos se traducen siguiendo la adaptación oficial de los nombres de estos lugares con muy pocas diferencias, salvo los siguientes antropónimos:

- Lago Ashi: Lake Ashino
- Valle Owakudani: Ohwaku valley

Versión española: Aunque se han empleado en la mayor parte los nombres oficiales de los antropónimos que aparecen en la obra, también se han empleado algunas generalizaciones (deslocalizando, así, el emplazamiento de la historia con su localización real en Japón) y faltas de coherencia en los siguientes casos:

- Región de Kanto: Región de la costa este
- Región de Tōkai Área de la zona central
- Lago Ashi: Lago Ashinoko
- Kioto (departamento de policía): Tokio (departamento de policía)
- Valle Owakudani: Valle de Oowaku

También se ha observado una falta de coherencia en la denominación de la ciudad donde se desarrolla la historia, siendo traducido en unas ocasiones como «distrito 3 de Neo-Tokyo» y otras como «distrito 3 de Neotokio».

- Otros peritextos:

Versión inglesa: Al final de cada volumen contiene un extenso glosario de onomatopeyas con el número de página, el número de la viñeta en el que aparece la onomatopeya en japonés y su traducción al inglés.

Figura 65. Glosario en versión inglesa de *Neon Genesis Evangelion*

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Versión española: Al final de cada volumen, aparece una imagen con el título de la obra para cerrar la obra.

Figura 66. Imagen de cierre en versión española de *Neon Genesis Evangelion*

Asimismo, tanto en la versión original como en la versión española aparece una imagen apaisada con los personajes de la serie antes del índice. En el volumen 1 de la versión original, esta imagen va acompañada de un texto introductorio en el que se describe el contexto en el que se desarrolla la obra, y en la versión española también aparece esta introducción. Sin embargo, mientras que en la versión original esta introducción solamente aparece en los primeros tres volúmenes, en la versión española aparece en todos los volúmenes. Si bien en los tres primeros volúmenes de la versión original se realiza un pequeño resumen de la historia antes del índice y son todos diferentes, en español solamente se traduce el resumen que aparece en el volumen 1 del original y se repite a lo largo de los catorce volúmenes, con muy ligeras variaciones. De modo que en la versión española el resumen del volumen y de los anteriores volúmenes aparecen entre dos y tres veces en total en cada volumen, mientras que en japonés solamente lo hacen entre una y dos veces.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Peritexto japonés	Peritexto español

Tabla 63. Imágenes con textos introductorios

A continuación, se explicarán algunos de los epitextos que envuelven Neon Genesis Evangelion tanto en su versión original japonesa como en sus versiones inglesa y española.

6.2.4. Aspectos editoriales

- Título:

Versión japonesa: En japonés la obra se titula «Shin Seiki Evangerion» (新世紀エヴァンゲリオン).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Versión inglesa: En inglés se tradujo como «Neon Genesis Evangelion»

Versión española: En español se tradujo como «Neogénesis Evangelion»

- Subtítulo:

Versión japonesa: Cada volumen lleva como subtítulo el título de uno de los capítulos que contiene dicho volumen y que resulta ser el más representativo del mismo.

Versión inglesa: El subtítulo se omite por completo

Versión española: El subtítulo se omite por completo

- Formato editorial especifico:

Versión japonesa: Cada volumen está publicado en formato tankōbon

Versión inglesa: Puesto que solamente disponemos de la versión digitalizada, no podemos especificar el formato en el que ha sido publicado en papel

Versión española: Cada volumen está publicado en formato tankōbon, al igual que en la versión original

Figura 67. Formato editorial de versión original y española de *Neon Genesis Evangelion*

- Periodicidad:

Versión japonesa: Usado como herramienta para promocionar el anime, se fue publicando de forma irregular a lo largo de casi 15 años (1995-2014)

Versión inglesa: Se publicaron como formato de volúmenes 3 en 1 (excepto los volúmenes 13 y 14, que se publicaron por separado) de 2012 a 2015.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Versión española: La versión de la que disponemos es una compilación irregular de reediciones lanzadas entre 2004 y 2019.

- Elección entre color o blanco y negro

Versión japonesa: Todos los volúmenes han sido publicados en blanco y negro en las páginas interiores (excepto páginas 57 y 58 del volumen 2, que están a color). Otras partes

como la portada, la contraportada, sobrecubierta, interior de la cubierta/contracubierta, guarda volante anterior/posterior, imágenes apaisadas antes del índice y el índice de contenido están a color.

Versión inglesa: Se ha conservado el formato en blanco y negro en las páginas interiores (incluso las páginas 57 y 58 del volumen 2, que están en blanco y negro) y el formato a color de las partes que en el volumen original también están a color.

Versión española: Se ha conservado el formato en blanco y negro en las páginas interiores (excepto páginas 57 y 58 del volumen 2, que están a color) y el formato a color de las partes que en el volumen original también están a color.

- Tipo de papel

Versión japonesa: El tipo de papel empleado es de un color amarillento de baja calidad (excepto en las páginas a color, donde la calidad del papel parece ser mucho mayor)

Versión inglesa: Puesto que solamente disponemos de la versión digitalizada, no podemos analizar el tipo de papel empleado

Versión española: La calidad del papel es bastante mayor que la de la versión original. El color del papel es blanco, las imágenes son mucho más nítidas y el color de las páginas a color parece estar más saturado y menos opaco que en el original

- Precio

Versión japonesa: Aunque el precio original por volumen es de 540 yenes (4,09 euros), se adquirieron todos los volúmenes de segunda mano por 108 yenes (0,82 euros) cada uno

Versión inglesa: Puesto que disponemos de una versión digitalizada de la obra, se desconoce el precio original del producto

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Versión española: Los volúmenes de primera mano tienen un precio de 8 euros cada uno.

Una vez explicadas las diferencias de algunos de los principales peritextos y epitextos que rodean, envuelven y prolongan el manga de *Neon Genesis Evangelion* como producto comercial, realizaremos una propuesta de clasificación de los peritextos dentro de la narrativa de la obra.

6.3. Peritextos dentro de la narrativa en *Neon Genesis Evangelion*

De los 350 ejemplos que comprenden nuestro corpus, en este capítulo hemos seleccionado 14 ejemplos representativos de la propuesta de taxonomía de los peritextos en *Neon Genesis Evangelion*. Para tener acceso al corpus completo, véase Anexo 10.3.2. La propuesta que se muestra a continuación, sin embargo, se basa en la totalidad de los 350 ejemplos seleccionados, y no solamente de los 14 ejemplos que mostraremos a continuación.

Es necesario aclarar que el motivo de emplear 14 ejemplos para los 13 tipos de peritextos en *Neon Genesis Evangelion* que proponemos es porque no hemos incluido las onomatopeyas y palabras miméticas fuera del bocadillo dentro del corpus debido a que son tan abundantes que recopilarlas todas supondría dedicar este estudio solamente a este tema. Además, en el caso de las onomatopeyas, en la versión española estas han sido sistemáticamente traducidas al español. Entonces, aunque esta observación supone uno de los descubrimientos realizados durante nuestra investigación, por motivos de extensión del estudio y de invariabilidad en el tratamiento de las onomatopeyas, hemos decidido no incluir estos elementos dentro del corpus. Aun así, debido a la importancia de las onomatopeyas y las palabras miméticas dentro del manga de *Neon Genesis Evangelion*, y para ilustrar con ejemplos la tendencia seguida por la traducción oficial española de la obra con repecto a estos dos elementos, hemos decidido añadir no solamente estos dos elementos dentro de nuestra lista de tipos de peritextos, sino que los ilustramos con un ejemplo cada uno. Así, iguiendo la taxonomía de Yuste Frías (2011), hemos clasificado estos peritextos en icónicos, verbales y verbo-icónicos.

- Peritextos icónicos: aquellos que se encuentran inscritos dentro de la imagen (cartel, manuscrito e inscripción)
- Peritextos verbales: aquellos cuyo elemento predominante es el texto (subtexto dentro del bocadillo; señalización; bocadillo con forma de línea; nota al pie de página y texto dentro de la imagen)
- Peritextos verbo-icónicos: aquellos cuyo elemento predominante es visual (onomatopeyas y palabras miméticas fuera del bocadillo; onomtopeya dentro del bocadillo; interjección visual en la imagen; interjección visual dentro del bocadillo y texto visual dentro del bocadillo

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Cartel: son aquellos que se aparecen representados como un cartel. Puede tratarse, por ejemplo, del cartel que indica el nombre de una sala, de un espacio o de cualquier otra institución o establecimiento.

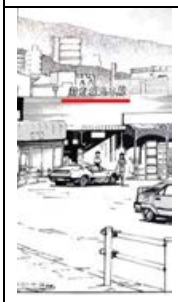
Ubicación: Vol. 3 Cap. 13 Viñeta 1		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español
		

Tabla 64. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de cartel

Manuscrito: son aquellos paratextos en los que se pretende reproducir una escritura hecha a mano. Pueden ser cartas, diarios, informes, entre otros.

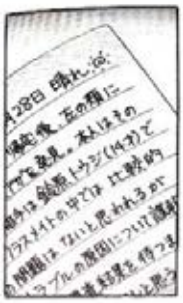
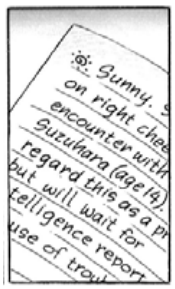
Ubicación: Vol. 2 Cap. 8 Viñeta 2		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español
		

Tabla 65. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de manuscrito

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Inscripción: en este grupo se incluyen aquellos peritextos que representan elementos en los que se inscribe o se imprime un texto y que no se tratan ni de carteles (puesto que no se tratan de carteles) ni de manuscritos (puesto que no reflejan una escritura hecha a mano). Por ejemplo, un monitor de ordenador o un signo de emergencia o de advertencia.

Ubicación: Volumen 1 Capítulo 6 Viñeta 4		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 66. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de inscripción

Señalización: son pequeñas señales indicadas mediante flechas.

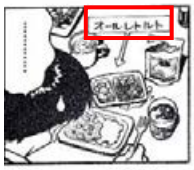
Ubicación: Vol. 2 Cap. 7 Viñeta 2		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español
		

Tabla 67. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de señalización

Subtexto dentro del bocadillo: son aquellos textos que o bien se encuentran dentro del bocadillo en un tamaño de tipografía más pequeño que el texto principal o han sido colocados entre el bocadillo y la imagen, y cuya fuente de la tipografía también es distinta que la de la original. Suelen reflejar pensamientos o comentarios en voz alta del personaje en tono humorístico.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 11 Viñeta 4		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 68. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de subtexto dentro del bocadillo

Bocadillo con forma de línea: se tratan de bocadillos cuyos textos se enmarcan dentro de dos líneas verticales y que suelen incluir diálogos y comentarios en tono humorístico.

Ubicación: Vol. 2 Cap. 7 Viñeta 2		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 69. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de bocadillo con forma de línea

Nota al pie de página: son pequeñas aclaraciones en las que se explican diversos términos y conceptos relacionados con la cultura origen o de otra índole. Suelen situarse junto a la viñeta donde aparece el término o al final de la página.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 13 Viñeta 1		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 70. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de nota al pie de página

Texto dentro de la imagen: se trata de diálogos de los personajes que se encuentran dentro de la imagen. Normalmente representan monólogos o pensamientos internos de los personajes, aunque también pueden añadirse con otra finalidad (por ejemplo, cómica).

Ubicación: Vol. 3 Cap. 15 Viñeta 4		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 71. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de texto dentro de la imagen

Onomatopeyas y palabras miméticas fuera del bocadillo: se tratan de las onomatopeyas que se incluyen dentro de la imagen y fuera de los bocadillos. Es decir, las onomatopeyas propiamente dichas que han sido ampliamente investigadas dentro de los estudios de traducción, como los realizados por Inose (2007). Las palabras miméticas son aquellas palabras que expresan emociones en forma de «sonidos». En la primera tabla se muestra un ejemplo de onomatopeya, mientras que en el segundo se muestra una palabra mimética. Los siguientes ejemplos no aparecen dentro del corpus.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

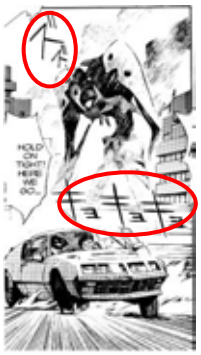
Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 6		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español
		

Tabla 72. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de onomatopeya fuera del bocadillo

Ubicación: Vol. 1 Cap. 2 Viñeta 4		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 73. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de palabras miméticas fuera del bocadillo

Onomatopeya dentro del bocadillo: son aquellas onomatopeyas que, a diferencia de las onomatopeyas ordinarias que forman parte de la imagen, están enmarcadas dentro de un bocadillo. Normalmente representan sonidos de objetos que se realizan en un «volumen» más bajo que las onomatopeyas ordinarias y en muchas ocasiones están acompañadas de un primer plano para que el lector conozca la procedencia de ese sonido.

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 3		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 74. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de onomatopeya dentro del bocadillo

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Interjección visual en la imagen: se trata de interjecciones realizadas por los personajes y cuya estética e impacto visual se asemeja al de las onomatopeyas y se encuentran dentro de la imagen. Pueden tratarse de gritos, risas u otras interjecciones emitidas en un «volumen» más alto de lo normal y/o que, simplemente, se encuentren dentro de la imagen.

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 3		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 75. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de interjección visual dentro del bocadillo

Interjección visual dentro del bocadillo: son interjecciones que se encuentran dentro de los bocadillos y que tienen una estética visual similar al de las onomatopeyas. Al igual que las interjecciones visuales en las imágenes, pueden tratarse de gritos o de interjecciones emitidas en un «volumen» alto por el personaje.

Ubicación: Vol. 1 Cap. 5 Viñeta 1		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 76. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de interjección visual dentro del bocadillo

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Texto visual dentro del bocadillo: son textos que se encuentran dentro de los bocadillso y cuya estética se asemeja al de las onomatopeyas. Normalmente sirven para introducir un diálogo que el personaje emite a un «volumen» alto.

Ubicación: Vol. 2 Cap. 8 Viñeta 4		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 77. Peritextos dentro de la narrativa. Ejemplo de texto visual dentro del bocadillo

Los peritextos más frecuentes que hemos encontrado en *Neon Genesis Evangelion* son los peritextos verbales (38%), los peritextos verbo-icónicos (38%) y los peritextos icónicos (23%).

El total de peritextos analizados han sido de 350. El más frecuente de ellos ha sido la inscripción (30%), seguido de las interjecciones visuales dentro del bocadillo (12%), las onomatopeyas dentro del bocadillo (11%), los carteles (10%), el texto dentro de la imagen (8,6%), los textos visuales dentro del bocadillo (7%), la interjección visual en la imagen (4%) los bocadillos con forma de línea (4%), los subtextos dentro del bocadillo (4%), el manuscrito (2%), la señalización (0,5%) y la nota al pie de página (0,5%).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

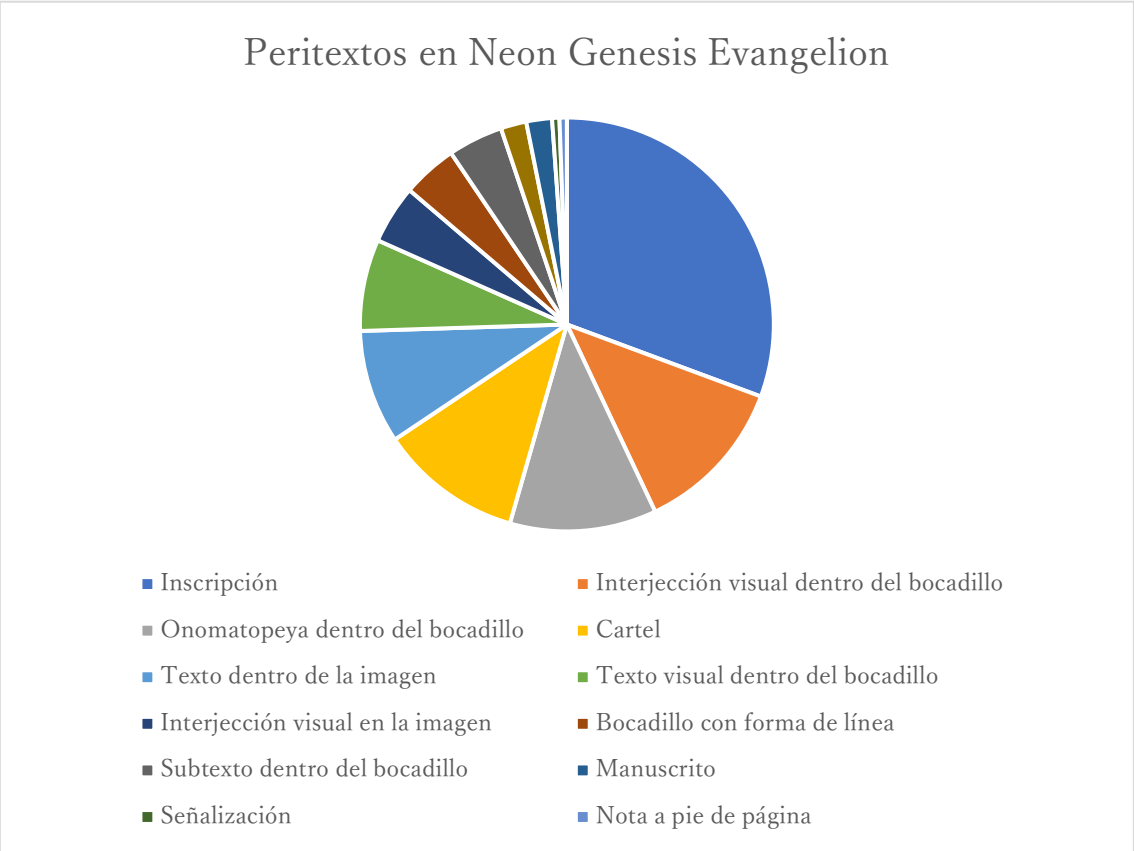


Gráfico 14. Peritextos en Neon Genesis Evangelion

Las onomatopeyas fuera del bocadillo suponen un caso especial de estudio, puesto que son tan abundantes que sería suficiente para que nuestro estudio solamente tratara este tipo de peritextos verbo-icónicos. Además, todos y cada uno de ellos siguen un patrón de paratraducción muy específico: todas y cada una de las onomatopeyas han sido traducidas y adaptadas en *Neon Genesis Evangelion* usando onomatopeyas españolas.

En cuanto a las palabras miméticas, su tratamiento ha sido tan variado que hemos optado por analizarlas de forma separada del resto de peritextos. Para ello, hemos seleccionado y analizado 110 palabras miméticas y hemos observado su traducción siguiendo la taxonomía de Inose (2007). El motivo por el que hemos optado por tomar la taxonomía de Inose (2007) para analizar el tratamiento de las palabras miméticas es porque la clasificación de técnicas de Inose (2007) a este respecto es la más completa y la más detallada.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

7. PROPUESTA DE PARATRADUCCIÓN DE LOS PERITEXTOS EN *NEON GENESIS EVANGELION*

7.1. Análisis de los peritextos seleccionados

Antes de explicar la propuesta de paratraducción de peritextos en *Neon Genesis Evangelion*, expondremos los dos motivos por los que consideramos que sería necesaria una revisión de 141 de los 350 peritextos que comprenden nuestro corpus. Para ilustrar estas razones, expondremos 6 ejemplos que serán representativos, aunque estos motivos los hayamos extraído de los 141 ejemplos. Para acceder a la lista completa del corpus, véase Anexos. 10.3.2. Se reitera nuevamente que la propuesta de paratraducción de los peritextos se realiza del japonés al español, y que la fuente en inglés empleada sirve tan solo como referencia.

Así, en primer lugar, consideramos que se ha realizado un tratamiento inadecuado de la imagen y de los paratextos y que, por lo tanto, si bien en ocasiones la traducción coincide con la información que la versión original transmite, la versión española final queda visualmente alterada y el impacto final de la imagen y del paratexto que aparece dentro de la misma en la versión española se ven seriamente alterados. Coincidiendo en lo que en nuestra entrevista nos comentaba Bernabé (véase Anexo 10.2.2), nosotros también consideramos que la experiencia lectora del público japonés de manga debería conservarse en la medida de lo posible dentro de la traducción al español y que, además, alterar el arte de la obra de un mangaka provocará que el lector meta no pueda apreciar del mismo modo dicho arte. Por lo tanto, si la imagen y los paratextos se modifican visualmente en el texto meta, esta experiencia lectora y esta apreciación del arte del mangaka se verán completamente distorsionadas.

Veamos algunos ejemplos representativos de los 141 ejemplos que hemos seleccionado. El caso más común que hemos observado es una significativa y visible alteración de la tipografía en los peritextos, lo cual altera la visión global de la imagen y el impacto visual de la misma difiere con respecto a la de la lengua original, tal y como se muestra en las interjecciones y textos visuales dentro de los bocadillos de los siguientes ejemplos:

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 23 Viñeta 1		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español
Ubicación: Vol. 4 Cap. 23 Viñeta 2		
Ubicación: Vol. 4 Cap. 23 Viñeta 4		

Tabla 78. Análisis de los peritextos seleccionados. Ejemplos 1, 2 y 3

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En otras ocasiones también se ha producido directamente una omisión del paratexto, como se muestra en la omisión de la onomatopeya que se encuentra dentro del bocadillo en la parte inferior derecha del siguiente ejemplo:

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 4		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 79. Análisis de los peritextos seleccionados. Ejemplo 4

El segundo motivo es justamente el caso contrario. En la versión inglesa de la obra, en la inmensa mayoría de las ocasiones los peritextos se han mantenido del mismo modo que en japonés y no se han traducido en absoluto al inglés, omitiendo una información que para el lector puede resultar muy valiosa. Si bien, al contrario de lo que ocurría en los ejemplos anteriores, parece haberse abogado por una mayor conservación y apreciación del arte de la imagen original, no consideramos que se le esté otorgando al paratexto el valor que tiene porque no se está considerando importante la información que esta transmite. En las siguientes interjecciones y onomatopeyas dentro de los bocadillos se puede observar este fenómeno:

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 15 Viñeta 2		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español
Ubicación: Vol. 3 Cap. 15 Viñeta 8		

Tabla 80. Análisis de los peritextos seleccionados. Ejemplos 5 y 6

Por estos motivos, consideramos necesaria una revisión de los peritextos de *Neon Genesis Evangelion* desde el punto de vista de la paratraducción.

7.2. Propuesta de paratraducción de los peritextos

De los 350 peritextos analizados para nuestro estudio, hemos seleccionado 141 de ellos como peritextos susceptibles de necesitar una paratraducción, y de estos 141 ejemplos, mostramos en este capítulo 13 ejemplos representativos de la propuesta de paratraducción de peritextos en *Neon Genesis Evangelion*. La propuesta que se muestra a continuación, sin embargo, se ha realizado en base a la totalidad de los 350 peritextos analizados. Para acceder a toda la lista completa de paratextos, véase Anexo 10.3.2.

Asimismo, los paratextos que se muestran en las tablas corresponden a la imagen que aparece en la versión original japonesa (paratexto japonés), en la versión oficial inglesa (paratexto inglés) y en la versión original española (paratexto español).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

De este modo, las estrategias de paratraducción que proponemos son las siguientes:

- Paratraducción total
- Paratraducción parcial

Entendemos como paratraducción total aquella estrategia por la cual se paratraducen todos y cada uno de los peritextos que aparecen dentro de la viñeta. Todo el mensaje que transmite el peritexto original se paratraduciría a la lengua y a la cultura meta sin realizar cambios significativos en la imagen. Por el contrario, definimos como paratraducción parcial los casos en los que se lleva a cabo la paratraducción de solamente algunos de los peritextos que aparecen dentro de la viñeta. Una paratraducción parcial se llevaría a cabo solamente en caso de que la paratraducción de un peritexto conllevase una alteración significativa de la imagen que pudiese perjudical a las características visuales, estéticas y artísticas de la imagen.

Si bien, tras conocer y analizar los preceptos que ofrece la Paratraducción, somos conscientes de que es completamente necesario paratraducir todos los peritextos que envuelven, rodean y prolongan, en el caso de que nuestra paratraducción perturbase, invadiese o fuese en detrimento de la calidad y de la estética de la imagen original, consideramos que una paratraducción parcial funcionaría mejor que una paratraducción total. Como veremos más adelante, los ejemplos en los que procedemos a la paratraducción parcial en *Neon Genesis Evangelion* son principalmente aquellos en los que aparece algún peritexto verbo-icónico fuera del bocadillo y forma parte intrínseca de la imagen (por lo que, mediante una paratraducción parcial, podría existir el riesgo de que la imagen se viera seriamente perjudicada a nivel estético y visual). Por lo tanto, en todo momento debemos evaluar la conveniencia o no del empleo de una paratraducción total o parcial.

Para ilustrar con ejemplos las definiciones de paratraducción total y parcial, hemos seleccionado 10 ejemplos de paratraducción total (de los cuales se muestran 6 propuestas de paratraducción) y 3 ejemplos de paratraducción parcial[12].

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[12] En el caso de la paratraducción parcial, no se van a mostrar ejemplos de propuesta de paratraducción porque requiere un nivel de edición mucho mayor que la paratraducción parcial, puesto que supone modificar significativamente la imagen)y es una tarea en la que son necesarias una serie de habilidades de

7.2.1. Ejemplos de paratraducción total

En el siguiente ejemplo, Shinji Ikari, el protagonista de la historia, está esperando a que Misato le recoja de la estación de tren para llevarle a la sede de NERV y que pilote el EVA que luche contra el ángel que está destruyendo la ciudad. Los paneles de la estación de tren muestran cómo los trenes son cancelados debido a dicho ángel a la ciudad.

En la versión española de este ejemplo, no se ha paratraducido el peritexto icónico en absoluto y se ha modificado la imagen de tal modo que ha perdido completamente su estética original. Las secciones en las que se dividen las diferentes líneas de tren han desaparecido con la rotulación y se ha paratraducido editando toda la imagen de color negro. Por lo tanto, desde la perspectiva de la Paratraducción, proponemos conservar el peritexto icónico en su forma original (para no alterar el arte del mangaka) y paratraducir el texto que aparece dentro del mismo. Así, el mensaje que transmite el peritexto icónico se comprendería mientras que se respeta el material original. Abogamos, pues, por una paratraducción total.

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 3		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 81. Traducción de los peritextos. Ejemplo 1

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

edición muy especializados. Actualmente nos encontramos trabajando en la edición de ejemplos de paratraducciones parciales.

Figura 68. Propuesta de paratraducción total (elaboración propia). Ejemplo 1

En el ejemplo que se muestra a continuación, Shinji Ikari está esperando a que Misato vaya a recogerle. Cuando Shinji mira la foto (en bikini) que Misato le ha mandado como referencia, él se queda sorprendido.

Se puede observar una omisión del subtexto del bocadillo en la versión española y una eliminación del espacio en blanco reservado para insertar este peritexto verbal. En este caso, nosotros abogamos por paratraducir el subtexto dentro del bocadillo colocándolo en el mismo lugar en el que se encuentra el original y traducir el contenido del texto al español. Estaríamos, por lo tanto, realizando una paratraducción total que no perjudicase a la estética de la imagen final.

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 6		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Tabla 82. Traducción de los peritextos. Ejemplo 2

En el siguiente ejemplo, Shinji se muda a casa de Misato. Ella, de forma inesperada para Shinji, decide repartir las tareas de la casa jugando al piedra, papel y tijera, a lo que Shinji pierde en la mayoría de las veces y las tareas se asignan en su gran mayoría a Shinji. Misato, satisfecha con los resultados y convencida de que las tareas se han repartido justamente, anima a Shinji a comer la comida que hay sobre la mesa. Pero Shinji mira la comida y se lamenta de que todo es precocinado.

El peritexto verbo-icónico situado a la derecha de la imagen (オホホホホホ, «o ho ho ho ho ho ho») se encuentra escrito en posición vertical en la versión japonesa, pero en la versión española lo han colocado en horizontal, lo cual dificulta su lectura. Además, el tipo de risa que describe la interjección usada en japonés no corresponde del todo con la ofrecida en español. Así, mientras que en español, se ha traducido esta interjección como «ah ah ah ah ah ah», es decir, una risa por excelencia, parecida al «ja ja ja», en japonés, Misato se ríe con la interjección オホホホホホ, que funcionaría más bien como una risa burlona (porque ella ha ganado a Shinji en el reparto de las tareas). Por lo tanto, en este caso, proponemos paratraducir esta interjección fuera del bocadillo colocando nuestra paratraducción en posición vertical tanto en situación como en orden de lectura para que resulte coherente y el conjunto de la imagen quede equilibrado. Asimismo, optamos por emplear la interjección «ju ju ju», para añadir el matiz burlón y jocoso que el peritexto verbo-icónico original incluye. Por lo tanto, se llevaría a cabo una paratraducción total, puesto que se paratraducen todos los peritextos que aparecen en la imagen (incluyendo, también el póster de las tareas, que eso sí ha sido traducido en la versión española).

Ubicación: Volumen 2 Capítulo 7 Viñeta 1		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 83. Traducción de los peritextos. Ejemplo 3

Figura 69. Propuesta de paratraducción de los peritextos (elaboración propia). Ejemplo 2

En este ejemplo, Asuka y Shinji se ven obligados en contra de su voluntad a dormir en la misma habitación para practicar su nivel de coordinación y habilidades estratégicas para la batalla contra un ángel. En este caso, en la versión española, el subtexto del bocadillo, que en la versión japonesa se sitúa a la izquierda del texto principal, se adhiere al texto principal, perdiéndose el matiz que representa dicho subtexto dentro del discurso. Mientras que en español, Shinji le pregunta a Asuka: «¿Puedo ducharme primero? Tengo que calmarme», en la versión original, esta información está dividida en dos partes: en el texto principal, Shinji dice: シャワー先に使っていいかな («¿Puedo ducharme yo primero?» y en el subtexto dentro del bocadillo, Shinji explica: とりあえず頭ぬやさなきゃ («Tengo que calmarme»). En esta situación, puesto que Shinji está intentando ser amable con Asuka, primero, en el texto principal, le pregunta educadamente (mediante el matiz que aporta el uso del いいかな al final de la frase, con el significado de «me preguntaba si»; «¿está bien que haga...?»; «¿Te importa si...?») si puede ducharse él antes que ella, y luego, en el subtexto del bocadillo, en letra más pequeña y que intenta reproducir una forma de escritura casi manual, le explica los motivos de tal decisión para no ofender a Asuka con una actitud que ella podría percibir como egoísta. De modo que el orden jerárquico del mensaje que contiene tanto el texto principal del bocadillo como el subtexto que se encuentra en el mismo es fundamental para percibir los matices que Shinji está exponiendo mediante los paratextos. Por lo tanto, en este caso proponemos mantener el subtexto del bocadillo en su localización original y separar su traducción del

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

texto principal. Se trataría de una paratraducción total como paratraduce todos los peritextos que aparecen en la imagen (el subtexto dentro del bocadillo) de modo que se muestre la función que cumple dentro de la escena y de la imagen.

Ubicación: Vol. 4 Cap. 24 Viñeta 5		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 84. Traducción de los peritextos. Ejemplo 4

En el ejemplo que se muestra a continuación se ha invertido el orden de colocación del texto principal y del subtexto (en el texto principal, el dependiente hace referencia a llamar a policía, y en el subtexto comenta que los demás van a destrozarle el local debido al altercado que está teniendo lugar), por lo que la jerarquía de la información ofrecida ha sido alterada. En este caso, consideramos no solamente que el subtexto debería estar colocado en el mismo lugar que el subtexto original (a la izquierda del bocadillo, y no debajo), sino que también se debería paratraducir esta viñeta manteniendo el orden original de colocación del texto principal y del subtexto para que la información mantenga su orden jerárquico.

En el ejemplo a continuación, la historia del ejemplo anterior continúa y Asuka, después de ducharse, decide gastarle una broma a Shinji tapándose el cuerpo con una toalla y fingiendo que está desnuda. Cuando él se escandaliza, Asuka se quita la toalla y muestra la ropa que lleva debajo. La reacción de Shinji hace que Asuka se ría a carcajadas.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En este caso, a diferencia del peritexto verbo-icónico original (きゃはははは, «kia ha ha ha»), que aparece de forma más discreta, el peritexto verbo-icónico empleado en la versión española («¡jua jua jua jua!») invade parte de la imagen. Por lo tanto, la estética de la imagen se ve seriamente alterada y rompe con sus características visuales originales. Para este ejemplo, defendemos una paratraducción en el que la tipografía siga una estética

que no rompa la estética de la imagen y paratraducir la interjección como «bua ja ja ja». De modo que, nuevamente, se realiza una paratraducción total de todos los peritextos que aparecen en la imagen sin alterar la estética de la misma y manteniendo los matices que aportan dichos peritextos dentro de la historia.

Ubicación: Vol. 4 Cap. 24 Viñeta 6		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 85. Traducción de los peritextos. Ejemplo 5

Figura 70. Propuesta de paratraducción de los peritextos (elaboración propia). Ejemplo 3

En el siguiente ejemplo, Misato acaba de descubrir que Kaji es un doble agente que trabaja y que está intentando conseguir información sobre la organización NERV. Cuando Kaji le muestra a Misato uno de los secretos mejor guardados de NERV, se sorprenden al descubrir que Shinji también se encuentra allí y lo ha visto todo.

La palabra mimética はっ (*haa*, «ah») se ha paratraducido en español como una onomatopeya («clac»). La mímesis empleada en japonés representa el sonido que Misato

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

produce al mover el cuello hacia el lugar donde está Shinji (sonido acentuado con las líneas cinéticas frente a la cabeza de Misato). Como hemos señalado con el estudio de Inose (2007), en japonés existen multitud de palabras miméticas que reproducen sonidos que no existen en la vida real y que no existen como tal en español. La solución tomada en español ha sido la de emplear una onomatopeya que representa el sonido de unos pasos, lo cual podría encajar con el contexto de la escena (los pasos de Shinji llegando al lugar donde se encuentran Kaji y Misato), pero que no se corresponde en absoluto con el significado del peritexto verbo-icónico original. Por lo tanto, en nuestra paratraducción proponemos realizar una paratraducción total del peritexto verbo-icónico empleando un término que, aunque no exista en español, pueda reproducir el movimiento de cabeza de Misato. En este caso, proponemos crear la palabra mimética «shaa» para representar ese sonido.

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 4		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 86. Traducción de los peritextos. Ejemplo 6

En el ejemplo a continuación, tiene lugar un flashback que se desarrolla en Kioto y en el que se explica la relación entre el *Kōzō Fuyutsuki, Gendo Ikari y Yuri Ikari. Esta última le pide a Fuyutsuki que vaya a recoger a Gendo de la comisaría de policía.* En la versión española se ha traducido la 京都警察署 (*Kyōto keisatsujo,* «comisaría de Kioto») por la «comisaría de policía de Tokio», dando lugar a una incoherencia dentro de la historia que relata este flashback, que se indica claramente en unas viñetas anteriores que se desarrolla en Kioto. Por lo tanto, proponemos paratraducir el cartel siguiendo una paratraducción total en el que emplee una tipografía similar al del original, pero cambiando la palabra «Tokio» por la palabra «Kioto».

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 52 Viñeta 4		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 87. Traducción de los peritextos. Ejemplo 7

Figura 71. Propuesta de paratraducción de los peritextos (elaboración propia). Ejemplo 5

En el siguiente ejemplo, Shinji, después de decidir no abandonar NERV y continuar pilotando el EVA, se encuentra en la estación de tren con Kensuke y T*ōji, sus compañeros de clase.* En español se han traducido dos de los tres peritextos icónicos que aparecen en la imagen, dejando el peritexto icónico restante en blanco. Por lo tanto, proponemos una paratraducción de los tres carteles que aparece en la imagen para ser coherentes en nuestra paratraducción y, así, situar al lector meta en el contexto de la imagen (la estación de tren).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 53 Viñeta 3		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 88. Traducción de los peritextos. Ejemplo 8

En el siguiente ejemplo, Shinji llega a casa por Misato por primera vez después de decidir vivir juntos. En la traducción al español, se ha empleado el término general «mandarinas» en el peritexto icónico que en original se muestra como “山口みかん” (mandarinas de Yamaguchi) debajo de la mesa. De modo que se pierde el elemento cultural que implica la procedencia específica de las mandarinas. Sin embargo, la onomatopeya que aparece junto a Misato en la parte izquierda de la imagen sí se ha traducido al español. En este caso, proponemos una paratraducción total en el que se introduzca el lugar de origen de las mandarinas para que la referencia cultural no se pierda. Además, puesto que paratraducir la onomatopeya que aparece junto a Misato no supondría un cambio en la estética de la imagen muy extremo, también consideramos que podría paratraducirse. Por ello, hemos tomado para nuestra propuesta de paratraducción la imagen de la versión en español.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 9 Viñeta 1		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 89. Traducción de los peritextos. Ejemplo 9

Figura 72. Propuesta de paratraducción de los peritextos (elaboración propia). Ejemplo 6

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En el ejemplo a continuación, Gendo le muestra a Fuyutsuki el lugar en el que planea construir la sede de NERV. En el peritexto icónico original aparecen las siglas «UN» en los cascos que llevan los personajes. En la traducción al español se han conservado dichas siglas, perdiéndose, así, la referencia de que la organización secreta NERV pertenece a la ONU, las Naciones Unidas. En el caso de este ejemplo, consideramos conveniente que se realice una paratraducción total del peritexto icónico de los cascos introduciendo las

siglas de la ONU para que mantenga una coherencia con las referencias a la relación que existe entre la organización NERV y la ONU en viñetas y volúmenes anteriores.

Vol. 8 Cap. 53 Viñeta 3		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 90. Traducción de los peritextos. Ejemplo 10

Figura 73. Propuesta de paratraducción de los peritextos (elaboración propia). Ejemplo 7

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

7.2.2. Ejemplos de paratraducción parcial

Hemos considerado realizar una paratraducción parcial a aquellas imágenes que incluían onomatopeyas dentro de la misma de gran tamaño y extensión y que ocupaban una parte importante de la imagen. El motivo por el que optamos por una paratraducción parcial en estos casos es porque pretendemos evitar en la medida de lo posible que nuestra paratraducción afecte a la estética de la imagen. Proponemos paratraducir estas

onomatopeyas realizando lo que Bernabé (2018: 96-98) llama «subtitulado», es decir, que la onomatopeya original se mantiene en japonés (para evitar alterar la imagen) y se añade una pequeña onomatopeya a la lengua meta junto a la onomatopeya original para que el lector meta conozca el significado de la misma.

En este primer ejemplo, Shinji, Kensuke y Tōji conocen por primera vez a Asuka, pero ella se ve envuelva en un altercado con unas personas conflictivas. A la izquierda de la imagen, el dueño de la tienda intenta llamar a la policía para que le ayuden y que eviten que su tienda siga sufriendo desperfectos. El modo en el que el dueño de la tienda expresa este mensaje es a través de un texto principal que se ha invertido el orden de colocación del texto principal (け。。。けーさつ, «po... policía») y un subtexto dentro del bocadillo (店がこわされる, «me van a destruir el local»). Sin embargo, en español se ha invertido el orden de lectura de estas dos frases, colocando la frase «me van a destruir el local» como texto principal y «po... policía» como subtexto, alterando, así, el orden jerárquico de las ideas que están pasando por la cabeza del dueño del local (primero, llamar a la policía; segundo, miedo por que le vayan a destruir el local). En este caso, optamos por una paratraducción parcial en el que se paratraduzca el texto principal y el subtexto del dueño de la tienda en su orden y colocación original y una paratraducción de las onomatopeyas dentro de la imagen mediante notas con onomatopeyas que resulten comprensibles para el lector meta, puesto que, en la versión española, se han traducido todas las onomatopeyas y la estética de las mismas, muy diferentes de las originales, invaden parcialmente la imagen.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 1		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español
このくされアマッサーカスから来たのか なによ あんたたちそれでも○○ポコついてんの！？ **<u>け。。。けーさつ</u>** **<u>店がこわされる</u>** [Kono kusare amaa saakasu kara kita no ka Nani yo Antatachi soredemo ○○ poko tsuiten no!? Ke… keesatsu Mise ga kowasareru] [¿Esta idiota viene de un circo? ¿El qué? ¿Y vuestras… dónde están? **<u>Po… policía</u>** **<u>Me romperán el local</u>**]	You freaking bitch! Where'd you from, the circus? And you call yourselves men!? **<u>Umm—911?!</u>** **<u>My shop's a goner!</u>**	!¿Te has escapado de un circo, zorra?! ¡¿Y vosotros, es que no sabéis defenderos?! **<u>Me van a destruir el local…</u>** **<u>Po-policía…</u>**

Tabla 91. Traducción de los peritextos. Ejemplo 11

En el siguiente ejemplo, Misato y Shinji acaban de conocerse. Debido a que un ángel está destruyendo la ciudad, Misato se apresura a recoger a Shinji en coche y huir hacia NERV

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

lo más rápido posible. En la parte inferior de la aparece una pequeña onomatopeya dentro de un bocadillo que en japonés es ゴクッ, «gokuu»), que es la onomatopeya que representa el sonido de la palanca de cambios del coche. Si bien en japonés se ha colocado dicha onomatopeya en posición y orden de lectura vertical, en español («cloc») se ha colocado en orden de lectura horizontal y sin, además, respetar la tipografía de la onomatopeya original. Por lo tanto defendemos el empleo de una paratraducción parcial en el que la onomatopeya sea paratraducida por una onomatopeya española que funcione del mismo modo que lo hace en japonés («cloc» puede ser una alternativa adecuada) y con una estética visual y una tipografía lo más cercana posible al original y la paratraducción de la onomatopeya que aparece sobre Misato y Shinji (ドイイイ, «shirriik») mediante una nota con una onomatopeya que resulte comprensible para el lector meta, puesto que, en la versión española, nuevamente se ha vuelto a traducir la onomatopeya con una estética muy diferente de la original e invadiendo parcialmente la imagen.

