



Universidad de Valladolid

**FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**

TRABAJO FIN DE GRADO

**Traducción y comentario del manga
Victoria's Electric Coffin. Dificultades
y problemas en la traducción del
alemán al español**

Presentado por Paula Sánchez González

Tutelado por María Teresa Sánchez Nieto

Soria, 2024

ÍNDICE

1. RESUMEN	3
2. ABSTRACT	3
3. INTRODUCCIÓN	4
4. OBJETIVOS	4
5. METODOLOGÍA.....	4
6. MARCO TEÓRICO.....	5
6.1 ORIGEN E HISTORIA DEL <i>CÓMIC</i>	5
6.2 EL MANGA: ORIGEN E HISTORIA	6
6.3 TIPOS DE MANGA.....	8
6.4 CARACTERÍSTICAS FORMALES DEL MANGA	9
6.5 EL MANGA EN ALEMANIA	11
6.6 EL MANGA EN ESPAÑA.....	12
6.7 LA TRADUCCIÓN DEL MANGA EN ESPAÑA.....	13
7. TEXTO ELEGIDO	14
8. PROPUESTA DE TRADUCCIÓN	14
9. COMENTARIO	24
9.1 Dificultades de traducción.....	25
9.1.1. Dificultades textuales:.....	25
9.2 Problemas de traducción.....	25
9.2.1. Problemas pragmáticos de traducción (PPT)	25
9.2.2. Problemas lingüísticos de traducción (PLT).....	27
9.2.3. Problemas de traducción extraordinarios (PTE).....	28
10. CONCLUSIÓN	30
BIBLIOGRAFÍA	31
11. ANEXO	33
11.1 Portada del manga <i>Victoria's Electric Coffin</i>	33
11.2 Copia de trabajo del manga original para uso interno del tribunal	33

1. RESUMEN

Este trabajo presenta la traducción y un análisis comentado del manga *Victoria's Electric Coffin*, editado por la editorial Carlsen Manga en Alemania. En primer lugar, se ofrece una breve introducción sobre el mundo actual del manga y se justifica la elección del tema. Luego, se detalla la metodología empleada para llevar a cabo la traducción y el comentario. A continuación, el marco teórico, en donde se detalla la historia del manga, pasando por sus géneros, características y por último, se habla de la historia y la actualidad del manga en Alemania y España. Seguidamente, se presenta una breve introducción sobre la obra seleccionada, seguida de la propuesta y comentario de la traducción, explicando las dificultades y problemas que se encontraron y como se resolvieron. Finalmente, en la conclusión, se destaca la importancia de la traducción del manga, comentando algunos de los desafíos que el traductor se puede encontrar en el proceso de traducción.

Palabras clave

Manga, traducción literaria, comentario, Ikuno Tajima, Electric Coffin

2. ABSTRACT

In this study, I present the translation and a detailed commentary on the manga *Victoria's Electric Coffin*, published by Carlsen Manga in Germany. First, I provide a brief introduction to the current state of the manga industry and justify the choice of this topic. Then, I outline the methodology employed to carry out both the translation and the commentary. Next, I present the theoretical framework, which includes the history of comic and manga, its genres, characteristics, and an overview of the history and current state of manga in Germany and Spain. Following this, I introduce the selected manga, presenting the translation proposal and commentary, where I explain the difficulties and problems encountered during the process and how they were resolved. Finally, in the conclusion, I emphasize the importance of manga translation, reflecting on some of the problems that translators may face in this process.

Key words

Manga, literary translation, commentary, Ikuno Tajima, Electric Coffin

3. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el mundo del manga ha experimentado un gran crecimiento en el mercado internacional, consolidándose como una de las formas de entretenimiento más influyentes y populares a nivel global. El manga no solo ha llamado el interés de las personas más jóvenes, si no que ha conseguido romper la barrera generacional, atrayendo a un público más adulto, ya que el manga no solo trata temas superficiales, si no que dentro de este tipo de literatura, se puede encontrar obras de gran nivel intelectual.

Esta expansión se debe a varios factores, incluida la globalización de la cultura japonesa, el acceso digital y la distribución más fácil de este tipo de contenido y el mayor interés occidental en la cultura japonesa. Todo este interés se ha visto reflejado en la creciente demanda de productos de origen japonés, como se puede observar en el consumo masivo de productos japoneses, como el anime, el cine, la gastronomía, y entre ellos, el manga, que es en lo que nos vamos a centrar en este trabajo.

Por lo tanto, la traducción de manga es una tarea tanto lingüística como cultural, que implica adaptar conceptos, expresiones y contextos culturales generalmente desconocidos para el público occidental. El traductor debe garantizar que la esencia de la obra original se mantenga intacta, haciéndola accesible y comprensible, lo cual requiere un profundo entendimiento de ambas culturas.

Explicado todo lo anteriormente mencionado, la elección del este tema para mi trabajo del TFG no solo busca reflejar la importancia del manga en el plano cultural sino también mostrar que la traducción es una herramienta clave para la divulgación de la cultura japonesa. Con este trabajo, busco explorar y aportar conocimiento sobre los desafíos que un traductor se puede encontrar en el proceso de traducir un manga, contribuyendo así al campo de estudio de la traducción e intercambio intercultural.

4. OBJETIVOS

Los objetivos que pretendo alcanzar con este trabajo son los siguientes:

- Acercar al lector a la cultura e historia del manga.
- Demostrar la importancia de una buena traducción en los textos literarios, más específico, del manga.
- Analizar las dificultades y problemas que conlleva traducir estos tipos de textos.

5. METODOLOGÍA

El presente trabajo comenzó con una búsqueda exhaustiva de mangas traducidos al alemán pero que, hasta la fecha, no habían sido traducidos al español. Este enfoque tenía como objetivo garantizar la originalidad y autenticidad de la traducción que se propondría. Tras un proceso riguroso de investigación, se identificaron seis mangas como posibles candidatos para el proyecto. Estos fueron presentados a mi tutora, María Teresa Sánchez Nieto, con quien evaluamos los aspectos más relevantes

para la selección final, tales como la temática de cada obra y la extensión en términos de número de palabras.

Finalmente, se optó por trabajar con el manga *Victoria's Electric Coffin*. A partir de esta decisión, se procedió a realizar una lectura exhaustiva del texto alemán, con el fin de comprender en profundidad la obra y realizar el conteo preciso y manual de palabras, resultando en un total de 2765 palabras.

El marco teórico de este trabajo se desarrolló mediante una investigación basada en libros, artículos, revistas académicas, informes y otros estudios relevantes relacionados con la traducción literaria y, específicamente, con la traducción del *cómic* y el manga. La revisión de esta bibliografía permitió fundamentar el análisis de las dificultades y particularidades inherentes a la traducción de obras de manga, considerando tanto los aspectos lingüísticos como los culturales que intervienen en el proceso de adaptación al público occidental.

Realizado el marco teórico se pasó a la propuesta de traducción, la cual constó de tres borradores hasta llegar a la propuesta presentada. Esta etapa de revisión y corrección se extendió durante varias semanas, aunque la tarea de corrección continuó hasta la finalización del análisis de la propuesta de traducción.

Posteriormente, se realizó el comentario de la traducción, en donde se analizaron tanto las dificultades como los problemas con los que nos encontramos en el proceso de traducción, así como a la solución a la que se llegó. Por último, se dio una breve conclusión de los resultados hallados durante el proceso del TFG.

6. MARCO TEÓRICO

En este apartado se abordará el origen del cómic y del manga, seguido de una clasificación de los distintos tipos de manga junto con sus características principales. A continuación, se analizará la historia del manga en Alemania y en España. Por último, se explicará el proceso de traducción de un manga en España.

6.1 ORIGEN E HISTORIA DEL CÓMIC

El término *cómic* proviene del inglés, aunque en la actualidad esta palabra ya está integrada en el día a día del castellano. Un sinónimo en castellano podría ser *tebeo*, aunque hoy en día, se usa más el término *cómic* para englobar este tipo de publicaciones.

Aunque la primera aparición formal de lo que hoy conocemos como *cómic* se remonta al siglo XIX ya en la antigüedad existían manifestaciones gráficas con características similares. En el Imperio

Romano, por ejemplo, las personas utilizaban dibujos y representaciones visuales como medio de protesta social y como sátira para burlarse de las clases altas y de la élite política (Editorial Etecé, 2024).

Mucho tiempo después, con la invención de la imprenta, este tipo de ilustraciones alcanzaron una difusión mayor. En general, estas imágenes tenían una finalidad pedagógica: se empleaban para enseñar a los niños normas de conducta en el aula, brindar a las madres instrucciones sobre el cuidado de sus hijos o impartir pautas de comportamiento en distintos contextos sociales (Editorial Etecé, 2024).

En el siglo XIX, con la explosión de la imprenta, el *cómic* se popularizó más, dando lugar a las tiras cómicas. Estas consistían en una serie de ilustraciones que, con un tono satírico, humorístico y burlesco, abordaban temas de actualidad y reflejaban los aspectos sociales y políticos de la época (Editorial Etecé, 2024).

En Estados Unidos, en la década de 1890, aparecieron dos personas que cambiarían el rumbo del *cómic*: William Randolph Hearst y Joseph Pulitzer, ambos poderosos magnates de la prensa neoyorquina. Ambos estaban al frente de importantes periódicos y, en su esfuerzo por captar la mayor cantidad de lectores posible, dieron un giro importante a la prensa de la época. Pulitzer fue pionero al publicar su diario, *New York World*, en color, lo cual representó una innovación significativa. La incorporación del color atrajo a numerosos artistas, quienes vieron en esta nueva tecnología una oportunidad para expandir su expresión creativa (Vilches, 2014).

En 1895 apareció en primera página del periódico de Pulitzer *Hogan's Alley*, de Richard Felton Outcault. La página mostraba una ilustración, acompañada de texto, con escenas de la vida cotidiana en un barrio humilde de Nueva York, protagonizadas por una pandilla de niños, entre ellos *The Yellow Kid*, un niño calvo con un gran chubasquero amarillo. Este dibujo caló tanto entre los lectores que hoy en día se le considera el primer *cómic* moderno (Vilches, 2014).

Después de la Primera Guerra Mundial, el *cómic* se convirtió en una herramienta popular para escapar de la dura realidad que muchas personas enfrentaban en su vida cotidiana. Pocos años después, en 1929, Estados Unidos experimentó la Gran Depresión, un período de crisis económica sin precedentes que afectó profundamente la vida de millones de personas (Editorial Etecé, 2024).

Finalmente en el siglo XX, el *cómic* tomó un rumbo más maduro, con la aparición de la novela gráfica (Editorial Etecé, 2024).

Mientras el *cómic* nacía y crecía en Estados Unidos, en Japón estaba pasando algo similar: el nacimiento y crecimiento del manga.

6.2 EL MANGA: ORIGEN E HISTORIA

Es bastante difícil establecer con exactitud cuándo aparecieron los primeros indicios del manga, teniendo en cuenta que este término es bastante reciente. Aunque no se puede determinar una fecha

precisa, se considera que los primeros indicios de lo que hoy llamamos manga surgieron en el siglo XII con la creación de pergaminos ilustrados por monjes budistas. Entre estos pergaminos destaca el *Choju Giga*, obra del obispo Toba, que presenta escenas expresivas y humorísticas de animales que reflejan la sociedad japonesa de la época. Una característica notable de estos pergaminos es su dirección de lectura, de derecha a izquierda (Brenner, 2007, pp. 1-20).

Muchos de estos pergaminos tenían un carácter religioso, por lo que no eran accesibles al público general. Sin embargo, con el tiempo, estos trabajos se volvieron más accesibles, lo que permitió que su popularidad se extendiera entre la población, dando lugar a obras tan destacadas como las *Otsu-e* en el siglo XVII (Brenner, 2007, pp. 1-20).

En los siglos XVI y XVII, la introducción de la impresión en bloques de madera dio lugar a la creación del *ukiyo-e*, un estilo de ilustración que reflejaba la vida cotidiana japonesa, especialmente en Yoshiwara, el distrito de entretenimiento de Edo. Estos paneles, caracterizados por un diseño detallado y el uso de colores vibrantes, documentaron aspectos de la vida urbana y contribuyeron a establecer muchas de las tradiciones visuales que aún persisten en el manga moderno, como la caricatura, el arte erótico y las representaciones estilizadas de la violencia (Brenner, 2007, pp. 1-20).

No fue hasta 1815 cuando el término «manga» se utilizó por primera vez, acuñado por el artista Hokusai Katsuhika (1760–1849), conocido por su famosa obra *La gran ola de Kanagawa*. Hokusai utilizó el término «manga» para describir sus bocetos fluidos y caprichosos, sentando así las bases para lo que se convertiría en una forma de arte establecida (Brenner, 2007, pp. 1-20).

La popularidad del *ukiyo-e* y las colecciones de bocetos de Hokusai influyeron en el desarrollo de variantes como el *Taba-e* y el *kibyoshi*, que eran libros de caricaturas y relatos, respectivamente, que ganaron popularidad en el siglo XVIII en Japón. Los *kibyoshi* se destacaban por sus historias satíricas sobre la vida cotidiana, lo que a menudo resultó en su prohibición bajo el estricto régimen de Tokugawa (Brenner, 2007, pp. 1-20).

Pero no sería hasta 1853, pocos años después de la muerte de Hokusai, cuando la historia de Japón cambió por completo. Matthew Perry llegó al país y ordenó la apertura de los puertos para el comercio con Occidente, introduciendo nuevas corrientes culturales que dividieron a la sociedad japonesa. Un sector se resistía a abandonar sus costumbres tradicionales, mientras otro aceptaba las influencias extranjeras. Esto generó cambios rápidos y violentos, ya que Japón buscaba adaptarse a los avances tecnológicos para mantener su posición de poder (Brenner, 2007, pp. 1-20).

Pese a todos los problemas, Japón no pudo evitar verse influenciado por todas estas nuevas corrientes y cambios, los cuales calaron en las generaciones más jóvenes. Entre todas estas nuevas influencias se encontraban las caricaturas, puesto que la influencia de dibujantes europeos, como Wirgman y Ferdinand Bigot, contribuyeron en el nacimiento del cómic en los medios de comunicación japoneses. Una de estas creaciones fue *The Japan Punch*, creada por Wirgman en 1862, en donde

mostraba el contexto social de Bakumatsu Yokohama y a menudo describía las frustraciones surgidas de los conflictos entre la política nacional japonesa y la vida de los primeros asentamientos extranjeros en Japón. Más tarde esta revista se renombró como *Marumaru Chimum* (1877) (Brenner, 2007, pp. 1-20).

No fue hasta 1902 cuando apareció el primer manga como lo conocemos hoy en día. Este fue publicado en la revista *Jiji Shinpō* bajo el nombre de *Togasaku y Mobuke visitan Tokio*, por el *mangaka* Rakuten Kitazawa, que fue el mismo que acuñó el término *mangaka*, el cual hace referencia a la persona cuyo trabajo consiste en ser dibujante de manga (Brenner, 2007, pp. 1-20).

Pero no sería hasta después de la Segunda Guerra Mundial, cuando el manga experimentó un gran crecimiento. Esto se debió a que después de la guerra, la sociedad japonesa se encontraba en un estado deplorable, por lo que la gente usó el manga como una forma de escape de la realidad (Brenner, 2007, pp. 1-20).

A su vez, también apareció el genio Osamu Tezuka, el cual es apodado en Japón como el dios del manga. Sus obras, como *Astro Boy* o *Treasure Island*, fueron muy influyentes en Japón. Desde entonces, el manga no ha hecho más que crecer y, hoy en día, es un medio de entretenimiento ampliamente reconocido tanto en Japón como en el resto del mundo.

6.3 TIPOS DE MANGA

Aunque utilizamos el término «manga» de manera amplia, es importante no confundirlo, ya que este término engloba todas las demografías, pero dentro de él existen innumerables variedades diferentes, cada una dirigida a lectores de diferentes edades, géneros y gustos.

En este apartado se explicarán los diferentes tipos de manga en función de su público objetivo. La gran variedad de géneros y subgéneros hace que una clasificación exhaustiva sea prácticamente imposible, y además, este trabajo no se centra en eso. Por lo tanto, en lugar de profundizar en géneros o subgéneros individuales, me centraré en las categorías demográficas clave, que son importantes para comprender la diversidad y el alcance del manga.

1. Manga *kodomo*: este tipo de manga está dirigido a los más jóvenes, es decir, a los niños pequeños. Las historias en los mangas *kodomo* suelen ser simples, con tramas fáciles de seguir y mensajes educativos o morales, presentando personajes amigables y situaciones cotidianas. Un ejemplo de este tipo sería *Doraemon* (Rodríguez, 2021).

2. Manga *shonen*: este tipo de manga está dirigido a un público adolescente masculino de entre 12 y 18 años, aunque puede ser disfrutado por personas de cualquier género y edad. En Japón, esta clasificación se utiliza para identificar al público objetivo principal. Las historias en el *shonen* suelen centrarse en la acción, la aventura, el crecimiento personal y la superación de desafíos, con temáticas

como la amistad, el trabajo en equipo y el enfrentamiento de enemigos. Un ejemplo de manga *shonen* sería *One Piece* (Rodríguez, 2021).

3. Manga *shojo*: dirigido principalmente a un público adolescente femenino de entre 12 y 18 años, aunque como he mencionado anteriormente, cualquier persona puede disfrutar de este tipo de manga, sin importar el género o la edad. El *shojo* se caracteriza por centrarse en las emociones y relaciones personales aunque en la mayoría de los casos, el hilo principal de la historia es el romance. Las protagonistas suelen ser jóvenes que atraviesan experiencias relacionadas con el amor, la amistad y el crecimiento emocional. Un ejemplo sería *Sailor Moon* (Rodríguez, 2021).

4. Manga *seinen*: este tipo de manga está dirigido a un público masculino adulto, es decir, hombres mayores de 18 años. Sus temáticas son muy variadas, las cuales pueden ir desde la política hasta la filosofía y las relaciones interpersonales. Las historias pueden ser más realistas y, a menudo, contienen elementos de violencia, sexo y crítica social. Un ejemplo sería *Tokyo Ghoul* (Rodríguez, 2021).

5. Manga *josei*: manga dirigido a mujeres mayores de 18 años. El *josei* trata temas más realistas y complejos relacionados con la vida cotidiana, las relaciones amorosas y los desafíos que enfrentan las mujeres en la adultez. Las historias suelen incluir elementos de drama, comedia y situaciones de la vida real, y suelen ser narradas por personajes con un desarrollo emocional profundo y tramas más sofisticadas. El manga de *Nana* es el mejor ejemplo (Rodríguez, 2021).

Como bien explica Rodríguez (2021) en su página web, esta clasificación se centra únicamente en la demografía. Sin embargo, dentro de cada tipo de manga existen numerosos subgéneros que tratan temas específicos con diferentes estilos narrativos. A continuación, nombraré algunos de estos subgéneros, aunque no entraré en explicaciones detalladas: manga *spokon*; manga *mecha*; manga *isekai*; manga *BL* entre otros muchos más.

6.4 CARACTERÍSTICAS FORMALES DEL MANGA

Cuando se menciona algo característico del manga, lo más normal es que se mencione el estilo de lectura, el cual es de derecha a izquierda (a diferencia de Occidente, que es de izquierda a derecha). Es cierto que esta es una de las características más destacadas del manga, pero también es solo una pequeña parte de lo que lo hace tan especial.

A continuación, enumeraré algunas de las características del manga:

- Tamaño: una de las características distintivas del manga es su tamaño. El formato más común es el *tankōbon*, que mide aproximadamente 13 x 18 cm. Sin embargo, existen otras ediciones especiales que varían en tamaño y características, como el *aizōban*, una edición de coleccionista que se caracteriza por su lujo y alto coste. También se encuentran ediciones como la *kanzenban*, que

incluyen mejoras como portadas alternativas, páginas a color y una presentación de mayor calidad, pero a un precio más accesible. Otros formatos son el *soshūhen*, el *bunko-ban* y el *wide-ban* (García & Talasz, 2018).