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 3		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 92. Traducción de los peritextos. Ejemplo 12

En el último ejemplo, Shinji está practicando la forma de disparar con el EVA y está tratando de automatizar y de interiorizar los pasos que tiene que seguir para ello. En este caso ocurre exactamente lo mismo que en el ejemplo anterior: la onomatopeya que aparece dentro de la onomatopeya (スイッチ！, «switch») sigue una forma de lectura vertical y la tipografía produce un efecto visual muy significativo dentro de la imagen que en español no ha seguido, además de haber traducido la onomatopeya por el verbo

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

«disparar». La traducción de una onomatopeya japonesa por un verbo es un aspecto que Inose (2007) también define en su estudio (véase «Enfoque de Inose»). Asimismo, también en español se ha traducido la onomatopeya ド ド ド ド («do do do do») que refleja el sonido de los disparos por la onomatopeya «tadada» de forma que invade parte de la imagen. En este caso, abogamos por una paratraducción parcial en la que, para el caso de la onomatopeya dentro del bocadillo, se siga empleando el verbo propuesto por la versión española (puesto que colocar una onomatopeya dentro del bocadillo y otra fuera del bocadillo que reproduzcan el sonido de los disparos podría resultar demasiado redundante), pero una tipografía lo más cercana posible al original y una paratraducción de la onomatopeya dentro de la imagen que incluya una nota explicativa de la onomatopeya en cuestión.

Ubicación: Vol. 4 Cap. 24 Viñeta 6		
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español

Tabla 93. Traducción de los peritextos. Ejemplo 7.

En el siguiente gráfico se puede observar que el porcentaje de paratraducción parcial de los 13 tipos de peritextos (a saber, cartel; manuscrito; inscripción; subtexto dentro del bocadillo; onomatopeya y palabra mimética fuera del bocadillo; onomatopeya dentro del bocadillo; interjección visual en la imagen; interjección visual dentro del bocadillo; bocadillo con forma de línea; nota al pie de página; texto visual dentro del bocadillo y dentro de la imagen) es de un 18%, mientras que el porcentaje de paratraducción total es de un 82%. El tipo de estrategia de paratraducción empleado no depende tanto del tipo de peritexto en sí, sino de la forma en la que los peritextos aparecen dentro de la imagen. Por ejemplo, si en una imagen aparece una inscripción y una onomatopeya fuera del bocadillo que ocupa gran parte de la imagen, la estrategia de paratraducción empleada sería la de la paratraducción parcial, puesto que se paratraduciría la inscripción y, sin editar la imagen, se añadiría una nota junto a la onomatopeya fuera del bocadillo.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Gráfico 15. Frecuencia de paratraducción de los peritextos de *Neon Genesis Evangelion*

De modo que el empleo de una estrategia de paratraducción u otra dependerá de la forma en la que los peritextos configuran, envuelven, rodean e influyen la imagen.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

CONCLUSIONES

En nuestro estudio, nos hemos propuesto averiguar cuál ha sido el tratamiento de la imagen y de los paratextos en la traducción oficial del japonés al español del manga *Neon Genesis Evangelion*, de Yoshiyuki Sadamoto. Hemos establecimos una serie de objetivos que nos ha permitido validar la hipótesis que habíamos planteado al principio del mismo. Las conclusiones a las que hemos llegado y los objetivos que hemos logrado cumplir son los siguientes:

1. A partir de los estudios a los que hemos tenido acceso para elaborar la presente investigación, concluimos que las teorías más significativas en los Estudios de Traducción solo abordan los paratextos de forma tangencial y no lo hacen en toda su complejidad.
2. Los estudios teóricos sobre traducción de cómics y sobre manga que hemos podido consultar abordan la imagen y los paratextos, sin embargo, se centran en un tipo de paratexto en concreto, o los abordan de forma muy general, sin profundizar en todos los elementos que rodean, envuelven y prolongan la obra original y su traducción.
3. Teniendo en cuenta estas primeras conclusiones, la noción de Paratraducción ha demostrado ser un marco teórico-práctico muy pertinente para abordar la traducción de manga en toda su complejidad.
4. Los resultados arrojados por el análisis en tres niveles, nos han permitido validar la hipótesis planteada al principio de nuestro estudio: la imagen y los paratextos no reciben el tratamiento traslativo pertinente teniendo en cuenta su importancia en la traducción al español de *Neon Genesis Evangelion*. Desde la perspectiva de la Paratraducción, hemos podido comprobar que el tratamiento de la imagen en esta obra ha seguido un procedimiento muy inconstante y variable lo que, en nuestra opinión, afecta en la calidad del producto final.
5. La version inglesa parece no haber tenido nada en cuenta la imagen y los paratextos han sido en su mayoría ignorados (sobre todo los peritextos verbo-icónicos). Por lo tanto, esto le permite al lector meta apreciar el arte del mangaka en todo su esplendor, también se pierde parte de la información que el artista pretende transmitir. Por lo tanto, consideramos que la versión inglesa de *Neon Genesis Evangelion* también precisaría de una revisión desde el punto de vista de la Paratraducción.
6. Tras el análisis de los retos de traducción y de la traducción oficial de *Neon Genesis Evangelion*, podemos concluir que dicha traducción combina distintos tipos de técnicas, desde la traducción literal (48,7%), la traducción adaptativa (32,5%), la traducción explicativa (17%) hasta la occidentalización parcial (1,5%). Se ha

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

observado una tendencia aparentemente arbitraria a conservar la imagen y las onomatopeyas originales. Así pues, se han podido observar ejemplos en los que para un mismo tipo de paratexto se han empleado técnicas de traducción totalmente opuestas.

7. Hemos observado que, en numerosos casos, en la versión española de *Neon Genesis Evangelion*, se ha alterado la tipografía en los paratextos lo que provoca una alteración de la visión global de la imagen y el impacto visual de la misma difiere con respecto a la de la lengua original. Este fenómeno es especialmente patente en las interjecciones y en los textos visuales dentro de los bocadillos. Si bien no tenemos certezas sobre los motivos de esta arbitrariedad en el tratamiento de la imagen y los paratextos en esta obra, una de las razones que podemos deducir es que se puede deber a que es una traducción realizada a finales de los años 90, una época en la que la traducción de manga en España se encontraba en un momento de transición de una política de traducción más conservadora a una época más moderna (que tiende a la exotización).
8. Basándonos en los resultados obtenidos, consideramos necesaria una revisión del tratamiento de la imagen y de los paratextos de *Neon Genesis Evangelion* en español desde el punto de vista de la Paratraducción. Por ello, realizamos una propuesta de taxonomía de los paratextos (epitextos y peritextos). Los epitextos en *Neon Genesis Evangelion* son los siguientes: el manga como reflejo de la sociedad japonesa; tipos de manga y de público; el fenómeno otaku; el trabajo del mangaka; la industria del manga y los formatos de publicación. Consideramos que los elementos presentados como epitextos de *Neon Genesis Evangelion* rodean, prolongan, envuelven y forman la obra de forma directa y afectan a su concepción, recepción e interactuación con el público de forma verdaderamente significativa. Así, por ejemplo, dentro del manga como reflejo de la sociedad japonesa, en la obra aparecen multitud de elementos pertenecientes a la religión sintoísta y budista, predominantes en Japón (además de la cristiana). También se destacan aspectos de la obra relacionados con su género y su formato de publicación dentro del medio y su interacción con el fenómeno otaku, con la industria del manga y con el mismo mangaka. *Neon Genesis Evangelion* no tendría las características que tiene ni sus peritextos serían iguales sin estos epitextos.
9. Los peritextos los hemos dividido en dos bloques: peritextos que introducen, presentan y publicitan *Neon Genesis Evangelion* y peritextos dentro de la narrativa de *Neon Genesis Evangelion*. Dentro de los peritextos que introducen, presentan y publicitan la obra, hemos realizado una subdivisión en cuatro partes: parte exterior

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

del volumen; parte interior del volumen; aspectos culturales y aspectos de publicación. En la parte exterior del volumen hemos distinguido los siguientes elementos: portada; contraportada; lomo; sobrecubierta anterior/posterior; interior de la portada/contraportada; guarda anterior/posterior; guarda volante anterior/posterior; entrevistas y comentarios; contenido promocional; imagen de cierre; biografía del autor; créditos e imágenes con texto introductorio. La parte interior del volumen se clasifica del siguiente modo: índice y subdivisión de capítulos; resumen e introducción de los personajes; paginación; sentido de lectura; bocadillos y onomatopeyas. Los aspectos culturales los hemos dividido en honoríficos y antropónimos. Por último, los aspectos de publicación los hemos clasificado del siguiente modo: título; subtítulo; formato editorial específico; periodicidad; elección entre color y blanco y negro; tipo de papel; precio y glosario de onomatopeyas. En cuanto a los peritextos dentro de la narrativa de la obra, los hemos clasificado, a su vez, en peritexto icónico, verbal y verbo-icónico. Consideramos como peritextos icónicos los carteles, los manuscritos y las inscripciones. Los peritextos verbales son los subtextos dentro del bocadillo; las señalizaciones; los bocadillos con forma de línea; las notas al pie de página y los textos dentro de la imagen. Por último, hemos clasificado como peritexto verbo-icónico los siguientes elementos: onomatopeyas y palabras miméticas fuera del bocadillo; onomatopeyas dentro del bocadillo; interjecciones visuales en la imagen; interjecciones visuales dentro del bocadillo y textos visuales dentro del bocadillo. Las onomatopeyas fuera del bocadillo suponen un caso especial de estudio, puesto que son tan abundantes que sería suficiente para que nuestro estudio solamente tratara este tipo de peritextos verbo-icónicos. Además, todos y cada uno de ellos siguen un patrón de paratraducción muy específico: todas y cada una de las onomatopeyas han sido traducidas y adaptadas en *Neon Genesis Evangelion* usando onomatopeyas españolas.

10. Desde la perspectiva de la Paratraducción, una de las soluciones que más ha surgido en nuestra propuesta de paratraducción de los peritextos de *Neon Genesis Evangelion* al español, es el uso de una tipografía lo más parecida posible al original para que el equilibrio y la armonía que mantiene la estética de la obra original no se pierda y, así, el lector meta pueda disfrutar de la imagen y de los paratextos de la obra traducida sin que ello provoque una sensación de rechazo por parte del mismo.
11. En nuestra propuesta de paratraducción, hemos utilizado han sido las siguientes estrategias: paratraducción total, que consiste en paratraducir todos y cada uno de los

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

peritextos que aparecen dentro de la viñeta sin realizar cambios significativos en la imagen; y paratraducción parcial, que consiste en paratraducir solamente algunos de los peritextos que aparecen dentro de la viñeta serán paratraducidos con una alteración significativa sin perjuicio a las características estéticas, visuales y artísticas. El porcentaje de paratraducción parcial de los 13 tipos de peritextos (a saber, cartel; manuscrito; inscripción; subtexto dentro del bocadillo; onomatopeya y palabra mimética fuera del bocadillo; onomatopeya dentro del bocadillo; interjección visual en la imagen; interjección visual dentro del bocadillo; bocadillo con forma de línea; nota al pie de página; texto visual dentro del bocadillo y dentro de la imagen) es de un 18%, mientras que el porcentaje de paratraducción total es de un 82%. El tipo de estrategia de paratraducción empleado no depende tanto del tipo de peritexto en sí, sino de la forma en la que los peritextos aparecen dentro de la imagen. Por ejemplo, si en una imagen aparece una inscripción y una onomatopeya fuera del bocadillo que ocupa gran parte de la imagen, la estrategia de paratraducción empleada sería la de la paratraducción parcial, puesto que se paratraduciría la inscripción y, sin editar la imagen, se añadiría una nota junto a la onomatopeya fuera del bocadillo. De modo que el empleo de una estrategia de paratraducción u otra dependerá de la forma en la que los peritextos configuran, envuelven, rodean e influyen la imagen.

Por último, cabría señalar nuestro gran deseo de continuar investigando sobre la paratraducción, participando en eventos académicos y realizando colaboraciones con otros investigadores que nos permitan desarrollar esta línea de investigación así como diseñar metodologías docentes en programas de investigación. Como participante del Proyecto de Asociaciones Estratégicas de Educación superior del programa Erasmus+ «COMIX & DIGITAL: Nouvelles voies, nouvelles formes de BD», financiado por la Unión Europea y gestionado desde el Vicerrectorado de Relaciones Internacionales de la Universidad de Málaga que reúne investigadores, docentes y estudiantes Erasmus en diseño, rotulación y traducción de cómics de cuatro países: Escuela de San Telmo y Universidad de Málaga (España), ESDAC École de Design (Francia), Scuola Italiana di Comix (Italia) y Kutahya Dumlupinar Universitesi (Turquía), nos planteamos concretamente la elaboración de encuestas para conocer la valoración que los estudiantes Erasmus participantes en dicho proyecto conceden a la propuesta de paratraducción del manga *Neon Genesis Evangelion*.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Actualmente nos encontramos en proceso de llevar a cabo la paratraducción completa del japonés al español del manga *Neon Genesis Evangelion*. Habiendo realizado a fecha de

realización de este trabajo la paratraducción de los primeros 5 volúmenes de los 14 en total del manga, hemos podido observar que los principios aplicados en nuestra propuesta de taxonomía son aplicables a nivel práctico y que tanto el empleo de una paratraducción total como de una paratraducción parcial dentro de la obra dependen en su totalidad de la forma en la que la imagen está configurada dentro de la viñeta y de la forma en la que el texto interactúa con la imagen y viceversa.

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

CONCLUSIONS

We have set out to find out what has been the treatment of the image and the paratexts in the official translation from Japanese to Spanish of the manga *Neon Genesis Evangelion*, by Yoshiyuki Sadamoto. I have established a series of objectives that has allowed us to validate the hypothesis that we had raised at the beginning of our study. The conclusions we have reached and the objectives we have achieved are the following:

1. Based on the studies to which we have had access to prepare this research, I conclude that the most significant theories in Translation Studies only address paratexts tangentially and do not do so in all their complexity.

2. The theoretical studies on the translation of comics and manga that I have been able to consult deal with the image and the paratexts but focus on a specific type of paratext, or deal with them in a very general way, without delving into all the elements that surround, wrap and prolong the original work and its translation.

3. Taking these first conclusions into account, the notion of Paratranslation has proven to be a very relevant theoretical-practical framework for dealing with manga translation in all its complexity.

4. The results obtained by the three-level analysis have allowed us to validate the hypothesis raised at the beginning of our study: the image and the paratexts do not receive adequate translational treatment in the Spanish translation of *Neon Genesis Evangelion*. From the perspective of Paratranslation, we have been able to verify that the treatment of the image in this work has followed a very inconstant and variable procedure, which, in my opinion, affects the quality of the final product.

5. The English version seems not to have taken the image at all into account and the paratexts have been mostly ignored (specially the verbo-iconic peritexts). Thus, this allows the target reader to appreciate the mangaka's art in all its glory, but also misses out on some of the information the artist intended to convey. Therefore, we consider that the English version of *Neon Genesis Evangelion* would also require revision from a Paratranslation point of view.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

6. After analyzing the translation challenges and the official translation of *Neon Genesis Evangelion*, we can conclude that said translation combines different types of techniques, from literal translation (48.7%), adaptive translation (32.5%), explanatory translation (17%) to partial Westernization (1.5%). An apparently arbitrary tendency to preserve the original image and onomatopoeia has been observed. Thus, examples have been observed in which completely opposite translation techniques have been used for the same type of paratext.

7. We have observed that, in numerous cases, in the Spanish version of *Neon Genesis Evangelion*, the typography in the paratexts has been altered, which causes an alteration of the global vision of the image and its visual impact differs with respect to that of the original language. This phenomenon is especially evident in the interjections and in the visual texts within the balloons. Although we are not certain about the reasons for this arbitrariness in the treatment of the image and the paratexts in this work, one of the reasons that we can deduce is that it may be due to the fact that it is a translation made at the end of the 90s, a a time when manga translation in Spain was in a moment of transition from a more conservative translation policy to a more modern era (which tends towards exoticization).

8. Based on the results obtained, we consider it necessary to review the treatment of the image and the paratexts of *Neon Genesis Evangelion* in Spanish from the point of view of Paratranslation. Therefore, we make a proposal for the taxonomy of paratexts (epitexts and peritexts). The epitexts in *Neon Genesis Evangelion* are the following: the manga as a reflection of Japanese society; types of manga and audience; the otaku phenomenon; the work of the mangaka; the manga industry and publication formats. We consider that the elements presented as epitexts of *Neon Genesis Evangelion* directly surround, prolong, envelop and form the work and affect its conception, reception and interaction with the public in a truly significant way. Thus, for example, within manga as a reflection of Japanese society, the work includes a multitude of elements belonging to the Shinto and Buddhist religions, predominant in Japan (in addition to Christianity). It also highlights aspects of the work related to its genre and its publication format within the medium and its interaction with the otaku phenomenon, with the manga industry and with the mangaka himself. *Neon Genesis Evangelion* would not have the characteristics it has, nor would its peritexts be the same without these epitexts.

9. We have divided the peritexts into two blocks: peritexts that introduce, present and publicize *Neon Genesis Evangelion* and peritexts within the narrative of *Neon Genesis*

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Evangelion. Within the peritexts that introduce, present and publicize the work, we have made a subdivision into four parts: outer part of the volume; inner part of the volume; cultural aspects and publication aspects. On the outside of the volume, we have distinguished the following elements: cover; back cover; apinw; front/back dust jacket; inside front/back cover; front/back guard; front/back flyleaf; interviews and comments; promotional content; closing image; author biography; credits and images with introductory text. The inner part of the volume is classified as follows: index and subdivision of chapters; summary and introduction of the characters; pagination; reading order; balloons and onomatopoeia. We have divided the cultural aspects into honorifics and anthroponyms. Finally, we have classified the publication aspects as follows: title; caption; specific editorial format; periodicity; choice between color and black and white; kind of paper; price and glossary of onomatopoeia. As for the peritexts within the narrative of the work, we have classified them, in turn, into iconic, verbal and verbo-iconic peritext. We consider as iconic peritexts the posters, the manuscripts and the inscriptions. Verbal peritexts are the subtexts within the balloon; the signs; line-shaped balloons; footnotes and text within the image. Finally, we have classified the following elements as verb-iconic peritext: onomatopoeia and mimetic words outside the balloon; onomatopoeia within the balloon; visual interjections in the image; visual interjections within the balloon and visual texts within the balloon. The onomatopoeias outside the balloon represent a special case of study, since they are so abundant that it would be enough for our study to only deal with this type of verb-iconic peritexts. Furthermore, each and every one of them follows a very specific paratranslation pattern: each and every onomatopoeia has been translated and adapted in *Neon Genesis Evangelion* using Spanish onomatopoeia.

10. From the perspective of Paratranslation, one of the solutions that has come up the most in our proposal for the paratranslation of the peritexts of *Neon Genesis Evangelion* into Spanish, is the use of a typography as similar as possible to the original so that the balance and the harmony that maintains the aesthetics of the original work is not lost and, thus, the target reader can enjoy the image and the paratexts of the translated work without causing a feeling of rejection on their part.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

11. In our paratranslation proposal, we have used the following strategies: total paratranslation, which consists of paratranslating each and every one of the peritexts that appear within the vignette without making significant changes to the image; and partial paratranslation, which consists of paratranslating only some of the peritexts that appear within the vignette will be paratranslated with a significant alteration

without prejudice to the aesthetic, visual and artistic characteristics. The percentage of partial paratranslation of the 13 types of peritexts (namely, poster; manuscript; inscription; subtext inside the balloon; onomatopoeia and mimetic word outside the balloon; onomatopoeia inside the balloon; visual interjection in the image; visual interjection inside the balloon; line balloon; footnote; visual text within the balloon and within the image) is 18%, while the total paratranslation percentage is 82%. The type of paratranslation strategy used does not depend so much on the type of peritext itself, but on the way in which the peritexts appear within the image. For instance, if an inscription and an onomatopoeia appear in an image outside the balloon that occupies a large part of the image, the paratranslation strategy used would be partial paratranslation, since the inscription would be paratranslated. Therefore, the use of one paratranslation strategy or another will depend on the way in which the peritexts configure, envelop, surround and influence the image.

Finally, it should be noted our great desire to continue researching paratranslation, participating in academic events and collaborating with other researchers that allow us to develop this line of research as well as design teaching methodologies in research programs. As a participant in the Higher Education Strategic Associations Project of the Erasmus+ program «COMIX & DIGITAL: Nouvelles voies, nouvelles formes de BD», financed by the European Union and managed by the Vice-rectorate for International Relations of the University of Malaga, which brings together researchers, teachers and Erasmus students in design, lettering and translation of comics from four countries: San Telmo School and University of Malaga (Spain), ESDAC École de Design (France), Scuola Italiana di Comix (Italy) and Kutahya Dumlupinar Universitesi (Turkey), we specifically considered the elaboration of surveys to find out the assessment that the Erasmus students participating in said project grant to the proposal for the paratranslation of the *Neon Genesis Evangelion* manga.

We are currently in the process of carrying out the complete Japanese to Spanish para-translation of the *Neon Genesis Evangelion* manga. Having carried out the paratranslation of the first 5 volumes of the 14 in total of the manga (as of the date of this thesis), we have been able to observe that the principles applied in our taxonomy proposal are applicable at a practical level and that both the use of a total paratranslation and a partial paratranslation within the work depend entirely on the way the image is configured within the vignette and the way the text interacts with the image and vice versa.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Fuentes primarias

- Sadamoto, Yoshiyuki (1995): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 1*. Kadokawa Shoten: Tokio.
- Sadamoto, Yoshiyuki (1996): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 2*. Kadokawa Shoten: Tokio.
- Sadamoto, Yoshiyuki (1996): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 3*. Kadokawa Shoten: Tokio.
- Sadamoto, Yoshiyuki (1997): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 4*. Kadokawa Shoten: Tokio.
- Sadamoto, Yoshiyuki (1999): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 5*. Kadokawa Shoten: Tokio.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2000): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 6*. Kadokawa Shoten: Tokio.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2000): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 6*. Kadokawa Shoten: Tokio.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2001): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 7*. Kadokawa Shoten: Tokio.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2002): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 8*. Kadokawa Shoten: Tokio.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2004): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 9*. Kadokawa Shoten: Tokio.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2006): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 10*. Kadokawa Shoten: Tokio.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Sadamoto, Yoshiyuki (2007): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 11*. Kadokawa Shoten: Tokio.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2010): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 12*. Kadokawa Shoten: Tokio.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2012): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 13*. Kadokawa Shoten: Tokio.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2014): 新世紀エヴァンゲリオン [Shinseiki Evangerion]. *Volumen 14*. Kadokawa Shoten: Tokio.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2012): *Neon Genesis Evangelion 3-in-1 Edition Volume 1*. Traducción del japonés de Mari Morimoto y Lillian Olsen. VIZ Media: San Francisco, Estados Unidos.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2013): *Neon Genesis Evangelion 3-in-1 Edition Volume 2*. Traducción del japonés de Lillian Olsen. VIZ Media: San Francisco, Estados Unidos.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2013): *Neon Genesis Evangelion 3-in-1 Edition Volume 3*. Traducción del japonés de Lillian Olsen. VIZ Media: San Francisco, Estados Unidos.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2013): *Neon Genesis Evangelion 3-in-1 Edition Volume 4*. Traducción del japonés de Lillian Olsen. VIZ Media: San Francisco, Estados Unidos.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2012): *Neon Genesis Evangelion, Volume 13*. Traducción del japonés de HC Language Solutions y John Werry. VIZ Media: San Francisco, Estados Unidos.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2015): *Neon Genesis Evangelion, Volume 14*. Traducción del japonés de John Werry y Evan Galloway. VIZ Media: San Francisco, Estados Unidos.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2019): *Neogénesis Evangelion, Volumen 1*. Traducción del japonés de Carlos Ramos. Norma Editorial: Barcelona, España.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2009): *Neogénesis Evangelion, Volumen 2*. Traducción del japonés de Carlos Ramos. Norma Editorial: Barcelona, España.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2019): *Neogénesis Evangelion, Volumen 3*. Traducción del japonés de Olinda Cordukes. Norma Editorial: Barcelona, España.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2015): *Neogénesis Evangelion, Volumen 4*. Traducción del japonés de Carlos Ramos. Norma Editorial: Barcelona, España.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2016): *Neogénesis Evangelion, Volumen 5*. Traducción del japonés de Carlos Ramos. Norma Editorial: Barcelona, España.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Sadamoto, Yoshiyuki (2018): *Neogénesis Evangelion, Volumen 6*. Traducción del japonés de Olinda Cordukes. Norma Editorial: Barcelona, España.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2019): *Neogénesis Evangelion, Volumen 7*. Traducción del japonés de Olinda Cordukes. Norma Editorial: Barcelona, España.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2004): *Neogénesis Evangelion, Volumen 8*. Traducción del japonés de Olinda Cordukes. Norma Editorial: Barcelona, España.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2004): *Neogénesis Evangelion, Volumen 9*. Traducción del japonés de Olinda Cordukes. Norma Editorial: Barcelona, España.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2007): *Neogénesis Evangelion, Volumen 10*. Traducción del japonés de Olinda Cordukes. Norma Editorial: Barcelona, España.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2008): *Neogénesis Evangelion, Volumen 11*. Traducción del japonés de Olinda Cordukes. Norma Editorial: Barcelona, España.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2010): *Neogénesis Evangelion, Volumen 12*. Traducción del japonés de Olinda Cordukes. Norma Editorial: Barcelona, España.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2012): *Neogénesis Evangelion, Volumen 13*. Traducción del japonés de Olinda Cordukes. Norma Editorial: Barcelona, España.
- Sadamoto, Yoshiyuki (2019): *Neogénesis Evangelion, Volumen 14*. Traducción del japonés de Olinda Cordukes. Norma Editorial: Barcelona, España.

Fuentes secundarias

- ABOU RACHED, Ruth (2017): *Feminist Paratranslation as Literary Activism*. Londres: Routledge.
- ABOU RACHED, Ruth (2018): "Iraqi women's stories: reading Iraqi women writers' Arabic novels in English translation using analytical perspectives of feminist translation", en *PQDT-Global*. Tesis doctoral. Universidad de Manchester.
- AFANASOV, Nikolai (2020): "The Depressed Messiah: Religion, Science Fiction, And Postmodernism in Neon Genesis Evangelion", en *State, Religion and Church* 7 (1), págs. 47-66.
- ÁLVAREZ LUGRÍS, Alberto (2014): "Paratraducción editorial", en *Traducción e industrias culturales: nuevas perspectivas de análisis*. Xoán Manuel Montero Domínguez (eds.), págs. 15-33.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Animage's Anime Grand Prix (1996): "19º Annual Anime Grand Prix (1996)". <animegrandprix.blogspot.com/2009/07/20-anime-grand-prix-1997.html> (consulta: 7 de abril de 2022).
- Animage's Anime Grand Prix (1997): "20º Annual Anime Grand Prix (1997)". <animegrandprix.blogspot.com/2009/07/21-annual-anime-grand-prix-1998.html> (consulta: 7 de abril de 2022).

- Anime News Service (2012): "Anime News Service – September 9th-22nd Anime News", en *Archive Today*. <https://archive.ph/20120629170658/http://www.animenewsservice.com/archives/septxo.htm> (consulta: 7 de abril de 2022).
- Anime Planet (2016): "Animation Kobe Winners". <https://www.anime-planet.com/users/minusha97/lists/animation-kobe-winners-64141> (consulta: 7 de abril de 2022).
- ARRIZABALAGA, María Inés (2007): "Revisión de la Teoría de los Polisistemas. De los Estudios Literarios a la Teoría de la Catástrofe; Una Mirada al gusto de Bo Kampmann Walther". *Revista Observaciones Filosóficas Nº 5*.
- AYALA GARCÍA, P., y SANTOS SÁNCHEZ, H. (2021): "El webcómic interactivo como narrativa transdisciplinar en la era de la cultura digital", en *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas. Época III* Vol. XXVI, Nº 52, págs. 71-90.
- AYALA, R., y PALACIOS, O. (2019): "Análisis de *The End of Evangelion*: Ikari Shinji y la negación del recorrido del héroe", en *Semiótica Narrativa*, págs. 141-156.
- BACCOLINI, Rafaella, y ZANETTIN, Federico (2008): "The Language of Trauma: Art Spiegelman's *Maus* and its Translations", en *Comics in Translation*. Federico Zanettin (eds.). Londres: Routledge, págs. 99-132.
- BAIGORRI, Marian de Cabo (2014): "El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa", en *Espacio, Tiempo y Forma Serie V Historia Contemporánea*, págs. 355-375.
- BAINBRIDGE, J., y NORRIS, C. (2010): "Hybrid Manga: Implications for the Global Knowledge Economy", en *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Toni Johnson-Woods (eds.). Londres: Continuum, págs. 235-252.
- BAK, Per (1997): *How Nature Works: The Science of Self-organized Criticality*. Nueva York: Oxford University Press.
- BALATCHI, Raluca-Nicoleta (2012): "*Madame Bovary* en roumain ou un siècle de (re)traduction", en *Atelier de traduction* 17, págs. 53-67.
- BALLÚS, A., y TORRENTS, A. G. (2014): "*Evangelion* as Second Impact: Forever Changing That Which Never Was", en *Mechademia*, Vol. 9, págs. 283-293.
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA
- BARBIERI, Daniele (1001): *I linguaggi del fumetto*. Milán: Bompiani.
- BARBIERI, Daniele (2004): "Samurai allo specchio" [Samurai in the mirror], Golem, *L'Indispensabile, 8*, (online), http://www.golemindipensabile.
- BARBIERI, Daniele (2006): "Il fascino discreto del fumetto giaponese" [The discreet charm of Japanese comics], *Golem, L'Indispensabile, 4* (online) http://www.golemindipensabile.

- BARKMAN, Adam (2010): "Anime, Manga and Christianity: A Comprehensive Analysis", en *Journal for the Study of Religions and Ideologies* 9, Nº 27, págs. 25-45.
- BARTHES, Roland (1980): *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Joaquim Sala Sanahuja (trad.). París: Cahiers du Cinéma.
- BENJAMIN, Walter (1996): "La tarea del traductor", en *Teorías de la traducción. Antología de textos*. Dámaso López García (ed.). Toledo: Servicio de Publicaciones, Universidad de Castilla-La Mancha, págs. 335-347.
- BERNABÉ, Marc (2018): *Japón, manga, traducción y vivencias de un apasionado del país del sol naciente*. Barcelona: Norma Editorial.
- BERNABÉ, Marc (2019): "Estadísticas manga 2019", en *El blog de Marc Bernabé*. <www. mangaland.es/2019/12/estadisticas-manga-2019/> (consulta: 4 de abril de 2022).
- BERMAN, Antoine (1990): "La retraduction comme espace de traduction", en *Palimpsestes* Nº 4, págs. 1-7.
- BERMAN, Antoine (2000): "Translation and the trials of the foreign", en *The Translation Studies Reader*. Lawrence Venuti (eds.). Londres/Nueva York: Routledge, págs. 284-297.
- BERNÁNDEZ, Enrique (2003): "¿Cuántas veces hay que traducir a un clásico?", en *El trujamán*.
- BERNDT, Jaqueline (2012): "Facing the Nuclear Issue in a 'Mangaesque' Way: Revisiting *Barefoot Gen* after 3.11", en *Cinergie – II Cinema E Le Altre Arti* 1(2), págs. 148-162.
- BERNDT, Jaqueline (2013): "The Intercultural Challenge of the 'Mangaesque': Reorienting Manga Studies after 3/11", en *Manga's Cultural Crossroads*. Jaqueline Berndt y Bettina Kümmerling-Meibauer. Nueva York: Routledge, págs. 65-84.
- BERNDT, J., y BERNDT, E. (2015): "Magazines and Books. Changes in the Manga Market, en *Manga: Medium, Art und Material*. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag GmbH, págs. 227-239.
- BERNDT, Jaqueline (2020): "*Fullmetal Alchemist*: Mangaesque", en *Japanese Media and Popular Culture*. <https://jmpc-utokyo.com/keyword/mangaesque/> (consulta: 4 de abril de 2022).
- BERNDT, Jaqueline (2021): "More Mangaesque than the Manga: 'Cartooning' in the *Kimetsu no Yaiba* Anime", en *Transcommunication* Vol. 8-2 Special Feature, págs. 171-178.
- BOILET, Frédéric (2001): "Manifiesto de la Nouvelle Manga". <www.boilet.net/es/nouvellemanga_manifeste_1.html> (consulta: 4 de abril de 2022).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- BOLAÑOS CUÉLLAR, Sergio (2009): "Sobre la ética en la comunicación intercultural: el caso de la traducción", en *Signo y Pensamiento, vol. XXVIII, Nº 55*, págs. 108-123.
- BOUISSOU, Jean-Marie (1996): "Manga Goes Global". Presentación en la conferencia *The Global Meaning of Japan*, Universidad de Sheffield. *Centre d'Études et de Recherches Internationales*.
- BOUISSOU, Jean-Marie (2010): "Manga: A historical overview", en *Manga: An anthology of global and cultural perspectives*. T. Johnson-Woods (eds.). Londres/Nueva York: Continuum, págs. 17-33.
- BOURGOIN VERGONDY, Emmanuel C. (2015): "Nouveaux enjeux de la paratraduction", en *Çédille: Revista de Estudios Franceses* 11, págs. 585-592.
- BRANDIMONTE, Giovani (2007): "La traducción de cómics: algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor", *Metalinguaggi e metatesti. Lingua, letteratura e traduzione, XXIV Congresso AISPI* (Padova, 23-26 maggio 2007)
- BRIENZA, Casey (2015): *Global Manga. "Japanese" Comics Without Japan?* Ashgate: Ashgate Publishing.
- BRISSET, Annie (2004): "Retraduire ou le corps changeant de la connaissance sur l'historicité de la traduction", en *Palimpsestes* 15, págs. 39-67.
- BRODERICK, Mick (2002): "Anime's Apocalypse: *Neon Genesis Evangelion* as Millennarian Mecha", en *Intersections, Gender, History and Culture in the Asian Context* issue 7.
- BULJAN, K., y CUSACK, C. M. (2015): *Anime, Religion and Spirituality: Profane and Sacred Worlds in Contemporary Japan*. Sheffield: Equinox Publishing.
- Cabinet Office. Intellectual Property Headquarters (2015): "Cool Japan Initiative". <https://www.cao.go.jp/cool_japan/english/pdf/cooljapan_initiative.pdf > (consulta: 4 de abril de 2022).
- CARRERAS I GOICOECHEA, María; FLORES ACUÑA, Estefanía y PROVEZZA, Monica (2008): *La traducción de cómics. Corto Maltés, Lupo Alberto y Dylan Dog en español*, Roma: Aracne Editrice.
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA
- CASTRO VÁZQUEZ, Olga (2008): "(Para)Translated Ideologies in Simone de Beauvoir's *Le deuxième sexe*: The (Para)Translator's Role", en *Seruya*. Teresa y María Lin Moniz (eds.). *Translation and Censorship in Different Times and Landscapes*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, págs. 130-146.
- CASTRO VÁZQUEZ, Olga (2009): "(Re)examinando horizontes en los estudios feministas de traducción: ¿hacia una tercera ola?", en *MonTI. Monografías De*

Traducción E Interpretación (1), págs. 59-86.
- CELOTTI, Nadine (2008): *The Translator of Comics as a Semiotic Investigator*. Federico Zanettin (eds.). Londres: Routledge.
- CHA, K. M., y REID, C. (2005): "Manga in English: Born in the USA", en *Publishers Weekly* 252. <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/29378-manga-in-english-born-in-the-usa.html> (consulta: 4 de abril de 2022).
- CHEN, M. H., y CHEN, I. P. (2015): "The Relationship Between Personalities and Faces of Manga Characters", en *The Comics Grid Journal of Comics Scholarship* 4(1).
- COHN, Neil (2009): "Japanese Visual Language: The structure of manga", en *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Toni Johnson-Woods (eds.), págs. 187-203.
- COLLOMBAT, Isabelle (2004): "Le XXIe siècle: l'âge de la retraduction", en *Translation Studies In The New Millenium*, 2, págs. 1-5.
- CÓMITRE NARVÁEZ, Isabel (2015): "Traduction et créativité dans la Bande Dessinée. En route pour le Goncourt de J.F. Kierzskovski et M. Ephrem », *Çédille 11*, 131-154.
- CORREA LARIOS, O., FLORES OLAGUE, G., Y MURILLO GALLEGOS, V. d. C. (2021): "Exploración de la noción de paratraducción y su aplicación en la versión de *Las flores animadas* en *El álbum mexicano*", en *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, vol. 47, Nº 1.
- CUÉLLAR LÓPEZ, Joel (2016): "Crisis de identidad en el Japón posmoderno: un análisis a través de Neon Genesis Evangelion". Conferencia en el ciclo de mesas de análisis de anime *Cambios en la concepción del mundo*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- CUÑARRO, Luis (2013): "Semiótica del cómic: códigos y convenciones", in *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica, 22*, págs. 267-290.
- DELABASTITA, Dirk (1989): "Translation and Mass-Communication: Film and T.V. Translation as Evidence of Cultural Dynamics", en *Babel 35 (4),* págs. 193-218.
- DELABASTITA, Dirk (2008): "Status, origin, features: translation and beyond". Antony Pym, Miriam Shlesinger, Daniel Simeoni (eds.): *Beyond Descriptive Translation Studies. Investigations in hommage to Gideon Toury*. Ámsterdam y Filadelfia: John Benjamins, págs. 233-246.
- DELESSE, Catherine (2001): "Les dialogues de BD : une traduction de l'oral ? », In M. Ballard (ed.), *Oralité et Traduction,* Arras : Artois Presses Université Artois, págs. 321-340.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- DELISLE, Jean; FIOLA, Marco A. (2013): *La traduction raisonnée. Manuel d'initiation à la traduction professionnelle de l'anglais vers le français*, 3ème éd. revue et augmentée, Les Presses de l'Université d'Otawa.
- DEPPY, Dirk (2005): "Scanlation Nation: Amateur Manga Translators Tell Their Stories", en *Comics Journal* 269.
- DRAPER, J. M. (2015): *The Cool Japan project and the globalization of anime and manga in the United States*. Tesis doctoral. Estados Unidos: Appalachian State University.
- DUSSEL, Enrique (1998): *Ética de la liberación en la edad de la globalización y de la exclusión*. México: Trotta – Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa – Universidad Nacional Autónoma de México.
- EISNER, Will (1985 [2002]): *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.
- ENG, Lawrence (2004): "In th Eyes of Hideaki Anno, Writer and Director of *Evangelion*. <www.cjas.org/~echen/articles/spring97/05_03b.html> (consulta: 12 de octubre de 2022).
- ESQUINAS LÓPEZ, Rosana (2019): "Traducción y paratraducción en Edgar Allan Poe", en *La multiplicidad de enfoques en humanidades. Actas de las VIII Jornadas de Investigación de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Alicante*. Ernesto Cutillas Orgilés (eds.). Alicante: Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Alicante, págs. 123-129.
- EVEN-ZOHAR, Itamar (1995): "Planificación de la cultura y mercado". *Grial*, 126 Tomo XXXIII, págs. 181-200.
- EVEN-ZOHAR, Itamar (1998): "Factors and Dependencies in Culture: A Revised Outline for Polysystem Culture Research", en https:// www.tau.ac.il/~itamarez/works/papers/trabajos/index.html#_Castellano (visto el 25 de marzo de 2022), págs. 37-48.
- EVEN-ZOHAR, Itamar (2015): "La literatura como bienes y como herramientas". *Revista Colineares Nº 2*, págs. 264-275.
- FERRER SIMÓ, María Rosario (2005): "Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales", en *Puentes: hacia nuevas investigaciones en la mediación intercultural*, págs. 27-43.
- FLYXE, Martin (2002): "Translation of Japanese onomatopoeia into Swedish (with focus on lexicalization)", en *Africa & Asia* Nº 2, págs. 54-73.
- GALBRAITH, Patrick. W. (2015): "Otaku sexuality in Japan", en *Routledge Handbook of Sexuality Studies in East Asia*. Mark McLelland y Vera Mackie (eds.),