- Dibujo en blanco y negro: a diferencia del cómic europeo o americano, donde el color es esencial, el manga se caracteriza principalmente por su estilo en blanco y negro. Las únicas excepciones a esto son algunas páginas a color que aparecen al inicio de volúmenes específicos o en ediciones especiales. En un mercado altamente competitivo, los artistas pueden ahorrar tiempo y recursos publicando en blanco y negro. Además, esta simplicidad en el color permite destacar mejor los detalles importantes en las escenas y facilita que el lector siga la acción de manera más clara. De este modo el control que tienen los *mangakas* sobre las sombras es asombroso (Zamora, 2024).
- Dibujo expresivo: el dibujo en el manga es esencial, ya que el manga se trata de un elemento visual, por lo que cuanto más llamativo sea el dibujo, más público atraerá. El dibujo en manga tiende a ser muy expresivo. La expresividad en el manga no se limita a las emociones humanas, sino que también se extiende a la representación visual del entorno, utilizando el espacio para generar una atmósfera inmersiva y dinámica (Kensuke, 2022).
- Publicación: otra diferencia fundamental del manga con respecto al cómic occidental es su sistema de publicación. Debido a la alta competitividad de la industria, los *mangakas* suelen optar por publicar sus obras capítulo a capítulo en revistas, en lugar de esperar a terminar un volumen completo. La *Shonen Jump* es quizás el mejor ejemplo de este tipo de publicación. En estas revistas, cada semana o mes se publican decenas de capítulos de distintas historias. Los títulos que logran captar la atención del público y mantener su interés son luego recopilados y publicados como volúmenes independientes (Kensuke, 2022).
- Influencias culturales: el manga está muy ligado a la cultura japonesa. Los autores reflejan en sus historias aspectos de la vida cotidiana, la moda, la gastronomía, las costumbres y la arquitectura japonesa. Sin embargo, el manga no se limita a la cultura e influencias japonesas. También ha sabido adaptarse y tomar influencias de Occidente. En el estilo de dibujo, las temáticas y hasta en la construcción de personajes, el manga ha absorbido elementos de la cultura global, creando así un híbrido cultural que lo hace accesible y fascinante para todo tipo de audiencias (Brenner, 2007).
- Variedad temática: finalmente, es importante resaltar la variedad temática que ofrece el manga. A diferencia del comic europeo o americano, el cual suele tener temáticas más cerradas como la ciencia ficción o los superhéroes, el manga abarca un espectro increíblemente amplio de temas. Existen mangas que abarcan desde historias de amistad y romance entre amigos de la infancia, pasando por superhéroes, hasta relatos que exploran la guerra, cuestiones filosóficas e incluso política (García & Talasz, 2017).

Como se puede observar el manga es mucho más que un cómic con un sentido de lectura inverso. Su riqueza estilística, la variedad de formatos, el dibujo expresivo, la flexibilidad en la publicación y la profunda interrelación con las culturas que lo rodean son solo algunas de las características que hacen del manga un medio tan especial y diverso. No obstante, es importante aclarar que estas son solo algunas de las muchas características que hacen especial al manga.

6.5 EL MANGA EN ALEMANIA

A pesar de la buena acogida del anime entre el público alemán, el manga enfrentó mayores dificultades para su inclusión. Su introducción en el país fue lenta y problemática. Según Kai-Steffen Schwarz, uno de los primeros mangas en llegar a Alemania fue *Barfuß durch Hiroshima*, publicado en 1982, aunque solo se lanzó el primer volumen de esta obra en Alemania (Eichstaedt & Blagojevic, 2022).

No fue hasta 1991 cuando Carlsen Manga publicó *Akira*, que tampoco logró captar la atención del público, debido a su formato en blanco y negro y a temas violentos, que no resonaban con una audiencia acostumbrada a obras como *Tintín* o *Asterix*. Además, el formato de lectura adaptado al estilo occidental llevó a una disminución de interés por parte de los lectores. (Eichstaedt & Blagojevic, 2022).

A pesar de estos problemas, se continuó publicando manga en Alemania, aunque con un público reducido y altos costos de traducción. En los años 90, la traducción dependía de editoriales estadounidenses, ya que las editoriales alemanas no tenían acceso directo a los derechos de los mangas originales. Esto complicaba la fidelidad de las traducciones y aumentaba los costes, además de limitar el acceso a los materiales auténticos. La edición en blanco y negro y el formato de lectura invertido generaban desinterés entre los lectores. Sin embargo, a finales de esa década, editoriales como Carlsen y Egmont decidieron relanzar el manga. De esta forma llegaron series muy conocidas como *Dragon Ball* y *Sailor Moon*, las cuales ayudaron a resurgir el mercado del manga en Alemania y también renovar la audiencia (Eichstaedt & Blagojevic, 2022).

Desde entonces el manga en Alemania no hizo más que crecer, y con este crecimiento llegaron nuevas editoriales especializadas en manga. Una gran diferencia que encontramos con el manga en España es el número de editoriales que hay. Mientras que en España hay un gran número de estas (en la actualidad 40), en Alemania el manga se centra sobre todo en seis editoriales, las cuales son: Carlsen Manga; Egmont Manga; TokyoPop Alemania; Kazé Manga; Altraverse; y Panini Manga Deutschland.

En el año 2023, el mercado alemán del manga también mostró un buen crecimiento. En ese año se publicaron un total 611 series nuevas, sumando un total de 1515 tomos. Cabe resaltar que estas cifras solo registran el número de manga publicado por las grandes editoriales alemanas, dejando de lado a las pequeñas editoriales (Passion of Thoughts, 2023).

6.6 EL MANGA EN ESPAÑA

La llegada del manga a España fue más tardía en comparación con otros países europeos. El primer manga que llegó a nuestro país fue *Tonda Haneko*, una obra de Rakuten Kitazawa, publicada en la revista *Cavall* en 1968. Esto muestra que, en contra de lo que mucha gente cree, el manga comenzó a distribuirse en España en catalán antes que en castellano (Berengueras, 2018).

Pero cabe resaltar una cosa, y es que mucho antes de la llegada oficial del manga tal y como lo conocemos hoy en día, existieron versiones pirateadas. En estos casos, el procedimiento consistía en copiar fielmente el manga original. De esta forma, se pudieron disfrutar obras como *Heidi*, *Marco*, *Candy Candy* o *Mazinger Z*, pero como se ha explicado, no de manera oficial (Berengueras, 2018).

Como explica Berengueras (2018), el primer manga publicado oficialmente en España no llegaría hasta 1979, cuando se editó *La vida de Mao Tsetung*, del mangaka Fujiko Fujio. Ya en la década de los 80, destacó la revista *La Vibora*, la cual incluía una amplia variedad de mangas con historias cortas, lo que ayudó a popularizar este formato entre el público español.

Sin embargo, el auténtico auge del manga en España no llegaría hasta la década de los 90, cuando se publicaron títulos icónicos como *Akira* y *Dragon Ball*, editados tanto en castellano como en catalán. A pesar de este impulso, hacia finales de la década, el mercado del manga experimentó una caída importante, que casi provocó su desaparición en España (Berengueras, 2018).

Con el inicio de los años 2000, el manga resurgió gracias a al interés por parte de las editoriales, que decidieron apostar nuevamente por este formato. No obstante, la crisis económica de 2007 supuso un duro golpe para el sector, provocando el cierre de muchas editoriales y una nueva caída en la producción y distribución de manga (Berengueras, 2018).

Entre 2007 y 2014, el número de series de manga publicadas en España fue limitado. Sin embargo, en 2015 el mercado español del manga resurgió, impulsado por una nueva generación de lectores, atraídos por el anime, y por lectores adultos que, tras años de estancamiento, encontraron un mercado adaptado a sus intereses. (Berengueras, 2018).

Desde entonces, el manga no ha dejado de crecer en España. Aunque nuestro país sigue estando por detrás de otros, como Francia, en términos de volúmenes publicados, todo apunta a que el mercado español seguirá expandiéndose en los próximos años (Berengueras, 2018). Este crecimiento ha sido tal que, actualmente, España cuenta con 40 editoriales dedicadas a la publicación de manga. Entre las más destacadas se encuentran: Norma Editorial; Planeta Comics; Ivrea; Milky Way y Distrito Manga, entre otras.

En el año 2023, se publicaron en España un total de 1698 novedades de manga, distribuidas de la siguiente manera: 1508 en castellano, 140 en catalán, 11 en euskera, 31 *manhwas* (cómic de origen coreano, aunque clasificado dentro del manga) y 8 *manhuas* (cómic de origen chino o taiwanés). Este

volumen representa un incremento notable respecto a años anteriores. En 2022, se lanzaron 1440 novedades, mientras que en 2021 se registraron 1033 publicaciones. La única excepción fue el año 2020, donde se publicaron solo 712 novedades, debido al impacto de la pandemia. A pesar de este crecimiento, actualmente se considera que el mercado está entrando en una fase de estabilización. Se prevé que, para los años 2024 y 2025, el número de novedades no experimente variaciones significativas respecto a los últimos años (Bernabé, 2023).

6.7 LA TRADUCCIÓN DEL MANGA EN ESPAÑA

La traducción de un manga no se limita a los diálogos, sino que incluye también la adaptación de elementos paratextuales y onomatopeyas, que tienen un papel crucial en el manga. Estas onomatopeyas, a menudo integradas en el dibujo, añaden una dificultad adicional al proceso de traducción. Además, la traducción del manga está profundamente ligada a la cultura japonesa, lo que plantea retos de adaptación. Más allá de traducir entre dos idiomas muy distintos, surgen desafíos como la disposición vertical de los diálogos en japonés, que afecta los bocadillos, y la complejidad de su sistema jerárquico de cortesía, sin equivalente exacto en español. También se debe manejar con cuidado el tratamiento de nombres y sufijos honoríficos como «-san» o «-kun» para preservar el sentido cultural. Así, los traductores enfrentan dificultades no solo lingüísticas, sino también culturales, gráficas y contextuales (Ruíz, 2012).

Según Ruíz (2012), el proceso de traducción de un manga es una tarea meticulosa y colaborativa que involucra a varios profesionales. Aunque los detalles pueden variar ligeramente según la editorial, el esquema general sigue un procedimiento bastante estructurado:

En primer lugar, el editor da al traductor el tomo del manga que debe traducir. No se entrega material adicional, como guiones o anotaciones, sino únicamente el ejemplar físico o digital que será traducido. Segundo, el traductor se encarga de numerar tanto las páginas como los textos dentro de las viñetas, con el fin de evitar cualquier confusión cuando el rotulista añada las traducciones al tomo final.

El tercer paso consiste en la traducción. El traductor trabaja página por página, prestando atención no solo al contenido literal, sino también a las referencias culturales, las expresiones idiomáticas y el tono del original, para adaptarlo de manera fiel. Una vez completada la traducción, el texto traducido se entrega al corrector, el cual revisa la coherencia, la gramática y la precisión del texto, asegurándose de que la traducción respete tanto el sentido original como las normas lingüísticas del español en este caso.

Tras la corrección, el texto revisado se vuelve a enviar al traductor, el cual ajusta cualquier cambio necesario y hace una versión final del texto. Luego esta versión se envía al rotulista, que se encarga de añadir los textos traducidos en los globos de diálogo, letreros y demás elementos gráficos del manga, respetando el diseño y formato originales.

Una vez rotulado, se imprime un ejemplar de prueba, que es sometido a una última revisión para comprobar que no existan errores ni de impresión ni de traducción. Si se llegase a detectar algún fallo, se realizarían las correcciones necesarias antes de volver a hacer la impresión final. Finalmente, una vez superada esta etapa, el manga está listo para ser distribuido a las tiendas y ser puesto a la venta para el disfrute de los lectores.

7. TEXTO ELEGIDO

En este apartado explicaré brevemente el texto con el que se va a trabajar. Para ser exactos, la traducción va a ser sobre el primer capítulo de la serie de manga *Victoria's Electric Coffin*, traducido al alemán y publicado en Alemania en el año 2021 por la editorial Carlsen Manga, y el cual cuenta con un total de tres tomos. Hoy, este manga no cuenta con una traducción oficial al español y no ha sido editado por ninguna editorial española.

La acción se centra en el Nueva York de los años 20. Aquí nos encontramos con David Douglas, un criminal condenado a muerte. El día de su ejecución, Douglas conoce a la genio de medicina de trece años, Victoria Frankenstein, la cual le propone una vida totalmente nueva tras su muerte.

Como se observa en el siguiente punto, no se ha incluido una columna dedicada a las notas debido a los problemas de espacio que trae consigo este trabajo. Aunque en este caso no hay una columna de notas, dicha sección suele servir como un espacio donde el traductor incluye observaciones o aclaraciones para el rotulista. Estas notas pueden indicar, por ejemplo, si es necesario mantener un estilo específico, ajustar la posición del texto en relación con las imágenes o manejar onomatopeyas y referencias culturales que podrían requerir adaptación gráfica.

8. PROPUESTA DE TRADUCCIÓN

El <i>Electric Coffin</i> de Victoria.		
Página 1		
Viñeta	Personajes	Traducción
1	Guardia 1	Damos comienzo...
2	Guardia 1	...a la ejecución de David Douglas.
3	David Douglas	<i>Que me hayan traído al mundo fue un error. Ojalá nunca hubiera nacido.</i>
4	Guardia 1	¿Quieres decir unas últimas palabras?
5	David Douglas	Ja, ja...
6	David Douglas	Este mundo es un infierno, así que mi situación solo puede mejorar.
7	Guardia 2	...
8	Guardia 1	Eres un caso perdido.
9	David Douglas	<i>Esa fue mi vida.</i>
Página 2		
1	Guardia 1	¡Ah! Una cosa más, una carta de la Sociedad Médica, David.
2	Guardia 1	Una solicitud de colaboración.
3	Guardia 1	Debo conseguir tu consentimiento.
4	David Douglas	¿Sociedad Médica?
5	Guardia 1	Quieren tu cuerpo después de la ejecución...
6	Rótulo	ACUERDO
7	Guardia 1	...para llevar a cabo experimentos médicos.

8	David Douglas	¡Ja, ja, ja!
9	David Douglas	¡Si quieren mi sucio cadáver, que se lo queden!
10	Guardia 1	Bien. Se lo haré saber.
Página 3		
1	Guardia 1	Creció en las calles...
2	Guardia 1	Ahí ni siquiera existen los derechos humanos. Puedes hacer lo que quieras con el cadáver.
3	Guardia 1	Me pregunto qué harán con él.
4	Onomatopeya	FIUUU
5	Dra. Frankenstein	Así que tú eres David.
6	David Douglas	Oh...
Página 4		
1	David Douglas	<i>Pensé que un ángel había bajado a buscarme</i>
Página 5		
1	Onomatopeya	BZZZ
2	Radio	Desde la introducción de la cirugía cerebral estereotáctica por parte del Dr. Horsley,
3	Radio	nuestro país ha hecho grandes avances en la investigación cerebral.
Página 6		
1	Radio	La invención del <i>Electric Coffin</i> * por la Dra. Victoria Frankenstein...
2	Nota pie de página	*Electric Coffin = Ataúd Eléctrico
3	Radio	...ha impulsado el mundo de la neurociencia y ha dado a conocer a esta joven genio.
4	Rótulo	Años 20, Nueva York
Página 7		
1	Radio	Es la galardonada más joven de la historia en recibir la más alta condecoración médica, la Orden de Medicina.
2	Radio	Sin embargo, también recibió críticas de la Iglesia y organizaciones de derechos humanos por considerar que sus experimentos violaban la cosmovisión religiosa y principios éticos.
3	Radio	Las protestas continúan.
4	Radio	Walton, filósofo religioso, crítico de la Dra. Frankenstein...
Página 8		
1	Radio	...ha expresado su rechazo a la tecnología de Electric Coffin...
2	David Douglas	Mh...
3	Onomatopeya	¡ZAS!
4	David Douglas	¿Dónde estoy?
5	David Douglas	Yo...
6	David Douglas	...he muerto...
7	David Douglas	...en la silla eléctrica...
8	Dra. Frankenstein	¡Oh! Has despertado.
Página 9		
1	Dra. Frankenstein	Ey.
2	Dra. Frankenstein	¿Cómo estás?
3	David Douglas	<i>Ella era...</i>
4	David Douglas	¿Quién eres? Y ¿dónde estoy?
5	Dra. Frankenstein	Soy Victoria Frankenstein.
6	Dra. Frankenstein	Estás en mi laboratorio.
7	Dra. Frankenstein	Te he traído de la prisión
8	Dra. Frankenstein	como sujeto de pruebas.
9	David Douglas	¿Sujeto de pruebas?
Página 10		
1	David Douglas	<i>Es cierto, mencionaron algo sobre consentimiento.</i>
2	David Douglas	<i>Pero eso se refería a mi cadáver...</i>
3	Dra. Frankenstein	Observé tu cuerpo.
4	Dra. Frankenstein	Estaba cubierto de moratones.
5	Dra. Frankenstein	Oí que creciste en la calle, no debe haber sido una vida fácil.
6	Dra. Frankenstein	Los hematomas solo pueden ser de antes de tu muerte.

7	David Douglas	¡Guau, tan pequeña, pero hablas como un médico de verdad!
8	David Douglas	¡No está mal!
9	Dra. Frankenstein	No soy pequeña, tengo trece años. Y no soy una médica cualquiera, sino doctora en medicina.
10	David Douglas	Bueno, ¿qué experimentos quiere hacer conmigo la doctorcita en medicina?
11	Onomatopeya	Jejeje
12	Dra. Frankenstein	¿Te estás burlando de mí?
Página 11		
1	Dra. Frankenstein	Mi experimento consiste en conectar artificialmente las vías neuronales del cadáver mediante impulsos eléctricos.
2	Dra. Frankenstein	En resumen, devolver la vida a un cuerpo muerto.
3	Dra. Frankenstein	La muerte equivale a cortar la corriente.
4	David Douglas	Eso-
5	Dra. Frankenstein	Insertar un electrodo en el cerebro y conectar artificialmente las vías neuronales...
6	David Douglas	Eso-
7	David Douglas	Eso suena sacado de una novela de ciencia ficción.
8	David Douglas	Ay...
9	David Douglas	La historia es demasiado extraña para jugar a los doctores...
Página 12		
1	Dra. Frankenstein	Eres...
2	Dra. Frankenstein	...un poco torpe ¿no?
3	David Douglas	Que...
Página 13		
1	David Douglas	¡¿Qué narices es esto?!
2	Narrador	<i>La Dra. Victoria Frankenstein</i>
3	Narrador	<i>a la temprana edad de trece años ya había recibido la Orden del Mérito Médico,</i>
4	Narrador	<i>una brillante científica que se había hecho un nombre en el mundo de la investigación cerebral.</i>
5	Narrador	<i>Pero sus horribles y crueles experimentos en cadáveres</i>
6	Narrador	<i>provocaron numerosas protestas.</i>
Página 14		
1	David Douglas	<i>Y yo, de todas las personas...</i>
2	Dra. Frankenstein	He aquí los resultados de mi experimento.
3	Dra. Frankenstein	El cadáver revivido controlado por impulsos eléctricos...
4	Dra. Frankenstein	...llamado "Electric Coffin".
5	David Douglas - Uno	<i>...he sido presentado al público como su sujeto de pruebas bajo el nombre de "Uno".</i>
6	Dra. Frankenstein	Para no violar los derechos humanos, su verdadero nombre permanecerá en secreto.
7	Dra. Frankenstein	Fue declarado legalmente muerto por el Estado,
8	Dra. Frankenstein	y dio su consentimiento en vida para este experimento.
Página 15		
1	Onomatopeya	BULLICIO
2	Científico 1	Usaron el cuerpo de un criminal...
3	Científico 1	¿No hay peligro de que vuelva a cometer crímenes como Electric Coffin?
4	Dra. Frankenstein	Puede estar tranquilo.
5	Dra. Frankenstein	Puedo desconectar la energía en cualquier momento, dejándolo como un cadáver de nuevo.
6	Dra. Frankenstein	Además, también me encargaré de su rehabilitación.
7	Científico 2	¿Pero no es un hombre condenado a muerte?
8	Científico 2	¿No estaría mejor en una institución?
9	Científico 3	¡Sus dientes torcidos son espeluznantes!
10	Testigo 1	¡Parece un mal tipo!
11	Testigo 2	Tiene una mirada malvada...
12	Uno	¡Hey, los insultos del banco de atrás no son agradables!
13	Dra. Frankenstein	Compórtate.

Página 16		
1	Dra. Frankenstein	¡Escuchen!
2	Dra. Frankenstein	¡Hay una razón por la que lo creé!
3	Dra. Frankenstein	Tras ser condenado a muerte, fue devuelto a la vida en forma de Electric Coffin.
4	Dra. Frankenstein	Renació, por así decirlo.
5	Dra. Frankenstein	Como su creadora, le he dado un propósito.
6	Walton	¿Ahora la bruja quiere jugar a ser Dios?
7	Walton	Hay que destruirlo,
8	Walton	eso beneficiará a la humanidad.
Página 17		
1	Dra. Frankenstein	A partir de ahora salvará muchas vidas...
2	Dra. Frankenstein	...y demostrará cuán grande es el Electric Coffin. ¡Lo grandiosa que es mi tecnología!
3	Uno	<i>Ha...</i>
Página 18		
1	Uno	<i>Pero-</i>
2	Uno	<i>Pero no había ni una palabra sobre esto en el consentimiento, ¡¿eh?!</i>
3	Uno	<i>¿Por qué me eligió a mí, de todos?</i>
4	Uno	<i>Fui condenando a muerte.</i>
5	Uno	<i>¿Cómo se supone que puedo ser útil a la gente, cómo ayudarlos?</i>
6	Uno	<i>Esto es tan repentino, no sé ni por dónde empezar.</i>
Página 19		
1	Uno	<i>Qué utilidad tendría yo, de todas las personas, para la humanidad...</i>
2	Uno	No-
3	Dra. Frankenstein	Uno, ¿qué estás haciendo?
4	Uno	¿Qué?
5	Dra. Frankenstein	Estás parado en un sitio peligroso.
6	Conductor	¡Apartaos del camino!
7	Onomatopeya	¡ÑIII!
8	Uno	¡Ah!
Página 20		
1	Uno	Tú también, ¡¿estás loca?!
2	Onomatopeya	BRZZ
Página 21		
1	Uno	¿Cómo...?
2	Conductor	¿Estáis bien? ¡Los frenos han fallado!
3	Uno	Eh, sí...
4	Uno	Doctora, ¿qué...?
5	Dra. Frankenstein	Un extra, uno de tus extras.
6	Dra. Frankenstein	Un efecto secundario del electro en tu cerebro.
7	Dra. Frankenstein	Normalmente, el cerebro humano solo almacena el 20 % de la energía.
8	Dra. Frankenstein	El Electric Coffin, en cambio, utiliza el 100 % de la energía del cerebro eléctrico.
9	Dra. Frankenstein	Eres, por así decirlo, un cadáver viviente con superpoderes.
Página 22		
1	Uno	Cadáver viviente,
2	Uno	¿con superpoderes?
3	Dra. Frankenstein	Y estos poderes
4	Dra. Frankenstein	pueden ser peligrosos si se usan para el mal, pero usados correctamente pueden salvar muchas vidas.
5	Dra. Frankenstein	Con estos poderes serás útil a la gente.
6	Dra. Frankenstein	Por ello te creé.
7	Uno	<i>Ella me dio una vida.</i>
8	Uno	<i>Un nombre.</i>
9	Uno	<i>Una misión.</i>
Página 23		
1	Uno	<i>Pero soy un condenado a muerte y ya estoy muerto.</i>
2	Uno	<i>¿Por qué tengo que lidiar con algo así ahora?</i>