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

págs. 205-217.
- GALLERANI, G. M., GNOCCHI, M. C., MENEGUELLI, D., y TINTI, P. (2019): "Le paratexte, trente ans après", en *Interférences littéraires/Literaite interferenties* Nº 23, págs. 1-14.
- GAMBIER, Yves (1994): "La Retraduction, rétour et détour", en *Meta: journal des traducteurs*, 39(3), págs. 413-416.
- GARCÍA ÁLVAREZ, Ana María (2000): "La teoría del escopo y la necesidad de deconstruir su discurso científico", en *Últimas corrientes teóricas en los Estudios de Traducción y sus aplicaciones*, Anne Barr, M. Rosario Martín Ruano y Jesús Torres del Rey (eds.), págs. 232-238. Ediciones Universidad Salamanca.
- GARRIDO VILARIÑO, Xoán Manuel (2004): "Traducir a literatura do holocausto: traducción/paratraducción de *Se Questo È Un Uomo* de Primo Levi", en *Tesis de doutoramento da Universidade de Vigo*. CURSO 2004-2005. Vigo: Universidade de Vigo.
- GARRIDO VILARIÑO, Xoán Manuel (2007): "Ideología y traducción: la paratraducción", en *Lenguas en contexto* 4, págs. 52-59.
- GARRIDO VILARIÑO, Xoán Manuel (2012): "Análisis de la traducción/paratraducción de 'Se questo è un uomo' de Primo Levi al castellano", en *La traducción en las relaciones ítalo-españolas: lengua, literatura y cultura*. Assumpta Camps (eds.). Barcelona: Publicacions i Edicions de la Univerista de Barcelona, págs. 379-392.
- GENETTE, Gérard (1982): *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Celia Fernández Prieto (trad.). Argentina: Altea, Taurus, Alfaguara.
- GENETTE, Gérard (1987 [2001]): *Umbrales*. Susana Lage (trad.). Primera edición. México: Siglo Veintiuno Editores.
- GENETTE, Gérard (1997): *Paratexts. Thresholds of Interpretation*. Jane E. Levin (trad.). Cambridge/Nueva York: Cambridge University Press.
- GIL DE CARRASCO, Antonio (1999): *Aproximaciones a la traducción*. Madrid: Instituto Cervantes.
- GIMENES, Juliana Aparecida (2020): "Paratradução: uma prática editorial e um caso de Machado de Assis em español", en *Hermeneus. Revista de traducción e interpretación* Nº 22, págs. 221-242.
- GÓMEZ SALAMANCA, David (2013): *Tebeo, cómic y novela gráfica. La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*, tesis doctoral inédita, Universitat Ramon Llul.
- GONZÁLEZ ARELLANES, Mónica Cecilia (2018): "La violencia en el anime como

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

un factor influyente en los jóvenes", en *Monografías*. <https://www.monografias.com/trabajos73/violencia-anime-factor-influyente-jovenes/violencia-anime-factor-influyente-jovenes> (consulta: 6 de abril de 2022).
- Grupo RIRCA (n.d.): "'Neon Genesis Evangelion' o la búsqueda del afecto en el posthumanismo. <https://www.rirca.es/neon-genesis-evangelion-o-la-busqueda-del-afecto-en-el-posthumanismo/> (consulta: 7 de abril de 2022).
- HAYDEN, Craig (2012): *The Rhetoric of Soft Power: Public Diplomacy in Global Contexts*. Maryland: Lexington Books.
- HERMANS, Theo (ed.) (1985): *The Manipulation of Literature: Studies in Literary Translation.* Londres y Sidney: Croom Helm.
- HERMANS, Theo (1996): "The Translator's Voice in Translated Narrative", en *Target* 8 (1), págs. 23-48.
- HERMANS, Theo [2004 (1999)]: *Translation in Systems: Descriptive and System-oriented Approaches Explained*. Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press.
- HERNÁNDEZ-PÉREZ, Manuel (2021): "Discussing Genre in Anime through *Neon Genesis Evangelion*, en *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*. Santiago Iglesias, J. A., y Soler Baena, A. (eds.), págs. 181-214.
- HERNÁNDEZ RANZA, Olalla (2010): "Nouvelle Manga, mon amor. Reflexiones sobre la narración gráfica de historias cotidianas", en *Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature* Vol. 2, Nº 1, págs. 35-50.
- HOLGADO SÁEZ, Christina (2020): "La paratraducción de "Der vorleser" (el lector). La selección de los peritextos icónicos antes y después de convertirse en un bestseller", en *Libro de Actas del X Congreso Universitario Internacional sobre Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia: (CUICIID 2020)*. David Caldevilla Domínguez (eds.).
- HOLMES, James S., LAMBERT, J., y VAN DEN BROECK, R. (eds.) (1978): *Literature and Translation: New Perspectives in Literary Studies with a Basic Bibliography of Books on Translation Studies*. Lovaina: Acco.
- HORN, Carl G. (1998): "Eight months before the EVANGELION anime there was the manga, co-creator Yoshiyuki Sadamoto's personal – and surprising – take on what many consider to be the anime series of the decade. Now editor Carl Gustav Horn explains how the Angels are coming to America". <https://web.archive.org/web/19980214183438/http:/j-pop.com/archive/manga/8/feature/feature4.html> (consulta: 12 de octubre de 2022).
- HOWELL, Peter (2001): "Strategy and Style in English and French Translations of

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Japanese Comic Books", en *Edinburgh Working Papers in Applied Linguistics* 11.
- HUGO, Victor (1996): "Los traductores", en *Teorías de la traducción. Antología de textos*. Dámaso López García (ed.). Toledo: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, págs. 283-308.
- HURTADO ALBIR, Amparo (2001): *Traducción y traductología: introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.
- IGN (n.d.): "Top 100 Animated Series". <https://www.ign.com/lists/top-100-animated-series> (consulta: 7 de abril de 2022).
- INOSE, Hiroko (2007): "Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words", en *Translation Research Projects 1*, págs. 97-116.
- INOSE, Hiroko (2009): "La traducción de onomatopeyas y mímesis japonesas al español y al inglés: los casos de la novela y el manga". Tesis doctoral. Roberto Mayoral Asensio (dir.). Universidad de Granada.
- IWABUCHI, K. (2002): *Recentering Globalization: Power Culture and Japanese Transnationalism*. Durham: Duke University Press.
- Japan Media Arts Festival (n.d.): "Animation Division: Excellence Award". <archive.j-mediaarts.jp/en/festival/1997/animation/works/01an_Neon_Genesis_Evangelion/> (consulta: 7 de abril de 2022).
- IZAWA, Eri (2008): "Toshio Okada on the Otaku, Anime History, and Japanese Culture". <https://web.archive.org/web/20080504115217/http:/www.mit.edu/people/rei/manga-okadaluncheon.html> (consulta: 12 de octubre de 2022).
- JENKINS, Henry (2003): "Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling", en *Technology Review*.
- JENKINS, Henry (2011): "Transmedia 202: Further Reflections". <henryjenkins .org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html> (consulta: 1 de abril de 2022).
- JIMÉNEZ VAREA, Jesús (2006): "El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios", En Ámbitos, 15 págs.121-209.
- JOHNSON-WOODS, Toni (2010): *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Londres: Continuum.
- JÜNGST, Heike Elisabeth (2008a): "Translating Manga", en *Comics in Translation*. Federico Zanettin (eds.). Manchester y Kinderhook: St. Jerome.
- JÜNGST, Heike (2008b): "Translating Educational Comics", en *Comics in*

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Translation. Federico Zanettin (eds.). Londres; Routledge, págs. 172-199.
- JÜNGST, Heike (2010): *Audiovisuelles Übersetzen: Ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Tubinga: Narr Francke Attempto Verlag.
- KACSUK, Zoltan (2021): "The Making of an Epoch-Making Anime: Understanding the Landmark Status of Neon Genesis Evangelion in Otaku Culture", en *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*. Santiago Iglesias, J. A., y Soler Baena, A. (eds.), págs. 215-246.
- KAMM, Björn-Ole (2015): "Opening the Black Box of the 1989 Otaku Discourse", en *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*. Patrick W. Galbraith, Thiam Huat Kam y Björn-Ole Kamm (eds.). Estados Unidos: Bloomsbury Academic.
- KAMPMANN WALTHER, Bo (1999): *Meaning. Self-Organised Criticality Emergence, Catastrophe Theory, and Linguistic Theory: Four Preliminary Studies with Special Emphasis on the Concept of Meaning.* Odense: Institut for Litteratur, Cultur og Medier, Syddansk Universitet.
- KOVALA, Urpo (1996): "Translations, Paratextual Mediation, and Ideological Closure", en *Target* 8 (1), págs. 119-147.
- KRAEMER, Christine H. (2004): "Self and (M)other: Apocalypse as Return to the Womb in *Neon Genesis Evangelion*. Presentación en la *Religion, Film, and Visual Culture Group American Academy of Religion Annual Meeting* en San Antonio el 22 de noviembre de 2004.
- KRÁLOVÁ, Jana (2006): "Tradición vs. Modernidad: del período clásico de la Escuela de Praga a la traductología de las últimas décadas del siglo XX", en *Hermeneus*.
- LAMERICHS, N. (2015): "Euromanga: Hybrid Styles and Stories in Transcultural Manga Production", en *Global Manga: "Japanese" Comics Without Japan?*. Casey Brienza (eds.). Ashgate: Ashgate Publishing, págs. 75-95.
- LANE, Philippe (1992): *La périphérie du texte*. París: Nathan Université.
- LEFEVERE, André (1992): *Translation/History/Culture, a sourcebook*. London: Routledge.
- LEFEVERE, André [2004 (1992)]: *Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame*. Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press.
- LEONARD, Sean (2005): "Progress against the law anime and fandom, with the key to the globalization of culture", en *International Journal of Cultural Studies* 8(3), págs. 281-305.
- LEUVEN-ZWART, Kitty van (1989): "Translation and Original: Similiarities and

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Dissimilarities, I", en *Target* 2(1): 151 y ss.
- LEUVEN-ZWART, Kitty van (1990): "Translation and Original: Similarities and Dissimilarities, II" *Target* 2(1): 69 y ss.
- LEVINAS, Emmanuel (2002): *Totalidad e infinito*. Salamanca: Sígueme.
- LI, C., NAKAMURA, M., y ROTH, M. (2013): "Japanese Science Fiction in Converging Media: Alienation and *Neon Genesis Evangelion*", en *Asiascape Ops* issue 6, págs. 1-16.
- LIFF, Adam P. (2015): "Japan's Defense Policy: Abe the Evolutionary". *The Washington Quarterly*, págs. 79-99.
- LIMÓN AGUIRRE, Fernando (2009): "Aproximación etnográfica a los chuj mexicanos. Esbozos de su conocimiento cultural", en *Sociedad y desigualdad en Chiapas. Una mirada reciente*. J. L. Cruz y A. Nazar (eds.). San Cristóbal de Las Casas, Chiapas, México: El Colegio de la Frontera Sur, págs.. 92-125.
- LIMÓN AGUIRRE, Fernando (2010): *Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje*. Cuarta edición. Barcelona: Ariel.
- LIMÓN AGUIRRE, Fernando (2013): "Interculturalidad y traducción. Retos al entendimiento y la comunicación", en *TINKUY Nº 20*, págs. 92-100.
- LINARES PEDRERO, Agustín (2021): "El posthumanismo y la animación japonesa", en *El devenir de las civilizaciones: interacciones entre el entorno humano, natural y cultural*. Sandra Olivero Guidobono (coord.), págs. 764-785.
- LLUCH, Gemma (2005): "Textos y paratextos en los libros infantiles", en *Literatura infantil y educación literaria*. María Carmen Utanda Higueras, Pedro César Cerrillo Torremocha y Jaime García Padrino, págs. 87-103.
- LOMMEL, Arle (2007): *LISA Globalization Industry Primer*. Segunda edición. Romainmôtier: Localization Industry Standards Association.
- LOO, Egan (2010): "Japanese Comic Ranking, March 29-April 4", en *Anime News Network*. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2010-04-07/japanese-comic-ranking-march-29-april-4> (consulta: 7 de abril de 2022).
- LOO, Egan (2010): "Sadamoto's Evangelion Manga to Resume in April", en *Anime News Network*. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2011-03-02/sadamoto-evangelion-manga-to-resume-in-april> (consulta: 12 de octubre de 2022).
- LOTMAN, Jurij (1996): *La Semiosfera I*. Desiderio Navarro (trad.). Madrid: Cátedra.
- LOVERIDGE, Lynzee (2014): "Vagabond Manga to Go on 4-Month Hiatus", en *Anime News Network*. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2014-02-16/vagabond-manga-to-go-on-4-month-hiatus> (consulta: 4 de abril de 2022).
- LOVERIDGE, Lynzee (2019): "Evangelion's 'Cruel Angel's Thesis' Theme Song

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Takes Heisei Anison Grand Prize". <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-03-04/evangelion-cruel-angel-thesis-theme-song-takes-heisei-anisong-grand-prize/.144165> (consulta: 7 de abril de 2022).

- MACDONALD, Christopher (2005): "TV Asahi Top 100 Anime", en *Anime News Network*. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2005-09-23/tv-asahi-top-100-anime> (consulta: 12 de octubre de 2022).
- MAHAMOOD, Muliyadi (2003): "Japanese Style in Malaysian Comics and Cartoons", en *International Journal of Comic Art* 5(29), págs. 194-204.
- MAHER, Brigid (2012): "Drawing blood: translation, mediation and conflict in Joe Sacco's comics journalism", en *Words, Images and Performances in Translation*. Rita Wilson y Brigid Maher (eds.). Londres y Nueva York: Continuum, págs. 119-138.
- MANGAJIN, Inc (1993): *Mangajin's Basic Japanese Through Comics: A Compilation of the First 24 Basic Japanese Columns from Mangajin Magazine*. Estados Unidos: Mangajin.
- MANGIRÓN, Carmen (2012): "Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global", en *Puertas a la lectura* Nº 24, págs. 28-43.
- MARGARITO, M. G. (2005): "En accompagnement d'images… d'autres images parfois (notes sur des apartés de la BD)", en *Ela* (138), págs. 243-255.
- MARTÍNEZ GARCÍA, E. M. (2010): "Los fansubs: El caso de traducciones (no tan) amateur", en *Tonos Digital* , 20.
- MARTÍNEZ ROMÁN, Jose (2016): "Manga y anime: La historia ilustrada", en *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa* Nº extra 3, págs. 1-7.
- MAS, J. (2004): "From Tokyo to Barcelona: Translating Japanese Anime into Catalan", en *Globalization Insider XIII* (3.3). <https://www.translationdirectory.com/article418.htm> (consulta: 4 de abril de 2022).
- MAYORAL, Roberto (1984): "Los cómics: de la reproducción gráfica de sonidos a los verbos redibujados en inglés. Más sobre problemas de traducción", *Babel. Revista de la E.U.T.I. de Granada*, págs. 120-130.
- MAYORAL, Roberto, KELLY, Dorothy y GALLARDO, Natividad (1985): "Concepto de «traducción subordinada» (cómic, cine, canción, publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción (I), en *Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada: actas del III Congreso Nacional de Lingüística Aplicada.* F.J. Fernández Rubiera (coord.), págs. 95-105.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- MAYORAL, R. (1992): "Formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en inglés y español", Sendebar, 3, págs. 107-139.
- MAZUR, D., y DANNER, A. (2014): *Cómics. Una historia global, desde 1968 hasta hoy*. Barcelona: Blume.
- MCCLOUD, S. (1993): *Understanding Comics: The Invisible Art*. Nueva York: Harper Collins.
- MCCLOUD, S. (2006): *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Nueva York: William Morrow Paperbacks.
- MCLELLAND, Mark (2016): *The End of Cool Japan: Ethical, Legal, and Cultural Challenges to Japanese Popular Culture*. Londres: Routledge.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, Ramón (2012): "Traducción & paratraducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y mutlimedia", en *Universidade de Vigo*. Tesis doctoral.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, Ramón (2015): "Paratraducción de la pareja texto/imagen: mutilación y manipulación de paratextos lingüísticos e icónicos, en *Sendebar* Nº 26, págs. 83-98.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R., y CALVO-FERRER, J. R. (2017): "Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora", en *Interlingua,* 175. Granada: Editorial Comares.
- MESQUITA SILVA, Luciana de (2020): "Toni Morrison's literature in Brazil: *Beloved* and its paratranslations", en *Trabalhos em Linguística Aplicada* 59, págs. 987-1010.
- MIHARA, Ryotaro (2013): 試論：クール・ジャパンと通商政策 [An Essay on the Relationship between "Cool Japan" and Trade Policy], en *RIETI Discussion Paper Series 13-J-051*.
- Ministerio de Economía, Comercio e Industria de Japón (2012): "Cool Japan Strategy: January 2012. Creative Industries Division. Ministry of Economy, Trade and Industry". <https://www.meti.go.jp/english/policy/mono_info_service/creative_industries/pdf/120116_01a.pdf > (consulta: 4 de abril de 2022).
- MITCHELL, W.J.T. (2014): "Comics as Media: Afterword", en *Critical Inquiry* 40(3), págs. 255-265.
- MOLODOJEN MOLODOJEN, Natalia (2017): "Las referencias culturales y su tratamiento en la traducción directa y mediada japonés-español. El caso de Hototogisu de Tokutomi Roka". Tesis doctoral. Adela Martínez García y Carlos Rubio López de

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

la Llave (coord.). Universidad de Málaga.
- MONTI, Enrico (2019): "Introduction: La retraduction, un état des lieux. Autour de la retraduction: perspectives littéraires européennes", en *Orizons*, págs. 9-20.
- MORENO FERNÁNDEZ, Francisco (2009): *Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje*, cuarta edición. Barcelona: Ariel.
- MOUNIN, Georges (1994): *Les belles infidèles. Essai sur la traduction*. París: Presses Universitaires de Lille.
- MURAI, N., KINGSTON, J., y BURRETT, T. (2022) : *Japan in the Heisei Era (1989-2019): Multidisciplinary Perspectives*. Oxfordshire : Routledge.
- NAPIER, Susan J. (2002): "When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in 'Neon Genesis Evangelion' and 'Serial Experiments Lain', en *Science Fiction Studies* Vol. 29, Nº 3, págs. 418-435.
- NATSUME, Fusanosuke (2010): "Pictotext and panels: Commonalities and differences in manga, comics and BD", en *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Jaqueline Berndt (eds.). Kioto: Kyoto Seika University, International Manga Research Center, págs. 37-51.
- NIDA, E. y TABER, C. [2003 (1969)]: *The Theory and Practice of Translation*. Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press.
- NIIMURA, Izuru (1998): *Kojien*. Quinta edición. Tokio: Iwanami Shoten.
- NORD, C. (1994): "Traduciendo funciones", en *Estudis sobre la traducción*, Amparo Hurtado Albir (ed.), págs. 97-112. Castellón: Publicacions de la Universitat Jaume I. Col-lecció estudis sobre la traducció.
- NUSELOVICI (NOUSS), Alexis (2009): "Traduire dans l'espace du monde", en *12º conferencia del II Coloquio internacional de Vigo sobre Paratradución*, Vigo: T&P UVigo-TV. <https:// tv.uvigo.es/video/5b5b3d618f4208927dafde0e> (consulta: 30 de marzo de 2022).
- NYER, Joseph (2004): *Soft Power: The Means To Success In World Politics*. Nueva York: PublicAffairs.
- OKAMOTO, Takeshi (2015): "Otaku tourism and the anime pilgrimage phenomenon in Japan", en *Japan Forum* 27(1).
- ORTEGA, Mariana (2007): "My Father, He Killed Me; My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in Neon Genesis Evangelion", en *Mechademia Second Arc* 2(1), págs. 216-232.
- ŌTSUKA, Eiji (2003): キャラクター小説の作り方 [Cómo crear personajes de novelas]. Tokio: Kōdansha.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Página oficial de Hakone (2020): 『シン・エヴァンゲリオン劇場版』公開記念！エヴァンゲリオン×箱根 2020 MEET EVANGELION IN HAKONE [Conmemoración del lanzamiento de "Evangelion: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time"! Evangelion x Hakone 2020 Conoce Evangelion en Hakone]. <https://www.hakonenavi.jp/event/14731> (consulta: 7 de abril de 2020).
- PITARCH, P. (2020): *Nuevas aproximaciones a la literatura japonesa*, Barcelona: Bellaterra.
- PANDER MAAT, Henk (1994): *Tekstanalyse: een pragmatische benadering*. Groningen: Nijhoff.
- PELLITTERI, M. (2006): "Manga in Italy: History of a powerful cultural hybridization", en *International Journal of Comic Art* 8(2), págs. 56-76.
- PINEDA, Rafael Antonio (2016): Hoshino's D. Gray-man Manga Takes 1-Issue Break", en *Anime News Network*. <https://www.animenewsnetwork.com/daily-briefs/2016-10-13/hoshino-d.gray-man-manga-takes-1-issue-break/.107557> (consulta: 6 de abril de 2022).
- POPOVIČ, Anton (1968): "The Concept 'Shift of Expression' in Translation Analysis", en *Slavica Slovaka* 3/2, págs. 164-170. Reimpreso en: James S. Holmes, Frans de Haan, Anton Popovič (eds.) (1979): *The Nature of Translation. Essays in the Theory and Practice of Literary Translation*. La Haya y París: Mouton de Gruyter, págs. 78-87.
- POVOROZNYUK, Roksolana (2018): "Exploring Para-Translational Procedures in Russian and Ukranian Versions of 'The Emperor of All Maladies: A Biography of Cancer' by Siddhartha Mukherjee", en *Young Scholar's Developments in Philology: Cultures in Discourse*. Yulia Lobina (eds.). Newcastle: Cambridge Scholars, págs. 75-104.
- PYM, Anthony (2012): *Teorías contemporáneas de la traducción. Materiales para un curso universitario*. Tarragona: Intercultural Studies Group.
- QUEROL, Jordi (2012): "MundoManga (ZN Recomienda): Neon Genesis Evangelion, de Yoshiyuki Sadamoto, GAINAX y Hideaki Anno (El Manga, parte I). <https://www.zonanegativa.com/mundomanga-zn-recomienda-neon-genesis-evangelion-de-yoshiyuki-sadamoto-gainax-y-hideaki-anno-el-manga-parte-i/> (consulta: 12 de octubre de 2022).
- RABADÁN, R. y MERINO, R. (2004): "Introducción a la edición española". En la traducción al español de Gideon Toury, *Los Estudios Descriptivos de Traducción y*

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

más allá. Metodología de la investigación en Estudios de Traducción. Madrid: Cátedra, págs. 17-33.
- RAMDANI, Badra (2020): "Traduire le couple texte-image du point de vue de la paratraduction: cas de la bande dessinée", en *Multilinguales*, 14.
- RAMPANT, James (2010): "The manga polysystem: What fans want, fans get", en *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Toni Johnson-Woods (eds.). Nueva York: Continuum, págs. 221-232.
- RANDALL, Bill (2005): "Behold Japan's God of Manga: An Introduction to the Work of Osamu Tezuka", en *Comics Journal* 5, págs. 46-57.
- RAYHERT, Konstantin (2018): "The Postmodern Theology of Neon Genesis Evangelion as a Criticism", en *Doxa*, págs. 161-170.
- REDDIT (2013): "A Weekly Work Schedule of a Mangaka (Shiibashi Hiroshi of "Nurarihyon no Mago" fame)". <https://www.reddit.com/r/manga/comments/1dp0ka/a_weekly_work_schedule_of_a_mangaka_shiibashi/> (consulta: 6 de abril de 2022).
- REDMOND, Dennis (2008): "Animation, Anime, and the Cultural Logic of Asianization", en *The Essential Science Fiction Television Reader.* J. P. Telotte (ed.). Lexington: University Press of Kentucky.
- REISS, K. y VERMEER, Hans J. (1984): *Grundlegung einer allgemeinen Translaions-theorie*. Tubinga: Niemeyer.
- REISS, K. y VERMEER, Hans J. (1996): *Fundamentos para una teoría funcional de la traducción*. Celia Martín de León y Sandra García Reina (trads.), Heidrun Witte (coord.). Madrid: Akal.
- RHEAULT, Sylvain (2016): "BD, manga, manfra, Nouvelle Manga: distinctions au moyen des matériaux de l'énonciation", en *Alternative francophone* 1(10), págs. 8-22.
- RICOEUR, Paul (2005): *Sobre la traducción*. Buenos Aires: Paidós.
- RIFAS, Leonard (2004): "Globalizing Comic Books from Below: How Manga Came to America", en *International Journal of Comic Art* 6 (2), págs. 138-171.
- RIGUAL MUR, Julia: (2017): "El cómic japonés fuera de Japón: Impacto e influencia del manga en los dibujantes de cómic españoles". Trabajo de Fin de Máster. Universidad de Zaragoza.
- RIGUAL MUR, Julia (2018): "Mangañol: la influencia del manga en el cómic español",http://www.revistakalos.com/manganol-la-influencia-del-manga-en-el-comic-espanol/
- RÍOS, E., PARDO, J. T., DE SOSA, A., y ESTRADA RANGIL, O. (2013): "Zona

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Manga – Introducción a los tipos de manga", en *Zona Negativa*. <https://www.zonanegativa.com/zona-manga-introduccion-a-los-tipos-de-manga/> (consulta: 5 de abril de 2022).
- RODERICK "AGITATOR" LEE (n.d.): "Interview: Takagi Shinji". <https://archive.ph/20120730061041/http://www.ex.org/2.3/08-kcon2.html> (consulta: 7 de abril de 2022).
- RODRIGUEZ, Liliane (1990): "Sous le signe de Mercure, la retraduction", en *Palimpsestes* 4, págs. 63-80.
- RODRÍGUEZ-SAAVEDRA, Alba (2020): "La traducción y la paratraducción de la diosa ancestral europea en las tradiciones orales gallega e irlandesa", en *Translatum Nostrum: La traducción y la interpretación en el ámbito humanístico*. C. Botella Tejera, J. Franco Aixelá y C. Iliescu Gheorghiu (coord.), págs. 75-89.
- ROGERS, Krista (2015): "Evangelion theme lyricist talks about her annual royalties, buying caves in Turkey", en *Sora News 24*. <https://soranews24.com/2015/09/16/evangelion-theme-song-lyricist-talks-about-her-annual-royalties-buying-caves-in-turkey/> (consulta: 7 de abril de 2022).
- ROMERO LEO, Jaime (2017): "La estética de la *Nouvelle Manga*. La reivindicación de lo cotidiano en la nueva novela gráfica franco-japonesa", en *CuCo, Cuadernos de cómic* Nº 8, págs. 83-101.
- ROTA, V. (2008): "Aspects of adaptation. The translation of comics formats", F. Zanettin (2008a): *Comics in Translation*. Londres: Routledge, 79-98.
- Rotten Tomatoes (n.d.): "Neon Genesis Evangelion: Season 1". <https://www.rottentomatoes.com/tv/neon_genesis_evangelion/s01> (consulta: 7 de abril de 2022).
- RUH, Brian (2013): "Producing Transnational Cult Media: *Neon Genesis Evangelion* and *Ghost in the Shell* in Circulation", en *Intensities: The Journal of Cult Media*, págs. 1-22.
- SADAMOTO, Yoshiyuki (1996): "Written Statements: My Thoughts at the Moment". Publicado originalmente en el volume 2 de la version japonesa de Neon Genesis Evangelion. William Flanagan (trad.). <https://www.evamonkey.com/writings/sadamoto-yoshiyuki-my-thoughts-at-the-moment.php> (consulta: 7 de abril de 2022).
- SÁNCHEZ SEGURA, Sebastián (2010): "Aportes de la serie Neon Génesis Evangelion a la noción de deseo en psicoanálisis". Beatriz Elena Maya Restrepo (dir.). Trabajo de investigación. Universidad Católica Popular Del Risaralda.
- SANTIAGO, José Andrés (2012): "Generación Manga. Auge global del imaginario

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

manga-anime y su repercusión en España", en *Puertas a la lectura* Nº 24. Fernando Cid Lucas (coord.), págs. 10-27.
- SANTIAGO IGLESIAS, José Andrés (2016): "E-manga, webmanga y digi-manga. Una perspectiva japonesa", en *Cómic digital hoy. Una introducción en presente*. Pepo Pérez (coord.). Barcelona: ACDCómic, págs. 121-154.
- SANTIAGO IGLESIAS, J. A., y SOLER BAENA, A. (2021): *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*. Estocolmo: Stockholm University Press.
- SCHMITT, Peter A. (1997): "Comics und Cartoons: (k)ein Gegenstand der Übersetzungswissenschaft?", en *Transfer. Übersetzen – Dolmetschen – Interkulturalität*. Horst W. Drescher (eds.). Frankfurt/Main: Lang, págs. 619-662.
- SCHMITT, Peter A. (1998): "Graphische Literatur, Comics", en *Handbuch Translation*. Horst W. Drescher (eds.). Tubinga: Stauffenburg, págs. 199-269.
- SCHODT, Frederik L. (1983): *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*. Kodansha International.
- SELL, Cathy (2011): "Manga Translation and Interculture", en *Mechademia* vol. 6, págs. 93-108.
- SENO, T., UEDA, S., TAKEICHI, M., PALMISANO, S., y OHTSUKA, S. (2013): "Adding Vertical Lines to a Face Increases Perceived Sadness", en *VISION* Vol. 25, Nº 1, págs. 1-7.
- SHERMAN, Jennifer (2015): "Detective Conan Manga Creator Works 20 Hours Per Day, 5 Days Per Week". <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2017-10-25/detective-conan-manga-creator-works-20-hours-per-day-5-days-per-week/.123143> (consulta: 6 de abril de 2022).
- SHUKUNAMI, Tatsushirō (2012): コンテンツビジネス概論-12。コンテンツビジネス概論 II-4。マンガ（漫画、コミック、MANGA）[Descripción general del negocio de contenido-12. Contenido Introducción al negocio II-4. Manga (manga, cómics, MANGA)]. <https://web.archive.org/web/20140222055023/http://www.ritsumei.ac.jp/~shuku/2012/CB2012/CB20121213.pdf> (consulta: 4 de abril de 2022).
- SHUTTLEWORTH, M. y COWIE, M. [2004 (1997)]: *Dictionary of Translation Studies*. Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press.
- SINAGRA DECORVET, N. (2014): *La traduction de la Bande Dessinée : enjeux théoriques et proposition méthodologique,* tesis doctoral inédita, Université de

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Genève.
- SUAN, Stevie (2013): *The Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater*. Leiden: Bill Academic Pub.
- SUSAM-SARAJEVA, Sebnem (2003): "Multiple-entry visa to travelling theory. Retranslations of literary and cultural theories", en *Target 15:1*, págs. 1-36.
- SUVILAY, Bounthavy (2015): "Neon Genesis Evangelion ou la deconstruction du robot anime", en *ReS Futurae: Revue d'Études sur la Science-fiction*.
- SUZUKI, Shige (2013): "Tatsumi Yoshihiro's Gekiga and the Global Sixties: Aspiring for an Alternative", en *Manga's Cultural Crossroads*. Jaqueline Berndt y Bettina Kümmerling-Meibauer. Nueva York: Routledge, págs. 71-84.
- TAKANO, Ryō (2019): "2018 年コミック市場は紙＋電子で前年比 1.9%増の 4414 億円と成長基調へ ～ 出版科学研究所調べ" [Según investigaciones del Instituto de Ciencias de la Publicación, el mercado del cómic de 2018 se encuentra al alza con un aumento de las ventas en papel + electrónico del 1,9% interanual hasta los 441.400 millones de yenes]. <https://hon.jp/news/1.0/0/21536> (consulta: 4 de abril de 2022).
- TAŞ İLMEK, Seda (2020): "Translation Decisions and Methods in Paratranslation of Textless Back Translations", en Çeviribilim ve Uygulamalari Dergisi (29), págs. 188-209.
- THOMAS, Owen (2003): "Amusing Himself to Death: Kazuya Tsurumaki speaks about the logic and illogic that went into creating FLCL". <https://web.archive.org/web/20031208113458/http:/www.akadot.com/article/article-tsurumaki2.html> (consulta: 12 de octubre de 2022).
- THOUNY, Christophe (2009): "Waiting for the Messiah: The Becoming-Myth of *Evangelion* and *Densha Otoko*", en *Mechademia*, Vol. 4, págs. 111-129.
- TOMOFUSA, Kure (1994): "Nihon manga to Yōroppa manga" (Los mangas japoneses y los cómics europeos), en *Manga kenkyū* (Estudios sobre manga), vol. 5. Kyoto: Japan Society for Studies in Cartoon and Comics, págs. 100-106.
- TOMOMI, Yamanaka (2015): "Birth of 'Otaku': Centring on Discourse Dynamics in Manga Burikko", en *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*. Patrick W. Galbraith, Thiam Huat Kam y Björn-Ole Kamm (eds.). Estados Unidos: Bloomsbury Academic.
- TOSHIO, Okada (1996 [2015]): "Introduction to Otakuology", en *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*. Patrick W.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Galbraith, Thiam Huat Kam y Björn-Ole Kamm (eds.). Estados Unidos: Bloomsbury Academic.

- TOURY, Gideon (1980): *In Search of a Theory of Translation.* Tel Aviv: Porter Institute for Poetics and Semiotics.
- TOURY, Gideon (1995): *Descriptive Translation Studies and beyond*. Ámsterdam y Filadelfia: Benjamins. Rosa Rabadán y Raquel Merino (trad.): *Los estudios descriptivos de traducción, y más allá. Metodología de la investigación en estudios de traducción*. Madrid: Cátedra, 2004.
- TRUJILLO, Sergio (2021): "[Expedientes GF] El significado de manji en Tokyo Revengers, One Piece, Bleach, Naruto y otros anime". <https://www.gamerfocus.co/anime/significado-de-manji-en-tokyo-revengers-one-piece-bleach-naruto-y-otros-anime/#:~:text=sino%20este%20símbolo.-,Esvástica%2C%20suástica%20o%20%27manji%27%20(卍)%20en%20diferentes,%2C%20bienestar%2C%20fortuna%2C%20etc.> (Consulta: 12 de octubre de 2022).
- TSANG, Gabriel F. Y. (2016): "Beyond 2015: Nihilism and Existentialist Rhetoric in *Neon Genesis Evangelion*", en *Journal of International and Advanced Japanese Studies,* Vol. 8, págs. 35-43.
- TSURIBE, Manabu (1999 [2021]): "Prison of Self-consciousness: An Essay on Evangelion", en *Landolt-C Tokyo Japan*. <https://landolt-c.com/archives/10> (consulta: 7 de abril de 2022).
- VALERO GARCÉS, C. (2000): "La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados", *Trans: Revista de Traductología 4*, 75-88.
- VALERO GARCÉS, C. (2008): "Onomatopeia and Unarticulatd Language in the Translation and Production of Comic Books.A case Study: Comic Books in Spanish", in F. Zanettin (2008a): *Comics in Translation*. Londres: Routledge, 238-268.
- VELEZ, Antonino (2018): "La traduzione dei fumetti: Pilote in Italia", in *Palerme Capitale Italienne et Méditerranéenne des Cultures,* di Vito Pecoraro e Salvatore Schillaci, Palermo University Press, pág. 9-30.
- VILLENA ÁLVAREZ, I. (2000): *Problemática teórico-práctica de la traducción subordinada de cómics. Análisis de un caso práctico: La colección de historietas de Astérix en francés y en español.* Tesis doctoral inédita, Universidad de Málaga.
- Viz Media (n.d.): "Neon Genesis Evangelion". <https://web.archive.org/web/19980613050234/http://www.viz.com/eva/eva.shtml> (consulta: 7 de abril de 2022).
- WILLEM MATHIJSSEN, Jan (2009): "The Breach and the Observance. Theatre

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

retranslation as a strategy of artistic differentiation, with special reference to retranslations of Shakespeare's Hamlet (1777-2001)", en *Target. International Journal of Translation Studies* Vol. 21. Dirk Delabastita (eds.), págs. 388-393.
- WITTE, Heidrun (2005): "Traducir entre culturas. La competencia cultural como competente integrador del perfil experto del traductor". *Sendebar 16*, págs. 27-58.
- WOZNICKI, Krystian (1998): "Towards a cartography of Japanese anime: Anno Hideaki's Evangelion. Interview with Azuma Hiroki". <https://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9802/msg00101.html> (consulta: 7 de abril de 2022).
- YAMAGUCHI, Nakami (2003): "Giongo, gitaigo history". Discurso en el seminario *Ginza no gakko*.
- YANG, L., y XU, Y. (2016): "'The Love that dare not speak its name': The fate of Chinese danmei communities in the 2014 anti-porn campaign", en *The End of Cool Japan: Ethical, Legal, and Cultural Challenges to Japanese Popular Culture*. Londres: Routledge, págs. 163-183.
- YUSTE FRÍAS, José (2005): "Deconstrucción, traducción y paratraducción en la era digital", en *Estudios sobre traducción: teoría, didáctica, profesión*. Alberto Álvarez Lugrís y José Yuste Frías (coord.), págs. 59-84.
- YUSTE FRÍAS, José (2006): "La pareja texto/imagen en la traducción de libros infantiles", en *Traducción e política editorial de literatura infantil e xuvenil*. Ana Luna Alonso y Silvia Montero Küpper (coord.), págs. 267-276.
- YUSTE FRÍAS, José (2009): "Paratraduction: le concept-clé de l'Ecole de Vigo", en *II Coloquio Internacional de Vigo sobre paratraducción Primera Parte)*. <https:// tv.uvigo.es/series/5b5b3d4c8f4208927dafdd60 > (consulta: 30 de marzo de 2022).
- YUSTE FRÍAS, José (2010): "Au seuil de la traduction: la paratraduction", en *Event or incident: on the role of translation in the dynamics of cultural exchange*. Ton Naaijkens (eds.), págs. 287-316.
- YUSTE FRÍAS (2011a): "Traduire l'image dans les albums d'*Astérix*. À la recherche du pouce perdu en *Hispanie*", en *Le tour du monde d'Astérix. Actes du colloque tenu à la Sorbonne les 30 et 31 octobre 2009*. B. Richet (eds.), París: Presses Sorbonne Nouvelle, págs. 255-271.
- YUSTE FRÍAS, José (2011b): "Leer e interpretar la imagen para traducir", en *Trabalhos em Lingüística Aplicada* vol. 50, Nº 2, págs. 257-280.
- YUSTE FRÍAS, José (2012): "Para-traducir la tipografía creativa de la literatura infantil y juvenil", en *La otra L*, 8, págs. 38-45.
- YUSTE FRÍAS, J. (2014): "Paratextualidade e tradução: a paratradução da literatura

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

infantil e juvenil", en *Cadernos de Tradução* vol. 2, Nº 34, págs. 9-60.
- YUSTE FRÍAS, J. (2015): "Paratraducción: la traducción de los márgenes, al margen de la traducción", en *D.E.L.T.A. 31*, págs. 317-347.
- YUSTE FRÍAS, José (2019): "Para-traducir en la era digital: pantalla vs. Papel", en *CICLO DE FORMAÇÃO EM PARATRADUÇÃO. Novas perspectivas didáticas, profissionais e de pesquisa da noção criada pelo Grupo de Pesquisa em Tradução & Paratradução*. IEL-Instituto de Estudos da Linguagem (ed.). <https:// www.youtube.com/watch?v=01eLD1u6QUE> (consulta: 30 de marzo de 2022).
- YUSTE FRÍAS, José (2021): "El juego del calamar: ¿poseditar no es traducir?", en *Blog de Yuste. On y sème à tout vent. Blog de investigación T&P*. Vigo: T&P UVigo. <https:// www.joseyustefrias.com/2021/10/15/el-juego-del-calamar-poseditar-no-es-traducir/> (consulta: 30 de marzo de 2022).
- YUSTE FRÍAS, José (2022): "Teoría de la paratraducción", en *Traducción & Paratraducción I. Líneas de investigación.* Yuste Frías, J., y Garrido Vilariño, X. M. (eds.). Colección *Studien zur romanischen Sprachwissenschaft und interkulturellen Kommunikation* [Estudios sobre lenguas románicas y comunicación intercultural] vol. 142. Dirigida por Gerd Wotjak, José Juan Batista Rodríguez y Dolores García-Padrón. Berlín: Peter Lang, págs. 29-64.
- ZANETTIN, Federico (2018): "Translating comics and graphic novels", en *The Routledge Handbook of Translation and Culture*. Sue-Ann Harding y Ovidi Carbondell Cortés (eds.). Londres: Routledge.
- ZANETTIN, Federico (2008a): *Comics in Translation*. Londres: Routledge.
- ZANETTIN, Federico (2008b): "The Translation of Comics as Localization. On three Italian translations of *La piste de Navajos*, en *Comics in Translation*. Federico Zanettin (eds.). Manchester: St. Jerome, págs. 200-219.
- ZANETTIN, Federico (2014): "Visual adaptation in translated comics", en *inTRAlinea* 16. <http://www.intralinea.org/archive/article/2079> (consulta: 31 de marzo de 2022).
- ZARO, Juan Jesús (2007): "En torno al concepto de retraducción", en *Retraducir: una nueva mirada: la retraducción de textos literarios y audiovisuales*. Juan Jesús Zaro y Francisco Ruiz Noguera (eds.), págs. 21-34.
- ZERMEÑO VARGAS, Carlos (2011): "El manga y la evolución de las leyes sobre pornografía en Japón", en *CIENCIA ergo-sum* Vol. 18, Nº 2, págs. 201-204.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ANEXOS

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

10. ANEXOS

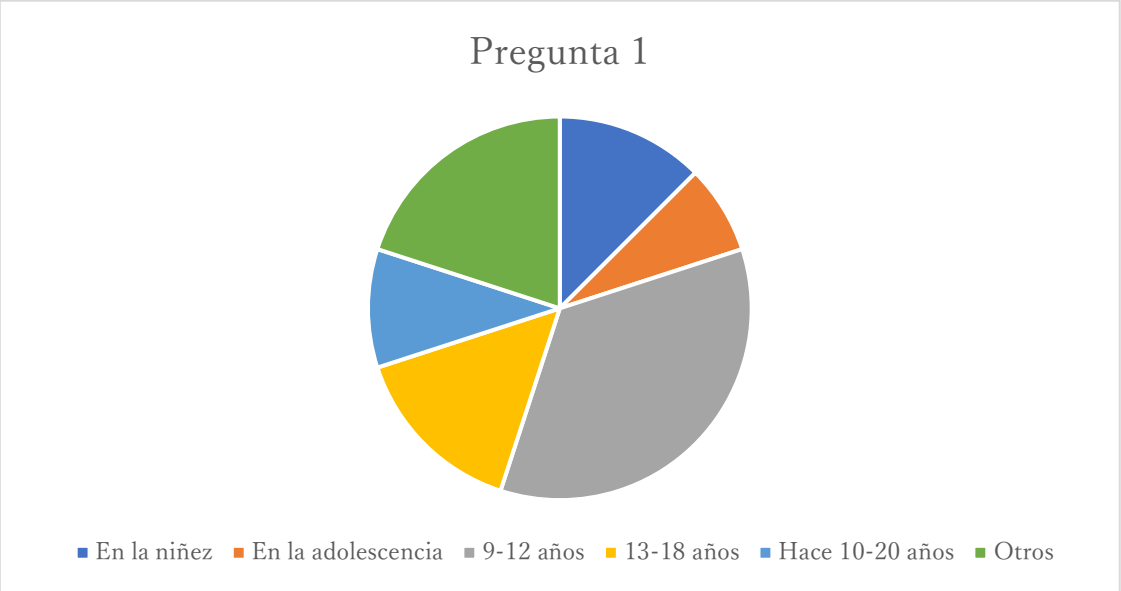
10.1. Encuesta sobre manga y lectores de manga

Encuesta realizada a 40 personas de ambos sexos con edades comprendidas entre los 20 y los 50 años el 31 de julio de 2019 a través del formato "Formulario de Google" que se encuentra en el siguiente enlace: Manga y lectores de manga - Formularios de Google. A los encuestados se les realizaron 12 preguntas relacionadas con el manga. Las preguntas fueron las siguientes:

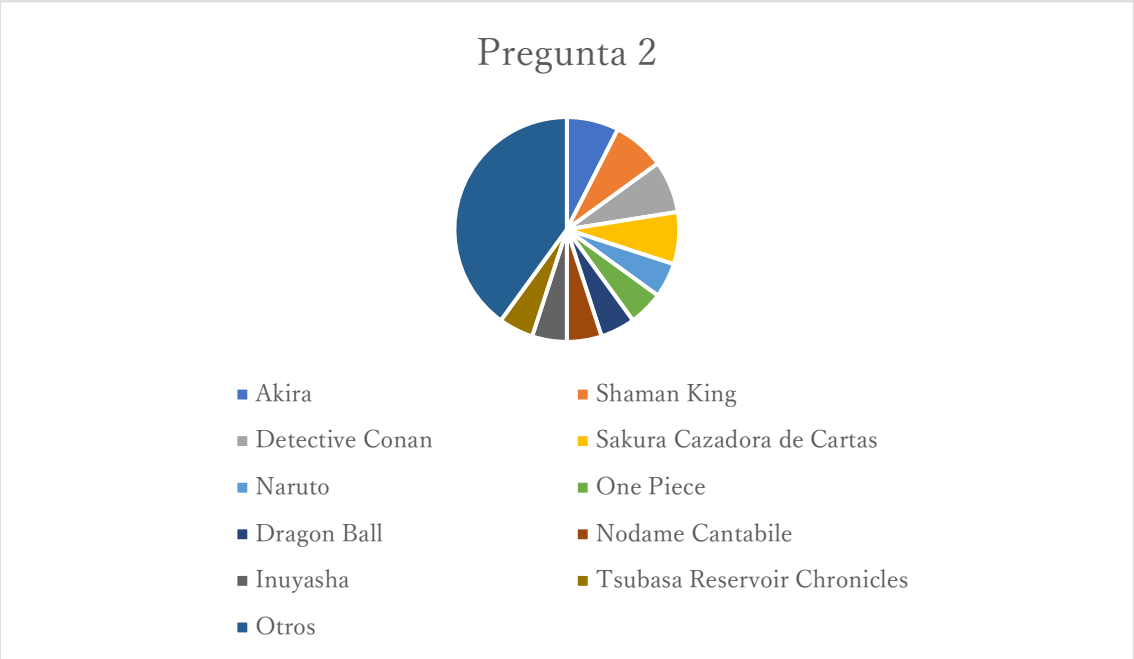
1. ¿Cuándo descubriste el manga por primera vez?
2. ¿Qué obra te introdujo en el manga?
3. ¿Con qué frecuencia lees manga? ¿Durante cuánto tiempo? ¿Algún momento del día en especial?
4. ¿Qué tipo de manga te gusta?
5. ¿Cuál es tu manga favorito? ¿Y tu autor favorito?
6. ¿Prefieres leer manga o ver anime? ¿Has probado otros formatos (por ejemplo, novelas ligeras)?
7. ¿Qué te llama más la atención en un manga: la imagen o la historia?
8. ¿Qué crees que tiene de especial el manga que no tengan otro tipo de obras? ¿Por qué es tan popular?
9. ¿Qué te gusta más del manga? ¿Qué es lo que menos te gusta?
10. ¿Prefieres leer manga conservando elementos del formato original japonés (por ejemplo, orden de lectura de izquierda a derecha, o no traducir las onomatopeyas) o prefieres que se adapten al formato español?
11. ¿Lees en formato papel o en formato electrónico? En caso de papel, ¿qué formato prefieres (libro de bolsillo, recopilatorios, etc)? En caso de formato electrónico, ¿qué aplicación o página web consultas?
12. ¿Recomendarías leer manga a un amigo?

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En la pregunta 1 (¿cuándo descubriste el manga por primera vez?), los encuestados descubrieron el manga por primera vez más frecuentemente entre los 9 y los 12 años (35%), entre los 13 y los 18 años (15%), en la niñez (12%), hace 10-20 años (10%) o en la adolescencia (7%). Aquellos que respondieron Otros (20%) comentaron que conocieron el manga en la universidad, a través de un amigo, de una revista o a través de internet.

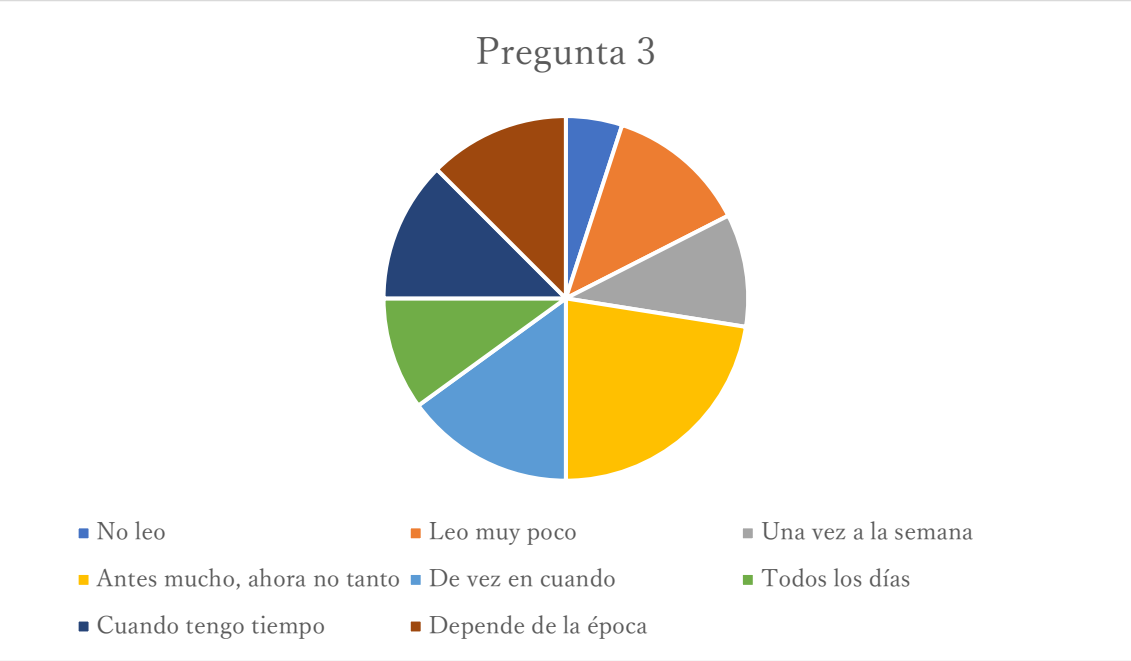


Con respecto a la pregunta número 2 (¿qué obra te introdujo en el manga?), las obras que introdujeron al manga a los encuestados fueron muy variados, lo cual se refleja en la opción Otros (40%). Sin embargo, un 7% de los encuestados respondieron *Akira, Shaman King, Detective Conan* y *Sakura Cazadora de Cartas* como las obras que les introdujeron en el manga. Por otro lado, un 5% respondió *Naruto, One Piece, Dragon Ball, Nodame Cantabile, Inuyasha* y *Tsubasa Reservoir Chronicles*.



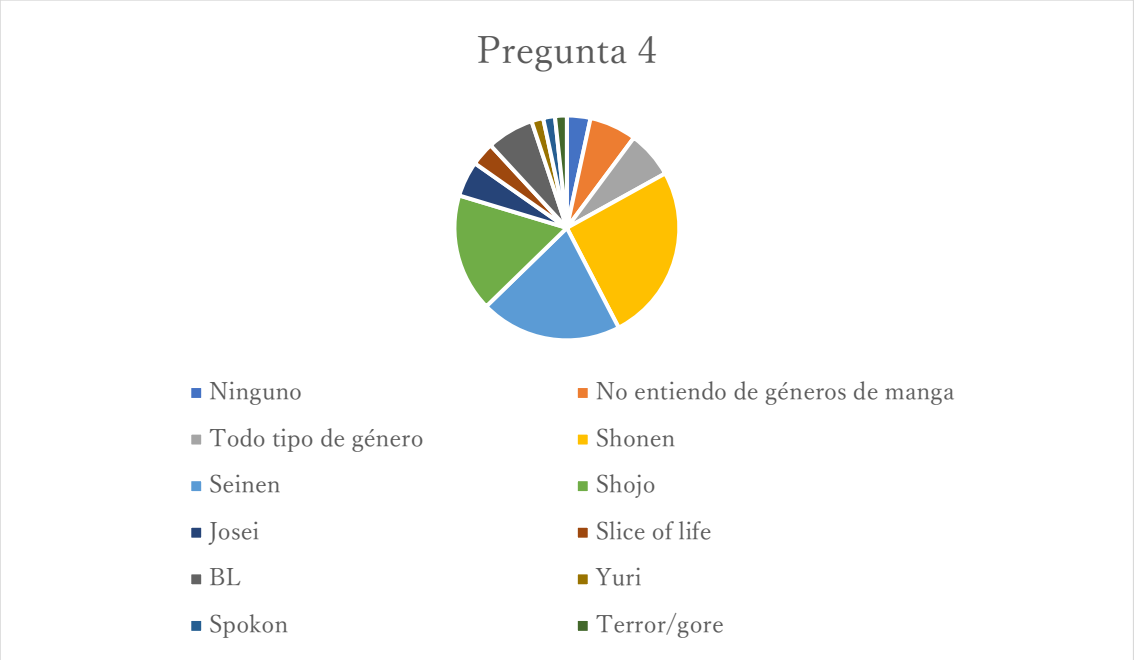
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Con respecto a la pregunta 3 (¿con qué frecuencia lees manga? ¿Durante cuánto tiempo? ¿Algún momento del día en especial?), la mayoría de los encuestados respondieron que antes solían leer mucho manga, pero en la actualidad no tanto por falta de tiempo (22%). El resto de los encuestados contestaron que leían manga de vez en cuando (15%), cuando tenía tiempo (12%), muy poco (12%), depende de la época (12%), todos los días (10%) o no leía en absoluto (5%). Los que contestaron que dependía de la época especificaron que leían manga cuando podían permitirse comprarse un tomo de manga, o bien cuando se aficionaba a una obra en concreto durante un periodo de tiempo limitado o cuando de la obra que les gusta y que siguen se lanza un nuevo tomo.

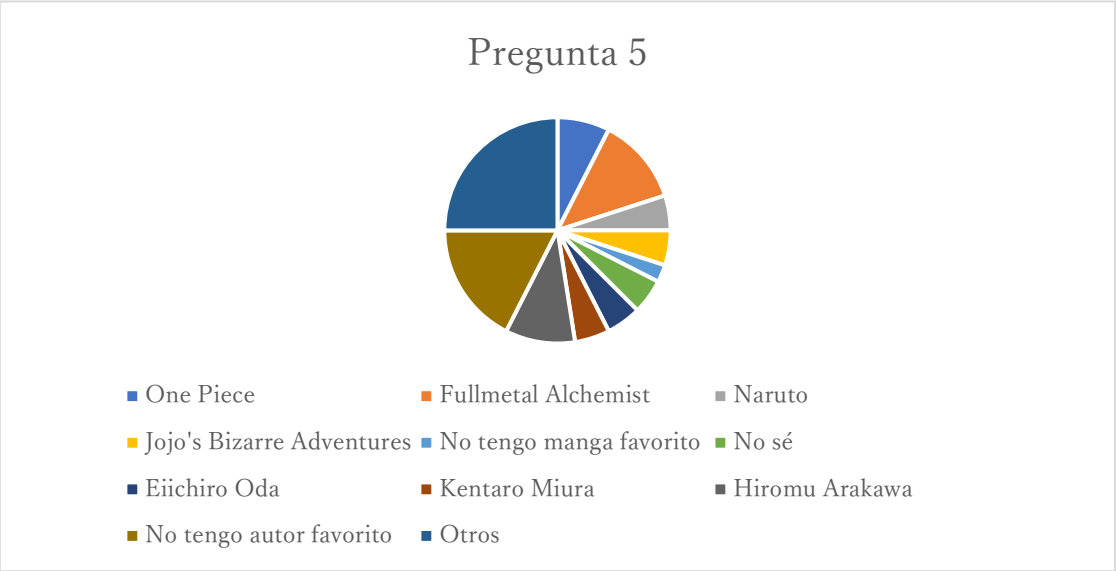


Para la pregunta 4 (¿qué tipo de manga te gusta?), los encuestados tenían la posibilidad de elegir más de una respuesta. El género de manga más popular es el shōnen (25%), seguido del seinen (20%), el shōjo (17%), el BL (7%), el josei (5%), el slice of life (3%), el yuri (2%), el spokon (2%) y el terror/gore (2%). Algunos encuestados afirmaron que no entendían mucho acerca de los distintos tipos de género (7%), mientras que algunos comentaban que les gustaba consumir todo tipo de géneros (7%) y a otros, simplemente, no les gustaba ninguno (3%).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

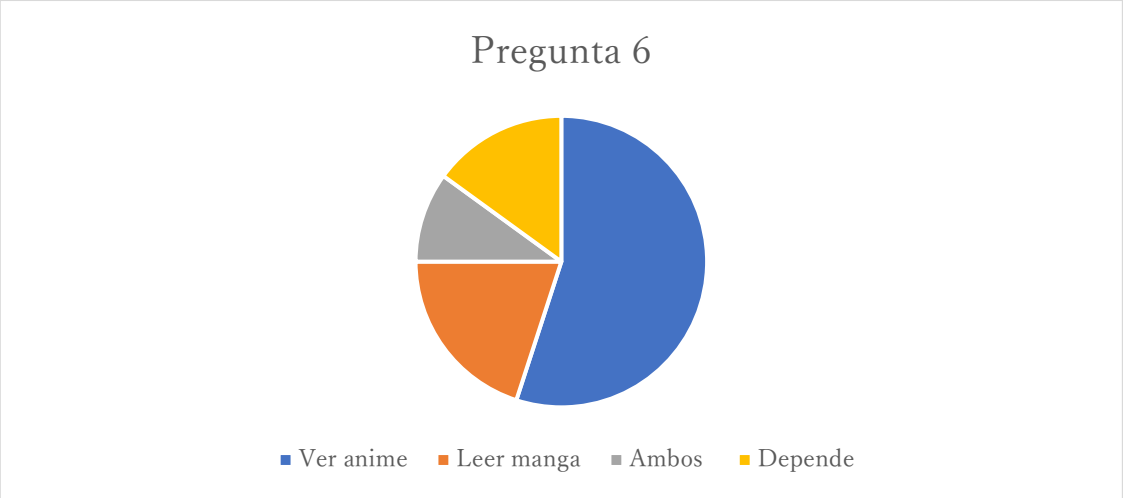


En cuanto a la pregunta número 5 (¿cuál es tu manga favorito? ¿Y tu autor favorito?), las respuestas fueron muy variadas, tal y como puede verse en Otros (25%), aunque algunos comentaron que no tenían ningún manga favorito (2%) ni ningún autor de manga favorito en especial (7%), o simplemente no lo sabe (5%). Sin embargo, parte de los encuestados considera que *Fullmetal Alchemist* (12%) es su manga favorito y su autora, Hiromu Arakawa (10%), su mangaka favorita, seguido de *One Piece* (7%) y Eichiiro Oda (5%). Otras obras populares entre el público son *Naruto* (5%) y *Jojo's Bizarre Adventures* (5%), y otro autor popular es Kentaro Miura (5%), autor de *Berserk*.



UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

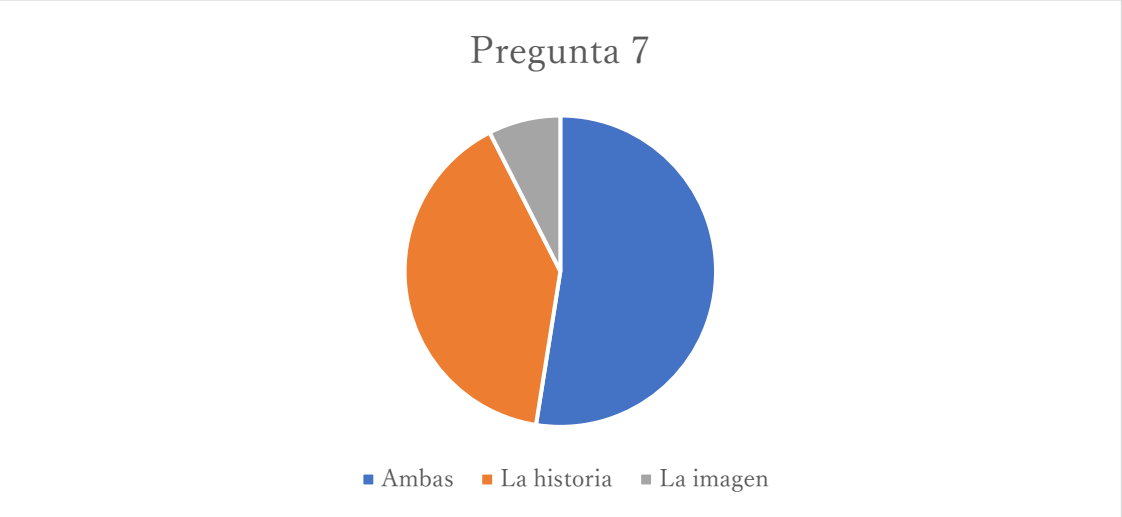
Con respecto a la pregunta número 6 (¿prefieres leer manga o ver anime? ¿Has probado otros formatos (por ejemplo, novelas ligeras)?), la mayoría prefiere ver anime antes que leer manga (55%), aunque hay quienes prefieren leer manga (20%), ambos (10%) o dependiendo de la situación y de lo que les apetezca consumir en un momento determinado (15%).



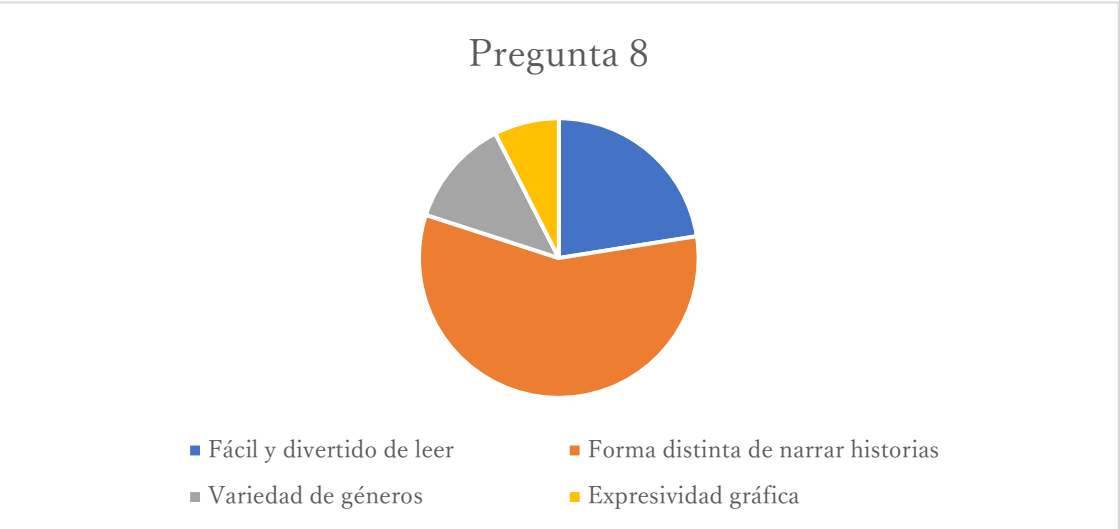
En cuanto al consumo de novelas ligeras, la mitad de ellos no ha respondido a esta pregunta (50%), mientras que otros afirman haberlas consumido (30%), y otros que no (20%).

Acerca de la pregunta 7 (¿qué te llama más la atención en un manga: la imagen o la historia?), la mayor parte de los encuestados respondió que ambas les parecen interesantes (52%), afirmando que, en muchas ocasiones, lo primero que capta su atención es la imagen y que el motivo por el que continúan consumiendo esa obra es por su historia. El resto de encuestados respondieron que lo que más les llama la atención es solamente la historia (40%) o la imagen (7%).

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

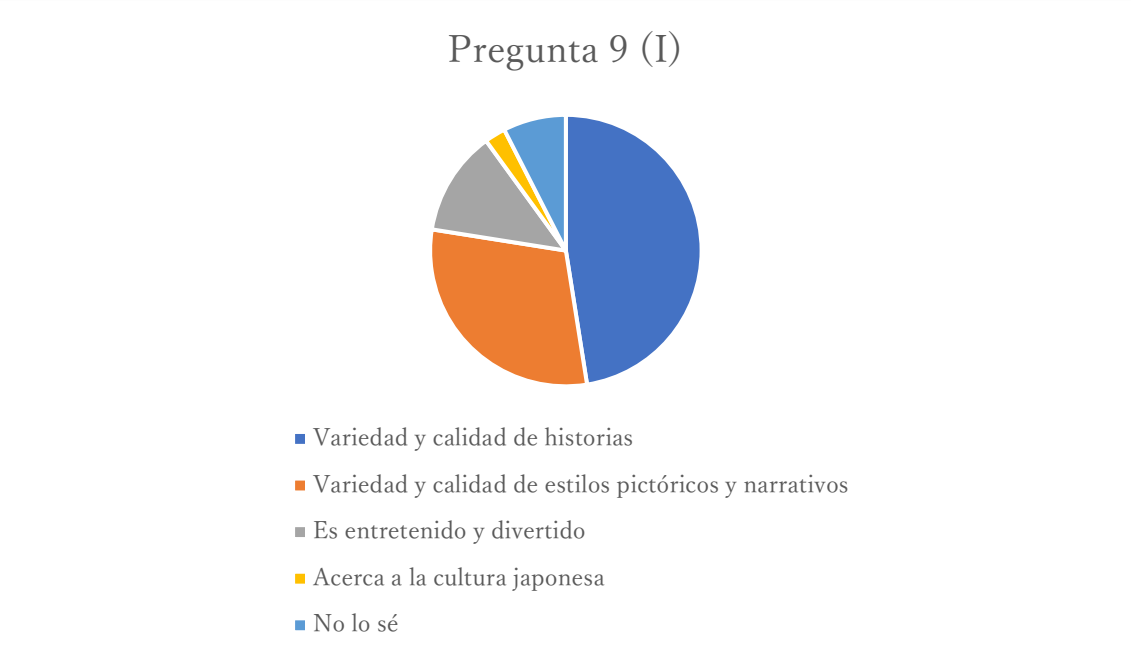


Luego, en la pregunta 8 (¿qué crees que tiene de especial el manga que no tengan otro tipo de obras? ¿Por qué es tan popular?), la gran mayoría de los encuestados respondieron que lo que hace al manga especial es su forma distinta de narrar las historias (57%). Con esto quieren decir que los japoneses tienen una forma particular de presentar las historias y los personajes de forma sencilla y a la vez profunda con la que el lector se siente identificado. El resto de los encuestados atribuyen el éxito del manga a lo fácil y divertidos que son de leer (22%), a su variedad de géneros (12%) y a su expresividad gráfica (7%). Con esto último, quieren decir que la imagen en los mangas japoneses es más expresiva que las de los cómics occidentales. El estilo de dibujo de los mangakas es especial, diferente y muy expresivo.



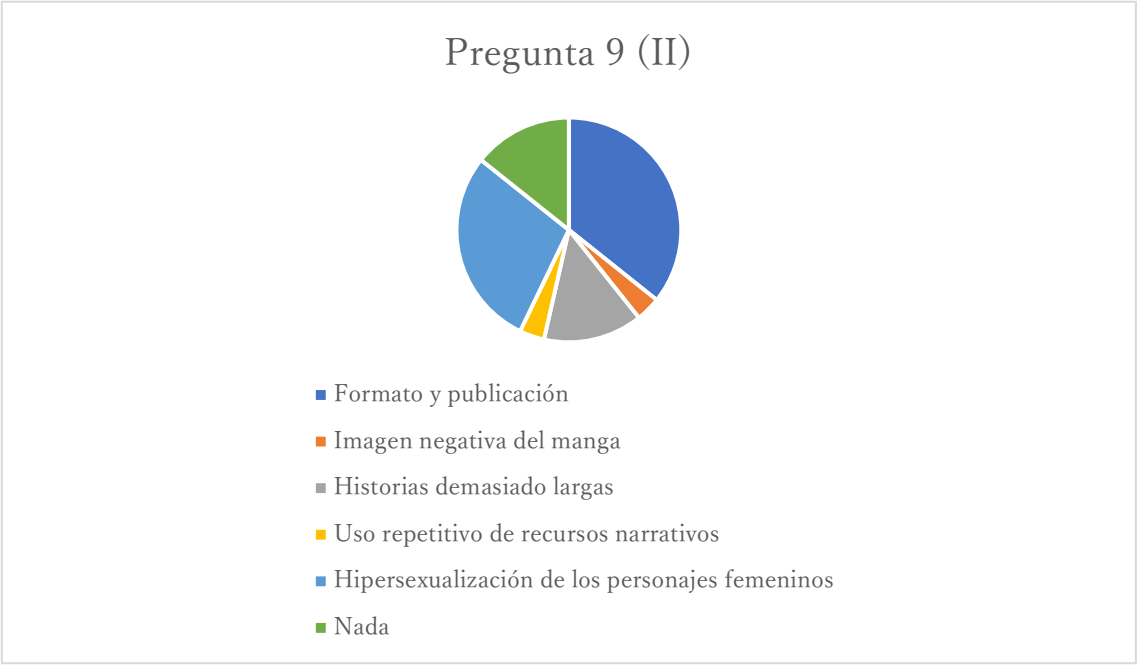
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En cuanto a la pregunta 9 (¿qué te gusta más del manga? ¿Qué es lo que menos te gusta?), lo que más les gusta a los encuestados sobre el manga es la variedad y calidad de sus historias (47%), la variedad y calidad de estilos pictóricos y narrativos (30%), que es un medio entretenido y divertido (12%) y que permite acercar al lector a la cultura japonesa (2%), mientras que algunos no lo saben (7%).

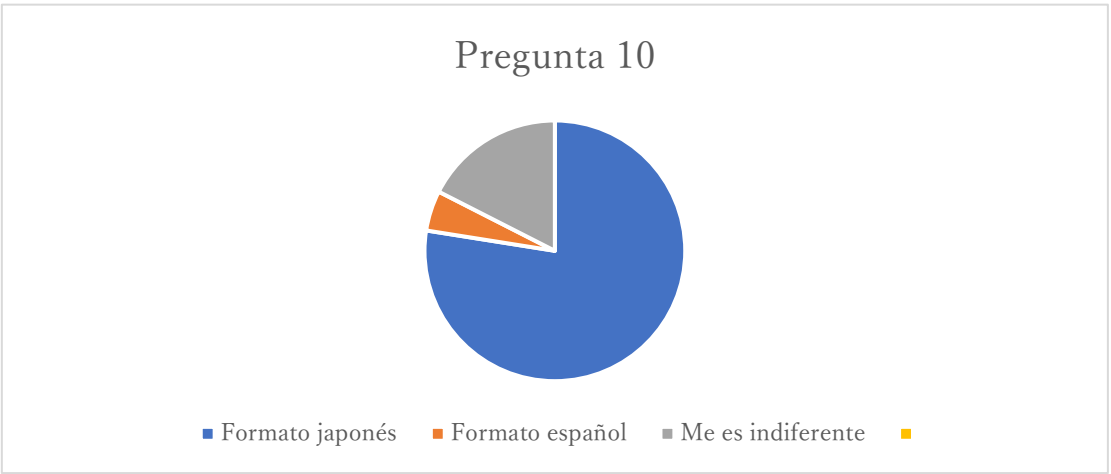


Por el contrario, lo que menos les gusta a los encuestados sobre el manga es su formato y su forma de publicación (36%), la hipersexualización de los personajes femeninos y la promoción de ciertas actitudes consideradas machistas (28%), que algunas obras se serialicen durante demasiado tiempo (14%), la imagen negativa que se tiene del manga como un medio con "dibujos para niños" (3%) y el uso repetitivo de recursos narrativos (3%). Algunos respondieron que no hay nada que no les guste del manga (14%). Con respecto al formato y la forma de publicación, los encuestados comentan que a veces el orden de lectura japonés puede ser confuso (sobre todo cuando se empieza a consumir manga), que el tamaño de los volúmenes es demasiado pequeño, que las obras se publican tarde en España y que los tomos son caros.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

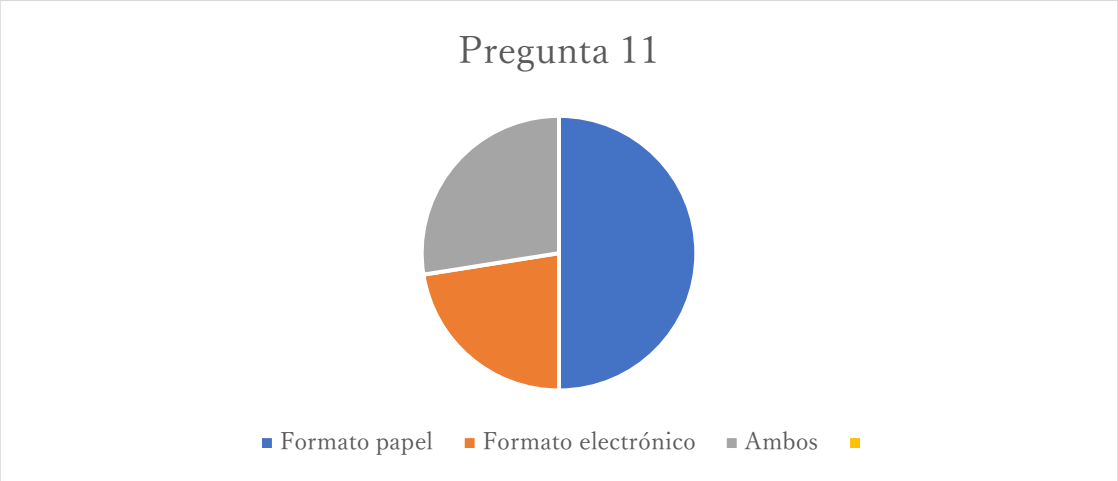


Con respecto a la pregunta 10 (¿prefieres leer manga conservando elementos del formato original japonés (por ejemplo, orden de lectura de izquierda a derecha, o no traducir las onomatopeyas) o prefieres que se adapten al formato español?), la amplia mayoría respondió que preferían que se conservara el formato original japonés (77%), mientras que solo unos pocos preferían el español (5%) y a otros les era indiferente (17%). Algunos de los que preferían el formato japonés sugirieron que se intentara traducir las onomatopeyas (o que, al menos, se introdujera una pequeña explicación en una nota a pie de página) y que se evite el uso de los honoríficos japoneses, pues en español no resulta natural.



UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

En la pregunta 11 (¿lees en formato papel o en formato electrónico? En caso de papel, ¿qué formato prefieres (libro de bolsillo, recopilatorios, etc)? En caso de formato electrónico, ¿qué aplicación o página web consultas?), la mayoría de los encuestados prefieren el formato papel (50%) al formato electrónico (22%), aunque algunos de ellos estaban conformes con ambos (27%). En el caso de ellos últimos, muchos de ellos prefieren el formato papel, pero el formato electrónico les resulta más práctico y fácil de leer.



Por último, en la pregunta número 12 (¿recomendarías leer manga a un amigo?), el 100% de los encuestados respondieron que sí, pero un 15% de ellos matizaron que les recomendaría leer manga a un amigo si a este le gusta leer y si se ajusta a sus gustos y aficiones, o bien si creen que les puede interesar la japonesa y que no tienen prejuicios sobre el manga.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

10.2. Entrevistas

1.2.1. Entrevista a Jaime Hidalgo, responsable de la sección de manga de la tienda Kokoro Mangas en Málaga (25 de septiembre de 2018)

1. *¿Cómo se encuentra actualmente el mercado del manga en España? ¿Hay mucho mercado? ¿Ha experimentado algún cambio en los últimos años? ¿Se ha observado alguna tendencia?*

Bueno, pues la verdad es que está creciendo, y varias editoriales que nunca habían trabajado en el mercado del manga están apostando ahora bastante fuerte, porque "el mundo friki" está viviendo un boom, y el manga es parte de eso. Por ejemplo, Panini, que tenía muy abandonado su catálogo de manga, está empezando a apostar por él. ECC, que también tenía cosas muy concretas, está abriendo el abanico. Están sacando shojo. Antes ellos solo sacaban seinen, pues ahora están también ampliando más a algo de shonen y tal. Y luego las que siempre han apostado. Ivrea, que básicamente es manga, Norma y Planeta pues siguen trabajando bien y también están apostando por manga. Bueno, y también las pequeñitas que han salido también: Milky Way y Tomodomo, que, para ser editoriales pequeñas, están sacando buen material. Todo lo que saca Milky Way lo ves y piensas: oye, esto me lo quiero leer.

2. *¿Qué tipo de cliente viene a comprar? ¿Has observado alguna tendencia en el tipo de clientela? ¿Más manga? ¿Más merchandising? ¿Ha habido algún cambio?*

Yo creo que no, que, en España, por lo que sea, el público del manga es más joven y sigue esa línea. La gente más mayor lo ve como algo más lejano, más diferente, algo que le va a interesar menos. Y, entonces, el público es sobre todo más juvenil. Incluso muy jóvenes, unos 11 o 12 a 20 años. Ya tenemos varios clientes que van a entrar a la universidad y me han dicho: mira, que te vendo todos los mangas. Pero joder, todavía eres joven, todavía puedes seguir con el manga. Es una cosa que me llama mucho la atención.

Que no es como los cómics americanos o europeos que hay gente más adulta, ¿no?

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Sí, y la gente, es verdad que hay gente que empieza más tarde. A lo mejor con el manga se empieza antes, pero que la gente que empieza con el cómic americano aguanta más. En el manga parece como que se diluye el interés. En otros sitios no. Vaya, en Japón, no. Pero aquí en España, no me preguntes por qué, pero sí. Y luego el tema merchandising, ahí sí que la gente que es fan del manga es mucho más propensa a invertir en

merchandising que la gente que prefiere el cómic americano. Es verdad que es un público más pequeño, porque, claro, para comprar figuras tienes que tener cierto poder adquisitivo. Ese tipo de público, el que llega a la madurez, que tiene cierto poder adquisitivo, y se puede permitir ese tipo de producto, ese compra más que el que llega a la madurez en el mundo de los cómics americanos. Hay mucha más gente en su casa con una figurita de Goku que de Spiderman. Chavales que, en cuanto reúnen un poco, mi figura de Goku, mi figura de Vegeta. Ahí es donde se nota mucho la diferencia. No sé por qué. Iba a decir por el rollo consumista de Japón, pero vamos, que Estados Unidos no se queda atrás con su consumismo. Pero bueno, sí que es verdad que, el público que se lo puede permitir, es más proclive a comprar merchandising que a lo mejor el del americano.

3. *¿Cuáles son vuestras principales distribuidoras de manga? ¿Tienen alguna particularidad con respecto a las de los cómics americanos y europeos? ¿Tienen algunas condiciones específicas?*

No, es exactamente lo mismo. Es más, muchas de ellas incluso distribuyen ambas. Una de las más famosas, que es SD Distribuciones, pues por ahí nos llegan tanto los superhéroes de Panini como los mangas de Ivrea, como los mangas de Panini, evidentemente. Y luego la otra, Distribuidores Z, por ejemplo, nos distribuye Norma, nos distribuye Milky Way, Tomodomo, así más pequeñitas. Fandogamia también nos llega por SD, y luego Planeta, que se distribuye a sí misma, pues nos manda tanto cómics americanos como manga y en las mismas condiciones. No son condiciones diferentes.