3	Uno	<i>El Estado pensaba que no valía la pena que siguiera viviendo.</i>
Página 24		
1	Señora	Ahora todavía puedo ir la función de ballet de mi nieta.
2	Señora	Señor Electric Coffin,
3	Señora	me ha ayudado, ¡muchas gracias!
4	Uno	<i>¿Qué sentido tiene esto ahora?</i>
5	Rótulo	<i>New York Times... Electric Coffin "Uno" ... Victoria Frankenstein.</i>
6	Dra. Frankenstein	¡Eres maravilloso, Uno!
Página 25		
1	Dra. Frankenstein	La brillante doctora Victoria Frankenstein
2	Dra. Frankenstein	ha brindado un gran servicio a la población con su último invento,
3	Dra. Frankenstein	el Electric Coffin.
4	Dra. Frankenstein	Ah, qué bien que se reconozca mi logro.
5	Señor 1	Oh, ¿Electric Coffin?
6	Señor 1	¿Te acuerdas de mí? Me ayudaste el otro día.
7	Señor 2	¡Guau! Es realmente él.
8	Uno	¡Claro!
9	Señor 1	Oh, entonces ella es...
10	Señor 1	...la Dra. Frankenstein, ¡guau!
Página 26		
1	Señor 1	¡Así que tú eres la médica a la que llaman bruja!
2	Uno	¿Bruja?
3	Dra. Frankenstein	Nos vamos, Uno.
4	Uno	¿Qué pasa?
5	Uno	¿Doctora?
6	Dra. Frankenstein	¿Sabes...
Página 27		
1	Dra. Frankenstein	...cómo conseguí la Orden del Mérito?
2	Dra. Frankenstein	Digo que quiero ayudar a la gente,
3	Dra. Frankenstein	pero me ha costado muchas víctimas.
4	Dra. Frankenstein	Y, aun así, quiero creer que mi tecnología beneficiará a las personas.
5	Uno	¿Disculpe?
6	Walton	Es la Dra. Frankenstein, ¿verdad?
Página 28		
1	Walton	Es un honor.
2	Walton	Estuve en su conferencia el otro día.
3	Dra. Frankenstein	Walton.
4	Uno	¿Quién?
5	Dra. Frankenstein	Creo que es un filósofo y pertenece a una organización religiosa.
6	Dra. Frankenstein	Criticó mi invento como no ético.
7	Walton	El Electric Coffin.
8	Walton	¡Así que lo has terminado!
Página 29		
1	Walton	¿Puedo tocarlo?
2	Walton	¡Ay, Dios!
3	Walton	Apenas se distingue de un humano.
4	Onomatopeya	¡UF!
5	Walton	Pero bueno, no es mi tipo.
6	Walton	Me pareció percibir el hedor a cadáver.
7	Walton	Ese asqueroso y denso olor a muerte.
8	Walton	¡Lo emite Electric Coffin...!
9	Walton	No... ese hedor a principios éticos perdidos y el olor a cadáver que se ha vuelto carne y hueso...
10	Walton	...viene de tí,
11	Walton	Dra. Frankenstein.
Página 30		
1	Uno	¡¿Cómo te atreves a hablarle así?!
2	Dra. Frankenstein	Déjalo.

3	Dra. Frankenstein	No le hagas caso, aún no ha madurado.
4	Walton	Oh, qué pretenciosa suena la señorita al hablar.
5	Walton	¡Ja, ja, ja!
6	Walton	¡Lo que tú digas!
7	Walton	¿Así que eres el nuevo juguetito de la Dra. Frankenstein, Electric Coffin?
8	Walton	Un condenado a muerte debería
9	Walton	descansar en paz en su tumba, como corresponde
10	Walton	a alguien cuya vida no tiene significado.
Página 31		
1	Walton	Dado que, por si fuera poco, fuiste ejecutado por el Estado...
2	Onomatopeya	¡ZAS!
3	Uno	¡Deja de decir tonterías!
Página 32		
1	Uno	¡No tienes ni idea,
2	Uno	no hables como si supieras todo!
3	Uno	¡Doctora, voy a darle una paliza con mis superpoderes!
4	Dra. Frankenstein	¡Para!
5	Dra. Frankenstein	¡Déjalo, Uno!
6	Uno	¿Qué?
7	Walton	¡Ja, ja, ja!
8	Walton	Está claro que tu invento no sirve para nada.
Página 33		
1	Walton	¿Has fotografiado todo?
2	Walton	¡Ay!
3	Fotógrafo	Sí.
4	Fotógrafo	Una foto del Electric Coffin golpeando a las personas.
5	Uno	¡¿Eh?!
6	Uno	¡Tú! ¡Eres el del coche!
7	Fotógrafo	Sí, lo siento.
8	Uno	¿Qué demonios...?
9	Walton	¡Habría sido mejor que ese coche te hubiera atropellado!
10	Walton	Ha costado un poco de esfuerzo, ¡pero ahora tenemos pruebas contundentes!
Página 34		
1	Walton	Dios ha creado un sistema en el que la muerte es definitiva.
2	Walton	¡Y tú estás pisoteando ese principio!
3	Walton	¿Progreso médico? No me hagas reír.
4	Walton	¡Lo que estás haciendo es una blasfemia repugnante!
5	Walton	Jamás reconoceré tu invento.
6	Fotógrafo	Entonces, ¿a qué periódico vamos a vender la historia?
7	Uno	¡Espera un momento, bastardo!
8	Dra. Frankenstein	Uno...
9	Dra. Frankenstein	Es suficiente.
10	Uno	¡¿Por qué?!
11	Dra. Frankenstein	Déjalo.
Página 35		
1	Voz 1	¿Qué?
2	Voz 1	¿Una pelea?
3	Voz 2	Se dice que el Electric Coffin ha golpeado a alguien.
4	Voz 2	¿Qué? Se supone que es inofensivo.
5	Uno	Lo siento.
6	Dra. Frankenstein	Está bien, solo querías protegerme.
7	Uno	¡Oh, qué madura!
8	Dra. Frankenstein	Pero no debiste pegarle.
9	Dra. Frankenstein	He prometido rehabilitarte,
10	Dra. Frankenstein	así que debo asumir la responsabilidad por ello.
11	Dra. Frankenstein	Aunque eso signifique que te castiguen.
Página 36		
1	Uno	Bueno, ya estaba condenado a muerte.

2	Dra. Frankenstein	Incluso podrían quitarme de la Orden del Mérito.
3	Uno	¡¿Qué?!
4	Dra. Frankenstein	Walton dijo que nunca reconocería mi invento.
5	Dra. Frankenstein	<i>Serás útil a la gente.</i>
6	Uno	Doctora...
7	Uno	¿Sabe por qué me condenaron a muerte?
8	Dra. Frankenstein	No.
Página 37		
1	Dra. Frankenstein	La información personal se guarda bajo llave por razones de derechos humanos.
2	Uno	Yo...
3	Uno	...he matado a varias personas.
4	Uno	No solo a una o dos...
5	Uno	...crecí en la calle,
6	Uno	y tuve que matar y robar para sobrevivir.
7	Uno	Hombres, mujeres, ancianos...
8	Uno	...gente indefensa.
9	Uno	Desde que me diste estos superpoderes, la gente me ha mostrado gratitud.
10	Uno	Me dicen: "Gracias".
Página 38		
1	Uno	Pero incluso con estos superpoderes...
2	Uno	...acabo de meter la pata otra vez.
3	Uno	<i>Que me hayan traído al mundo fue un error. Ojalá nunca hubiera nacido.</i>
4	Uno	Aunque solo fuera por un momento, vislumbré el sueño
5	Uno	de que puedo ser útil y ayudar a la gente.
6	Uno	Yo, que maté para sobrevivir...
7	Uno	<i>Esa fue mi vida.</i>
8	Uno	...y tú, que quieres ayudar a la gente...
Página 39		
1	Uno	...¡no encajamos!
2	Uno	<i>Siempre fue así.</i>
3	Uno	Siento ser un inútil.
4	Uno	Gracias por todo.
5	Uno	Me voy antes de causar más problemas.
6	Dra. Frankenstein	¡Espera!
Página 40		
1	Onomatopeya	¡BAM!
2	Uno	<i>Yo, que mate para poder vivir...</i>
3	Uno	...¡no encajamos!
4	Dra. Frankenstein	Eso no es verdad, Uno.
5	Dra. Frankenstein	Yo...
6	Uno	<i>Bien...</i>
Página 41		
1	Onomatopeya	Hmm...
2	Uno	<i>Han pasado dos horas desde que dije eso...</i>
3	Uno	<i>¿Pero puede un Electric Coffin siquiera morir?</i>
4	Uno	Por la humanidad, oh chico...
5	Onomatopeya	CRAC
6	Onomatopeya	¡PUM!
7	Onomatopeya	¡BUM!
8	Uno	<i>¿Qué fue eso? Vino del río.</i>
9	Chico 1	¡Rápido, vamos!
10	Onomatopeya	Miau
11	Uno	¿Ha pasado algo?
Página 42		
1	Chico 1	Un choque de trenes en el río Hudson.
2	Chico 2	¡El puente debe haberse derrumbado!
3	Uno	¿Un choque de trenes?
4	Dra. Frankenstein	<i>Uno...</i>

5	Dra. Frankenstein	<i>Con estos poderes serás útil a la gente.</i>
6	Dra. Frankenstein	<i>Por eso te creé.</i>
7	Señor 1	Enciende la radio.
8	Radio	Dos vagones cuelgan sobre el río Hudson...
9	Radio	...los heridos son retirados gradualmente de los vagones que están en el puente.
Página 43		
1	Radio	¡Ey!
2	Radio	¿Se está retransmitiendo esto por la radio?
3	Radio	¡Es terrible, los vagones están llenos de heridos!
4	Radio	Acaba de llegar una doctora y está atendiendo a la gente de los vagones.
5	Radio	¡La doctora es solo una niña!
6	Señor 1	Necesitan una grúa o algo rápido.
7	Uno	¡Oye!
8	Uno	¿Sigue la niña en el vagón?
9	Señor 1	No sé, creo que sí...
Página 44		
1	Uno	¿Cómo puedo llegar al puente?
2	Señor 1	¡Tranquilo, chico!
3	Señor 1	¿Conoces a la chica?
4	Uno	Ella me ha dado...
5	Uno	...ella me ha dado algo precioso...
6	Uno	...a mí, a pesar de que yo no era digno de ella.
Página 45		
1	Onomatopeya	CRAC
2	Walton	¡Aaahh!
3	Walton	¿No tienes un gato, una palanca o algo?
4	Señor 1	No.
5	Uno	¡Oh no, estoy enterrado vivo!
Página 46		
1	Dra. Frankenstein	¡No debe moverse innecesariamente!
2	Dra. Frankenstein	Cuando los músculos se desgarran, ya no sanan.
3	Walton	¿Qué se te ha perdido aquí?
4	Dra. Frankenstein	Estaba buscando a Uno.
5	Walton	¡¿Qué?!
6	Walton	¡¿Ha desaparecido?!
7	Walton	¡Otra historia para los periódicos!
8	Dra. Frankenstein	Ahora mismo debería preocuparse de sí mismo.
9	Onomatopeya	CRAC
10	Dra. Frankenstein	Es solo cuestión de tiempo que el vagón se caiga.
11	Dra. Frankenstein	Hemos tenido varios desacuerdos en esta vida; al menos, llevémonos bien en la siguiente.
12	Walton	Ja, tan madura.
Página 47		
1	Dra. Frankenstein	Una última pregunta.
2	Dra. Frankenstein	¿Por qué rechaza mi invento?
3	Walton	¡Porque da miedo!
4	Walton	¡La muerte acaba con todo, así es como tiene que ser!
5	Walton	¡Cualquiera encontraría espeluznante ver las reglas establecidas por Dios puestas de repente patas arriba!
6	Walton	Y luego vosotros, los doctores, lo llamáis "progreso médico".
7	Walton	¿Puedo preguntar algo también? ¿Por qué quieres ayudar a la gente?
Página 48		
1	Dra. Frankenstein	Me llaman bruja...
2	Dra. Frankenstein	...lo cual es comprensible.
3	Dra. Frankenstein	He llevado a cabo innumerables experimentos con humanos.
4	Dra. Frankenstein	He pisoteado los principios éticos, y en nombre del progreso médico, he traído la desgracia a muchas personas.
5	Dra. Frankenstein	Cuando vi los cuerpos sin vida frente a mí...

6	Dra. Frankenstein	...sentí de nuevo el peso de mi culpa.
7	Dra. Frankenstein	Aunque salve a tanta gente como he matado... No, aunque fueran muchos más...
8	Dra. Frankenstein	...esta culpa nunca podrá ser reparada.
Página 49		
1	Dra. Frankenstein	Y Uno tiene que soportar una doble carga.
2	Dra. Frankenstein	Lo usé para ayudar a la gente,
3	Dra. Frankenstein	y lo convencí de que era un renacimiento
4	Dra. Frankenstein	para convertir mi culpa en su misión.
5	Uno	¿Cómo dice?
6	Uno	Es la primera vez que oigo eso.
7	Uno	Y aun así quiero crearlo.
8	Uno	Sí...
Página 50		
1	Uno	A través de tus sueños
2	Uno	tuve una oportunidad, me diste superpoderes...
3	Uno	...pero simplemente los pisoteé.
4	Uno	Los superpoderes.
5	Uno	Un nombre.
6	Uno	Una nueva vida.
7	Uno	Que la gente me dijera "gracias" por primera vez.
8	Uno	Tú me diste todo eso.
Página 51		
1	Uno	¡Tu invento es genial!
2	Uno	¡Ahora soy otro!
3	Uno	Maldita sea...
Página 52		
1	Uno	¡¿Alguien tiene un cable resistente?!
2	Señor 1	¿Es el Electric Coffin?
3	Uno	¡Tengo que entrar ahí!
4	Uno	¿Nadie tiene uno?
5	Señor 2	¡Joven!
6	Señor 2	¡Tengo una cuerda para los trabajos de limpieza en el tren!
7	Señor 2	¿Te sirve?
8	Uno	¡Sí!
Página 53		
1	Walton	Que aún quieras seguir ayudando a las personas...
2	Walton	...es porque crees en la utilidad de la tecnología por la que la gente tuvo que morir...
3	Dra. Frankenstein	Suena un poco exagerado, pero sí,
4	Dra. Frankenstein	quería creer en ello.
5	Onomatopeya	CRAC
6	Uno	¡Doctora!
7	Onomatopeya	BANG
Página 54		
1	Dra. Frankenstein	¡Uno!
2	Uno	¡Doctora!
3	Uno	Como Electric Coffin, creado por la Dra. Victoria Frankenstein,
4	Uno	¡he venido para ser útil a la humanidad!
5	Uno	¡Dime que tengo que hacer!
Página 55		
1	Dra. Frankenstein	¡Entonces, por favor, ayuda a Walton, que está tirado en el suelo!
2	Uno	Entendido.
3	Walton	Muchas gracias.
4	Onomatopeya	BZZ
5	Uno	Oh, vaya, debería dar las gracias a la Dra. Frankenstein por ser tan generosa.
6	Walton	Que seas tú quien me salve...
7	Onomatopeya	¡FUUU!

8	Walton	Debo disculparme.
Página 56		
1	Walton	¡Solo bromeaba!
2	Walton	¡Como si fuera a decir eso, eres mi archienemigo! ¡No seas arrogante!
3	Uno	¿Qué se supone que es eso?
4	Walton	¡Shhh! Pss, pss, pss.
5	Onomatopeya	¡Noooo!
6	Uno	Vale, también hay gente en el vagón de abajo.
7	Walton	¿Qué piensas hacer?
8	Uno	Bajar y sacarlos de ahí.
9	Uno	¿Estás bien, doctora?
10	Dra. Frankenstein	Me lastimé la pierna, pero no es nada grave, puedo esperar.
11	Dra. Frankenstein	Está bastante empinado, ¿puedes hacerlo?
12	Uno	¿Con quién crees que estás hablando?
Página 57		
1	Uno	¡Mis superpoderes llevan, al fin y al cabo, tu firma!
2	Onomatopeya	BRRR
3	Walton	¡Aguanta, Uno!
4	Señor 1	¡Tira!
5	Señor 2	¡Que ayude quien pueda!
Página 58		
1	Señor 1	¡Uno!
2	Señor 1	¡Tú puedes!
3	Señor 2	¡Sigue así!
4	Señor 3	¡Tú puedes!
Página 59		
1	Señor 1	¡Sigue así!
2	Señor 2	¡Qué bien!
3	Uno	<i>Que me hayan traído al mundo fue un error.</i>
4	Onomatopeya	CRAC
5	Walton	La única que falta es...
6	Uno	Ven, doctora.
Página 60		
1	Onomatopeya	CRAC
2	Uno	<i>Me arrepiento de haber vivido.</i>
3	Uno	¡El vagón está a punto de caerse!
4	Onomatopeya	CRAC
5	Uno	¡Quieta, doctora!
6	Uno	<i>Esa fue mi vida.</i>
7	Uno	<i>Eso es lo que siempre he pensado.</i>
Página 61		
1	Dra. Frankenstein	¿Uno?
2	Uno	¡Con esto, todos están a salvo!
3	Dra. Frankenstein	¿Puedes hacerlo solo?
4	Dra. Frankenstein	¿Qué?
5	Dra. Frankenstein	¿Y tú, Uno?
6	Uno	Me quedo aquí.
7	Uno	Soltaré el vagón.
8	Uno	<i>Ahora...</i>
9	Uno	Contigo, todos están a salvo.
10	Uno	<i>...todo está bien así como está.</i>
Página 62		
1	Dra. Frankenstein	¡¿Qué estás diciendo?!
2	Uno	Solo yo tengo la fuerza para soltar el vagón.
3	Uno	Por favor, permite que te saquen de aquí, doctora.
4	Dra. Frankenstein	Pero entonces...
5	Uno	Doctora...
6	Uno	Tú eres quien me enseñó.

7	Uno	Incluso alguien como yo puede ayudar a la gente.
8	Onomatopeya	CRAC
9	Dra. Frankenstein	¡Uno!
Página 63		
1	Onomatopeya	CLAC
2	Uno	<i>Estoy seguro de que está...</i>
3	Uno	<i>...bien así.</i>
4	Uno	Gracias, doctora.
5	Dra. Frankenstein	¡Uno!
Página 64		
1	Radio	Hubo muchos heridos en el choque de trenes del río Hudson...
2	Radio	...pero milagrosamente ni una sola víctima mortal. Los heridos del vagón accidentado...
3	Radio	...fueron rescatados del vagón a tiempo por un valiente joven.
4	Uno	<i>Al final...</i>
Página 65		
1	Radio	¡Démosle las gracias por su valentía! Al Electric Coffin de la Dra. Frankenstein...
2	Radio	¡Uno!
3	Uno	<i>...resulta que se podía hacer que el Electric Coffin volviera a funcionar simplemente recargándolo de electricidad.</i>
4	Entrevistadora	Creo que actuaste con un coraje extraordinario...
5	Entrevistadora	¿No sentiste ningún miedo o preocupación en absoluto?
6	Entrevistador 1	El Sr. Walton estaba en contra de tu existencia por razones religiosas...
7	Entrevistador 1	Pero después de este incidente dejó de protestar contra Electric Coffin...
8	Entrevistador 1	Y retiró la acusación de agresión.
Página 66		
1	Entrevistador 2	¿Podemos preguntarte cuáles serán tus futuras actividades?
2	Dra. Frankenstein	¡Yo responderé!
3	Entrevistador 2	¡Dra. Frankenstein!
4	Entrevistador 2	Por lo que he oído, la Orden del Mérito no será revocada.
5	Dra. Frankenstein	Quitarle este rango a un genio como yo sería una locura.
6	Dra. Frankenstein	En cuanto al caos de aquí...
7	Dra. Frankenstein	...seguirá ahí para la gente en el futuro.
8	Dra. Frankenstein	Ya no debes arrepentirte de haber nacido
9	Dra. Frankenstein	y no verás ningún error en haber vivido.
Página 67		
1	Dra. Frankenstein	Porque yo te he creado,
2	Dra. Frankenstein	¡y tú eres mi Electric Coffin!
3	Uno	<i>Y así...</i>
4	Uno	<i>...murió un condenado y nació un héroe.</i>
5	Uno	<i>Y su nombre era...</i>
6	Uno	<i>“ El Electric Coffin de Victoria ”.</i>

9. COMENTARIO

La traducción de manga presenta desafíos que van más allá de los de la traducción literaria, especialmente por la interacción entre elementos visuales y textuales. Esto incluye problemas de espacio en los globos de diálogo y la necesidad de mantener el tono acorde con las imágenes. Estas dificultades se agravan al traducir desde el alemán, un idioma con estructuras y matices que a menudo carecen de equivalentes directos en español. A continuación, se abordarán los problemas enfrentados y sus soluciones.