4. *¿Qué tipo de manga son los que se están vendiendo más? ¿Cuál está siendo la tendencia? ¿Hay algún tipo de manga que haya bajado sus ventas o que haya sufrido algún cambio?*

Se ha notado muchísimo desde un poco antes de Ataque a los Titanes lo que llaman el seinen, que es un shonen un poco más adulto, un poco más sangriento, y eso se ha notado muchísimo. Ataque a los Titanes, Akame ga Kill, Seven Deadly Sins. Seven Deadly Sins es a lo major un poco más shonen, pero sí es verdad que tiene un poco más de sangre y tal. Ese tipo de mangas ha subido muchísimo. Y luego también está muy fuerte, por lo menos aquí en España, sobre todo gracias a Milky Way y algo de Tomodomo, un shojo menos pasteloso, que también ha tenido mucha aceptación. Muchos tomos únicos de Milky Way, el Jardín de las Palabras. Todo eso que es un shojo, pero que es menos pasteloso, ese también se ha notado un aumento de ventas. Y yo creo que, aunque eso lo

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

tengo que mirar, y yo creo que eso es de percepción mía, pero yo creo que el shojo más típico ha bajado un poco. Tengo la sensación, no me he parado a mirarlo, pero yo tengo la sensación de que ese tipo de manga ha bajado un poco.

Es decir, que el público busca ahora algo más adulto, con unos dibujos más elaborados.

Sí, y con un argumento un poco más desarrollado, no tan simple.

5. *¿En qué nivel ha influido la scanlation o la piratería en el mercado del manga? ¿Ha influido mucho en las ventas?*

Pues yo creo que en general, en el mundo del cómic, como hay un factor que no es solo lectura, que es también coleccionismo, yo siempre he pensado que el que piratea este formato no se lo hubiera comprado tampoco, aunque no existiera la piratería. Ese es mi punto de vista. A lo mejor influye más en el merchandising que en los cómics. Yo creo que en el merchandising sí que se nota mucho más, porque ahora existen empresas como Aliexpress. Así que yo creo que ahí sí que se nota bastante. Pero luego que tú puedas leerte un manga online o te lo lees en fansub, yo creo que, bueno, que sí, que a lo mejor hay un porcentaje, pero creo que es pequeño. Es más, nosotros tenemos muchos clientes que dicen: es que mira, me he leído los tres primeros números y me ha gustado tanto que me lo voy a comprar. Yo soy el primero que lo he hecho. A mí también me ha pasado. Yo también he empezado a leer series que digo: hostias, pues esta me está gustando mucho, me la compro. O esta no me ha gustado, no me la termino de leer ni online y paso a otra.

6. *¿Tenéis algún contacto con las empresas de traducción de manga? ¿Sabéis algo de estas empresas?*

La verdad es que el contacto que hemos tenido ha sido casual. Por ejemplo, tenemos un cliente que trabaja para Milky Way, que ha traducido un par de cosas. Pero así, más formal, más oficial, no, no tenemos contacto con ellos. Ellos tratan directamente con las editoriales y nosotros no tenemos contacto con ellos.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

7. *¿Habéis observado alguna tendencia o algún cambio significativo en el formato de los mangas o de las ediciones que están viniendo?*

Pues la verdad es que sí. Hace poco, vamos, muy poco, aquí en España han empezado a sacar muchas series en formato kanzeban, el tomo este más grande, más gordo, que suele

recopilar dos tomos de tankobon. Y se ha notado que también la gente, por tema de espacio y comodidad, le ha gustado. O sea, que ha tenido buena acogida. Además, por la buena acogida que ha tenido, Panini ha sacado varias, porque como ha tenido muy buena aceptación la de Berseck, pues han sacado Gantz, han sacado Bleach, han sacado varias. Y Planeta también ha sacado ahora 20th Century Boys, La Espada del Inmortal. Los mangas más largos los han intentado comprimir un poco, porque, al final, el espacio es una parte muy importante de este mundo.

8. *¿Cómo os informáis de las novedades que se publican? ¿Son las editoriales las que os traen directamente el producto o sois vosotros los que los seleccionáis?*

Las editoriales nos mandan lo que se llaman los "boletines", y nosotros seleccionamos cantidades y productos que queremos traer. Y luego también hay herramientas como Listado Manga. Yo lo uso mucho porque la verdad es que los chavales se lo curran muchísimo. Es super útil, y el tema de ediciones, también puedes mirar cómo salió, qué editoriales, cuántas ediciones y demás. Pero, en general, cada editorial nos manda su boletín. Nos dicen: oye, mira, que sacamos esto este mes, tenéis tanto tiempo para pedirlo. Y nosotros pues ya vamos calculando: pues, si del número anterior de este vendimos 8, pues pedimos 10 o 12 para que sobren, y por si alguien se engancha nuevo. Nosotros trabajamos mucho con eso, aprovechando que el programa nos permite ver las ventas y tal, pues trabajamos con eso, para ajustar lo máximo posible, para no andar luego con devoluciones. Si tienes 20 y has vendido 3, pues luego tienes que estar gestionando a lo mejor 15 números, y ahora empaquétalo, reenvíalo… Entonces, intentamos ajustar lo máximo posible.

9. *¿Realizáis muchos eventos relacionados con manga, aparte de las comicon? ¿Está habiendo cada vez más eventos?*

Fuera de nuestro entorno, que no estén organizados por nosotros, sí, cada vez hay más jornadas y más salones. Además, también hay muchísimos pequeños, que son un poco más amateur, pero bueno, quieras que no, le da vida al mundillo y tal. Los chavales siempre preguntan: ¿vais a estar en Fuengirola? ¿Vais a estar en Pizarra? Porque siempre hay algún salón. Pero nosotros, bueno, al final somos una empresa pequeña, una empresa familiar, y entonces es muy complicado participar en todo. Y en organizar, pues tenemos dos problemas: lo mismo, que somos una empresa pequeña y siempre organizar eso es complicado. Necesitas tiempo, dinero, pero, sobre todo, espacio, porque nosotros estamos

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

muy limitados de espacio, y organizar eventos y tal con tan poco espacio es complicado. Allí en la tienda hemos organizado alguna cosa. Las navidades pasadas tuvimos una charla de una chica que habló sobre los personajes femeninos en el mundo de Miyazaki, y comparándolos con el universo Disney. Y la verdad es que hubo muchísima gente para verla y estuvo muy interesante. Tuvo mucha aceptación. Pero claro, el problema es que era muy poco espacio y requiere cierto tiempo y preparación. Pero bueno, nuestra idea en un futuro es tener la capacidad de hacerlo. A la gente le encanta. No te digo que la gente venga pidiéndolo, pero como tú digas: pasado mañana, hay esto, pasado mañana hay cien personas esperando. La gente, si lo haces, viene. Tiene tirón, tiene mucho tirón.

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

1.2.2. Entrevista a Marc Bernabé (fundador de Daruma Serveis Lingüístics)

Marc Bernabé es traductor e intérprete del japonés especializado en la traducción del manga y anime. Además de ser el fundador de Daruma Serveis Lingüístics, la prestigiosa agencia de traducción y localización de productos editoriales y audiovisuales japoneses a idiomas occidentales, Bernabé cuenta con varias obras dedicadas a la didáctica de la lengua y cultura japonesas para hispanohablantes, como *Kanji en viñetas* (Norma Editorial, 2006-2009), *Japonés en Viñetas* (Norma Editorial, 2015) y *Japón, manga, traducción y vivencias de un apasionado del país del sol naciente* (Norma Editorial, 2018). Se contactó a Marc Bernabé el 22 de octubre de 2021 por correo electrónico para conocer la traducción del manga en España desde una perspectiva práctica. Las preguntas que se le formularon fueron las siguientes:

1. ¿Cómo trata usted (y su equipo) la onomatopeya en la traducción de manga? ¿Considera usted la onomatopeya como un elemento lingüístico o paralingüístico dentro del manga?
2. ¿Qué considera usted como paratraducción dentro del manga?
3. ¿Ha llevado alguna vez a cabo usted (y su equipo) la retraducción de un manga? En caso afirmativo, ¿cómo se realizó? ¿Qué aspectos considera usted importantes a la hora de retraducir un manga?
4. ¿Qué tipo de lector consume un manga retraducido? ¿Cuál es el público objetivo?

Bernabé respondió a través de un mensaje de audio. A continuación, se muestra la transcripción de dicho audio.

«Hola, estimada María.

Mira, trato de contestar a tus preguntas vía este mensaje de voz para que no sea tan farragoso escribir. Ahora mismo estoy… bueno, la semana que viene es el manga Barcelona y la verdad es que voy bastante liado. Así que mejor en mensaje de voz. Así que intentaré contestarle de la mejor forma que pueda dentro de mis posibilidades teniendo en cuenta sobre todo que hace ya como 20 años que estoy desvinculado del mundillo académico y que mi punto de vista acerca de la traducción, en este caso de la traducción de cómics y de manga y de anime es puramente práctico y digamos que, a nivel académico, me he parado muy poco a pensar en cómo trabajamos, por qué tomamos

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

las decisiones que tomamos y, en definitiva, cuáles son los entresijos desde un punto de vista analítico de nuestro trabajo.

Si te interesara, te pondría en contacto con una traductora que se llama Maite Marinabeitia, que la verdad es que creo que ella sí que ha investigado de forma más profunda en este sentido.

Dicho esto, mis respuestas van a ser, de nuevo quiero reiterarlo, desde un punto de vista puramente práctico, ¿vale? Así que no estoy familiarizado con la jerga, no estoy familiarizado con el análisis traductológico. Así que quiero dejar esto muy claro.

En todo caso, evidentemente tienes todas las puertas abiertas por mi parte para hacer las re-preguntas necesarias. Dicho esto, vamos a pasar a las preguntas.

La primera es, "¿cómo trata usted y su equipo la onomatopeya en la traducción de manga? Si la consideramos como un elemento lingüístico o paralingüístico dentro del manga". Bien, la historia de la edición de manga en España ha ido variando con el tiempo. Al principio, supongo que has investigado sobre esto, si no puedes re-preguntarme, la tendencia era occidentalizar todo, incluso cambiar el orden de las páginas para que la lectura fuera al estilo occidental, en vez del nativo japonés. Con lo cual, había que traducir las onomatopeyas. Más tarde, se impuso una opción que era no traducir las onomatopeyas. Y últimamente, ya desde hace diez años o más, se ha impuesto la que yo considero que es la forma más adecuada de tratar las onomatopeyas, que es dejarlas en japonés y poner, digamos, el significado, una traducción, una adaptación de ese sonido al lado, en pequeñito, lo que yo llamo informalmente "subtitular la onomatopeya". Las onomatopeyas dentro del manga forman parte del arte del autor o autora, es decir, que retocarlas, primero es un trabajo muy farragoso y muy complicado, y tiene que hacerse muy bien. Y segundo, tenemos que tener en cuenta que relevar las onomatopeyas implica retocar el propio arte de ese autor o autora, es decir, las onomatopeyas en el manga forman parte del diseño de la propia página y cada autor de manga tiene su propio estilo a la hora de dibujar o de expresar estas onomatopeyas. Con lo cual, la opción del retoque implicaría alterar una parte esencial de este arte. Por eso yo estoy de acuerdo en subtitular las onomatopeyas porque, si no se hiciera así y se dejaran las onomatopeyas como se solían dejar hace unos 15 años, pues tendríamos un manga sin toda la información sonora disponible para el lector, en este caso en español. Y digamos uno de mis lemas a la hora de traducir manga es intentar reproducir la experiencia lectora que ha tenido el lector

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

japonés, intentarla reproducir para el lector de la versión traducida la tenga lo más próxima posible a la del lector original japonés. Con lo cual, si no adaptamos, si no damos el sonido de estas onomatopeyas escritas en japonés, estamos perdiendo parte de esta experiencia de lectura, una parte muy importante.

Las onomatopeyas japonesas tienen la particularidad de que hay dos tipos de ellas: una sería la gitaigo y otra la giongo. Las giongo significan literalmente "palabra que imita sonido", son exactamente igual que nuestras onomatopeyas: una puerta que se cierra, un disparo, un teléfono que suena, unos pasos, etc. Entonces a la hora de traducir las giongo, o trasladarlas, es cierto que las onomatopeyas japonesas son muy particulares y los sonidos se expresan de forma muy diferente. Con lo cual, nosotros tenemos que trasladar esa información sonora, cuando en japonés, por ejemplo es "dan" en español es "bang", que es un disparo. Un perro en japonés ladra "wan wan", pero en nuestra traducción ladrará "guau guau", o un gato que hará "nya" en japonés y nosotros la hacemos maullar como "miau". O bueno, una puerta que se cierra en japonés es "batan", en español será "blam", por ejemplo, ¿no? Entonces bebemos de la tradición onomatopéica del cómic español y también, cómo no, del cómic en inglés que hemos consumido, digamos, toda la vida previamente a que hubiera el manga. Por eso, los disparos son "bang", las puertas que se cierran son "blam" y las explosiones son "bum", por ejemplo, ¿no? Entonces intentamos seguir un poco la tradición.

Por otro lado, las gitaigo son el otro tipo de onomatopeya. "Gitaigo" significa "palabra que imita un estado", un estado de ánimo, un estado físico. Hay onomatopeyas que, por ejemplo, indican que una persona está cansada, que sería "kuta kuta", o que una persona tiene mucha hambre, que es "peko peko", o que está sonriendo, o que hay un brillo, que es "kira", o muchas otras que no tienen una equivalencia exacta o no la tienen en absoluto en español porque nosotros no tenemos este tipo de onomatopeyas. Entonces tratamos como buenamente podemos, y en esto cada traductor yo creo que tiene su librillo. Si bien en Daruma tenemos un pequeño manual de traducir onomatopeyas o de adaptarlas, sí que es cierto que, como cada autor puede crear las suyas propias, del mismo modo el traductor se acostumbra a utilizar una serie de onomatopeyas y, por ejemplo, cuando hay una sonrisa, que es "niko", yo pongo "jeh" o cuando hay un "kira", que es un destello, yo pongo "blink". Otro traductor posiblemente lo haga de una forma distinta. No hay una norma al respecto, no hay nada escrito que diga que tal onomatopeya el equivalente es

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

cual. Así que entra mucho la creatividad de cada traductor, ¿vale? Entonces sería un poco la respuesta a la primera pregunta.

Sobre la segunda pregunta, que, "¿qué considero como paratraducción dentro del manga?". A ver, no estoy 100% familiarizado con el concepto de "paratraducción". Entiendo lo que es, pero no sé muy bien si la explicación que te voy a dar se ajusta a los cánones que tú estás manejando. Yo entiendo como "paratraducción" justamente lo que te he comentado antes de mi lema principal a la hora de traducir, es decir, intentar reproducir la experiencia lectora. Para lo cual, a veces, no siempre, no se trata solo de trasladar palabra por palabra lo que están diciendo los personajes, sino que muchas veces tienes que incorporar conceptos o tienes que poner pequeñas explicaciones dentro de la traducción, o bien, aunque esto se evita en forma de notas del traductor, pues para dar esta información al lector en español de manga. Así que yo considero la "paratraducción" dentro del manga como todas esas técnicas de traducción y de adaptación que ayudan a que la experiencia lectora, del lector en versión traducida sea lo más parecida posible a la que ha tenido o la que tiene el lector japonés.

La tercera pregunta, de todos modos, ahora estoy pensando que en mi libro "Japón, experiencias, vivencias de un amante del país del sol naciente", uno de los capítulos lo dedico a la traducción de manga. Así que te lo voy a adjuntar con esta respuesta para que le eches un vistazo, que seguramente tendrás ahí más datos y tal vez te dará pie a preguntar y re-preguntar más cosas.

Bien, si, "¿he llevado la retraducción de un manga? Y en caso afirmativo, ¿cómo se realizó y qué aspectos considera importantes a la hora de retraducir un manga?". Aquí debería aclararme un poco qué significa "retraducir un manga". Yo lo entiendo como un manga que ya fue publicado, y por lo tanto traducido hace X años por la misma editorial o por otra, deciden volverlo a traducir por los motivos que sean, porque ha expirado el copyright, porque se ha considerado que la traducción anterior, pues, era mejorable, o porque han cambiado los tiempos y se considera que, pues, ahora mismo se podría hacer una traducción más, digamos, fiel a… o, como la gente tiene mucho más bagaje de la cultura japonesa ahora mismo que hace, por ejemplo, 20 o 25 años, pues hay algunos criterios que se aplicaron anteriormente que ahora, pues, ya no tendría sentido aplicar, ¿no? Nosotros sí hemos retraducido varios mangas. Mangas que fueron publicados por otras editoriales o por la misma por los motivos que sean. Algunos de estos motivos

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

fueron que el manga en cuestión había sido publicado en versión española con una traducción realizada desde un idioma que no era el japonés, como puede ser el francés o el inglés. Pues entonces, las editoriales que las traducciones se realicen desde el japonés y, por lo tanto, a la hora de reeditar ese manga, pues se encarga de nuevo esta traducción, esta vez desde el japonés. Otras veces es por lo que te he dicho, se considera que han cambiado los criterios o ha expirado el copyright de la traducción anterior por el motivo que sea. Entonces, cuando nosotros enfocamos una retraducción de un manga, procuramos hacerlo de forma que no consultemos lo que se hizo anteriormente, a no ser que la terminología esté muy fijada por los motivos que sea: porque hay un anime, o porque el público se ha quedado con unos conceptos muy concretos y sería, digamos, mal visto cambiarlos, o por lo que sea. Si no es así, mi política personal es no mirar nunca lo que se ha hecho anteriormente. No por nada, sino porque no me gusta constreñir mis decisiones a las que pudiera haber tomado otro traductor en el pasado. No es una cuestión de falta de respeto a otros traductores, ni mucho menos, es una cuestión de que, si se me encarga una retraducción de un manga, entiendo que se hace porque el cliente quiere que se realice con unos criterios actuales, o los criterios que utilizamos en Daruma y, por lo tanto, lo que hacemos es prescindir de tener cualquier influencia a la hora de realizar esta traducción.

Los aspectos que considero importantes a la hora de retraducir un manga, pues, en mi caso, como procuro no mirar la traducción anterior, pues son exactamente los mismos que los de la traducción de un manga que se traduce por primera vez.

La cuarta pregunta: "¿qué tipo de lector consume un manga retraducido y cuál es el público objetivo?". Bien, normalmente, cuando se retraduce un manga, si entendemos el concepto de retraducir, es volver a realizar una traducción de un manga que ya había sido publicado en su momento, es porque el manga en cuestión ya había sido descatalogado desde hacía muchos años y era imposible encontrarlo en librerías, pero se considera que es un clásico, que hay que tenerlo, que hay que leerlo, y cada vez, cada día se están incorporando lectores nuevos al mundo del manga que quieren tener acceso a obras míticas del pasado y que no las pueden adquirir, pues, porque fueron descatalogadas hace muchos años, ¿no? Entonces, cuando se retraduce un manga, normalmente es por este motivo. Es porque, para hacer una nueva edición, para llevarlo a un público que, en su momento, no pudo conseguirlo, bien porque era demasiado joven, o incluso ni siquiera había nacido, o bien porque en su momento no lo pudo comprar y después ya se le pasó

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

la oportunidad y ahora le interesa y lo quiere comprar. Entonces el público objetivo es un público nuevo. También hay el típico que probablemente es coleccionista de una obra de un autor o autora en concreto y quiere tener todas las ediciones y todas las traducciones, pero yo considero que el 98% de la gente que se compra un manga retraducido se lo compra por primera vez.

Bueno, pues hemos llegado aquí, María, espero que te haya servido esta charla. Te mando este capítulo que te cuento y, de nuevo, recordarte que tienes la posibilidad, por supuesto, de re-preguntar y ampliar información. Estaré encantado de ayudarte. Venga, un saludo y que vaya super bien este estudio de investigación, esta tesis doctoral. Un fuerte abrazo y recuerdos.».

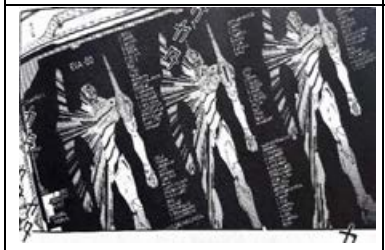
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

10.3. Corpus de estudio: *Neon Genesis Evangelion* en japonés, inglés y español

11.3.1. Tablas de los retos de traducción en *Neon Genesis Evangelion*

Uso de préstamos:

- Uso del inglés en letras romanizadas

Ubicación: Vol. 4 Cap. 22 Viñeta 1		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
		

±

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 1		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 5		
MAGI—にダミープログラムを 走らせといたから 全体の把握はできなかた と思うけど…	I had **Magi** run a recovery program that's full of misinformation… I doubt they'll get a clear picture, at any rate. What's bad is that the first real damage to headquarters wasn't	Sin embargo, creo que como pusimos en marcha el **programa Dummy en Magi**, no lograron entenderlo todo… Es intolerable que el primer daño que se le ocasiona al cuartel sea cosa de humanos y no de ángeles.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

でも 本部初の被害が 使途ではなく 人間にやられたものとは やり切れませんね [**MAGI (magii)** ni damii puroguramu wo hashirasetoita kara zentai no haaku ha dekinakatta to omou kedo… demo honbuhatsu no higai ga shito dewanaku ningen ni yararetamono to wa yarikiremasen ne]	done by an angel… but by one of us.	

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 2		
Ubicación: Vol. 5 Cap. 33 Viñeta 4		
OK ３人とも 上がっていいわ [OK 3 nin tomo agatteii wa]	**Okay!** You three can finish up now.	**Ok.** Ya podéis salir los tres.

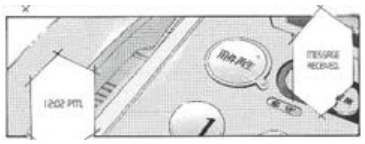
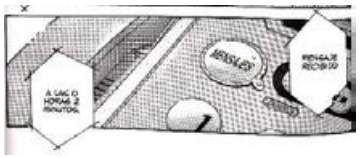
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 43 Viñeta 2		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
OK いいコだ [OK Iikoda]	**Okay.** Good boy.	**Vale.** Buen chico.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 44 Viñeta 2		
AT フィールドは 中和してるハズ なのにイ [AT fiirudo wa chuuwa shiteru hazu nanoni i]	Why isn't taking any damage?!	El **campo A.T**. está neutralizado, así que

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 55 Viñeta 5		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
		
TEL **メッセージ** 午後 0 時 2 分 です [TEL messeeji Gogo 0 ji 2 fun desu]	**Message received**. 12:02 pm.	**Mensaje recibido** A las 0 horas 2 minutos.

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

- Uso del alemán en letras romanizadas

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 7		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
Scheiße! なによ この機械 壊れてんじゃ ないの!? [*Scheiße!* Nani yo	***Scheiße!*** What's wrong with this damn machine?!	**Scheiße! (¡mierda!)** ¡Esta máquina está escacharrada!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

kono kikai kowareten ja naino!?		

Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 2		
Versión original	Versión inglesa	Versión española

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 56 Viñeta 6		
Versión original	Versión inglés	Versión española
なんだよそれ **<u>Guten Tag</u>** **<u>Mutter.</u>** [Nandayo sore Guten Tag Mutter]	What was *that* all about? ***<u>Guten Tag Muter.</u>***	¿A qué viene eso? ***<u>Guten Tag Mutter.</u>***

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 56 Viñeta 1		
Danke, sehr gut. **Und Ihnen?**	***Danke, sehr gut.*** ***Und Ihnen?***	***Danke, sehr gut.*** ***Und Ihnen?***

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 12 Cap. 82 Viñeta 1		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
Erste **[Erste (eesute) ひとつめ]**	***Erste.***	***Erste.* (El primero)**

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 14 Cap. Último capítulo Viñeta 1		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
助かったし お礼だけは 言っとくわ ***<u>ダンケシェーン</u>*** **<u>Danke schön</u>** [Tasukattashi oreidake wa	Anyway, thanks for the help! ***<u>Danke schön!</u>***	Ya que me has ayudado, te doy las gracias. ***<u>Danke schön</u>***

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ittokuwa dankesheen (danke schön)]		

- Transcripción en katakana de nombres de instituciones

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 5		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
特務機関 ネルフ? [Tokumukikan Nerufu?]	Uh-huh—an unpublicized organization under the direct control of the U.N… Special Agency of **"NERV"**?	¿**Nerv**, servicios secretos? Eso es, una organización de asuntos reservados bajo control de la ONU…

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 14 Viñeta 1		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
綾波レイ … 14 歳 **マルドゥーク機関**の 報告書によって選ばれた 最初の被験者 ファーストチルドレン	Rei Ayanami… Fourteen years old. The first subject chosen based on the report of the **Marduk Agency**, The First Child.	Rei Ayanami… … 14 años. Según el informe de la **corporación**, fue la primera persona elegida “primer niño” para el experimento.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 1		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
Ubicación: Vol. 5 Cap. 33 Viñeta 3		
“セール”	**“SEELE”**	**“SEELE”.**

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

["Seeru"]		
Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 4		
バレバレか **<u>ネルフ</u>**を 甘く見ないで! [Bare bare ka nerufu wo amakuminaide!]	You know? Don't underestimate **<u>us</u>**!	Me has descubierto. ¡No menosprecies a **<u>NERV</u>**!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 43 Viñeta 6		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
ここは…? なーに **ネルフ**は民間人の 知らない施設を いっぱい持ってるって ことさ	Where are we…? Well… Let's just say **NERV** has lots of facilities that civilians don't know about.	¿Dónde estamos…? **NERV** tiene muchas instalaciones que los civiles desconocen.

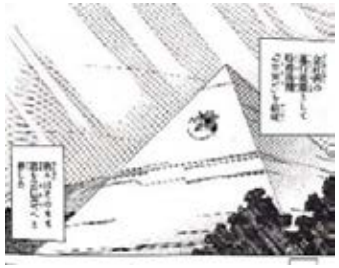
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[Koko wa…? Naani **<u>Nerufu (NERV)</u>** wa minkanjin no Shiranai shisetsu wo ippai motterutte kotosa]		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 53 Viñeta 2		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
あの巨人は我々 **“ゲヒルン”**では アダムと 呼んでいます これは違います オリジナルのものでは ありません	The giant of light is called by us “Adam”. You saw the shape immediately. Yet that above you now is *not* Adam, not the *original* sample.	En **GEHIRUN**, a aquel gigante lo llamamos Adán. Pero éste no es el original.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[Ano kyojin ha wareware “gehirun” de wa Adamu to yondeimasu kore wa chigaimasu originaru no mono dewa arimasen]		
Ubicación: Vol. 8 Cap. 54 Viñeta 1		
		
全計画の 遂行組織として 特務機関	Lorenz Kiel withdrew SEELE behind the “Committee for the Instrumentality of Man” himself as chairman.	Se creó el servicio secreto **NERV** como organización para ejecutar todo el proyecto

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

[NERV]を結成 我々はそのまま 籍を **NERV** へと 移した [Zenkeikaku no suikousoshiki toshite tokumukikan **[NERV]** wo kessei Wareware wa sono mama seki wo **NERV** he to utsushita]	The only thing that had changed was the name of our employer.	Y a nosotros se nos trasladó tal cual a **NERV**.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- Prevalencia del uso de préstamos sobre términos japoneses existentes

Ubicación: Vol. 8 Cap. 55 Viñeta 4		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
これで **ジ… エンド**か [Kore de Ji… endo ka]	So. This is **how**.	¿Ya **Se… acabó** todo?

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 61 Viñeta 6		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
アダムとエヴァの接触は **サードインパクト**を 引き起こす可能性があるん じゃないんですか!? アダムとエヴァの接触!? そ… それは こういう事ですか? [Adamu to Eva no setsushoku ha **saado inpakuto** wo	Won't contact between Adam and the EVA units risk triggering a **third impact**?! Contact between Adam and the EVAS?! Wh-what do you mean, major…?!	¡¿No es posible que el contacto entre Adán y el Eva produzca el **tercer impacto**?! ¡¿El contacto entre Adán y el Eva?! ¿E… eso qué significa?

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

hikiokosu kanousei ga arun janaindesuka!? Adamu to Eva no setsushoku!? So… sore ha dou iu koto desu ka?		
Ubicación: Vol. 9 Cap. 57 Viñeta 3		
フィフス	I'm the **fifth child**.	El **quinto niño**.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

チルドレンだよ 聞いてない? 碇シンジ君? [Fifusu chirudoren da yo Kiitenai? Ikari Shinji-kun?	Shinji Ikari… … haven't you heard of me?	¿No lo sabías, Shinji Ikari?

Ubicación: Vol. 12 Cap. 81 Viñeta 6		
Versión original	Versión inglesa	Versión española
アンビリカル ケーブルが	My **umbilical**'s gone…?	Me he quedado sin **cable umbilical**…

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

なくなったって [**Anbirikaru** **keeburu** ga nanunattatte]		

Extranjerismos existentes en japonés

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 5		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
じゅ 巡航**ミサイル**!? [Ju Junkou **maisairu**!?]	Cr… cruise **missiles**?! Here?!	¿¡Mi… **Misiles** crucero!?
Ubicación: Vol. 1 Cap. 3 Viñeta 2		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

さ… こっちよ 簡単に 操縦**システム**を 説明するわネ [Sa,,, Kocchiyo Kantan ni soujuu **shisutemu** wo setsumei (rekuchua) suruwa ne]	Now… come this way. I'll give you a simple lecture on the operating **systems**.	¡Vamos… es por aquí! ¡Te explicaré la técnica para pilotarlo con facilidad!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 8 Viñeta 1		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
シンジ君の クラスメイト? [Shinji-kun no **kurasumeito**?	Shinji's **classmates**? What are they doing there?	¿**Compañeros de clase** de Shinji? ¿Qué están haciendo ahí?

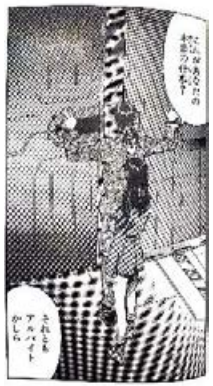
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 5		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión Española
MAGI—にダミー**プログラム**を 走らせといたから 全体の把握はできなかた と思うけど… でも 本部初の被害が 使途ではなく 人間にやられたものとは やり切れませんね	I had Magi run a recovery **program** that's full of misinformation… I doubt they'll get a clear picture, at any rate. What's bad is that the first real damage to headquarters wasn't done by an angel… but by one of us.	Sin embargo, creo que como pusimos en marcha el **programa** Dummy en Magi, no lograron entenderlo todo… Es intolerable que el primer daño que se le ocasiona al cuartel sea cosa de humanos y no de ángeles.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[MAGI (magii) ni damii **<u>puroguramu</u>** wo hashirasetoita kara zentai no haaku ha dekinakatta to omou kedo… demo honbuhatsu no higai ga shito dewanaku ningen ni yararetamono to wa yarikiremasen ne]		
Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 1		

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

		
これがあなたの 本当の仕事? それとも **アルバイト** かしら [Kore ga anata no hontō no shigoto? Soretomo **arubaito**	Is this your real job? Or just some **part-time work**?	¿Éste es tu trabajo de verdad? ¿O es que tienes **pluriempleo**?

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

kashira]		

Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
予想す原因は 材質の強度不足から 設計初期段階の**ミス**まで ３万２千７百６８通り 妨害工作の線も 考えられます [Yosou suru genin wa	Magi lists a range of possible causes: 32,768 of them… from insufficient materials strength and inherent design **flaws**… … to sabotage.	Hay 32.768 causas posibles, que van desde una deficiencia de la calidad de los materiales hasta un **error** en la primera etapa del diseño. También puede ser una línea de fabricación obstruida.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

zaishitsu no kyoudobusoku kara sekkeishokidankai no **misu** made 3 man 2 sen 7 kyaku 68 toori Bougaikousaku no sen mo kangaeraremasu]		
Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 5		
グラスの 向こうの かすかな記憶 [**Garasu** no	… faint, beyond the pane of **glass**.	Tengo un recuerdo vago del otro lado del **cristal**.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

mukou no kasukana kioku]		
Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 5		
いい加減 **チャンネル**	Change the damn **channel**, already.	Basta ya, cambia de **canal**, por favor.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

変えなさいよ [Ii kagen **Channeru** Kaenasai yo]		
Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 5		
アスカも僕に つらく当たるけど… … まさかね こいつの地だし こいつだけは 逆**パターン**だな	Wait! Asuka is harsh to *me*… No way! That's just how she is-contrary… Mr. Kaji's **lucky**. Hey! Why do you keep looking at my face and mumbling?	Asuka también es dura conmigo, pero… Ella debe de ser la única cuyo carácter es al revés de todo el mundo. Kaji sí que tiene **suerte**. ¡¿Se puede saber a quién miras y qué estás murmurando?!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

加持さん **ラッキー**だね ちょっと なに人の顔見て ブツブツ 言ってんのよ [Asuka no boku ni tsuraku atarukedo… … masaka ne koitsu no wa jidashi koitsu dake wa gyaku **pataan** na kaji-san **rakkii** da ne Chotto		

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

nani hito no kaomi te butsu butsu itttenno yo]		
Ubicación: Vol. 6 Cap. 35 Viñeta 4		
あれ? 葛城 おごるわ **コーヒー**で いいの?	… Katsuragi? … Angels? The disappearance of the second branch…	¿Eh? Misato. Te invito. ¿Qué quieres, **café**?

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[Are? Katsuragi Ogoruwa **koohii** de ii no?]		
Ubicación: Vol. 6 Cap. 36 Viñeta 3		
じゃあなんで この間 **エレベーター**の中で イチャイチャ	Then why were you two making out in the **elevator**?! *Making out*? You've got the wrong idea…	Entonces, ¿qué hacíais como dos tortolitos el otro día en el **ascensor**? ¿Dos tortolitos? Aquí hay un malentendido…

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

してたのよつ イチャイチャって だからそれは 誤解だって… [Jaa nande kono aida **erebeeta** no naka de icha icha shitetanoyoo ichaicha tte dakara sore wa gokai datte…]		
Ubicación: Vol. 6 Cap. 38 Viñeta 1		

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

迎撃茶店に 全機緊急配置! 至急**リニアレール** R132 に連絡! [Geigekichiten ni zenkikinkyuuhaichi! Shikyuu **riniareeru** R (ruuto) 132 ni renraku!]	Station all units at the intercept site! Establish contact with **linear rail** R-132 immediately!	¡Todos los EVA en posición de emergencia en el lugar de intercepción! ¡Información de la ruta 132 del **raíl lineal** urgente!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 44 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
AT **フィールド**は 中和してるハズ なのにイ [AT **fiirudo** wa chuuwa shiteru hazu nanoni i]	Why isn't taking any damage?!	El **campo** A.T. se ha neutralizado, así que
Ubicación: Vol. 7 Cap. 48 Viñeta 4		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

破棄決定は 時間の問題ですね 幸い マギ**システム**は 移植可能です 明日には 作業を開始 します とりあえずは… [Hakikettei wa jikan no mondai des une	It's only a matter of time before the engineers condemn it, anyway. Fortunately, the Magi **system** is transplantable. We can begin work on it tomorrow. Yes. For today…	La decisión de destruirlo es cuestión de tiempo. Por suerte, el **sistema** Magi se puede trasplantar. Mañana empezaremos las obras. De momento…

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Saisai magi **<u>shisutemu</u>** wa ishokukanou desu Asu ni wa sagyou wo kaishi shimasu Toriaezu ha…]		

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 53 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
あの巨人は我々 “ゲヒルン”では アダムと 呼んでいます これは違います **オリジナル**のものでは ありません	The giant of light is called by us “Adam”. You saw the shape immediately. Yet that above you now is *not* Adam, not the ***original*** sample.	En GEHIRUN, a aquel gigante lo llamamos Adán. Pero éste no es el **original**.

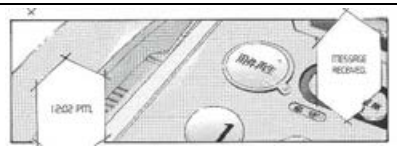
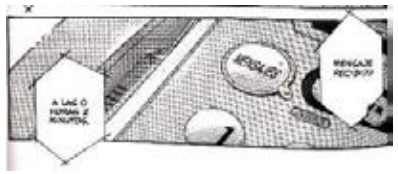
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[Ano kyojin ha wareware “gehirun” de wa Adamu to yondeimasu kore wa chigaimasu **originaru** no mono dewa arimasen]		
Ubicación: Vol. 8 Cap. 54 Viñeta 1		

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

碇ユイの最後の 言葉になろうとは 誰が想像しただろう **イレギュラー**な 事故が 彼女を この世から 消し去った [Ikari yui no saigo no Kotoba ni narouto ha Dare ga souzou shitadarou **Iregyuraa** na jiko ga Kanojo wo kono yokara	… all sensors went dead. Those had been her last words. When we got the Eva Unit open, she had vanished without a trace.	Que ésas serían las últimas palabras de Yui? Un **extraño** accidente La borró de este mundo.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

keshisata]		
Ubicación: Vol. 8 Cap. 55 Viñeta 5		
		
TEL **メッセージ** 午後 0 時 2 分 です [TEL **messeeji** Gogo 0 ji 2 fun desu]	**Message** received. 12:02 pm.	**Mensaje** recibido A las 0 horas 2 minutos.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

読んで いただけ ましたか? 今回の **レポート** [Yonde itadake mashitaka? Konkai no **Repooto**]	My most recent **paper**… … did you read it?	¿Se ha leído ya Mi **trabajo**?

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 58 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
このクラスも 人数減った なあ… [Kono **kurasu** mo ninzuuhetta naa…]	How long has it been since we've had a full **class**?	Seguimos siendo menos en **clase**…
Ubicación: Vol. 9 Cap. 58 Viñeta 4		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

なによそれ **<u>タイミング</u>** 良すぎなんじゃ ない? 委員会が 直で送り込んで きた子よ [Naniyo sore **<u>Taimingu</u>** yosuginanja nai? Iinkai ga	What? Isn't that a little… *convenient*? He's been sent personally by the committee	¿Cómo? ¿No es demasiado oportuno? Es un niño que ha enviado el comité directamente.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

choku de okurikonde kitako yo]		
Ubicación: Vol. 9 Cap. 59 Viñeta 2		
敵の 指向性兵器 なの!? いえ 熱**エネルギー** 反応はありません [Teki no	What is it?! I don't know! No heat or kinetic reading on the beam!	¡¿Es un arma direccional del enemigo?! ¡No! ¡No hay reacción de **energía** térmica!!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

shikouseiheiki nano!? Ie Netsu **enerugii** hannou wa arimasen]		
Ubicación: Vol. 9 Cap. 61 Viñeta 4		
こんな事 **オペレーション** **マニュアル**には なかったわよ 今は言われた 通りにする しかないだろ	This procedure wasn't in the **manual**… Just have to do as we're told.	Esto no estaba en el **manual de operaciones**. Ahora sólo podemos hacer lo que nos han mandado.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[Konna koto **opereeshon** **maniuaru** ni wa nakattawa yo Ima wa iwareta toori ni suru shikanai daro]		
Ubicación: Vol. 9 Cap. 58 Viñeta 1		
ストップ ストップ ストップ	Hey! **Stop**! Just **stop**, okay?!	¡**Para**! ¡**Para, para**, Asuka!

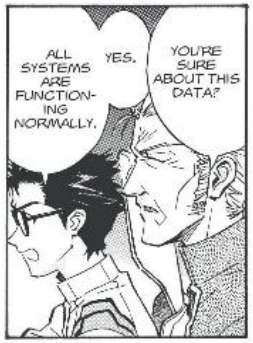
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

アスカ [**Sutoppu** **Sutoppu** **Sutoppu** Asuka]		
Ubicación: Vol. 9 Cap. 59 Viñeta 3		
バックアップ!? 私が!? 零号機の!?	**Backup**?! Me? For Unit 00?	¡¿**Refuerzo**?! ¿Yo? ¡¿Del prototipo cero?!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[**Bakkuappu**!? Watashi ga!? Reigōki (zero gouki) no!?]		
Ubicación: Vol. 9 Cap. 61 Viñeta 1		
カウント	**Countdown start**!	**Empieza la cuenta atrás**.

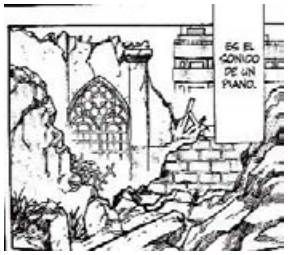
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

スタート します [**Kaunto** **sutaato** shimasu]		
Ubicación: Vol. 9 Cap. 62 Viñeta 3		
		
このデータに 間違いはない な?	You're sure about this **data**? Yes. All **systems** are functioning normally.	En estos **datos** no hay errores, ¿no? No.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

はい 全**システム**は 正常に作動 してます [Kono **deeta** ni machigaiwa nai na? Hai Zen **shisutemu** wa seijou ni sadou shitemasu]		Todo el **sistema** funciona normalmente.
Ubicación: Vol. 9 Cap. 57 Viñeta 5		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

		
ピアノの音だ [**Piano** no oto da]	… a **piano**?	Es el sonido de un **piano**.