Antes de proceder con el comentario y analizar las dificultades y problemas, es fundamental comprender la distinción entre estos dos términos, que a primera vista podrían parecer sinónimos. Las dificultades son de carácter personal e individual, las cuales se resuelven utilizando las herramientas adecuadas para ello. En cambio, los problemas son situaciones comunes y generales que deben abordarse mediante procedimientos específicos (Nord, 2009, pp. 232-239).

9.1 Dificultades de traducción

Las dificultades encontradas en este caso están relacionadas principalmente con aspectos textuales, donde se presentaron varios retos debido a la complejidad del léxico.

9.1.1. Dificultades textuales:

Las dificultades textuales se refieren a aquellos textos que presentan una complejidad en el léxico, en la sintaxis o en los elementos verbales; así como a aquellos que contienen defectos, como errores gramaticales o una mala calidad (Nord, 2009, pp. 232-239).

Ejemplo 1:

Localización: Página 5	
TO: Seit der Einführung der stereotaktischen Hirnchirurgie durch Dr. Horsley...	TM: Desde la introducción de la cirugía cerebral estereotáctica por parte del Dr. Horsley...

El léxico utilizado está relacionado con la medicina, por lo que es esencial traducir los términos con precisión. Tras investigar en varias páginas médicas, como IATE, se concluyó que la mejor traducción para «stereotaktischen Hirnchirurgie» era «cirugía cerebral estereotáctica».

9.2 Problemas de traducción

9.2.1. Problemas pragmáticos de traducción (PPT)

- Tartamudeo

Tartamudear es el acto de hablar de forma entrecortada y repitiendo varias veces una palabra o sílaba (Real Academia Española, 2024).

Ejemplo 2:

Localización: Página 11	
TO: D... D... D... Das klingt ja wie in einem Science-Fiction-Roman!	TM: Eso-Eso-Eso suena sacado de una novela de ciencia ficción.
Contexto: Esto ocurre cuando la Dra. Victoria le está explicando a David Douglas en que consiste su experimento, y este habla así ya que no entiende de qué trata.	

En el TO, el tartamudeo de David se repite cuatro veces. La solución adoptada en el TM fue un calco con algunas variaciones. Se optó por escribir «eso-» en lugar de «e-» porque se interpretó que David no

tartamudeaba como tal, sino que, al no entender el experimento explicado por la Dra. Frankenstein, mostraba un constante titubeo. Además, se redujo a tres repeticiones para evitar interrumpir la lectura y dar fluidez. Por último, se cambiaron los puntos suspensivos por guión, ya que este puede utilizarse como signo de separación silábica (Real Academia Española, s. f.)

- Nombres propios

Por lo general, los nombres propios no se suelen traducir, simplemente se transcriben del TO al TM. Pero si el traductor se encuentra con nombres con significados, sí se traduce y es entonces cuando este tiene que buscar un equivalente que trasvase ese significado al TM, es decir, tiene que haber un estudio y un análisis para saber cómo traducir ese nombre (Esparcia, 2022).

Ejemplo 3:

TO	TM
David Douglas	David Douglas
Victoria Frankenstein / Dr. Frankenstein	Victoria Frankenstein / Dra. Frankenstein
Eins	Uno
Walton	Walton
Dr. Horsley	Dr. Horsley

Uno de los problemas que no encontramos fue cómo adaptar el nombre «Eins» al español. La solución más adecuada fue «Uno», la cual a simple vista parece una opción sencilla y rápida. Sin embargo, esta decisión no fue tan fácil desde un punto de vista pragmático. Lo más adecuado cuando nos referimos a experimentos, es nombrarlos como primero, segundo, tercero... Habiendo llamado a Uno «Primero», el nombre habría reflejado con precisión su papel como primer sujeto de pruebas de la Dra. Frankenstein, de ahí el doble sentido en el nombre. Sin embargo, llamar a alguien «Primero» resulta poco adecuado y natural, ya que generalmente usamos este término en posiciones o números y no como nombre. Debido a esto, después de evaluar otras opciones, se llegó a la conclusión de llamarlo «Uno».

Otra opción hubiera sido dejarlo como «Eins» y poner una nota de pie explicando que «Eins» significa «Uno», pero como traductores del español nuestro trabajo es hacer accesible la obra a un público hispanohablante, por lo que finalmente se decidió traducir el nombre.

- Cambio de nombre

Otro punto con el que nos hemos encontrado es el nombre de David Douglas, que presenta un problema pragmático de traducción. Al principio de la historia, conocemos a David, un condenado a muerte que luego es revivido por la Dra. Frankenstein y renombrado como Uno. Aunque el cambio de nombre es claro para el lector, gracias al apoyo visual del manga, el rotulista podría tener dificultades para identificar el momento exacto del cambio. Para solucionar esto, se decidió marcar en la traducción el punto exacto en que ocurre la transición (página 14, viñeta 5), lo cual ayudará a evitar confusiones al colocar los diálogos en las viñetas. A partir de este momento, se usará únicamente el nombre «Uno», manteniendo la coherencia visual y narrativa sin deducciones adicionales.

Ejemplo 4:

Localización: Página 14, viñeta 5	
David Douglas - Uno	TM: ...he sido presentado al público como su sujeto de pruebas bajo el nombre de “Uno”.
Contexto: Primera vez que leemos el nombre de «Uno» en vez de «David Douglas».	

9.2.2. Problemas lingüísticos de traducción (PLT)

- Onomatopeyas

Según Fundéu (2023):

una onomatopeya es una palabra formada por imitación de un sonido, ruido o incluso un fenómeno visual, con el que también está vinculada semánticamente. También se llama así la propia imitación, así como la figura retórica que consiste en el uso de onomatopeyas.

Ejemplo 5:

Localización: Página 19	
TO: QUIIIETSCH	TM: ¡ÑIII!
Contexto: Esta onomatopeya aparece cuando David Douglas y la Dra. Victoria están parados en la carretera y aparece un coche al cual le han fallado los frenos.	

Un recurso muy común en el manga son las onomatopeyas, las cuales, además de ser frecuentes, resultan complejas de traducir. Esto se debe a que cada idioma posee una amplia variedad de expresiones para representar sonidos, lo que hace que la adaptación de estas onomatopeyas sea un desafío en el proceso de traducción. Tras consultar Wikilengua (2011), se encontró que en castellano la onomatopeya usada para representar el sonido de un frenazo es «¡ÑIII!», por lo que se decidió ponerla de esa manera. Se usó la técnica de adaptación, ya que se buscó el equivalente de la onomatopeya alemana al español, y el resultado fue el que se muestra en el ejemplo (Hurtado, 2001, p. 270).

- Puntos suspensivos

Si leemos el TO nos daremos cuenta de la gran cantidad de puntos suspensivos que se utilizan. En el mundo del manga, el uso de los puntos suspensivos se utiliza para reflejar cuando el habla del personaje se pierde, se aleja y se recupera en la siguiente viñeta (García C. , 2021).

Ejemplo 6:

Localización: Página 50	
TO: Die Superkräfte... der Name... das neue Leben... dass die Menschen mir zum ersten Mal dankbar waren... das alles hast du mir geschenkt.	TM: Los superpoderes. Un nombre. Una nueva vida. Que la gente me dijera “gracias” por primera vez. Tú me diste todo eso.
Contexto: Esta frase la dice Uno, y en ella enumera todo lo que le dio la Dra. Victoria desde que lo convirtió en <i>Electric Coffin</i> .	

En alemán, cuando un enunciado se tiene que dividir, se utilizan los puntos suspensivos para mantener la relación entre las partes. Sin embargo, en español no es necesario, ya que se sobreentiende el vínculo entre ellas (Sánchez, 2015). Otro aspecto para tener en cuenta es que, en el TO, los puntos suspensivos se emplean para crear una pausa o suspenso. Aunque en español los puntos suspensivos también se usan con esta finalidad, se decidió investigar cómo trataban este problema otras editoriales españolas, como Norma. Se analizaron dos mangas, *Fullmetal Alchemist* y *La Blancanieves pelirroja*. En ambas series, se observó que los puntos suspensivos solo se usaban en situaciones muy específicas, generalmente cuando un personaje dejaba una frase sin terminar. En la mayoría de los casos, cuando se trataba de enumeraciones o diálogos extendidos a lo largo de la página, se optaba por el punto o la coma para marcar las pausas. A partir de esto, se concluyó que lo más adecuado era eliminar los puntos suspensivos del TO y reemplazarlos por puntos en el TM.

- Uso de las comillas

En alemán encontramos dos tipos de comillas: Anführungszeichen („...“) y guillemets (»...«). En el TO vemos que se utilizan los guillemets, dado que este tipo de comillas se utilizan en textos formales con fines estéticos, especialmente en la literatura. Al traducir, inicialmente se optó por utilizar las comillas angulares, tal y como indica la RAE. Sin embargo, leyendo varias series de manga publicadas en España, entre ellas *Fullmetal Alchemist*, *Más allá del amor*, *La Blancanieves pelirroja*; por mencionar algunas, comprobamos que algunas editoriales, como Norma, Distrito Manga, Planeta, entre otras, utilizan las comillas inglesas (“...”) en vez de las angulares («...»). Por esta razón, y para estar más acorde con los mangas publicados oficialmente en España, se tomó la decisión de cambiar las comillas en la traducción.

9.2.3. Problemas de traducción extraordinarios (PTE)

- Juego de palabras

“Creación de dobles sentidos, equívocos, a partir de palabras homónimas o polisémicas” (Zabalbeascoa, 2022).

Ejemplo 7:

Localización: Página 6	
TO: Die Erfindung des Electric Coffin durch Dr. Victoria Frankenstein...	TM: La invención del <i>Electric Coffin</i> por la Dra. Victoria Frankenstein...
Contexto: El locutor de la radio está explicando en que consiste la nueva invención de la Dra. Victoria, a la par de cómo ha nombrado a su experimento.	