Ubicación: Vol. 10 Cap. 67 Viñeta 4		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
勝手に …	Suit yourself.	Si quieres,

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ベッド半分 使っていいよ [Katteni … **Beddo** hanbun tsukatte ii yo]	… you can use half the **bed** if you want.	Puedes dormir en la otra mitad de la **cama**.

Ubicación: Vol. 11 Cap. 76 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
エゴイストな 男…	That makes him an **egoist**.	Qué hombre tan **egoísta**.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[**Egoisuto** na otoko…]		
Ubicación: Vol. 11 Cap. 76 Viñeta 3		
データベース 閉鎖! ダメです 侵攻を**カット** できません!	No good! We're… … being overrun!	¡Cerraré la **base de datos**! Imposible. ¡No puedo **cortar** el ataque!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[**Deeta beesu** heisa! Dame desu Shinkou wo **katto** dekimasen!		
Ubicación: Vol. 11 Cap. 76 Viñeta 1		
最後通告ですよ 現在マギが**ハッキング**を 受けています かなり	It's their final warning. They're trying to **hack** Magi right now. We're getting it on all sides.	Es la última notificación. En estos momentos, están p**irateando** a Magi. Y van a empujones.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

押されています [Saigo tsuukoku desu yo Genzai magi ga **<u>hakkingu</u>** wo uketeimasu Kanari osareteimasu]		

Ubicación: Vol. 12 Cap. 77 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
303 号病室です	Sick room 303.	Está en la habitación 303.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

グループ 4 が 警護してます [303 goubyoushitsu desu **Guruupu** 4 ga keigo shitemasu]	**Group** four is guarding her.	La custodia el **grupo** 4.
Ubicación: Vol. 12 Cap. 79 Viñeta 4		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

あれは本当の **ママ**じゃ なかった [Are wa hontō no **mama** ja nakatta]	That wasn't really you.	Aquella no eras realmente tú.

Ubicación: Vol. 13 Cap. 90 Viñeta 4		
Versión japonesa	**Versión inglesa**	**Versión española**
ふふ さっき せっかく**プール**に	Ha ha… … and you just cooled off in the **pool**.	Ji, ji. Y eso que hemos ido a la **piscina** hace un rato.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

入ったのにね [Fufu Sakki sekkaku **puuru** ni haittanoni ne]		
Ubicación: Vol. 13 Cap. 90 Viñeta 5		
家も**ビル**も 土も気も [Ie mo **biru** mo tsuchi mo ki mo]	Houses and **buildings**… … and the ground and the trees…	Las casas, los **edificios**… La tierra, los árboles, todo…

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 84 Viñeta 2		
内部電源 終了… つ **オプション**電源に 切り替わります [Naibudengen shuuryou… tsu **Opushon** dengen ni kirikawarimasu]	Internal power supply… depleted… … switching to auxiliary life support…	¡El suministro de energía interno se ha terminado! Pasamos al suministro **opcional**.
Ubicación: Vol. 13 Cap. 85 Viñeta 2		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

先程マギの **プログラム**を 変えさせて もらいました 私が**スイッチ**を 押しさえすれば すべては終わり です [Sakihodo magi no **puroguramu** wo kaesasete	Earlier, I changed Magi's **programming**. I **press** the button and it's all over.	Hace un rato, he cambiado el **programa** Magi. Basta con que le **dé al botón** para que todo se acabe.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

moraimashita Watasho ga **<u>suicchi</u>** wo oshisaesureba subete wao wari desu]		

Términos y expresiones en katakana originalmente japoneses

Ubicación: Vol. 8 Cap. 65 Viñeta 3		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
<u>バカ</u>… [**<u>Baka</u>**…]	… **<u>Fool</u>**.	**<u>Tonto</u>**…

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 59 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
ここで**ダメ**なら アスカもこれまでと いうことね ラストチャンス… ですか? [Koko de **dame** nara Asuka mo kore made to iukoto ne Rasuto	… see if she ***fails***...? It's her last chance… Isn't it?	Quieres decir que si ahora **no funciona**, Asuka se acabó, ¿no? ¿Es su última… Oportunidad?

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

chansu… desuka?]		

Ubicación: Vol. 10 Cap. 64 Viñeta 3		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
これ以上本気で やり合ったら こっちが**ヤバい** [Kore ijouhonki de	If it goes on like this, I don't know what's going to…	Como siga en serio, lo tengo **chungo**.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

yariattara kocchi ga **<u>yabai</u>**		
Ubicación: Vol. 10 Cap. 64 Viñeta 5		
ひとりで いるのが **<u>イヤ</u>**なんでしょ [Hitori de iru no ga iya nandeshou]	You **<u>hate</u>** being alone, don't you?	**<u>No me gusta</u>** estar sola.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 14 Cap. Último capítulo Viñeta 4		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
あんたなんて これっぱっちも 知らないんですけど ひょっとして あたしが かわいいから **ナンパ**してんの!? え… あ… ちがうよ	I've never even seen you before! Are you **hitting on** me because I'm cute?! Huh? Uh… no… No, not at all! I didn't mean…	No tengo ni la menor idea de quién eres. ¿No estarás **ligando** conmigo porque soy mona? ¿Eh? Ah, no, qué va. No era esa mi intención.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ぜんぜん そんなつもり じゃ… [antanante koreppocchimo Shiranain desu kedo hyottoshite atashi ga kawaii kara **nanpa** shitenno!? E… a… chigauyo Zenzen sonna tsumori ja…]		

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Términos y expresiones que pueden escribirse usando diferentes tipos de escritura

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 1		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
これがあなたの **本当**の仕事? それとも アルバイト かしら	Is this your **real** job? Or just some part-time work?	¿Éste es tu trabajo **de verdad**? ¿O es que tienes pluriempleo?

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[Kore ga anata no **<u>hontō</u>** no shigoto? Soretomo arubaito kashira]		

Ubicación: Vol. 8 Cap. 56 Viñeta 6		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española

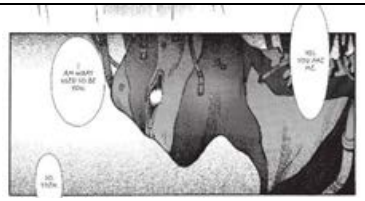
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ホントの母親じゃ ないけど一応 育ててくれたんだし [**Honto** no hahaoya ja Nai ke do ichiou soda tetekuretandashi]	I mean, she *did* raise me, so I guess it's my duty…	No es mi madre **de verdad**, pero me crió
Ubicación: Vol. 8 Cap. 50 Viñeta 1		
あなたは じゅうぶん **がんばった**わ みんなのために	You've done enough. You **fought so hard** for all of them. You suffered so much. You just want to rest, body and soul.	Ya te has esforzado bastante. Ya has **luchado bastante** por todos y te han herido. Seguro que tienes el cuerpo y el alma hechos jirones.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

じゅうぶん 戦って 傷ついてきた 身も心も ボロボロの はずよ [Anata wa juubun **ganbatta**wa Minnna no tameni juubun tatakatte kizutuite kita Mi mo kokoro mo boro boro no		

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

hazu yo]		
Ubicación: Vol. 8 Cap. 51 Viñeta 2		
		
そうだ**おまえ**は**ワタシ** **ワタシ**は**おまえ** だったもの なのに [Souda **omae** wa **watashi** **Watashi** wa **omae** dattamono Nanoni]	Yes. **You** are **me**. **I** am what used to be **you**. So. Then.	Así es. **Tú** eres **yo**. **Yo** era **tú**. Entonces…

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 64 Viñeta 3		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
ネコか うわ 小っちゃいなー **おまえ** [**Neko** ka Uwa chicchai na	Hey… *Nyaaa!* Wow! **You**'re a tiny little **kitten**!	¿Un **gato**? *¡Miau!* Vaya, qué pequeño eres.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

omae]		
Ubicación: Vol. 9 Cap. 59 Viñeta 1		
なにが **おもしろい** **事**なんだよつ そこつ 静かにしてつ [Nani ga **omoshiroi** **koto** nandayo o Soko o shizuka ni shite e]	**Interesting**?! Quiet! That's an order!	¡¿Qué es lo que es **interesante?**! ¡Vosotros, callaos!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 61 Viñeta 6		
アダムとエヴァの接触は サードインパクトを 引き起こす可能性があるん じゃないんですか!? アダムとエヴァの接触!? そ… それは こういう事ですか? [Adamu to Eva no setsushoku ha saado inpakuto wo	Won't contact between Adam and the EVA units risk triggering a third impact?! Contact between Adam and the EVAS?! Wh-what do you mean, major…?!	¡¿No es posible que el contacto entre Adán y el Eva produzca el tercer impacto?! ¡¿El contacto entre Adán y el Eva?! ¿E… eso qué significa?

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

hikiokosu kanousei ga arun janaindesuka!? Adamu to Eva no setsushoku!? So… sore ha dou iu **koto** desu ka?		
Ubicación: Vol. 9 Cap. 61 Viñeta 4		
よかった アスカ 気がついて たんだ 無事で	… You're *awake*! Hey, **that's great**! I'm so **glad** you…	**Qué bien**, Asuka, ya has recuperado el sentido. **Qué suerte** que estés a salvo.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

良かったね [**Yokatta** Asuka kigatsuite tanda Buji de **yokatta** ne]		

Ubicación: Vol. 11 Cap. 74 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

たぶんね [**Tabun** ne]	**Probably**…	**Quizá**, ¿no?
Ubicación: Vol. 14 Cap. Último capítulo Viñeta 6		
うん **がんばろう** [Un **Ganbarou**]	Yeah… … Let's **do our best**.	Sí. **Lo mejor posible**.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Tratamiento de los kanjis y del furigana

- **Kanjis sustituidos por hiraganas**

Ubicación: Vol. 6 Cap. 39 Viñeta 3		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
こわい… [**Kowai**…]	I'm **scared**…	Tengo **miedo**…

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 69 Viñeta 1		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
そのコも いっしょにね [Kono **ko** mo **issho ni** ne]	… That **kid** comes with **us**.	… Que ese **niño** entre también.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 14 Cap. Último capítulo Viñeta 4		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
<u>いたい</u> **<u>いたい</u>** **<u>いたい</u>** [**<u>Itai</u>** **<u>Itai</u>** **<u>Itai</u>**]	**<u>Ow! Ow! Ow!</u>**	¡**<u>Ay</u>**, qué daño!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- **Kanjis sustituidos por katakanas**

Ubicación: Vol. 5 Cap. 3 Viñeta 3		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
ムリもないわね あんな**モノ** 見せられた後 じゃ… [**Muri** monai wa ne Anna **mono** miserareta ato ja…]	“Put them out of your head.” Right, I don’t blame him at all.	**No me extraña**… Después de haber visto **aquello**…

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 3		
なかなか **ムズカシイ**らしいよ 場所が頭だけに トウジも 大変よな [Nakanaka **muzukashii**rashii yo basho ga atama dake ni Touji mo taihen da yo na]	Um. I hear it's been really **touch-and-go-ahead** injury, y'know. Must be hard on him.	Se ve que es bastante **complicado**, como es en la cabeza… Para Touji también es duro.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 67 Viñeta 4		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
ああ　ごめん ペンペン 晩**ゴハン** まだあげて なかったわね [Aa gomen Pen pen	Oh… sorry, Pen-Pen. I haven't fed you **dinner** yet, have I?	Ay, perdona, Pen-Pen- Me había olvidado de tu **cena**.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ban**gohan** mada agete nakattawa ne]		
Ubicación: Vol. 10 Cap. 64 Viñeta 1-4		

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

いえ 違うわ **サミシイ**… そう **寂しい**のね **サミシイ**? わからないわ [Ie Chigau wa	It hurts… No, this isn't **pain**… It's **loneliness**. I know. You're **lonely**, aren't you? Lonely? I don't know.	No, no es eso. Es la **soledad**. Sí, Me siento **sola**. ¿**Sola**? No lo entiendo.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Samishii… Sou **Samishii** no ne **Samishii**? Wakaranai wa]		

Ubicación: Vol. 13 Cap. 87 Viñeta 1		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
ヒト! 人間です!!	… Not an angel… … a **human being**.	¡Es una persona!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[**Hito**! Ningen desu!!]		¡Es un **ser humano**!

Ubicación: Vol. 14 Cap. 91 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
センパイ **センパイ** **センパイ**!! [**Senpai** **Senpai** **Senpai**!!]	**Ritsuko…** **Ritsuko…** **Ritsuko**!	**Doctora.** **Doctora**. ¡**Doctora**!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- **Otras formas de escritura alternativas**
  - **Hiraganas sustituidos por katakanas**

Ubicación: Vol. 5 Cap. 27 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
よつ コンバンワ あれ? だれかの 誕生絵か? [Yoo	**Hey**, everybody. Is it someone's birthday?	**Hola**, buenas. Anda. ¿Es el cumpleaños de alguien?

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

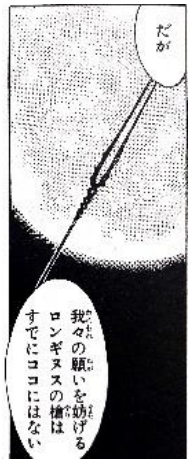
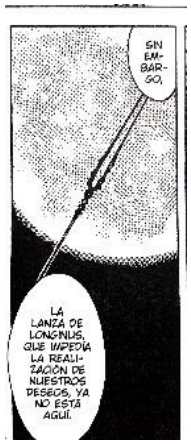
<u>Konbanwa</u> Are? Dare ka no **tanjōe (baasuti)** ka?]		
Ubicación: Vol. 5 Cap. 28 Viñeta 3		
<u>アナタ</u> **<u>ダレ</u>?**	**<u>Who are you</u>**?	¿**<u>Quién eres</u>**?

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[**Anata** **Dare**?]		

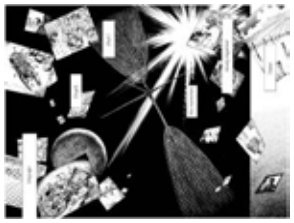
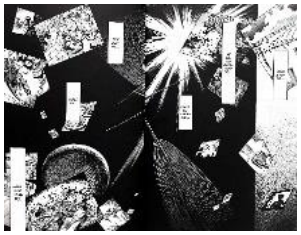
Ubicación: Vol. 11 Cap. 71 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
留守番電話 一ケン 再生**シマス** [Rusubandenwa itsuken Saisei **shimasu**]	Ikari…? It's me. Kensuke.	Shinji, Soy yo, Kensuke.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 71 Viñeta 3		
		
だが 我々の願いを妨げる	And yet…	Sin embargo, La lanza de Longinus, que impedía la realización de

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ロンギヌスの槍は すでに**ココ**にはない [Daga Wareware no negai wo samatageru Rongitasu no yari wa sude ni **koko** ni wa nai]	… The spear of Longinus that stood in our way is gone as well.	nuestros deseos, ya no está **aquí**.

Ubicación: Vol. 13 Cap. 90 Viñeta 1/1		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
		
ボクハ	**I have** **slowly regained**	**Poco a poco…** **He ido recuperando…**

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

トオイムカシニワスレテシマッタ キオクヲ スコシズツ ユックリト トリモドシタ [**Boku wa** **tooi mukashi ni wasurete shimata** **kyoku wo** **sukoshizutsu** **yukkuri** **torimodoshit**a]	**the memories** **that I** **forgot** **long ago.**	**Aquel recuerdo…** **Que olvidé...** **Hace ya…** **… mucho tiempo.**

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 90 Viñeta 2		
ソレダケガオモイダセナイ [**Sore dake ga omoidasenai**]	… **she disappeared**.	**Y eso es lo único que no logro recordar.**

Ubicación: Vol. 14 Cap. 91 Viñeta 1-5		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ダレカ **ダレカ** **ボクノ** **ソバニキテ** シンジちゃん **[Dare ka** **Dare ka** **Boku no** **Soba ni kite**	***Someone…*** ***Someone…*** ***… come…*** ***… to my side.*** Shinji…	**Que alguien…** **Que alguien…** **Venga…** **… a mi lado.** Shinji.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Shinji-chan]		
Ubicación: Vol. 14 Cap. 91 Viñeta 1-2		
ワカラナイ アイシテ クレタヒトハ ドコカヘ イッテ シマッタ あなたは 誰かを愛したの? ワカラナイ	**I don't know.** Did you ever love someone? I don't know. **The one who loved me…** **… went away.** **All the people…** **… I ever liked…** **… went away.** Human beings…	**No lo sé.** **La persona que me quería…** **… se marchó.** ¿Y tú has querido a alguien? No lo sé. Verás… … **aunque quisiera a alguien sería inútil**. Dos personas jamás podrán comprenderse totalmente.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ダッテ **アイシテモ** **ムダナンダ** 人と人とが 完全に理解しあうことは 決してできぬ 人とは そういう 悲しい生き物だ **スキダト** **カンジタヒトハ** **ミンナ** **ドコカヘ** **イッテシマッタ** [**Wakaranai**	… are sad creatures. I mean… … love is pointless. People can never perfectly understand each other.	En ese sentido… … el hombre es un ser triste. **Todas las personas que sentí…** **Que me querían…** **… se han marchado.**

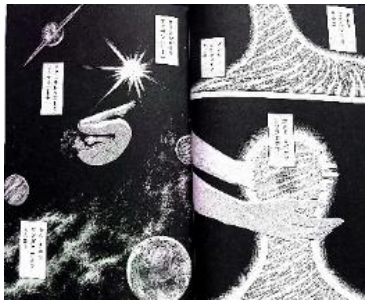
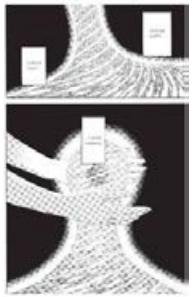
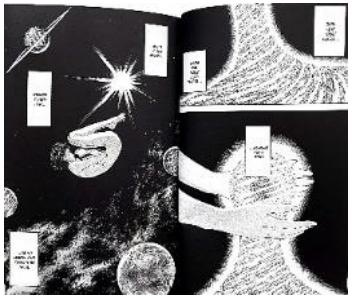
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Aishite **Kireta hito ha** **Dokoka he** **Itte** **Shimatta** Anata ha Dare ka wo aishitano? **Wakaranai** **Datte** **Aishitemo** **Mudananda** Hito to hito to ga Kanzen ni rikai shiaukoto ha Kesshite dekinu Hito to ha		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Souiu Kanashiiikimono da **<u>Sukidato</u>** **<u>Kanjitahito ha</u>** **<u>Minna</u>** **<u>Dokoka he</u>** **<u>Itteshimatta</u>**]		
Ubicación: Vol. 14 Cap. 92 Viñeta 1-2		

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

	 	
ダレモ クルシマナイ ヨウニ ダレモ カナシマナイ	**So no one suffers…** **So no one is sad…** **… I will end everything.** **Loving…** **Being loved…**	**Para que nadie sufra…** **Para que nadie esté triste…** **… pondré fin a todo.** **Amar y ser amado…** **Recibir y perder…**

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ヨウニ ボクガスベテヲ オワラセヨウ アイスルオトモ アイサレルコトモ アタエラレルコトモ ウシナウコトモ モウナニモ カンガエナクテ スムヨウ [Dare mo kurushimanai you ni Dare mo kanashimanai	Receiving… Losing… So I don't have to think of anything…	… ya no habrá que pensar en nada.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

you ni **Boku ga subete wo** **owaraseyou** **Aisurukoto mo** **Aisarerukotomo** **Ataerarerukoto mo** **Ushinaukoto mo** **Mou nani mo** **kangaenakute** **sumuyou**]		
Ubicación: Vol. 14 Cap. 92 Viñeta 1-3		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

スベテガ **オワッテ** **ダレモイナイ** **セカイニナレガイイ** それが あなたの 願いなの? そう それが 僕の望みだ [**Subete ga** **owatte** **Dare mo inai** **sekai ni narebaii** Sore ga	**Everything should end…** **… so no one is left in the world.** Is that… … your wish? Yes… … that is what… … I hope for.	**Ojalá todo termine…** **… y no quede nadie en el mundo.** ¿Ese es… … tu deseo? Sí. Eso es… … lo que quiero.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Anata no negai na no? Sou Sore ga boku no nozomi da]		

Tratamiento de los furiganas

- **Empleo de letras romanizadas**

Ubicación: Vol. 7 Cap. 43 Viñeta 6		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ここは…? なーに ネルフは民間人の 知らない施設を いっぱい持ってるって ことさ [Koko wa…? Naani **Nerufu (NERV)** wa minkanjin no Shiranai shisetsu wo ippai motterutte kotosa]	Where are we…? Well… Let's just say NERV has lots of facilities that civilians don't know about.	¿Dónde estamos…? NERV tiene muchas instalaciones que los civiles desconocen.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- **Empleo de un furigana equivalente en significado, pero no en fonética**

Ubicación: Vol. 1 Cap. 2 Viñeta 4		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
この子は 例の **3人目**の 適任者って [Sono ko ne rei no **3 hitome (saado)** no tekinin-sha (chirudoren) tte]	So this is the **third child** everyone's talking about?	Este chico debe de ser el **tercer muchacho** que mencionó.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 2 Viñeta 5-6		
あ… 初めまして 碇シンジです なんだ!? **適任者…** って あたしは技術一環 E 計画担当博士 赤木リツコ よろしく	I'm Shinji Ikari. Nice to meet you. ¿What's this "**Third Child**" stuff…?! I'm Ritsuko Akagi from the first engineering division… the supervisor of Project E. Pleased to meet you.	Ah… Encantado. Soy Shinji Ikari. ¿¡Cómo!? ¿**El tercer muchacho**…? Yo soy la doctora y directora técnica del departamento de tecnología y me encargo del Proyecto E… Ritsuko Akagi. Encantada.

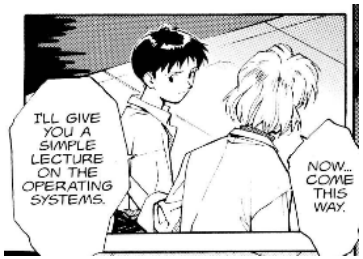
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

[A… Hajimemashite Ikari Shinji desu Nanda!? **<u>Tekinin-sha (saado chirudoren)</u>**… tte Atashiha gijutsuikka E keikakutantouhakase Akagi Ritsuko Yoroshiku]		
Ubicación: Vol. 1 Cap. 2 Viñeta 2		
おまけに 学習能力も ちゃんとあって	It's also shown tactical adaptability during the attack… It can definitely *learn*.	Y además posee capacidad de aprendizaje.

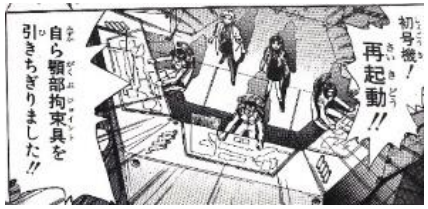
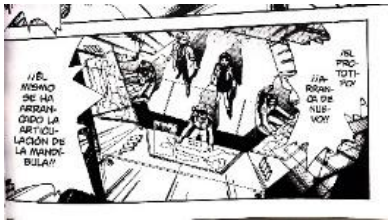
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

外部からの**遠隔操作** ではなく プログラムによって動作 する一種の知的巨大 生命体と **Magi システム** は分析してるわ [Gaibukara no **enkaku sōsa (rimooto kontorooru)** dewanaku puroguramu niyotte dousa suru isshu no chitekikyodai keimeitai to **Magi shisutemu (suupaa konpyuuta)** ha bunseki shiteruwa]	As far as we can determine, it's not under **remote control**. The **Magi system** believes it to be a *life form*, guided by some sort of internal, programmed intelligence…	No hay un mando exterior. Según el programa, puede actuar como un cuerpo inteligente gigantesco. ¡Controlado por el **súper ordenador Magi**!
Ubicación: Vol. 1 Cap. 3 Viñeta 2		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

		
さ… こっちよ 簡単に 操縦システムを **説明**するわネ [Sa,,, Kocchiyo Kantan ni soujuu shisutemu wo **setsumei (rekuchua)** suruwa ne]	Now… come this way. I'll give you a simple **lecture** on the operating systems.	¡Vamos… es por aquí! ¡Te explicaré la técnica para pilotarlo con facilidad!
Ubicación: Vol. 1 Cap. 5 Viñeta 2		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

		
初号機! 再起動!! 自ら**顎部拘束具**を 引きちぎりました!! [Shogouki! Saikidou!! Mizukara **agobu kōsokugu (gakubu jointo)** wo Hikiragirimashita!!]	It's Unit 01! She's reactivated! She's *ripped out* her own ***frontal shut-off joint***!	¡El prototipo! ¡¡Arranca de nuevo!! ¡¡Él mismo se ha arrancado la **articulación de la mandíbula**!!
Ubicación: Vol. 1 Cap. 5 Viñeta 2		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

絶対領域!? [**Zettai ryouiki (AT fiirudo)!?**]	*An **A.T. field***?!	¿¡El **campo A.T.**!?

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 27 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
よつ **コンバンワ** あれ? だれかの **誕生絵**か? [Yoo Konbanwa Are?	Hey, everybody. Is it someone's **birthday**?	Hola, buenas. Anda, ¿es el **cumpleaños** de alguien?

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Dare ka no **<u>tanjōe (baasudei)</u>** ka?]		

Ubicación: Vol. 6 Cap. 36 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
<u>四人目…?</u> **<u>[Shi hitome (foosu)…?]</u>**	**<u>The fourth…?</u>**	**<u>¿Cuarto…?</u>**

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 38 Viñeta 1		
迎撃茶店に 全機緊急配置! 至急リニアレール **R**132 に連絡! [Geigekichiten ni	Station all units at the intercept site! Establish contact with linear rail **R-132** immediately!	¡Todos los EVA en posición de emergencia en el lugar de intercepción!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

zenkikinkyuuhaichi! Shikyuu riniareeru **R (ruuto)** 132 ni renraku!]		¡Información de la **ruta 132** del raíl lineal urgente!

Tratamiento de los efectos de sonido y onomatopeyas

- **Empleo de katakana**

Ubicación: Vol. 4 Cap. 22 Viñeta 1		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

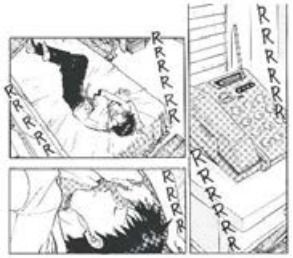
- **Empleo de letras romanizadas**

Ubicación: Vol. 6 Cap. 37 Viñeta 1		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española

Ubicación: Vol. 8 Cap. 56 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 62 Viñeta 5		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española

Ubicación: Vol. 10 Cap. 69 Viñeta 1-3		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
		

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 67 Viñeta 6		

Palabras miméticas

Ubicación: Vol. 6 Cap. 35 Viñeta 2		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

僕の知らない所で 強くて大きな力が **ドロドロ**渦巻いてる [Boku no shiranai tokoro de tsuyokute ookina chikara ga **doro doro** uzumaiteru]	… something is stirring, somewhere… **ominous**…	En un lugar lejano que no conozco, se arremolina una fuerza **poderosa** y enorme…
Ubicación: Vol. 6 Cap. 36 Viñeta 3		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

じゃあなんで この間 エレベーターの中で **イチャイチャ** してたのよつ **イチャイチャ**って だからそれは 誤解だって… [Jaa nande kono aida **icha icha** shitetanoyoo **ichaicha** tte dakara sore wa	Then why were you two **making out** in the elevator?! ***Making out***? You've got the wrong idea…	Entonces, ¿qué hacíais como dos **tortolitos** el otro día en el ascensor? ¿Dos **tortolitos**? Aquí hay un malentendido…

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

gokai datte…]		

Ubicación: Vol. 8 Cap. 50 Viñeta 1		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
あなたは じゅうぶん がんばったわ みんなのために じゅうぶん 戦って 傷ついてきた	You've done enough. You fought so hard for all of them. You suffered so much. You just want to rest, body and soul.	Ya te has esforzado bastante. Ya has luchado bastante por todos y te han herido. Seguro que tienes el cuerpo y el alma **hechos jirones**.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

身も心も **ボロボロ**の はずよ [Anata wa juubun ganbattawa Minnna no tameni juubun tatakatte kizutuite kita Mi mo kokoro mo **boro boro** no hazu yo]		
Ubicación: Vol. 8 Cap. 56 Viñeta 4		

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

仕事が 忙しく て つい… イライラして [Shigoto ga isogashiku te Tsui…	I'm sorry… I've been so busy… I've been…	Estoy tan ocupada Que **tengo los nervios de punta**.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ira ira shite]		
Ubicación: Vol. 8 Cap. 56 Viñeta 1		
久しぶりに 3 人揃ったって いうのに **ギスギス**してるな … 無理も ないけど [Hisashiburi ni	It's been so long since we all sat down for dinner, but it's **awkward** tonight… … I don't blame anyone.	Hacía mucho que no estábamos los tres juntos. Aun así, menuda **tensión**… Pero es comprensible.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

3 nin sorottatte iunoni **gisu gisu** shiteru na … Muri mo nai kedo]		

Ubicación: Vol. 9 Cap. 58 Viñeta 4		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

アスカのプライド **ズタズタ**ね [Asuka no puraido **zuta zuta** ne]	Well, this isn't going to make her feel any better, either.	Su orgullo se hará **pedazos**.

Tratamiento de los nombres propios y los honoríficos

Versión japonesa	Versión inglesa	Versión Española

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

あ… 初めまして **碇シンジ**です なんだ!? 適任者… って あたしは技術一環 E 計画担当博士 **赤木リツコ** よろしく	I'm **Shinji Ikari.** Nice to meet you. ¿What's this "Third Child" stuff…?! I'm **Ritsuko Akagi** from the first engineering division… the supervisor of Project E. Pleased to meet you.	Ah… Encantado. Soy **Shinji Ikari**. ¿¡Cómo!? ¿El tercer muchacho…? Yo soy la doctora y directora técnica del departamento de tecnología y me encargo del Proyecto E… **Ritsuko Akagi**. Encantada.
[A… Hajimemashite **Ikari Shinji** desu Nanda!? Tekinin-sha (saado chirudoren) … tte Atashiha gijutsuikka E keikakutantouhakase		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Akagi Ritsuko Yoroshiku]		

Ubicación: Vol. 3 Cap. 14 Viñeta 1		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
綾波レイ … 14 歳 マルドゥーク機関の	**Rei Ayanami**… Fourteen years old. The first subject chosen based on the report of the	**Rei Ayanami…** … 14 años. Según el informe de la corporación, fue la primera persona elegida “primer

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

報告書によって選ばれた 最初の被験者 ファーストチルドレン	Marduk Agency, The First Child.	niño” para el experimento.

Ubicación: Vol. 8 Cap. 54 Viñeta 1		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

碇ユイの最後の 言葉になろうとは 誰が想像しただろう イレギュラーな 事故が 彼女を この世から 消し去った [**Ikari yui** no saigo no Kotoba ni narouto ha Dare ga souzou shitadarou	… all sensors went dead. Those had been her last words. When we got the Eva Unit open, she had vanished without a trace.	Que ésas serían las últimas palabras de **Yui**? Un extraño accidente La borró de este mundo.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Iregyuraa na jiko ga Kanojo wo kono yokara keshisata]		

Ubicación: Vol. 9 Cap. 57 Viñeta 3		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
フィフス チルドレンだよ 聞いてない?	I'm the fifth child. **Shinji Ikari**…	El quinto niño. ¿No lo sabías, **Shinji Ikari**?

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

碇シンジ君? [Fifusu chirudoren da yo Kiitenai? **Ikari Shinji-kun**?	… haven't you heard of me?	

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 1		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
お待たせ **シンジ君**!! [Omatase	Sorry to keep you waiting, **Shinji**!	¡¡Perdón por la espera, **Shinji**!!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Shinji-kun!!]		
Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 5		
だ… 大丈夫 ですか **葛城さん** [Da… Daijoubu desuka Katsuragi-san]	A… are you alright… **Miss Katsuragi**?	¿E… Estás bien, **Katsuragi**?
Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 6		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

…… **葛城さん** ん… **ミサト**で いいわよ […… Katsuragi-san N… Misato de ii wa yo]	Um… **Miss Katsuragi**? Hmm? … Oh, just "**Misato**" is fine.	… **Katsuragi**… Umm… ¡Puedes llamarme **Misato**!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

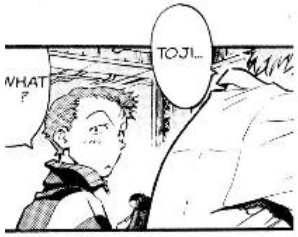
Ubicación: Vol. 1 Cap. 2 Viñeta 2		
ミサトさん [**Misato-san**]	Misato…?	**Misato.**
Ubicación: Vol. 1 Cap. 3 Viñeta 3		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

シンジ 帰るのなら ぐずぐずして ないで さっさと帰れ! **Shinji** Kaeru no nara guzu guzu shite naide	**Shinji**! … If you are going to go home, don't dawdle… Get out of here!	**Shinji**. Si vas a marcharte, no pierdas más el tiempo. ¡Hazlo ya!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

sassato kaere!		

Ubicación: Vol. 2 Cap. 8 Viñeta 1		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
		
トウジ なんや? [**Touji** Nanya?]	**Touji**… What?	**Touji.** ¿Qué?
Ubicación: Vol. 2 Cap. 8 Viñeta 2		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

お　おい! 待ってよ **ケンスケ!** 早すぎる で! [O oi! Mate yo **Kensuke**! Hayasugiru	**Kensuke**, wait up already! You're goin' too fast!	¡O… Oye, espera, **Kensuke**! ¡No corras tanto!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

de!]		
Ubicación: Vol. 2 Cap. 10 Viñeta 2		
碇…	**Ikari**…	**Ikari**…
Ubicación: Vol. 2 Cap. 12 Viñeta 1		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

あの… **碇**のヤツ こんな美人の 上司と 住んどったん か… つ **碇君**と 同じクラスの **相田**と**鈴原**と 申します ああ… オレも 一度でいいから こんな人に 命令されたい [Ano…	Um… Chee! **Ikari** was livin' wit' dis superior babe?! We're **Aida** and **Suzuhara**… from **Ikari**'s class? Just once, I wish a girl like her would order me around	Esto… ¡Vaya con **Ikari**! ¡Así que tenía a esta preciosidad como jefa! Somos **Aida** y **Suzuhara**, de la misma clase que **Ikari**… Ay… A mí también me gustaría que me mandara alguien así.

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ikari no yatsu konna bijin no joushi to sundottann ka… tsu **Ikari-kun** to onaji kurasu no **aida** to **suzuhara** to moushimasu Aa… ore mo ichido de ii kara konna hito ni meirei saretai]		

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Notas a pie de página

Ubicación: Vol. 2 Cap. 7 Viñeta 3-4		
Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

では昨日の 続き インダクション モ―ド 始めるわよ **※トリガー優先モ―ド (脳波シンクロでなく, 従操作を優先させるモ―ド)**	We'll pick up from where we left off yesterday… Start induction mode!* ***Trigger priority mode: placing priority on gun operations rather than brainwave synchronization**	Bueno… continuaremos con lo de ayer. Iniciamos el modo de inducción. ***Trigger priority mode: modo de prioridad de maniobra de disparo, frente a la sincronización por encefalograma.**

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

			Ubicación: Vol. 12 Cap. 82 Viñeta 2-3		
Volumen	Capítulo	Viñeta	Versión japonesa	Versión inglesa	Versión española
12	82	2-3			
			RPG を 使え!! ***携帯型の対戦車兵器** [RPG wo tsukae!! ***Keitai-gata no taisen-sha heiki**]	Use the *RPG*!!	¡Usad las granadas!

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Tablas de los peritextos del corpus

A continuación, se mostrarán las tablas con los 350 peritextos que hemos seleccionado para realizar nuestras propuestas de peritextos con comentarios. Están clasificados por orden de aparición en todos los volúmenes.

<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 2</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td><td>
</td><td>Peritexto icónico</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Cartel. Mientras que en la versión española se ha traducido el cartel más visible (y el otro no), la versión inglesa no ha realizado ninguna paratraducción.</td></tr>
</table>

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** La traducción llevada a cabo en la versión española ha modificado la imagen de tal forma que ha perdido su forma original. Las secciones en las que se dividen las diferentes líneas de tren han desaparecido con la rotulación y se ha traducido editando toda la imagen de color negro. En inglés no se ha traducido la imagen.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Manuscrito.** La versión española se ha traducido sin mantener la verticalidad de la escritura japonesa y está escrito en horizontal, al modo occidental (aunque se mantiene la verticalidad del sello y el código postal escrito en horizontal, al igual que en la imagen original). La versión española ha seguido el orden de la información que aparece en el original (dirección, nombre de Shinji, nombre de Katsuragi, de derecha a izquierda). En cambio, en la traducción inglesa se ha invertido la información que aparece en el original (escrito de izquierda a derecha y en horizontal) y no conserva el orden de información del original (nombre de Shinji, dirección, nombre de Katsuragi), el sello está girado y colocado en vertical y ha desaparecido el código postal. Mientras la tipografía de la versión española parece más computarizada, la versión inglesa intenta reproducir una escritura manual.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Manuscrito.** Mientras que la versión inglesa ha traducido el texto que aparece en la imagen es más computarizada, la versión española intenta reproducir una forma de escritura manual.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto del bocadillo.** La versión española ha omitido completamente este peritexto y ha editado el espacio donde aparecía dicho peritexto, completando la forma del bocadillo y eliminando, por tanto, el espacio en blanco reservado para introducir el subtexto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 3</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td><td>
</td><td>Peritexto verbo-icónico</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo. Mientras que la versión inglesa no ha traducido esta onomatopeya, la versión española ha empleado una onomatopeya española intentando mantener la estética de la onomatopeya japonesa (escrito en vertical y en tipografía puntiaguda).</td></tr>
</table>

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido esta onomatopeya, la versión española ha empleado una onomatopeya española intentando mantener la estética de la onomatopeya japonesa (escrito en vertical y tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido esta onomatopeya, la versión española ha empleado una onomatopeya española intentando mantener la estética de la onomatopeya japonesa (escrito en vertical y tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido esta onomatopeya, la versión española ha empleado una onomatopeya española sin mantener la estética de la onomatopeya japonesa (escrito en horizontal, sin tipografía puntiaguda, a un tamaño de fuente más pequeño y añadiendo signos de exclamación).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido esta onomatopeya, la versión española ha empleado una onomatopeya española intentando mantener la estética de la onomatopeya japonesa (escrito en vertical), aunque con tipografía más redondeada.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo:** En la versión española se ha omitido la onomatopeya que se encuentra superpuesta en el bocadillo en el original. Aunque en la versión inglesa se ha mantenido dicha onomatopeya sin paratraducir, se ha agrandado el tamaño del bocadillo para que la onomatopeya sea completamente introducida dentro del bocadillo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** El peritexto no se ha traducido en ninguna de las versiones. **Peritexto 2: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha omitido por completo y el bocadillo se ha quedado completamente en blanco.			