En un principio se intentó traducir *Electric Coffin* de varias maneras, entre ellas: *ataúd eléctrico*; *muerto eléctrico*, *revivido eléctrico*, por nombrar algunas opciones, sin embargo, ninguna de estas traducciones lograba captar completamente el matiz original del inglés, ya que *electric* y *coffin* tienen tintes de modernidad, tecnología y muerte, cosa que se pierde totalmente en la traducción.

La dificultad en la traducción de *Electric Coffin* se encuentra en que en este término hay un juego de palabras que es difícil de traducir al español sin que pierda el sentido de su significado. Este juego de palabras se podría explicar de la siguiente manera: la palabra *electric* o eléctrico da tintes de energía, modernidad o tecnología, es decir, avance; mientras que *coffin* o ataúd es un símbolo de muerte, fin o de algo definitivo. La combinación de estas dos palabras produce un contraste que sugiere que algo a pesar de estar muerto o en reposo sea susceptible a algún tipo de energía o de ser revivido. Con esto explicado, si lo hubiésemos traducido al español como «ataúd eléctrico» hubiera dado lugar a cierta ambigüedad, ya que la imagen que sea crea en la cabeza al escuchar esas dos palabras es un ataúd con electricidad, cosa totalmente opuesta a lo que se quiere expresar y a lo que se ve en el manga, que es la imagen de un ser humano y no de un objeto. Por lo tanto, la solución a la que se llegó fue dejar *Electric Coffin* en inglés, y poner una nota a pie de página la primera vez que aparece este término explicando que su traducción literal es *ataúd eléctrico*. De esta manera podemos dar una traducción al lector sin perder el juego de palabras.

- Anglicismos

Antes de pasar con el ejemplo, hay que saber qué significa. Un anglicismo es una “palabra o uso propios de la lengua inglesa empleados en otra” (Real Academia Española, 2019).

Ejemplo 8:

Localización: Página 67	
TO: ... »Victoria’s Electric Coffin«.	TM: “ <i>El Electric Coffin de Victoria</i> ”.
Contexto: En esta frase, David Douglas nos cuenta cómo fue renombrado, dejando atrás su pasado oscuro.	

Un desafío común al que se enfrenta un traductor es la traducción del título de la obra que está traduciendo, y esto se debe a que el título es lo primero en lo que una persona se fija a la hora de elegir la obra que quiere leer, por lo que el título tiene que ser lo suficientemente llamativo para captar la atención del lector, pero a la vez no puede desvelar nada de la trama, ya que si no se podría adelantar parte de esta, lo cual haría que se perdiese gran interés por la obra.

En el caso de *Victoria’s Electric Coffin*, la elección del título en español, *El Electric Coffin de Victoria*, presentó varios desafíos. Como bien explica Annabel Espada, editora de la línea manga en Norma, en el video de YouTube *¿Cómo se traduce un manga?* el traductor debe tener en cuenta que está trabajando para un público hispanohablante, el cual puede o no saber inglés (Norma Editorial, 2020). Por lo tanto, es necesario adaptar el título de manera que sea comprensible y atractivo para el mayor número posible de personas. Otro punto que debemos tener en cuenta es el público al que va dirigido el manga. Aunque, en principio, este género está destinado a los aficionados al manga, también está al alcance de un público más amplio. Por lo tanto, es esencial que la traducción sea accesible.

Ahora bien, como se ha explicado en el apartado anterior, se llegó a la conclusión de dejar *Electric Coffin* en inglés, por lo que ahora queda la incógnita de como traducir *Victoria’s*. La ‘s’ hace referencia

de posesión, en este caso posesión de Victoria. Teniendo en cuenta, una vez más, que se está traduciendo para un público hispanohablante, el cual no tiene por qué saber inglés, se decidió traducir el *Victoria's* como: «el... de Victoria», por lo que finalmente se quedaría el título como: El *Electric Coffin* de Victoria.

10. CONCLUSIÓN

En el presente trabajo se ha utilizado el primer capítulo de la serie *Victoria's Electric Coffin* como ejemplo de un ejercicio de traducción profesional de un manga en el ámbito de la traducción para el sector editorial del alemán al español. A lo largo de este trabajo se ha analizado la complejidad de la traducción del manga, un género que combina elementos visuales y textuales, y que presenta desafíos únicos debido a sus características específicas. Antes de pasar con la propuesta de traducción, se ha dado un contexto del manga, resumiendo su historia y orígenes, a la vez que se ha explicado lo que le hace único entre otros. También se ha explicado la situación del manga tanto en Alemania como en España, para que el lector tenga una mejor idea de lo importante que es el manga en ambos países. A continuación, hemos realizado la propuesta de traducción y comentario de esta. En el comentario se han ejemplificado las dificultades y problemas que nos encontramos en el proceso, y cómo, después de buscar información, se han resuelto, dando una explicación del proceso.

Finalmente, llegamos a la conclusión de que la traducción literaria, y en este caso del manga, es una tarea complicada por varias razones. En primer lugar, es fundamental tener un dominio de ambas lenguas para transmitir el mensaje de la manera más precisa y fiel posible. Además, la creatividad juega un papel crucial en este proceso. Por ejemplo, el manga utiliza una gran variedad de onomatopeyas, desde simples ruidos, como onomatopeyas que describen escenas o ambientes, por lo que la dificultad radica es traspasar esa onomatopeya de origen japonés (o en este caso alemán), al español, teniendo en cuenta que cada idioma tiene una forma de representar sonidos. Otro problema es ajustar el texto traducido al espacio limitado de las viñetas. Por lo general, cada lengua es muy diferente con las estructuras, por lo que la extensión puede ser diferente. Por ello, no basta con hacer una traducción literal, sino que es fundamental captar la idea principal del texto para transmitirla de manera precisa y comprimirla eficazmente. Cada decisión impacta directamente en la experiencia del lector, permitiendo que conecte con la historia y los personajes, por lo que ser capaz de transmitir toda la información de la manera más precisa es esencial.

Como se puede observar, la traducción del manga es compleja y con muchos desafíos entre medio, pero ser capaz de superarlos trae consigo una gran satisfacción, y a la vez un constante aprendizaje que se podrá aplicar en futuras traducciones.

BIBLIOGRAFÍA

- Berengueras, J. M. (2018). *Historia del manga en España: 50 años de cómics japoneses*. Recupera de: el Periódico. <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20181101/historia-manga-espana-salon-manga-7123642>
- Bernabé, M. (2023). *Estadísticas Manga 2023*. Recuperado de: MangaLand. <http://www.mangaland.es/2024/01/estadisticas-manga-2023>
- Brenner, R. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Libraries Unlimited.
- Editorial Etecé. (2024). *Cómic*. Recuperado de: Concepto. <https://concepto.de/comic/>
- Eichstaedt, B., y Blagojevic, N. (2022). *Manga is growing in Germany, and we still see a lot of potential*. Recuperado de: J-BIG. <https://www.j-big.de/en/carlsen-verlag-manga-is-growing-in-germany-and-we-still-see-a-lot-of-potential/>
- Esparcia, S. (2022). *Traducir o no los nombres propios*. Recuperado de: Online Traductores. <https://www.empresadetraduccion.es/traducir-no-los-nombres-proprios/#:~:text=Si%20uno%20se%20encuentra%20con,de%20su%20significado%20y%20personalidad>
- Fundéu. (2023). *Onomatopeya*. Recuperado de: Fundéu. <https://fundeu.do/wikilengua-onomatopeya/#:~:text=Una%20onomatopeya%20es%20una%20palabra,en%20el%20uso%20de%20onomatopeyas>
- García, C. (2021). *Gramática para cómics*. Recuperado de: GCOMICS. <https://gcomics.online/blog/gramatica-para-comics/>
- García, G., y Talasz, d. (2017). *Géneros del manga*. Recuperado de: GCOMICS. <https://gcomics.online/podcast/29-generos-del-manga/>
- García, G., y Talasz, D. (2018). *Los formatos del Manga*. Recuperado de: GCOMICS. <https://gcomics.online/podcast/54-los-formatos-del-manga/>
- Hurtado, A. (2001). *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Ediciones Cátedra.
- Kensuke, N. (2022). *10 motivos por los que el manga japonés es único*. Recuperado de: Google Arts & Culture: <https://artsandculture.google.com/story/NAVh3Wy6pV-DdA?hl=es>
- Nord, C. (2009). El funcionalismo en la enseñanza de traducción. *Mutatis Mutandis*. Vol. 2, No. 2. 2009. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3089531>
- Norma Editorial. (29 de abril de 2020). *¿Cómo se traduce un manga? Charla de traductores* [video]. Recuperado de: YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pU9gzioOa8>
- Onomatopeya (21 de septiembre de 2023). En *Wikilengua*. <https://www.wikilengua.org/index.php/Onomatopeya>
- Passion of Thoughts. (04 de diciembre de 2023). *Das war der MANGA MARKT in 2023* [video]. Recuperado de: YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=6Ne3BOXj3_w
- Real Academia Española. (2023). *Anglicismo*. Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea]. Recuperado de <https://www.rae.es/diccionario-estudiante/anglicismo>
- Real Academia Española. (s. f.). Otras funciones. Recuperado el 23 de noviembre de 2024, de <https://www.rae.es/ortografa/C3%ADa/otras-funciones?resaltar=Tartamudeo#III.4.1.1.3>

Real Academia Española. (2023). *Tartamudear*. Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea]. Recuperado de <https://dle.rae.es/tartamudear>

Rodríguez, P. (2021). *Tipos de manga japonés; ¿Qué géneros existen?* Recuperado de: Japón alternativo. <https://www.japonalternativo.com/blog/vida-en-japon/tipos-de-manga-japones/>

Ruíz, S. (2012). *La traducción del manga al español. Cuestiones lingüísticas, metodológicas y técnicas* [Trabajo fin de grado, Universidad Pompeu Fabra]. <https://repositori.upf.edu/handle/10230/21263?locale-attribute=es>

Sánchez, J. (2015). *Las reglas ortográficas del español y del alemán* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/13107>

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

Zabalbeascoa, P. (2022). *Juego de palabras*. En ENTI (Enciclopedia de traducción e interpretación). AIETI. Recuperado de https://www.aieti.eu/enti/wordplay_SPA/

Zamora, J. (2024). *¿Por qué el blanco y negro predomina en la industria del manga?* Recuperado de: Código Espagueti. <https://codigoespagueti.com/noticias/anime/por-que-el-blanco-y-negro-predomina-en-la-industria-del-manga/>

11.ANEXO

11.1 Portada del manga *Victoria's Electric Coffin*



11.2 Copia de trabajo del manga original para uso interno del tribunal

En el siguiente enlace se encuentra el texto original con el que se ha trabajado: [Victoria's Electric Coffin](#)