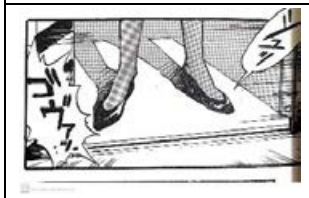
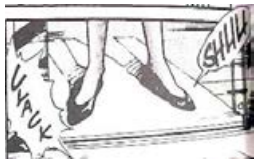
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 1 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha conservado el título de NERV, pero el texto de “Welcome!” sí se ha traducido al español y, sin embargo, se ha omitido el texto situado bajo el nombre de NERV (“for your eyes only”, al igual que el título de la película de James Bond, en 1981).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 2 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en la imagen.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido, en español se ha introducido una interjección española, aunque sin respetar la verticalidad y la forma tambaleante de la interjección original que intenta transmitir a través de este movimiento el estado físico del personaje.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 2 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido esta onomatopeya, la versión española ha empleado una onomatopeya española intentando mantener la estética de la onomatopeya japonesa (escrito en vertical y en tipografía puntiaguda). La segunda onomatopeya no está escrito en vertical.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 2 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido esta onomatopeya, la versión española ha empleado una onomatopeya española intentando mantener la estética de la onomatopeya japonesa (aunque está escrito en horizontal).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 5 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido esta interjección, la versión española ha empleado una interjección española intentando mantener en mayor o menor medida la estética y la carga visual de la interjección original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 6 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** Mientras que la versión inglesa ha traducido esta intersección siguiendo una tipografía mucho más mecánica, la versión española ha empleado una interjección española intentando mantener en mayor o menor medida la estética y la carga visual de la interjección original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 6 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** La versión española ha empleado una interjección española intentando mantener en mayor o menor medida la estética y la carga visual de la interjección original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 6 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española la tipografía es más pequeña que la original y sigue un formato justificado (al igual que el original).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 6 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** Tanto la versión española como la inglesa intentan mantener en mayor o menor medida el efecto visual de la interjección, aunque en ninguna de las dos ocasiones se emplea una interjección en la traducción. Mientras que la escritura de la versión inglesa sigue un orden de lectura vertical (al igual que la original), la española sigue un orden de lectura horizontal.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 1 Cap. 6 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en la imagen.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido el peritexto, en español se ha traducido al español. Sin embargo, en la versión española la capitana Katsuragi parece estar riéndose a carcajadas (¡Jajaja!), mientras que en la versión japonesa implica una risa socarrona (オホホホホ, “ohohohoho”).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

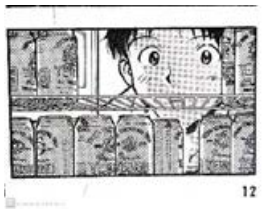
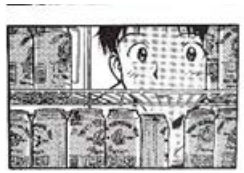
Ubicación: Vol. 2 Cap. 7 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Señalizaciones.** En la versión japonesa aparece el peritexto escrito en inglés. En la versión española se ha traducido al español. Sin embargo, tanto en inglés como en español algunos términos se han adaptado a la cultura meta, como la cerveza “Yebisu” (se ha generalizado en español simplemente con la palabra “cerveza”), la talla de sujetador (“talla g”) y el plato japonés “takoyaki” (“albóndigas de pulpo y salchicha”).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

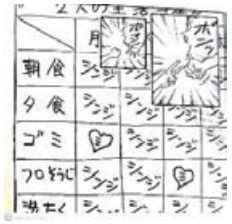
<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 2 Cap. 7 Viñeta 1</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td><td>Peritexto icónico</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Inscripción. Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido, en español se ha empleado el término general “mandarinas”, omitiendo el elemento cultural que lleva incluida la expresión “山口みかん” (“Yamaguchi mikan”). En la prefectura de Yamaguchi (al sur de Japón), se emplean mandarinas para elaborar varios platos, como la mandarina hervida.</td></tr>
</table>

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 7 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** Ni en la versión inglesa ni en la española se ha traducido la inscripción de la cerveza. La cerveza Yebisu es una marca de cerveza japonesa que realmente existe, que aparece inscrito en numerosas veces a lo largo del volumen 2 y que en ninguno de los casos se ha traducido.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 7 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: S.** En todas las versiones se ha traducido y se ha intentado reproducir la escritura a mano.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 2 Cap. 7 Viñeta 1</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td><td>
</td><td>Peritexto verbo-icónico

Peritexto icónico</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Interjección visual en la imagen. Mientras que la versión inglesa no ha traducido el peritexto, en español se ha traducido al español. Sin embargo, en la versión española la capitana Katsuragi parece estar riéndose a carcajadas (¡Jajaja!), mientras que en la versión japonesa implica una risa socarrona (オホホホホ, “ohohohoho”). Además, en español se ha traducido en formato horizontal, aunque conservando el formato vertical disponible en la imagen.

Peritexto: Manuscrito: En la versión española se ha traducido el manuscrito.</td></tr>
</table>

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 7 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Señalizaciones.** En todas las versiones se ha traducido a sus respectivas lenguas y culturas.			

Ubicación: Vol. 2 Cap. 7 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Comentario: **Peritexto: Bocadillos con forma de línea.** En la versión española se ha traducido el bocadillo con forma de línea, pero el texto aparece editado fuera del bocadillo.			

Ubicación: Vol. 2 Cap. 7 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Bocadillos con forma de línea.** En la versión española se ha traducido el bocadillo con forma de línea, pero el texto no está centrado y situado dentro del bocadillo, sino desplazada hacia arriba.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 7 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Nota al pie de página.** Mientras que tanto en la versión original como en la inglesa se ha introducido la nota a pie de página justo debajo de la viñeta donde aparece el término que se explica en la nota, en español se ha introducido la nota al final de la página donde aparece la viñeta.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 8 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Bocadillos con forma de línea.** En la versión española se ha traducido el bocadillo con forma de línea y se ha centrado el texto dentro del bocadillo.			

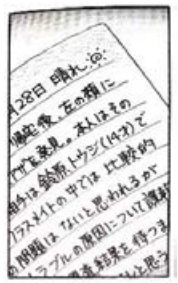
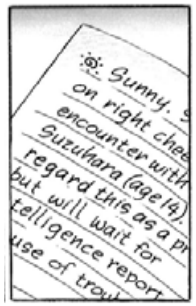
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Volumen	Capítulo	Viñeta	Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
2	8	5				Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** Tanto en la versión inglesa como en la española se ha traducido la inscripción. A diferencia de la versión original como la inglesa, donde el texto está justificado, en la versión española el texto está centrado.						

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 8 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Manuscrito.** Tanto en la versión inglesa como en la española se ha traducido el escrito, aunque la imagen de la versión inglesa está invertida.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 8 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Manuscrito.** Tanto en la versión inglesa como en la española se ha traducido el escrito, aunque la imagen de la versión inglesa está invertida.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 8 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** Ni en la versión inglesa ni en la española se ha traducido la inscripción de la cerveza. La cerveza Yebisu es una marca de cerveza japonesa que realmente existe, que aparece inscrito en numerosas veces a lo largo del volumen 2 y que en ninguno de los casos se ha traducido.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 8 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido el plato “takoyaki” inscrito en la caja y que, además, ya ha sido mencionado en un peritexto anterior dentro del mismo volumen.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 8 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** La versión española ha mantenido la escritura vertical de la versión original empleado un insulto en español, pero sin mantener la estética del texto visual original (escrito en tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 8 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Bocadillos con forma de línea.** En la versión española se ha traducido el bocadillo con forma de línea y se ha centrado el texto dentro del bocadillo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 8 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** La versión española ha mantenido la escritura vertical de la versión original empleado un imperativo en español, pero sin mantener la estética del texto visual original (escrito en tipografía puntiaguda), al igual que en la versión inglesa, donde el texto visual es completamente diferente con respecto a la versión original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 9 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** Tanto en la versión inglesa como en la española se ha traducido el texto original. En la versión española se ha mantenido el formato justificado a la izquierda, mientras que en la original está editado simplemente en formato justificado. La tipografía empleada en la española es más pequeña que en la original, por lo que el espacio disponible dentro del peritexto es más amplio.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 9 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido esta onomatopeya, la versión española ha empleado una onomatopeya española en vertical, pero sin mantener la estética de la onomatopeya japonesa (escrito en tipografía puntiaguda) y, en el caso del bocadillo en el lado derecho, tampoco conserva el color grisáceo de la tipografía.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 9 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** La versión española no ha mantenido la escritura vertical de la versión original y lo ha traducido con un verbo en infinitivo en español. Tampoco ha mantenido la estética del texto visual original (escrito en tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 9 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción. Sin embargo, a diferencia de la versión inglesa, donde no se ha traducido la onomatopeya que se encuentra sobre la inscripción, en la versión española se ha traducido la onomatopeya al español ocultando tras de sí parte de la imagen.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 9 Viñeta 1-3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** La versión española ha empleado una interjección española, pero no ha mantenido la estética visual del original y se ha editado en orden de lectura horizontal, pero se ha insertado dentro del bocadillo verticalmente.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 9 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** La versión española ha empleado una interjección española, pero no ha mantenido la estética visual del original y se ha editado en orden de lectura horizontal, pero se ha insertado dentro del bocadillo verticalmente.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 2 Cap. 9 Viñeta 4</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td><td>Peritexto icónico</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Inscripción. En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción. Sin embargo, a diferencia de la versión inglesa, donde no se ha traducido la onomatopeya que se encuentra sobre la inscripción, en la versión española se ha traducido la onomatopeya al español ocultando tras de sí parte de la imagen.</td></tr>
</table>

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 9 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción. Sin embargo, a diferencia de la versión inglesa, donde no se ha traducido la onomatopeya que se encuentra sobre la inscripción, en la versión española se ha traducido la onomatopeya al español ocultando tras de sí parte de la imagen.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 10 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción. Sin embargo, a diferencia de la versión inglesa, donde no se ha traducido la onomatopeya que se encuentra sobre la inscripción, en la versión española se ha traducido la onomatopeya al español ocultando tras de sí parte de la imagen.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 10 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En la versión española se ha empleado una tipografía de tamaño mayor que en la original, ocupando mucho mayor espacio y dejando un espacio en blanco mucho más reducido, ocultando parcialmente incluso líneas cinéticas.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 10 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** La versión española ha empleado una interjección española, pero no ha mantenido la estética visual del original.			

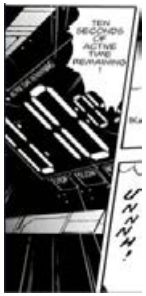
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 10 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** La versión española ha empleado una interjección española, pero no ha mantenido la estética visual del original y el espacio en blanco dentro del bocadillo es mucho más amplio que el del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 10 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** La versión española ha empleado una interjección española, pero no ha mantenido la estética visual del original y el espacio en blanco dentro del bocadillo es mucho más amplio que el del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 10 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 11 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo.** A diferencia de la versión original y la inglesa, donde uno de los dos subtextos se encuentra parcialmente fuera del bocadillo, en español se ha editado el bocadillo y se ha colocado el texto completamente dentro del bocadillo. Además, mientras que en la versión original y en la inglesa se establece una clara diferenciación en la tipografía del texto principal y del subtexto en el bocadillo, en español se ha empleado la misma tipografía en ambos casos.			

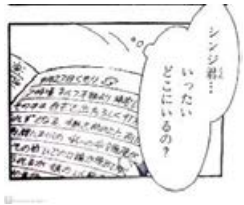
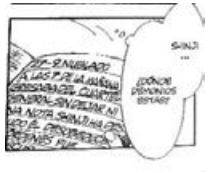
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 11 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En todas las versiones se ha traducido este cartel. Sin embargo, en la versión española, en la edición se han eliminado las líneas verticales del interior del cartel y se ha añadido un margen blanco al exterior de las letras.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 11 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** Tanto en la versión inglesa como en la española se ha traducido la inscripción. A diferencia de la versión original como la inglesa, donde el texto está justificado, en la versión española el texto está centrado.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 11 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Manuscrito.** Tanto en la versión inglesa como en la española se ha traducido el escrito.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 11 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección dentro del bocadillo.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido esta interjección, la versión española ha empleado una interjección española en vertical, pero sin mantener la estética de la interjección japonesa (escrito en tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 11 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido esta onomatopeya, en español se ha empleado una interjección.			

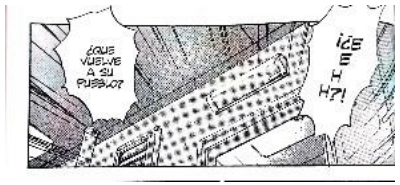
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 11 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se traduce este texto. En la versión inglesa se añade, además, una flecha señalando el personaje al que hace referencia el texto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 12 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** La versión española ha empleado una onomatopeya española, pero sin mantener la estética de la onomatopeya japonesa (escrito en tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 12 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección dentro del bocadillo.** La versión española ha empleado una interjección española en vertical, pero sin mantener la estética de la interjección japonesa (escrito en tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 2 Cap. 12 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en la imagen.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido el peritexto, en español se ha traducido al español.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 13 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido el cartel, en español se ha traducido el cartel empleando una generalización (“estación”), en lugar de emplear el nombre de la estación. Además, se añade un marco rectangular alrededor de la estación.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 13 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** Mientras que en la versión inglesa no se han traducido ninguno de los carteles que aparecen, en español se han traducido dos de los tres que hay. El peritexto restante se ha dejado en blanco.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 13 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro de los bocadillos.** En todas las versiones se ha traducido el texto visual dentro de los bocadillos. En el caso de la versión española también se ha intentado reproducir la estética del texto visual del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 13 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En todas las versiones se ha traducido el texto visual dentro del bocadillo, aunque sin mantener la estética del original (escrito en tipografía puntiaguda). **Peritexto: Nota al pie de página.** En la versión original aparece una nota a un lado de la viñeta explicando uno de los términos que aparece en el texto visual. No obstante, puesto que la referencia a este término se ha perdido en las traducciones al inglés y al español, la nota al pie de página se ha omitido.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 13 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en la imagen.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido el peritexto, en español se ha traducido al español.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 13 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección dentro del bocadillo.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido esta interjección, la versión española ha empleado una interjección española en vertical, pero sin mantener la estética de la onomatopeya japonesa (escrito en tipografía puntiaguda y sin conservar el color grisáceo de la tipografía original).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 13 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo.** En todas las versiones se ha traducido el subtexto, aunque, a diferencia de la versión original y de la inglesa, donde se coloca el subtexto al lado izquierdo del principal, en la versión española se ha colocado a la derecha.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 13 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se ha traducido el texto dentro de la imagen.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol.31 Cap. 13 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido la onomatopeya, en español se ha omitido por completo y el bocadillo aparece en blanco.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 14 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en la imagen.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido el peritexto, en español se ha traducido al español.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 14 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección dentro del bocadillo.** Mientras que en la versión original aparece una interjección dentro del bocadillo, tanto en inglés como en español se ha traducido como un texto visual dentro del bocadillo. Además, en ninguna de las versiones se ha traducido como un insulto (que es la interjección que aparece en la original).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 14 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En todas las versiones se ha traducido el texto visual dentro del bocadillo, aunque sin mantener la estética del original (escrito en tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 14 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En todas las versiones se ha traducido el texto visual dentro del bocadillo, aunque sin mantener la estética del original (escrito en tipografía puntiaguda).			

+

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 14 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** Mientras que en inglés no se ha traducido esta inscripción, en español se ha traducido parcialmente (solamente la inscripción "nombre"). Sin embargo, la inscripción "UN" escrita en inglés no se ha traducido en español (ONU, haciendo referencia a la Organización de las Naciones Unidas a la que pertenece NERV y de cuya relación se hace referencia a lo largo de la obra).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 14 Viñeta 7			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo.** En todas las versiones se ha traducido el subtexto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 14 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo.** Mientras que en la versión inglesa se traducen los dos subtextos que aparecen en la viñeta, en la versión española se ha traducido solamente una de ellas y la otra se ha omitido por completo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 14 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido este cartel, en español sí se ha traducido.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 14 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección dentro del bocadillo.** La versión española ha empleado una interjección española en vertical, pero sin mantener la estética de la interjección japonesa (escrito en tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 14 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** La versión española ha empleado una onomatopeya española en horizontal, aunque manteniendo la estética de la interjección japonesa (escrito en tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 14 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo.** En las versiones inglesa y española se ha eliminado la referencia al subtexto y se ha añadido la información del subtexto dentro del texto principal del bocadillo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 15 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se ha traducido el texto dentro de la imagen.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 15 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección dentro del bocadillo.** A pesar de que la versión española no ha conservado la estética visual del original (en tipografía puntiaguda), se han añadido líneas verticales onduladas para simular un efecto de agua.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 15 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección dentro del bocadillo.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido la interjección, la versión española ha empleado una interjección española en vertical manteniendo la estética de la interjección japonesa (escrito en tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 15 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección dentro del bocadillo.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido la interjección, la versión española ha empleado una interjección española en vertical manteniendo la estética de la interjección japonesa (escrito en tipografía puntiaguda).			

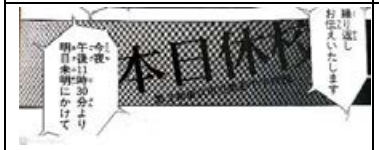
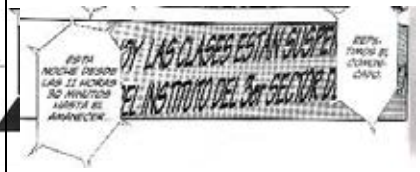
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 15 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción escrita en inglés en el original japonés.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 16Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha eliminado el texto japonés e inglés y se ha traducido por completo en español.			

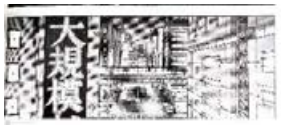
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 17 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** Mientras que en inglés no se ha traducido la inscripción, en la versión española se ha traducido por completo al español.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 17 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo.** En todas las versiones se ha traducido el subtexto dentro del bocadillo, aunque en el caso del español el subtexto ha ocupado más espacio que en las demás versiones.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 17 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** Mientras que en la versión inglesa no se traduce el cartel, en español sí se traduce.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 17 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido la inscripción, en la versión española solamente ha traducido el texto que aparecen en japonés en el original, manteniendo en inglés el texto que aparece en inglés en el original.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 17 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido la inscripción, en la versión española solamente ha traducido el texto que aparecen en japonés en el original, manteniendo en inglés el texto que aparece en inglés en el original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 18 Viñeta 8			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** Mientras que la versión inglesa no ha traducido esta onomatopeya, la versión española ha empleado una onomatopeya española en vertical, pero sin mantener la estética de la onomatopeya japonesa (escrito en tipografía puntiaguda) aunque intenta conservar el color grisáceo de la tipografía y aparece traducido en color blanco.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 3 Cap. 18 Viñeta 6</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td><td>Peritexto icónico</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Inscripción. En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción. Sin embargo, a diferencia de la versión inglesa, donde no se ha traducido la onomatopeya que se encuentra sobre la inscripción, en la versión española se ha traducido la onomatopeya al español ocultando tras de sí parte de la imagen.</td></tr>
</table>

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 3 Cap. 18 Viñeta 1-3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección dentro del bocadillo.** La versión española ha empleado una interjección española en vertical manteniendo la estética de la interjección japonesa (escrito en tipografía puntiaguda) y las exclamaciones del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido, en español se ha eliminado completamente.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Bocadillos con forma de línea.** En la versión española se ha traducido el bocadillo con forma de línea y se ha centrado el texto dentro del bocadillo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Bocadillos con forma de línea.** En la versión española se ha traducido el bocadillo con forma de línea y se ha centrado el texto dentro del bocadillo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección dentro del bocadillo.** Si bien en ninguna de las versiones se han traducido las interjecciones, en español las interjeccinoes se han desplazado ligeramente hacia la izquierda y, por lo tanto, ha quedado descuadrado.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo.** Mientras que en la versión inglesa se ha omitido el subtexto, en español sí se ha traducido, aunque se ha colocado debajo del texto principal, en lugar a la izquierda del texto principal.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En español se ha traducido el texto visual, aunque sin mantener la estética del original (en tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En español se ha traducido el texto visual, aunque sin mantener la estética del original (en tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo.** Si bien en ambas versiones se ha traducido el subtexto, en español no solamente el subtexto se ha colocado debajo del texto principal y no en el lado izquierdo como en el original, sino que la información del subtexto y del texto principal están invertidos.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Bocadillos con forma de línea.** En la versión española se ha traducido el bocadillo con forma de línea y se ha centrado el texto dentro del bocadillo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Metáfora visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto principal de forma coherente con la metáfora visual que se encuentra dentro del bocadillo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

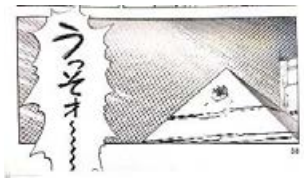
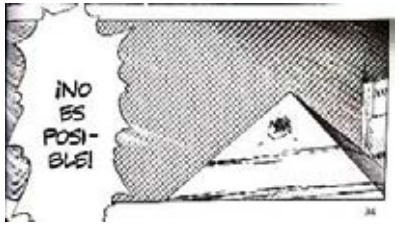
<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 5</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td> </td><td>
</td><td>
</td><td>Peritexto verbal</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Bocadillos con forma de línea. En la versión española se ha traducido el texto, pero se encuentra ligeramente desplazado del bocadillo.</td></tr>
</table>

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 20 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** Mientras que en inglés no se ha traducido esta inscripción, en español se ha traducido parcialmente (solamente la inscripción "nombre"). Sin embargo, la inscripción "UN" escrita en inglés no se ha traducido en español (ONU, haciendo referencia a la Organización de las Naciones Unidas a la que pertenece NERV y de cuya relación se hace referencia a lo largo de la obra).			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 21 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto visual sin mantener la estética del original (una tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 21 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido el texto, en español sí se ha traducido, pero no ha mantenido la orientación diagonal del texto y se ha colocado completamente en vertical.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 21 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto visual sin mantener la estética del original (una tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 21 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto visual intentando de algún modo mantener la estética del original (una tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 21 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Bocadillos con forma de línea.** En la versión española se ha traducido el texto y se encuentra centrado dentro del bocadillo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 21 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se traduce este texto y se conserva la flecha señalando el objeto al que hace referencia el texto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 22 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 22 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo.** Mientras que en la versión inglesa se ha mantenido el subtexto dentro del bocadillo, en la versión española se ha omitido el subtexto y la información de la misma se ha añadido al texto principal.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 22 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto visual, aunque sin mantener la estética ni el impacto visual del original.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 22 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto visual, aunque sin mantener la estética ni el impacto visual del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 22 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido la interjección, en español sí se ha traducido, aunque sin mantener la estética del original (tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 23 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido la interjección, en español sí se ha traducido, aunque sin mantener la estética del original (tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 23 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido la interjección, en español sí se ha traducido, aunque sin mantener la estética del original (tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 23 Viñeta 2-3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido la interjección, en español sí se ha traducido, aunque sin mantener la estética del original (tipografía puntiaguda).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 23 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto visual, aunque sin mantener la estética ni el impacto visual del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 23 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto visual, aunque sin mantener la estética ni el impacto visual del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 23 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Metáfora visual dentro del bocadillo.** En todas las versiones se ha conservado la metáfora visual, aunque en español se ha editado y ha cambiado su forma.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 23 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Metáfora visual dentro del bocadillo.** En todas las versiones se ha conservado la metáfora visual, aunque en español se ha editado y ha cambiado su forma.			

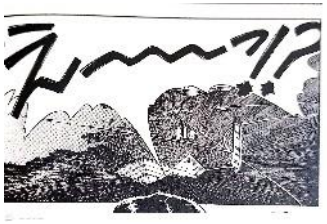
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 23 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En todas las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 23 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Bocadillos con forma de línea.** En la versión española se ha traducido el bocadillo con forma de línea y se ha centrado el texto dentro del bocadillo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 23 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En todas las versiones se ha traducido la interjección.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 24 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo.** Mientras que en la versión inglesa se ha mantenido el subtexto dentro del bocadillo, en la versión española se ha omitido el subtexto y la información de la misma se ha añadido al texto principal.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 24 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, aunque sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 24 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, aunque sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 24 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido el texto, en español sí se ha traducido, aunque sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 24 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido el texto, en español sí se ha traducido.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 24 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido la inscripción, en español sí se ha traducido.			

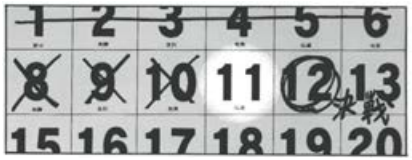
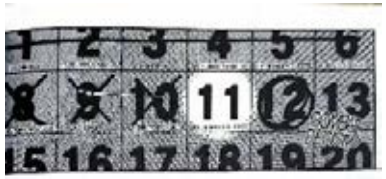
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 24 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido el cartel, en español sí se ha traducido, aunque sin mantener la forma del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 24 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección en la imagen.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido la interjección, en español sí se ha traducido, aunque sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 25 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido la inscripción, en español sí se ha traducido.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 25 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Bocadillos con forma de línea.** En la versión española se ha traducido el bocadillo con forma de línea y se ha centrado el texto dentro del bocadillo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 25 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En la versión española se ha añadido el texto como subtexto dentro del bocadillo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 25 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido la inscripción, en español sí se ha traducido.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 4 Cap. 21 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo:** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 27 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en la imagen.** En la versión española no solamente no se ha mantenido la forma vertical del original, sino que el significado es totalmente distinto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 27 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido usando una interjección española, pero sin mantener la estética del original.			

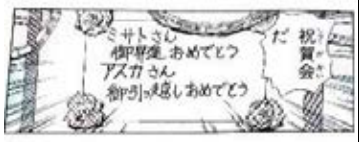
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 27 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo.** Tanto en la versión inglesa como en la española se omite el subtexto y la información de la misma aparece dentro del texto principal.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 27 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** Los dos textos visuales se han traducido en español, pero sin mantener la estética del original			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 27 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En todas las versiones se ha traducido el cartel. En la versión española está centrado, mientras que en el original está justificado a la izquierda.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 27 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En la versión española se ha omitido por completo el texto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 27 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, pero sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 5 Cap. 27 Viñeta 4</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td> </td><td>
</td><td> </td><td>Peritexto verbal</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo. En la versión española se ha eliminado el subtexto y se ha colocado la información del mismo en el texto principal.</td></tr>
</table>

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 27 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto, pero sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 27 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónica
Comentario: **Peritexto: Interjección dentro de la imagen.** En la versión española se ha traducido la interjección.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 28 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo.** En la versión española se ha eliminado el subtexto y se ha colocado la información del mismo en el texto principal.			

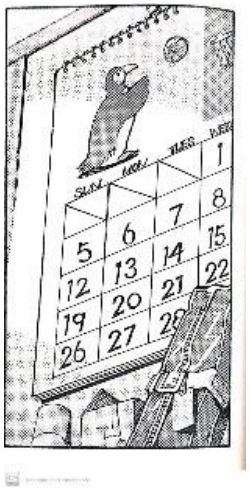
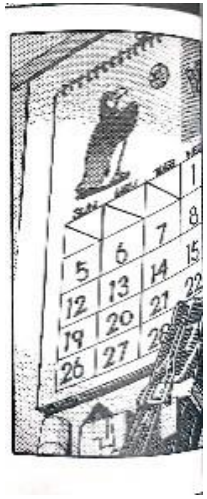
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 28 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** Mientras que en la versión inglesa se ha omitido la inscripción, en español sí se ha traducido.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 28 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido el texto, en español se ha omitido por completo.			

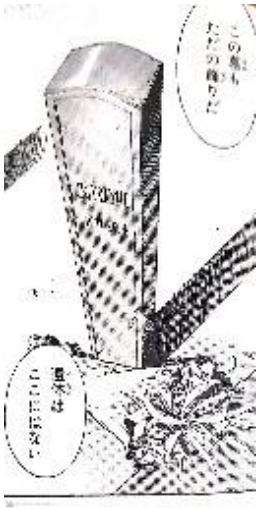
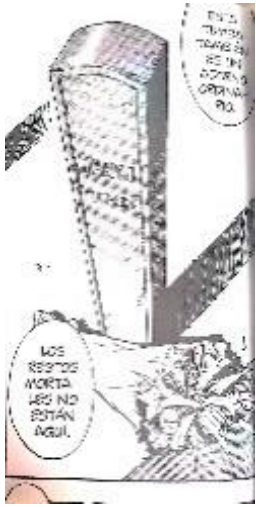
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 29 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En ninguna de las versiones se ha traducido el cartel.			

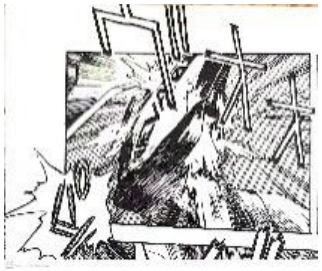
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 29 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido, en español se ha traducido aunque sin mantener la estética del original.			

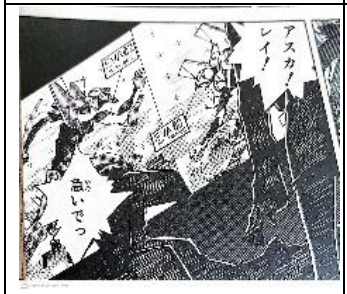
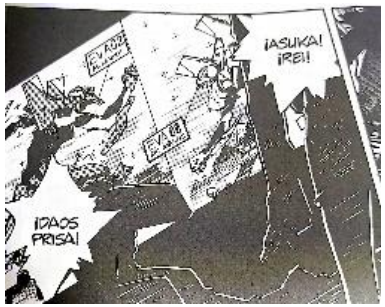
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 29 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción. En japonés el nombre del personaje está escrito siguiendo el orden japonés (primero apellido, luego nombre), al contrario del orden occidental (primero nombre, luego apellido).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 30 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** La versión española ha empleado una onomatopeya española, pero sin mantener la estética de la onomatopeya japonesa (escrito en tipografía puntiaguda), sin mantener el orden vertical del original y sin conservar el color grisáceo de la tipografía original.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 30 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

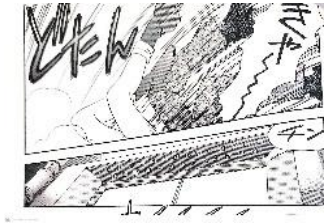
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 31 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En la versión española se ha traducido, pero todo el texto se ha colocado en el lado derecho del personaje, mientras que en original está colocado a ambos lados del mismo.			

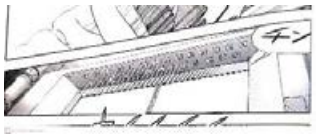
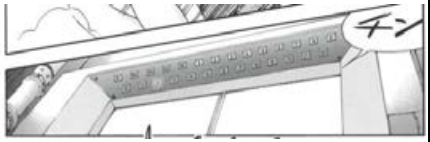
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 31 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección en la imagen.** Mientras que en la versión inglesa no se ha traducido la interjección, en español sí se ha traducido.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 31 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido usando una interjección española, pero el orden de lectura es horizontal, mientras que en la versión original es en vertical y así también se coloca en la versión inglesa.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 31 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido todo en español, eliminando el texto tanto en japonés como en español.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeyas dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya usando una onomatopeya española, pero sin mantener la estética del original. **Peritexto: Metáfora visual dentro del bocadillo.** En todas las versiones se ha conservado la metáfora visual intacta.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeyas dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya usando una onomatopeya española, pero sin mantener la estética del original. **Peritexto: Metáfora visual.** En todas las versiones se ha conservado la metáfora visual intacta.			

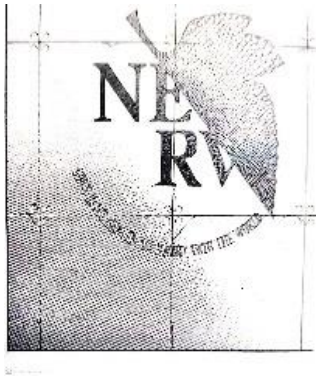
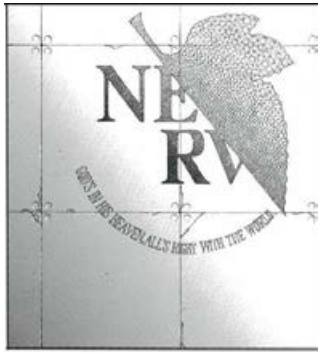
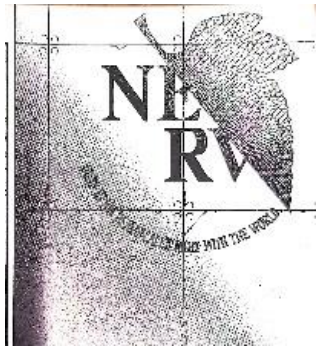
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se ha traducido el texto.			

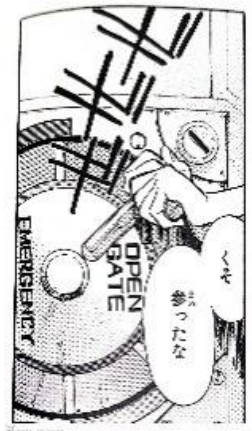
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En todas las versiones se ha traducido la inscripción.			

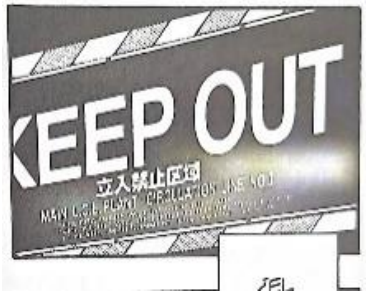
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En ninguna de las versiones se ha traducido el cartel.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En ninguna de las versiones se ha traducido el cartel.			

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En ninguna de las versiones se ha traducido el cartel.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en la imagen.** En la versión española la interjección se ha traducido como una onomatopeya.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 9			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se ha traducido el texto.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se ha traducido el texto. En la versión inglesa se ha añadido un marco.			

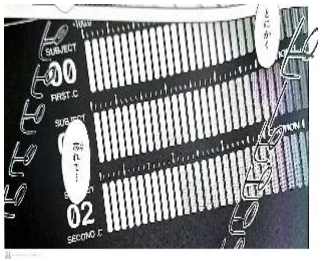
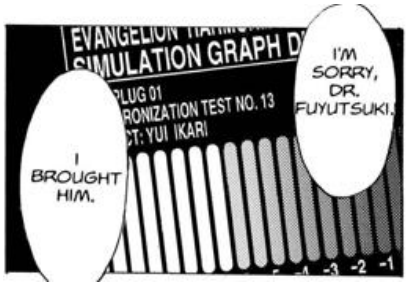
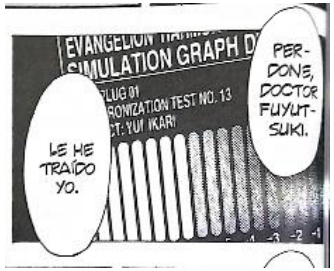
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se ha traducido el texto. En la versión inglesa se ha añadido un marco.			

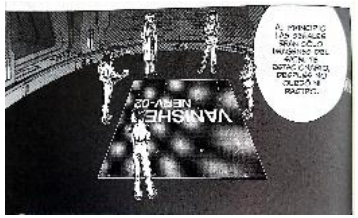
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 32 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se ha traducido el texto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 33 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 5</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td> </td><td>
</td><td>  </td><td>Peritexto icónico</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Inscripción. En ninguna de las versiones se ha traducido.</td></tr>
</table>

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Bocadillos con forma de línea/Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el bocadillo con forma de línea y se ha centrado el texto dentro del bocadillo, pero sin mantener la estética del original y dejando un amplio espacio en blanco dentro del bocadillo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

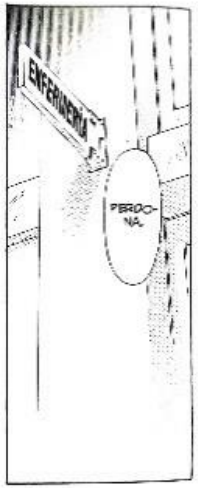
<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 1</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td><td>
</td><td>Peritexto icónico</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Cartel. En ninguna de las versiones se ha traducido.</td></tr>
</table>

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en el bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, aunque manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el cartel.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 35 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Metáfora visual dentro del bocadillo.** La traducción del texto del bocadillo de forma coherente con la metáfora visual.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Bocadillos con forma de línea.** En la versión española se ha traducido el bocadillo con forma de línea y se ha centrado el texto dentro del bocadillo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, aunque sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, aunque sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

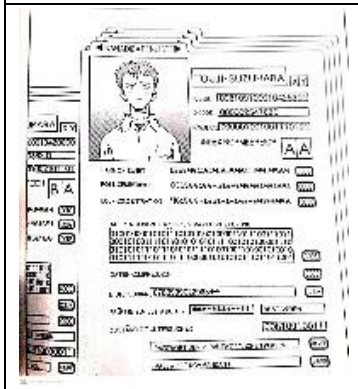
Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo.** En la versión española se ha eliminado el subtexto y la información que aparecía en ella se ha añadido al texto principal del bocadillo.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 3</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td> </td><td>
</td><td> </td><td>Peritexto icónico</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Metáfora visual dentro del bocadillo. La traducción del texto del bocadillo de forma coherente con la metáfora visual.</td></tr>
</table>

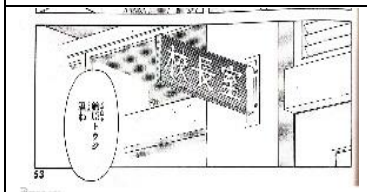
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 34 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido.			

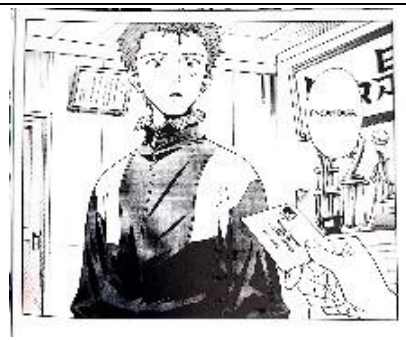
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 35 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Bocadillos con forma de línea.** En la versión española se ha eliminado el bocadillo por completo y la información que aparece en ella se ha colocado como texto principal dentro del bocadillo convencional.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 35 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el cartel.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 35 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 35 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, aunque sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 35 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Bocadillos con forma de línea.** En la versión española se ha traducido el texto, pero este no está centrado.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 35 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el cartel.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 36 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Metáfora visual dentro del bocadillo.** En todas las versiones se ha conservado la metáfora visual, pero se ha editado.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 36 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, aunque sin mantener la estética del original.			

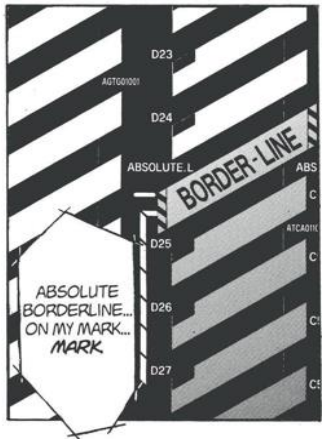
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 36 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En la versión española se ha traducido el texto, aunque ocultando ligeramente tras de sí parte del personaje.			

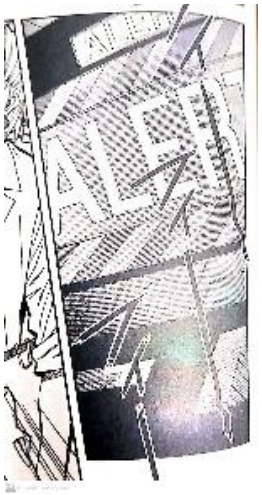
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 37 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en la imagen.** En la versión española se ha traducido la interjección.			

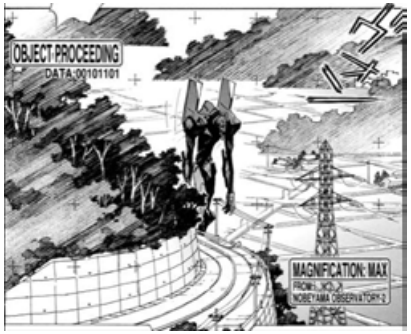
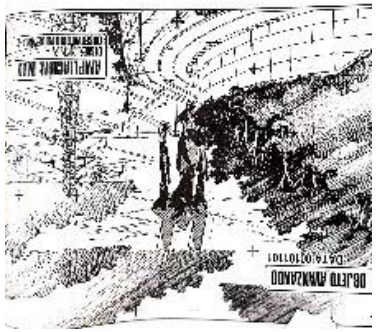
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 5 Cap. 37 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 37 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 38 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se han traducido las inscripciones.			

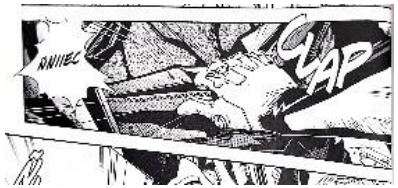
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 38 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
	HIII

Ubicación: Vol. 6 Cap. 40 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
		¡¡¡

Ubicación: Vol. 6 Cap. 40 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto, pero sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 40 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, pero sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 40 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, pero sin mantener la estética del original.			

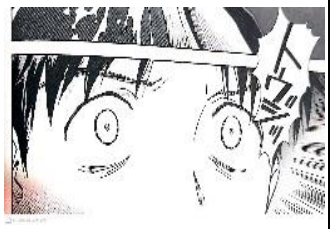
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 40 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, pero sin mantener la estética del original.			

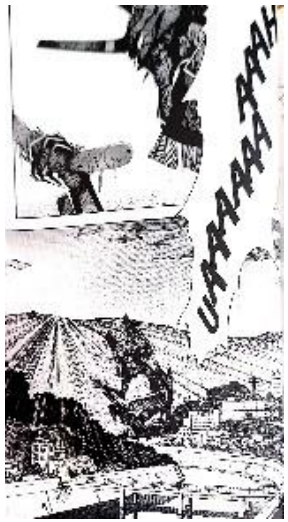
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 40 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto como una interjección, sin mantener la estética del original y el orden de lectura (horizontal) frente al orden de lectura del original (vertical).			

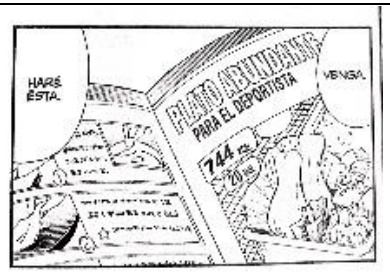
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 40 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto, pero sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 40 Viñeta 1-3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, pero sin mantener el orden de lectura (horizontal) del original (vertical) ni la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 40 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción.			

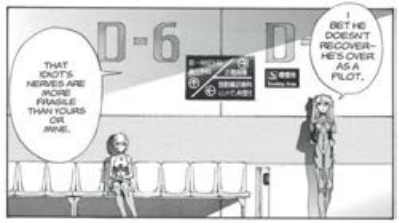
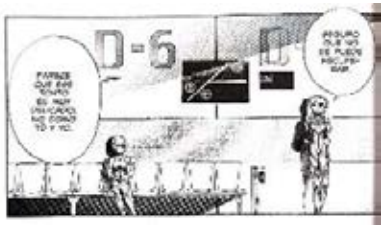
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 41 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se han traducido las interjecciones y una de ellas intenta reproducir el color grisáceo de la tipografía del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 41 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el cartel eliminando el texto tanto japonés como inglés.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 41 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha omitido por completo el texto del cartel y solamente permanecen las flechas indicadoras.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 41 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en la imagen.** En la versión española se ha traducido la interjección.			

			Ubicación: Vol. 6 Cap. 40 Viñeta 3

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se traduce la interjección, aunque sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 41 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el cartel.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 42 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En la versión española se ha traducido el texto, aunque se ha colocado centrado, en lugar de al lado derecho e izquierdo de la parte superior de la imagen.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 42 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En la versión española se ha traducido el texto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 42 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En la versión española se ha traducido el texto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 42 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En la versión española se ha traducido el texto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 42 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el cartel.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 42 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el cartel (solamente el texto en japonés, no en inglés.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 42 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción.			

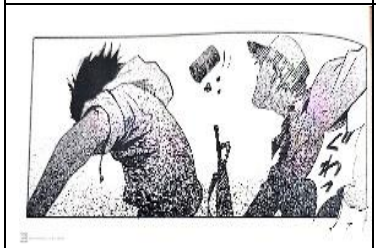
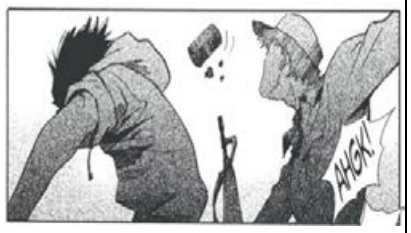
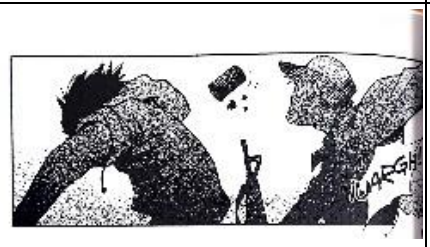
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 43 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto, pero siguiendo un orden vertical y escrito siguiendo un orden horizontal.			

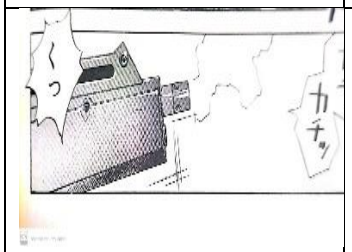
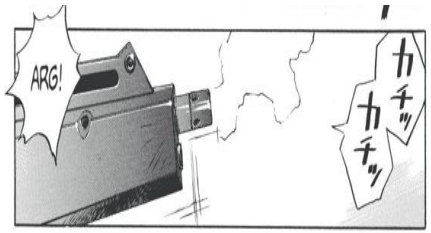
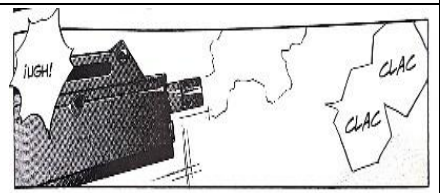
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 43 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, pero sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 43 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, pero sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 6 Cap. 40 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, pero sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 44 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 45 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido parcialmente la inscripción.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 45 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, pero manteniendo un orden de lectura horizontal, frente al orden vertical del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 45 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección siguiendo un orden vertical, pero sin mantener la estética del original.			

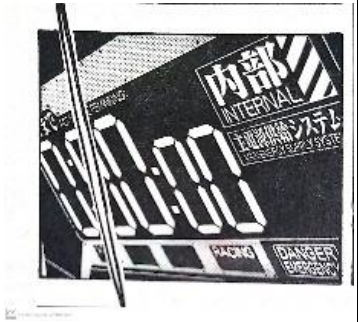
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 46 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección siguiendo un orden de lectura horizontal frente al original que sigue un orden de lectura vertical.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 46 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección siguiendo un orden vertical, pero sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 46 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 47 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, pero sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 47 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en la imagen.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 47 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en la imagen.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

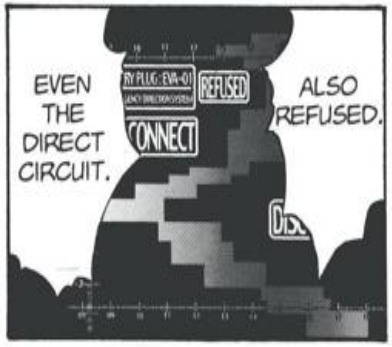
<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 7 Cap. 47 Viñeta 1</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td> </td><td>
</td><td>
</td><td>Peritexto verbo-icónico</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Interjección visual en la imagen. En la versión española se ha traducido la interjección sin mantener la estética del original.</td></tr>
</table>

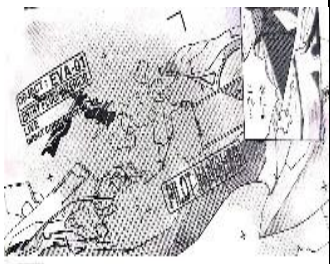
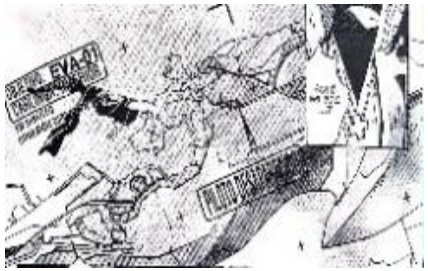
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 48 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción. Emplea el término “carlinga” para el “entry plug”.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 48 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción. Emplea el término “carlinga” para el “entry plug”.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 7 Cap. 48 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción. Emplea el término “carlinga” para el “entry plug”.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

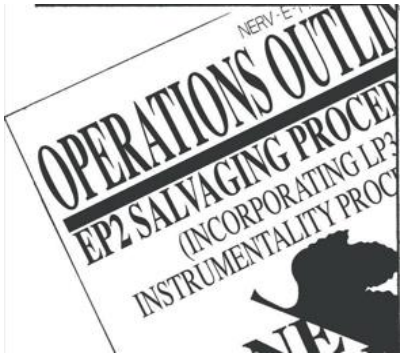
<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 8 Cap. 49 Viñeta 2-3</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td><td>Peritexto verbo-icónico</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo. En la versión española se ha traducido el texto manteniendo la estética del original.</td></tr>
</table>

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 49 Viñeta 2-3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 49 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión original se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 49 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión original se ha traducido el cartel.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 50 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión original se ha traducido parcialmente la inscripción (no se ha traducido el término "dummyplug").			

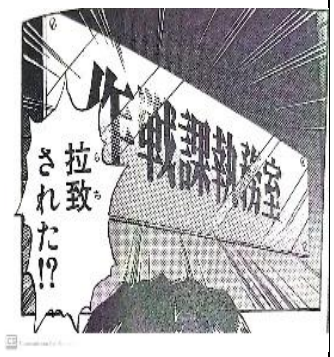
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 51 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el texto manteniendo la estética del original.			

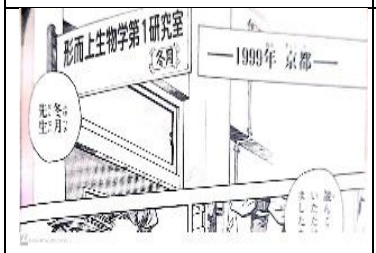
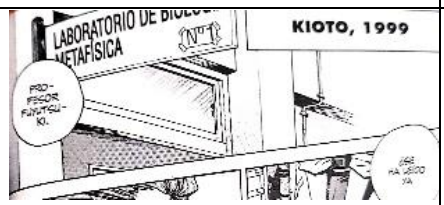
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 51 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción. En el caso de la versión española, las siglas UN (“ONU”) se ocultan parcialmente.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 52 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el cartel.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 52 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el cartel.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 52 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el cartel, pero la traducción es errónea.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 53 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido parcialmente la inscripción (no se ha traducido el nombre del periódico, “Mainichi Shimbun”).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 53 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española no se ha traducido la inscripción, a pesar de que hace claras referencias a GAINAX, la productora que dirigió el anime de Neon Genesis Evangelion.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 53 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el texto escrito en japonés en el original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 53 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española no se han traducido los cascos en los que están inscritas las siglas UN (“ONU” en español).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 53 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el cartel.			

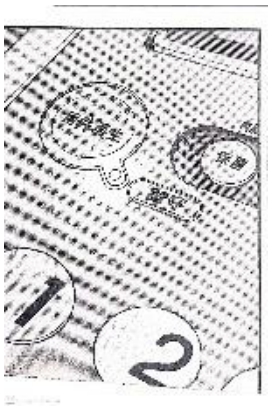
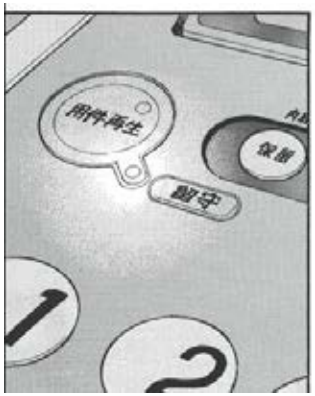
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 53 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el cartel.			

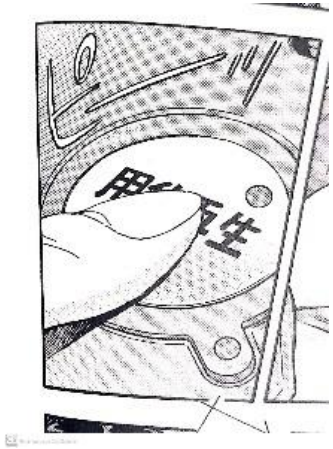
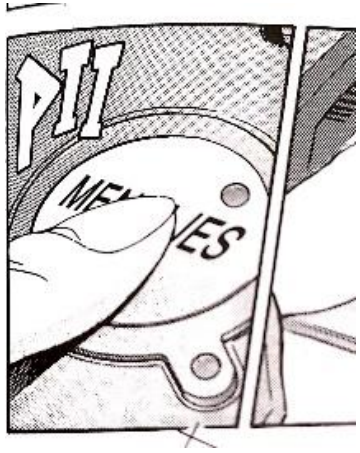
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 53 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el cartel.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 55 Viñeta 7			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción.			

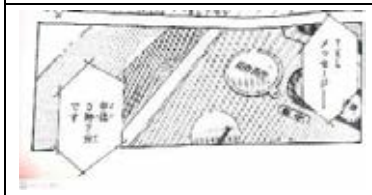
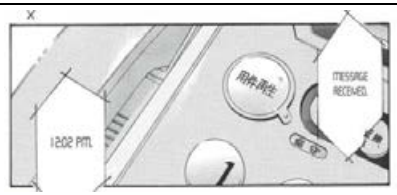
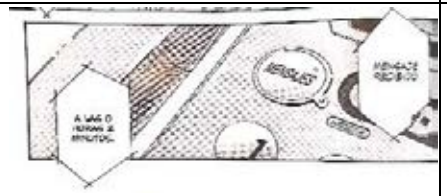
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 5 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 55 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción.			

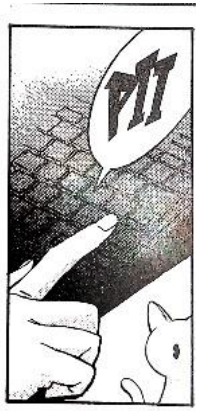
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 55 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 56 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, pero sin mantener la estética del original.			

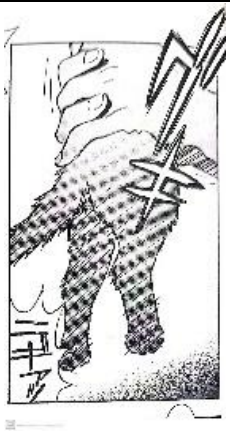
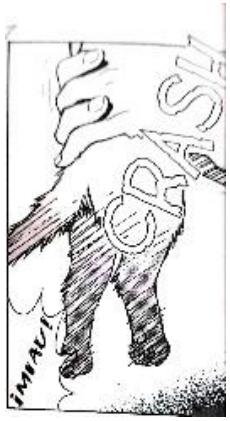
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 8 Cap. 56 Viñeta 8			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, pero sin mantener la estética del original.			

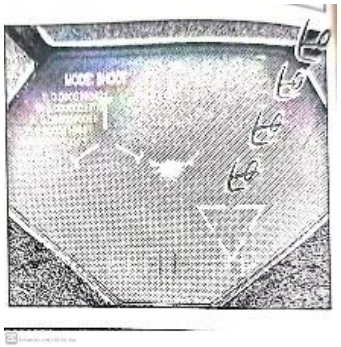
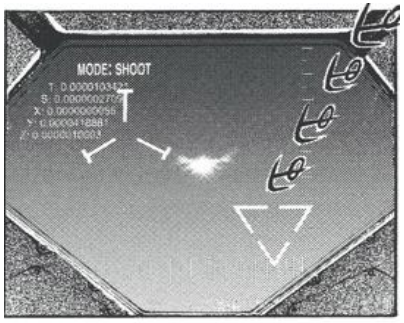
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 56 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en la imagen.** En la versión española se ha traducido la interjección, pero sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 57 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, aunque sin mantener la estética vertical y de tipografía puntiaguda del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 59 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 59 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción superponiendo la traducción sobre la original (y, por lo tanto, sin eliminarla ni editarla) y empleando una tipografía completamente diferente de la original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 60 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

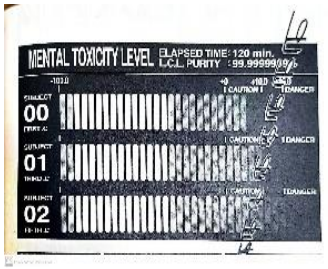
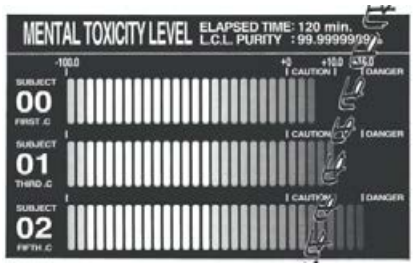
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 62 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha eliminado tanto la parte escrita en japonés como en inglés y se ha simplificado en un solo texto en español.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 62 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

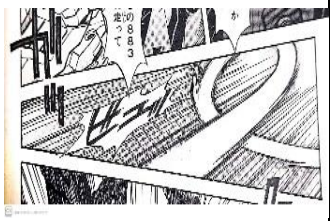
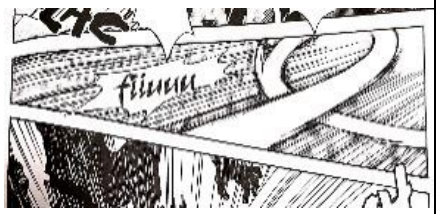
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 62 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 62 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, aunque sin mantener la estética vertical y de tipografía puntiaguda del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 9 Cap. 63 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, aunque sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 64 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, intentando mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 65 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, aunque sin mantener la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 65 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, aunque sin mantener la estética vertical y de tipografía puntiaguda del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 65 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, intentando mantener la estética del original.			

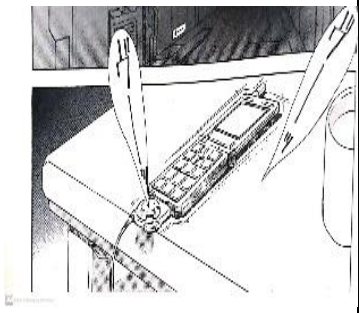
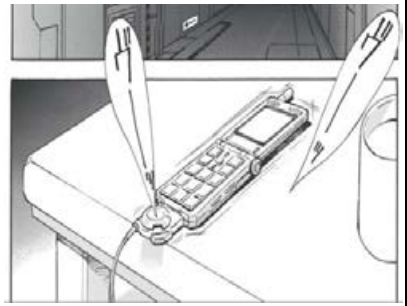
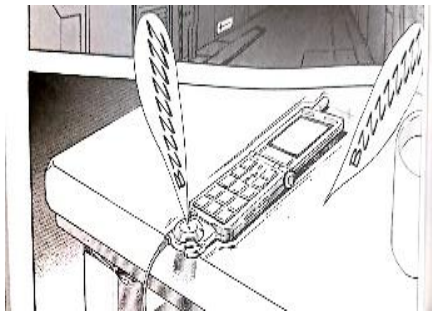
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 66 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, aunque sin mantener la estética del original.			

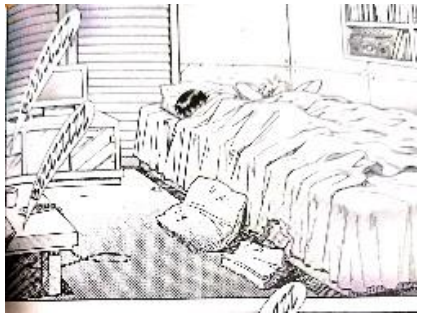
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 66 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el texto en japonés y se ha mantenido el inglés.			

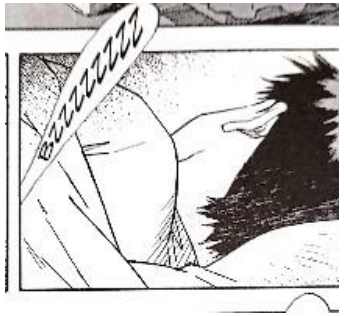
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 67 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, intentando mantener la estética del original, aunque no el orden de lectura (en el original es en vertical, en la traducción, en horizontal).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

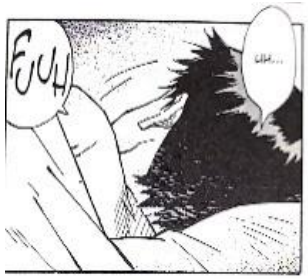
Ubicación: Vol. 10 Cap. 67 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, intentando mantener la estética del original, aunque no el orden de lectura (en el original es en vertical, en la traducción, en horizontal).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 10 Cap. 67 Viñeta 2</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td>  </td><td>Peritexto verbo-icónico</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo. En la versión española se ha traducido la onomatopeya, intentando mantener la estética del original, aunque no el orden de lectura (en el original es en vertical, en la traducción, en horizontal).</td></tr>
</table>

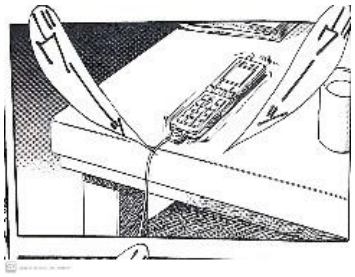
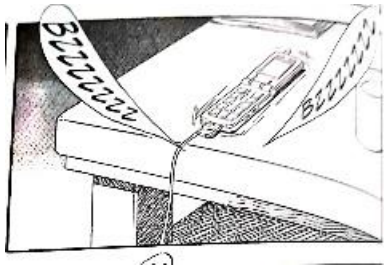
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 67 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, aunque sin mantener la estética vertical del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 67 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico Pérdida
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, aunque sin mantener la estética ni el orden de lectura del original.			

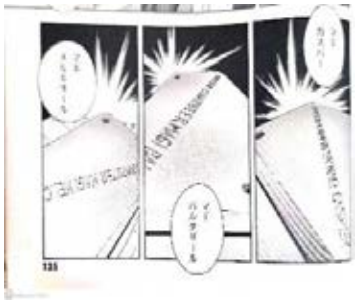
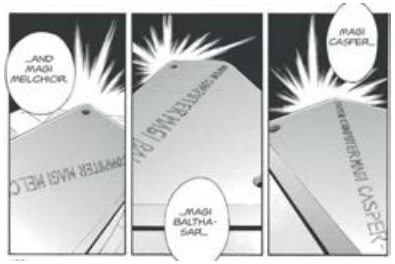
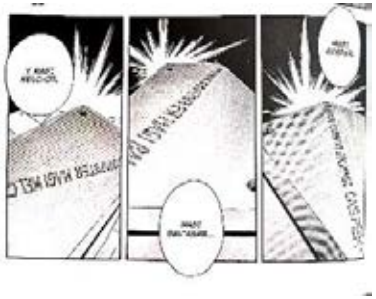
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 67 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, intentando mantener la estética del original, aunque no el orden de lectura (en el original es en vertical, en la traducción, en horizontal).			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 67 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya, intentando mantener la estética del original, aunque no el orden de lectura (en el original es en vertical, en la traducción, en horizontal).			

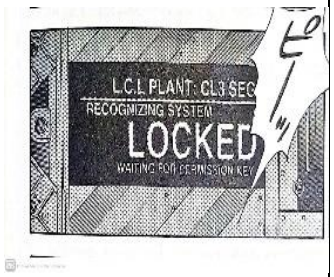
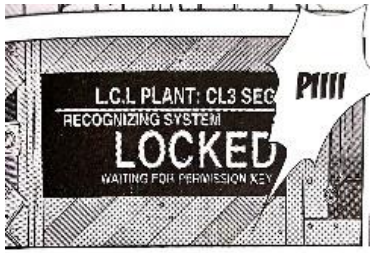
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 69 Viñeta 3-5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 69 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

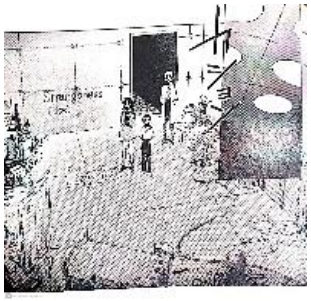
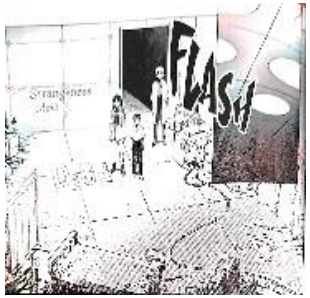
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 69 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En ninguna de las versiones se ha traducido el cartel.			

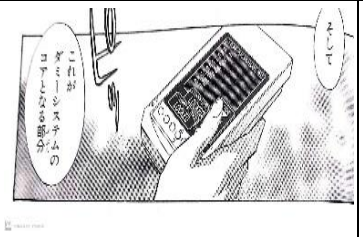
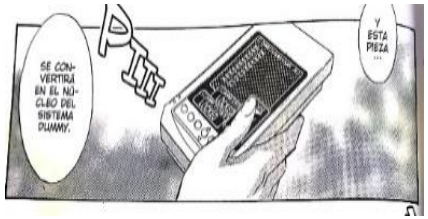
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 70 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española solamente se ha traducido el texto escrito originalmente en japonés, el inglés se mantiene			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 70 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 70 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

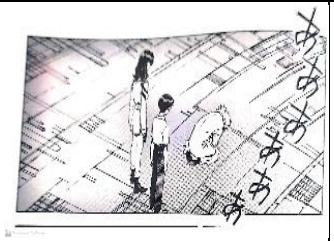
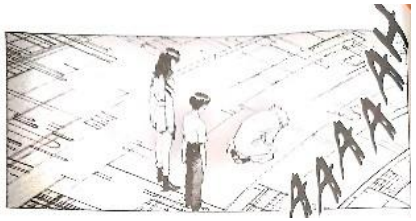
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 70 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 70 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 10 Cap. 70 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en la imagen.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original, aunque no el orden de lectura (en el original en vertical, en español en horizontal).			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 72 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción manteniendo la estética del original.			

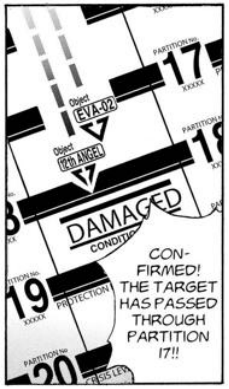
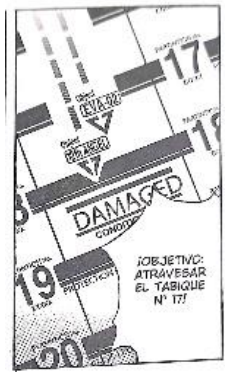
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 72 Viñeta 6			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción manteniendo la estética del original.			

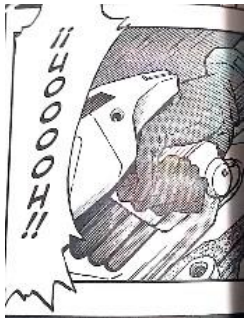
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 72 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 72 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

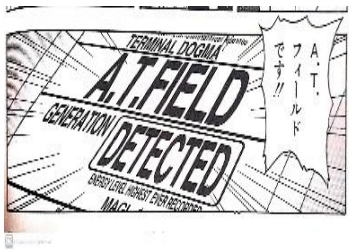
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 73 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección, aunque sin mantener la estética del original.			

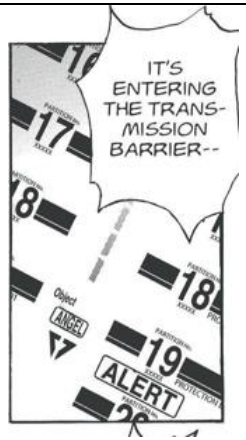
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 73 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

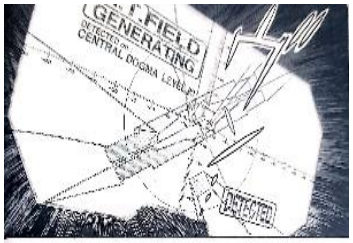
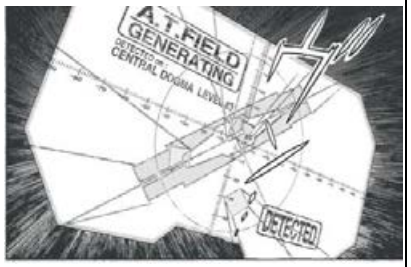
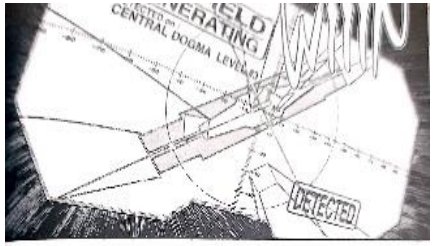
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 74 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

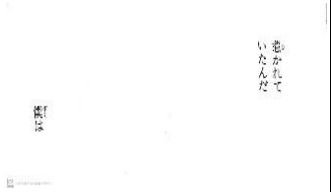
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 74 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

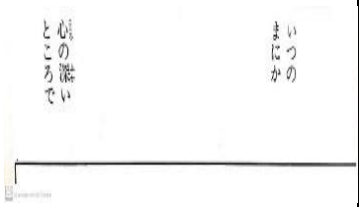
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 74 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 75 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se ha traducido el texto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 75 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se ha traducido el texto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 75 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En la versión española se ha traducido el cartel.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 75 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original, aunque no el orden de lectura (en el original, en vertical, en español, en horizontal).			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 75 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 75 Viñeta 2-3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

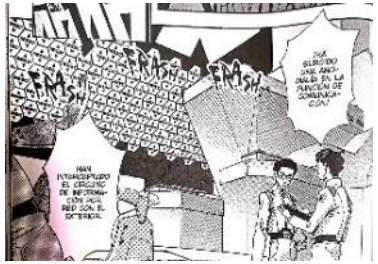
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 76 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 76 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

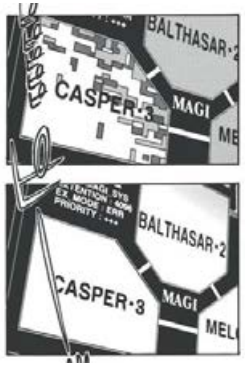
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 76 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

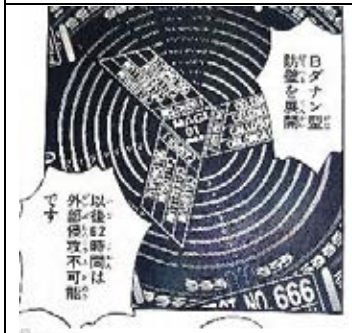
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 76 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido la inscripción manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 76 Viñeta 6-7			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

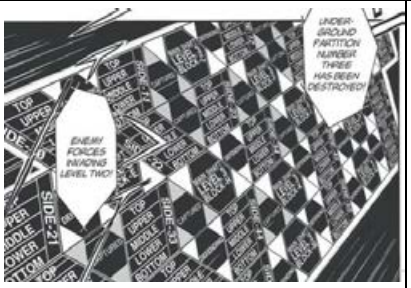
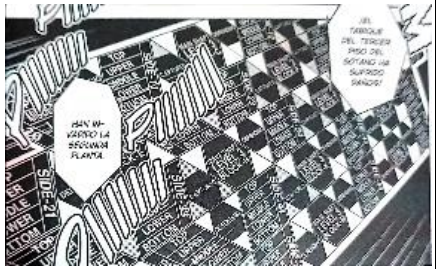
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 76 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 11 Cap. 76 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 12 Cap. 77 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción, aunque la paratraducción al español de las onomatopeyas ha provocado que la imagen quede ligeramente ocultada tras las mismas. .			

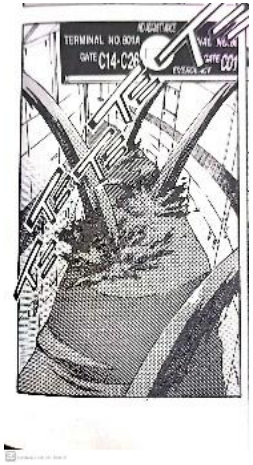
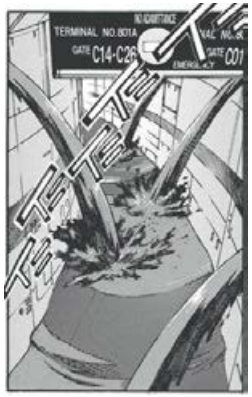
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 12 Cap. 77 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 12 Cap. 77 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en el bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original, aunque dejando un espacio considerable en blanco dentro del mismo.			

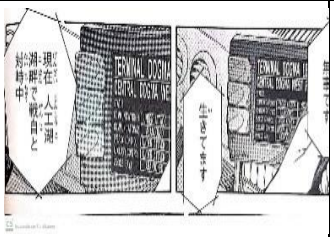
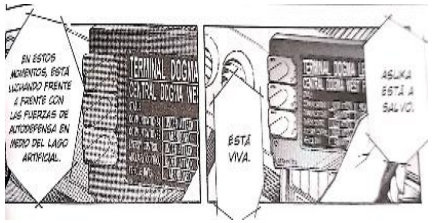
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 12 Cap. 77 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Cartel.** En ninguna de las versiones se ha traducido el cartel.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 12 Cap. 79 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en el bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

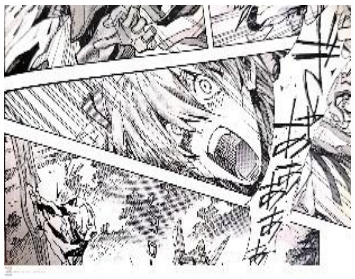
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 12 Cap. 80 Viñeta 4-5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

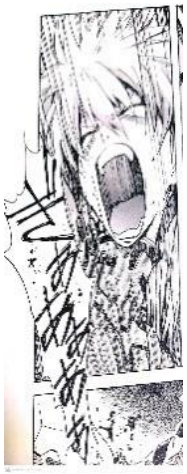
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 12 Cap. 83 Viñeta 1-2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en el bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

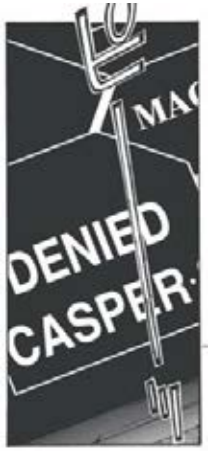
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 84 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en el bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 84 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en el bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 85 Viñeta 5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido parcialmente la inscripción.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 85 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En la versión española se ha traducido parcialmente la inscripción.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 85 Viñeta 1-2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en el bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 85 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en el bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

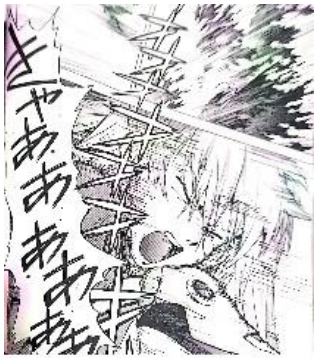
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 86 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en el bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 86 Viñeta 1-2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Onomatopeya dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la onomatopeya manteniendo la estética del original, aunque no su orden de lectura (en japonés, en vertical, en español, en horizontal) **Peritexto: Interjección visual en el bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

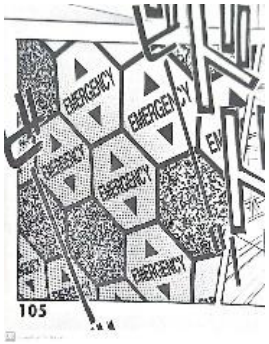
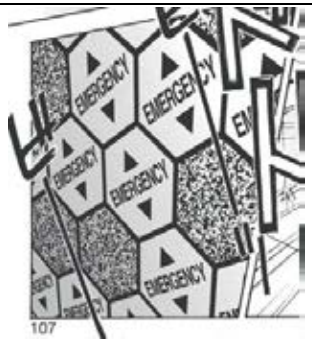
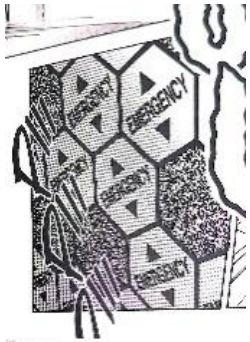
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 88 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en el bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 88 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en el bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 88 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Inscripción.** En ninguna de las versiones se ha traducido la inscripción.			

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 88 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual en el bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 89 Viñeta 1-2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original, aunque no su orden de lectura (en japonés, en vertical, en español, en horizontal)			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

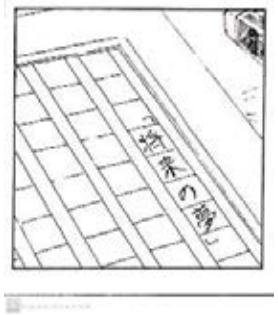
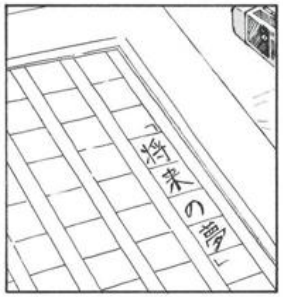
<table>
<tr><td colspan="4">Ubicación: Vol. 13 Cap. 89 Viñeta 1-2</td></tr>
<tr><td>Peritexto japonés</td><td>Peritexto inglés</td><td>Peritexto español</td><td>Tipo de peritexto</td></tr>
<tr><td> </td><td>
</td><td>
</td><td>Peritexto verbo-icónico

Peritexto verbo-icónico</td></tr>
<tr><td colspan="4">Comentario:

Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo. En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.

Peritexto: Texto visual dentro del bocadillo. En la versión española se ha traducido el texto visual manteniendo la estética del original, aunque no su orden de lectura (en japonés, en vertical, en español, en horizontal)</td></tr>
</table>

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 13 Cap. 90 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto icónico
Comentario: **Peritexto: Manuscrito.** En ninguna de las versiones se ha traducido el manuscrito.			

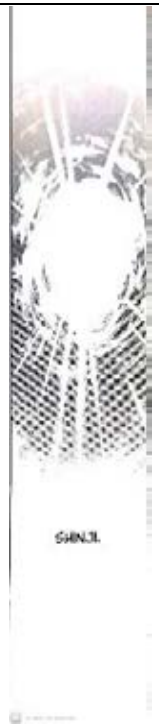
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 14 Cap. 91 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 14 Cap. 91 Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbo-icónico
Comentario: **Peritexto: Interjección visual dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido la interjección manteniendo la estética del original, aunque no su orden de lectura (en japonés, en vertical, en español, en horizontal)			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 14 Cap. 95 Viñeta 1			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal

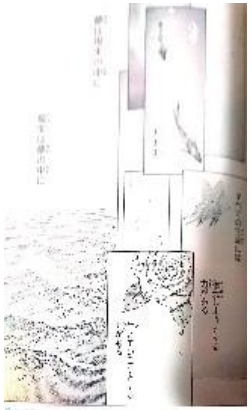
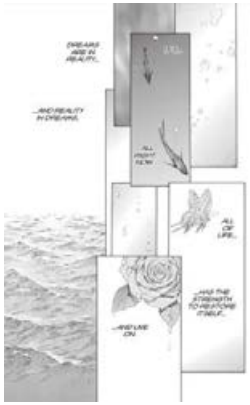
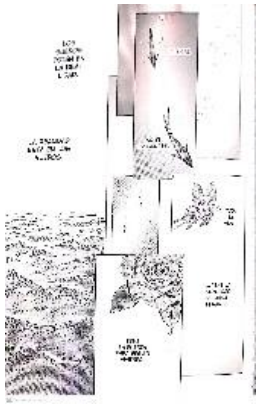
Comentario:

Peritexto: Texto dentro de la imagen. En todas las versiones se ha traducido el texto.

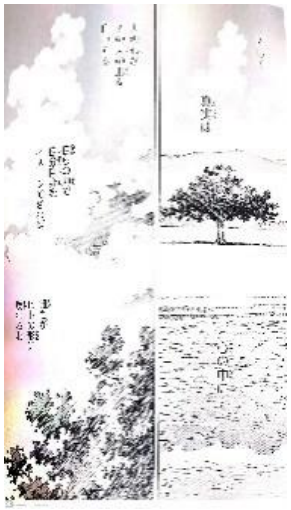
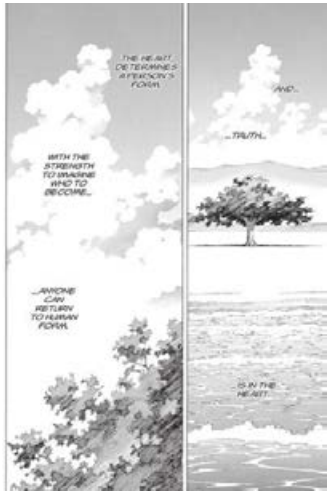
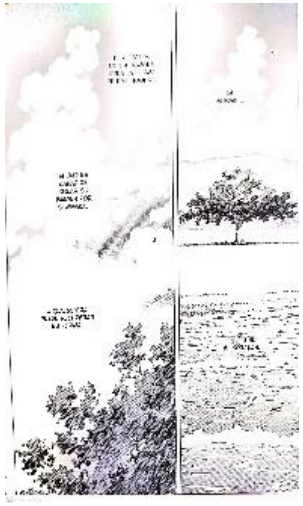
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 14 Cap. 95 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se ha traducido el texto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 14 Cap. 95 Viñeta 1-5			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se ha traducido el texto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 14 Cap. 95 Viñeta 1-2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se ha traducido el texto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 14 Cap. 95 Viñeta 3			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se ha traducido el texto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 14 Cap. 95 Viñeta 2			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
	GOODBYE.	ADIÓS...	Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Texto dentro de la imagen.** En todas las versiones se ha traducido el texto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Ubicación: Vol. 14 Cap. Última fase Viñeta 4			
Peritexto japonés	Peritexto inglés	Peritexto español	Tipo de peritexto
			Peritexto verbal
Comentario: **Peritexto: Subtexto dentro del bocadillo.** En la versión española se ha traducido el subtexto.			

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA